

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 8 № 1
Vol. 8 No 1**

Засновано 2018 р.
Founded in 2018

КИЇВ
ВИДАВНИЧИЙ ЦЕНТР КНУКІМ
KYIV
KNUKIM PUBLISHING
2025

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 № 16 від 14.05.2025 р.)*

Редакційна колегія:

Ігор Бондар	Головний редактор , кандидат мистецтвознавства, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Наталя Удріс-Бородавко	Відповідальний секретар , кандидат соціологічних наук, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 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
Тетяна Малік	кандидат архітектури, професор, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Україна
Олена Храмова-Баранова	доктор історичних наук, професор, Черкаський державний технологічний університет, 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 № 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.*

Автори зберігають за собою право на авторство роботи без обмежень та передають журналу право першої публікації цієї роботи на умовах ліцензії Creative Commons Attribution License International CC-BY.

*Засновник залишає за собою право на дизайн верстки,
художнє оформлення та назву журналу.*

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

© Київський національний університет культури і мистецтв, 2025
© Автори статей, 2025

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 № 16 of 14.05.2025)*

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
Tetiana Malik	Candidate of Architecture, Professor, Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative Applied Arts and Design, Ukraine
Olena Khramova-Baranova	Doctor of Historical Sciences, Professor, Cherkasy State Technological University, Ukraine
Ilia Rodov	Doctor of Sciences (Arts), Bar Ilan University, Israel
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.*

*The authors retain the right to the authorship of the work without restrictions and transfer
to the journal the right to first publish this work under the terms
of the Creative Commons Attribution License International CC-BY.*

The founder reserves the right to design the layout, artwork and title of the journal.

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

© Kyiv National University of Culture and Arts, 2025
© Authors of articles, 2025

ЗМІСТ

ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

СТРУКТУРНА МОДЕЛЬ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЯВИЩА Наталя Удріс-Бородавко	8
СПЕЦИФІКА ЕКСПОНУВАННЯ ПАТРІОТИЧНОГО ПЛАКАТА ЗА МЕЖАМИ УКРАЇНИ Андрій Будник	21
ГРАФІЧНИЙ ТА НУЛЬОВИЙ ПІДХОДИ У ГІБРИДНИХ ІНТЕРФЕЙСАХ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ Анастасія Павлюк, Павло Салига	33
ВИЗНАЧНИКИ СТИЛІСТИЧНИХ ХАРАКТЕРИСТИК У ВІДЕОІГРАХ Тетяна Божко, Олександра Слюсаренко	49

ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА

ПОДОЛАННЯ РОЗРИВУ МІЖ ДИЗАЙН-КОНЦЕПТОМ І БУДІВНИ ЦТВОМ ЗА ДОПОМОГОЮ СИСТЕМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ Ігор Бондар, Олександр Дорожинський	61
ДОСЛІДЖЕННЯ АРТ-ОБ'ЄКТІВ У КОНТЕКСТІ ЕСТЕТИКО- КУЛЬТУРНОЇ ІНТЕГРАЦІЇ В СУЧАСНИЙ ІНТЕР'ЄРНИЙ ПРОСТІР Оксана Пилипчук, Андрій Полубок	72
АРТ-КЛАСТЕРИ ЯК МІСЬКІ ГЕТЕРОТОПІЇ: АРХІТЕКТУРНА ТРАНСФОРМАЦІЯ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ВПЛИВ Софія Школяр	87

ДИЗАЙН ОДЯГУ, АКСЕСУАРІВ, ІМІДЖУ

ПРОБЛЕМИ СТАЛОСТІ ЕКОСИСТЕМИ ІНДУСТРІЇ МОДИ:
ТЕХНОГЕННО-ГУМАНІСТИЧНИЙ ПІДХІД

Ірина Гардабхадзе108

ВИКОРИСТАННЯ МОТИВІВ ТВОРІВ МАРІЇ ПРИМАЧЕНКО В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

Катерина Кисельова, Олександра Пенчук, Леся Турчак-Лазуренко120

ЗАНЯТТЯ СПОРТОМ ЯК СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ
НОВІТНЬОГО ЖІНОЧОГО ОБРАЗУ В 1890-Х РОКАХ

Ірина Удріс, Анна Ємельова135

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

ПОСТМОДЕРНІ ТЕНДЕНЦІЇ
В ГРАФІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ ЗАКАРПАТТЯ 1980–1990-Х РР.

Іван Небесник, Євген Антонович152

АЛЬТЕРНАТИВНЕ ЖИТТЯ І ТВОРЧЕ КРЕДО ІВАНА ЗАВАДОВСЬКОГО

Сергій Папета165

CONTENTS

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

STRUCTURAL MODEL OF GRAPHIC DESIGN AS A SOCIO-CULTURAL PHENOMENON
Natalia Udrys-Borodavko 8

SPECIFICS OF EXHIBITING A PATRIOTIC POSTER OUTSIDE OF UKRAINE
Andrii Budnyk..... 21

GRAPHICAL AND ZERO-BASED APPROACHES IN HYBRID INTERFACES
OF MOBILE APPLICATIONS
Anastasiia Pavliuk, Pavlo Salyha 33

STYLIST CHARACTERISTICS OF MODERN VIDEO GAMES
Tetiana Bozhko, Oleksandra Sliusarenko 49

DESIGN OF THE ENVIRONMENT

BRIDGING THE GAP BETWEEN DESIGN CONCEPT
AND CONSTRUCTION USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE SYSTEMS
Ihor Bondar, Oleksandr Dorozhynskyi 61

RESEARCH OF ART OBJECTS IN THE CONTEXT OF AESTHETIC
AND CULTURAL INTEGRATION INTO MODERN INTERIOR SPACE
Oksana Pylypchuk, Andrii Polubok 72

ART CLUSTERS AS URBAN HETEROTOPIAS:
ARCHITECTURAL TRANSFORMATION AND SOCIO-CULTURAL IMPACT
Sofiia Shkoliar 87

DESIGN OF CLOTHES, ACCESSORIES, IMAGE

SUSTAINABILITY ISSUES OF THE FASHION INDUSTRY ECOSYSTEM:

A TECHNOGENIC-HUMANISTIC APPROACH

Iryna Hardabkhadze108

USING MOTIVES OF MARIA PRYMACHENKO WORKS IN CLOTHES DESIGN

Kateryna Kyselova, Oleksandra Penchuk, Lesia Turchak-Lazurenko120

SPORT AS A COMPONENT OF THE MODERN FEMALE IMAGE FORMATION IN THE 1890s

Iryna Udrys, Anna Yemelova135

ART STUDIES

POST-MODERN TRENDS IN THE GRAPHIC ART OF TRANSCARPATHIA

IN THE 1980S AND 1990S

Ivan Nebesnyk, Yevhen Antonovych152

ALTERNATIVE LIFE AND CREATIVE CREED OF IVAN ZAVADOVSKY

Serhii Papeta.....165



СТРУКТУРНА МОДЕЛЬ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЯВИЩА

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

STRUCTURAL MODEL OF GRAPHIC DESIGN AS A SOCIO-CULTURAL PHENOMENON

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 аналітики професійних асоціацій графічного дизайну в європейських країнах виявити складові системного функціонування графічного дизайну в соціумі та сформувати його структурну модель задля цілісного розвитку його потужності і впливовості в українському суспільстві. **Методи дослідження.** Застосовано системно-структурний аналіз, на основі якого виявлено внутрішні зв'язки і взаємодію елементів системи. **Наукова новизна.** В статті вперше проаналізовано системність функціонування графічного дизайну на прикладі діяльності професійних асоціацій у Фінляндії, Австрії, Норвегії, Нідерландах та Італії, виявлено зв'язки структурних складових дизайну як складного соціокультурного явища та сформовано модель, що побудована на взаємодіях між усіма складовими. **Висновки.** Явище графічного дизайну масштабується такими процесами, як: 1) розгорнутою мережею закладів та заходів формальної та альтернативної дизайн-освіти, до якої залу-

Abstracts

The purpose of the article. Based on the analysis of professional graphic design associations in European countries, to identify the components of the systemic functioning of graphic design in society and to form its structural model for the holistic development of its power and influence in Ukrainian society. **Research methods.** The system-structural analysis was applied, on the basis of which the internal relations and interaction of the system elements were revealed. **Scientific novelty.** The article is the first to analyze the systematic functioning of graphic design on the example of professional associations in Finland, Austria, Norway, the Netherlands, and Italy, to identify the relationships of the structural components of design as a complex socio-cultural phenomenon, and to form a model based on the interactions between all components. **Conclusions.** The phenomenon of graphic design is scaled by such processes as: 1) an extensive network of formal and alternative design education institutions and events involving experienced

чені дизайнери з досвідом, науковці, викладачі, видавці, представники громадських об'єднань, законодавчих структур, професійних об'єднань та ЗМІ, які на міжнародному рівні розробляють концептуальні вектори навчальних процесів; 2) міжнародними та національними подіями для демонстрації найкращих досягнень у графічному дизайні за останній рік або кілька років (фестивали, конкурси, конференції, форуми), виявлення трендів у проектуванні, налагодження нових взаємодій; 3) веденням масової комунікації про графічний дизайн спеціалізованими паперовими чи електронними журналами, подкастами, каналами соціальних мереж і платформ 4) проведенням постійних та разових тематичних експозицій у музеях дизайну з метою аналітичного виявлення закономірностей розвитку графічного дизайну у часових та просторових зв'язках. Усі заходи з масштабування явища графічного дизайну мають на меті залучення та синергію всіх причетних, вони відкриті для відвідування та поширення матеріалів з результатами.

designers, scientists, teachers, publishers, representatives of public associations, legislative structures, professional associations, and the media, who develop conceptual vectors of educational processes at the international level; 2) international and national events to demonstrate the best achievements in graphic design over the past year or several years (festivals, competitions, conferences, forums), identify trends in design, establish new products 3) conducting mass communication about graphic design through specialized paper or electronic magazines, podcasts, social media channels and platforms 4) holding permanent and one-time thematic exhibitions in design museums to analytically identify patterns of graphic design development in time and space. All events aimed at scaling the graphic design phenomenon are aimed at involving and synergizing all those involved, they are open to the public and the results are shared.

Ключові слова:

дизайн, графічний дизайн, професійна асоціація, Grafia, Designaustria, Grafill, BNO, AIAP, DesignForUkraine, системний підхід, системно-структурний аналіз, модель графічного дизайну, екосистема.

Keywords:

design, graphic design, professional association, Grafia, Designaustria, Grafill, BNO, AIAR, DesignForUkraine, systematic approach, system-structural analysis, graphic design model, ecosystem.

Вступ **1**

Складність та багатовимірність явища графічного дизайну на сучасному етапі його розвитку створює підґрунтя для його системного вивчення з метою упорядкування складових процесів у структурній моделі, поточнення умов існування, виявлення принципів функціонування та розвитку. Дослідження графічного дизайну з такої позиції є актуальним і для теоретиків-науковців, і для експертів, які разом з дизайнерами працюють над стратегією розвитку цього соціокультурного явища та підвищення ефективності його позитивного впливу на суспільство. Створення моделі певного явища узагальнює, систематизує та репрезентує досвід людини або групи людей щодо функціонування цього явища та робить його легкодоступним для інших. Таке унаочнення дозволяє побачити картину в цілому та системно проаналізувати недоліки і вектори удосконалення й розвитку.

Мета дослідження **2**

Цілі дослідження полягають в аналітиці сучасного графічного дизайну як соціокультурного явища в країнах з давньою

історією його розвитку, виявленні структурних складових його системного функціонування в соціумі та формуванні альтернативної моделі графічного дизайну задля системного розвитку його потужності і впливовості в українському суспільстві.

Методологія та аналіз джерельної бази

3

Методологія дослідження полягає у системному підході, який зайняв домінантне положення останніми роками не лише в точних науках, але й в гуманітарних.

У сучасній західній науці кінця XX ст. системний підхід як метод дослідження остаточно поширився з теорії в практичну площину. Серед зарубіжних авторів, які писали про системне мислення та поширювали застосування системного підходу в різних наукових галузях, варто назвати Дж. Коннора та Л. МакДермотта (O'Connor & McDermott, 1997), Дж. Фрімана та М. Палея (Freeman & Paley, 2001), К. Маані (Maani, 2017), М. Імамура та ін. (Imamura et al., 2024) та багатьох інших. У цих роботах розкриваються поняття системи та її структури, принципи системного мислення, прогресивні засоби впровадження системного мислення в менеджмент, бізнес, управління соціальним розвитком, пропагується зосередження уваги на усуненні повторюваних проблем замість фокусу на їхніх симптомах, системній динаміці.

Українські автори І. Спільник та О. Ярошук (2018) пропонують розглядати принцип системності у таких основних аспектах, як «сприйняття об'єкта як системи або впорядкованої сукупності взаємопов'язаних елементів, які організовано взаємодіють для досягнення спільної мети; у розгляді кожного об'єкта як складової частини системи вищого порядку, а підсумки його діяльності як наслідків складної взаємодії внутрішніх і зовнішніх причин» (с. 183).

У викладенні П. Йолона (2002) можна знайти принципи, які розгортаються в системну методологію, забезпечують системність наукового дослідження та практичного освоєння об'єкта: а) принцип цілісності, згідно з яким досліджуваний об'єкт сприймається розподіленим на окремі частини, органічно інтегрованими в єдине ціле; б) принцип примату цілого над його складовими частинами, який означає, що ціле визначає функції окремих компонентів та системи в цілому; в) принцип ієрархічності, який «постулює субстанційну відносність розрізнення системи та її елементів, оскільки кожен елемент може виступати складним об'єктом і бути системою нижчого рівня в той час, як кожна система – виступати елементом системи більш високого рівня, внаслідок чого предметна область теорії набуває вигляду деякої ієрархії систем» (Йолон, 2002, с. 584); г) принцип полісистемності, в рамках якого кожен складний об'єкт може розглядатися як сукупність систем, вписаних одна в одну.

Можна знайти деякі відмінності у підходах трактування системи (як цілого, складеного з підсистем) та «системи систем» (Boardman & Sauser, 2006). Дж. Боердман та Б. Саусер (Boardman & Sauser, 2006) виділяють такі спільні характеристики системи і «систем систем»: автономність, приналежність, підключення, різноманітність, виникнення (emergence). В трактуванні та моделюванні системи ці характеристики полягають у тому, що автономія частин забезпечується схожістю на своїх «батьків», адже є їхнім продовженням; у системах передбачувана конструкція разом із частинами з високим рівнем їх підключення і мінімальним підключенням між основними підсистемами (модульна ієрархічність); різноманітність частин мінімізується для створення відомого дискретного модуля, що забезпечує простоту керування; прогнозується і позитивна, і негативна емерджентність, спрогнозована та перевірена. В трактуванні «системи систем» ці характеристики набувають інших забарвлень. Автономія системи як цілого забезпечується автономією складових систем, кожна з яких має свою мету; складові системи самі обирають приналежність надсистемі на основі балансу витрат/користей з метою більшої реалізації своїх власних цілей, а також через віру в суперціль надсистеми; підключення між складовими системами є динамічним в усіх можливих варіантах за принципом мережевої архітектури; різноманітність збільшується завдяки звільненій автономії, відданій приналежності та відкритому підключенню; емерджентність не прогнозується для варіативності розвитку системи, але створюється клімат, при якому на ранніх етапах виявляються можливі вектори негативних проявів та максимально нейтралізуються.

Дослідження графічного дизайну в контексті «системи систем» передбачає гнучкість, нелінійність, варіативність розвитку систем і в цілому відповідає постмодерністській парадигмі гуманітаристики.

Емпіричну джерельну базу дослідження склали сайти асоціацій графічного дизайну та візуальних комунікацій країн Європи, на яких представлено системне функціонування і розвиток графічного дизайну.

Результати дослідження **4**

Вивчення підходів до структурування складових графічного дизайну дають базово схожі, хоча і дещо відмінні результати. Наприкінці ХХ ст. системність мислилася скоріше в межах моделей соціальної комунікації. До прикладу, П. Бернар (Bernard, 1997) використовує схему комунікаційної взаємодії, змодельованої в теорії комунікації, та презентує її сукупністю суб'єктів (клієнти та дизайнери), повідомленнями та об'єктами (цілі, продукти), а також отримувачами (аудиторія та споживачі) з їхні-

ми потребами та очікуваннями. Конкретність часових рамок, у яких існує ця модель, визначає соціальний вимір дизайну.

В XXI ст. системний підхід до розвитку візуальних комунікацій та графічного дизайну як їх складової реалізується комплексно багатовекторною діяльністю професійних асоціацій. Зокрема, системний підхід чітко проявлено у діяльності фінської асоціації дизайнерів візуальної комунікації Grafia (n.d.). Впродовж 91 року існування (засновано у 1933 р.) сформовано та реалізуються такі напрями діяльності: адвокатура та адвокація, консультації та юридична допомога з питань ціноутворення і авторського права, науково-видавнича діяльність, консультативна підтримка клієнтів щодо вибору дизайнера для проекту, надання грантів дизайнерам, наставництво та інформування про заклади освіти, курування гільдій фахівців вузької спеціалізації (плакатів, книжкових дизайнерів, анімаційної графіки, карикатуристів і мультиплікаторів), видання журналу «Grafia», розширення сфери впливу за рахунок нових членів (на сьогодні в асоціації 1200 учасників), проведення фахових конкурсів та фестивалів (подія «Вершини дизайну» (Huiput) з 1980 р., премія Рудольфа Койву (Rudolf Koivu), нагорода «Графічний дизайнер року» з 1985 р., співорганізація триєнале ілюстрації Mikkelin та фестивалю Lahti International Poster Triennale), розробка політики щодо етики та професійних правил.

Австрійський центр знань та асоціація за інтересами у сфері дизайну Designaustria (n.d.) (засновано в 1927 р., є третьою найстарішою організацією дизайну в Європі та нараховує сьогодні 1500 членів) системно забезпечує такі аспекти функціонування спільноти: агрегація послуг та обслуговування фахівців-учасників (зокрема, супровід тендерів та конкурсів з боку клієнтів, надання послуг біржі вакансій, видання періодичного журналу і книг про дизайн, тестування 400 типів паперу від провідних австрійських постачальників, підтримка платформи для професійної комунікації); постійна програма пізнавальних заходів (виставки, майстер-класи, екскурсії, лекції), організація і спонсорювання національних та міжнародних конкурсів (премія Джосефа Біндера (Joseph Binder) зі спеціалізацією на графічному дизайні, державна премія за видатний тривимірний дизайн року, премія Ромула Кандея (Romulus Candea) зі спеціалізацією на ілюстрації дитячих книг); ведення з 2013 р. мультидисциплінарних наукових досліджень дизайну; анонсування подій в усіх галузях дизайну; освітня діяльність (розвиток ініційованого навчання експертів галузі, курування платформи ініціатив для обміну інформацією між здобувачами освіти, викладачами, викладачами та клієнтами); розробка рекомендацій, полісів та стандартів якості за підтримки державних органів;

доступ до документів з питань власності та ділового партнерства, а також юридичні послуги.

Національна норвезька організація Grafill (n.d.) (понад 1700 членів, які працюють у сфері графічного дизайну, ілюстрації, анімації, коміксів/мультфільмів і цифрового дизайну) функціонує з 1991 р., проте сьогодні презентує вельми розгалужену системну діяльність: юридична допомога та консультування щодо інтелектуальної власності; супровід у тендерах, працевлаштуванні та моніторинг прибутків (заробітних плат) дизайнерів; співпраця з державними та політичними органами; ведення діджитал-журналу; надання грантових стипендій; проведення двох щорічних конкурсів (Visuelt, найбільший конкурс у сфері візуальної комунікації в Скандинавії та Årets vakreste Bøker (Найкрасивіші книги року)); проведення великої кількості освітніх, виставкових та дискусійних заходів у власній будівлі Grafills Hus (Будинок Grafill). Організація Grafill системно реалізує мету бути єдиним ресурсним центром для дизайнерів візуальних комунікацій, які працюють у Норвегії.

Асоціація дизайнерів у Нідерландах є багатопрофільною і також демонструє системний підхід. Історія її, як і системність, формувалася з 1904 р. Сьогодні організація реалізує консультативну діяльність із загальних питань професійної діяльності, освітні послуги (тренінги, наставництво, коучинг, навчання основ підприємницької дизайн-діяльності), агрегацію вакансій, видання журналу обмеженої реалізації для членів асоціації, соціальна комунікація в соціальних мережах і подкастах (BNO, n.d.).

Італійська асоціація AIAP (n.d.) спрямована на просування, захист і розвиток професії та культури графічного дизайну, дослідження впливу візуальних комунікацій на суспільство, людей та спільноти (заснована у 1945 р.). Організацією реалізуються навчання і менторство щодо модернізації навчальних планів у освітніх закладах, проведення фахових заходів, консультації та оформлення угод, видання журналів, книг та каталогів, адвокаційна діяльність щодо питань захисту професії, співпраця з іншими асоціаціями щодо нормативних змін, інституалізація збереження історії дизайну шляхом створення з 2009 р. бібліотеки архівів, фондів і колекцій візуальних комунікацій, організація і проведення виставок та з 2009 р. – пересувної події «Design Per – Міжнародний тиждень графіки», проведення міжнародної нагороди AWDA, спрямованої на жінок, які займаються дизайном візуальної комунікації.

Всі наведені напрями діяльності асоціацій (рис. 1) оприлюднені на їхніх сайтах з фактологічним підтвердженням та інтерактивною можливістю членів асоціацій або просто зацікавлених людей долучитися до заходів і подій.



Рис. 1. Логотипи асоціацій дизайнерів в країнах Європи. Колаж автора.

Fig. 1. Logos of designers' associations in Europe. Author's collage.

В Україні сучасний погляд на комплексну дизайн-діяльність представлено на сайті громадської організації DesignForUkraine мапою «екосистеми українського дизайну», що виникла як результат роботи науково-практичного семінару в рамках програми CreativeEurope. На основі синтезу мозкового штурму робочих груп авторами визначені такі складові екосистеми дизайну: дизайн-політика, освіта, експорт і промоція; музей українського дизайну; дослідження; видавництво та медіа; DesignWeek (Вічер та ін., 2017). Ця мапа працює здебільшого як проект, який ініціативна волонтерська група намагається просувати, хоча й у вельми складних соціальних та економічних умовах (рис. 2).

Згідно з розробленою українською аналітичною агенцією, PPV методологією та проведенням за нею дослідженням, елементами «екосистеми дизайну» є заклади формальної та неформальної освіти, фонди підтримки та грантодавці, органи державної та місцевої влади, організації та платформи з просування дизайну, споживачі та замовники, професійна дизайн-спільнота (кластери, ГО) (PPV Knowledge Networks, 2019, с. 44).

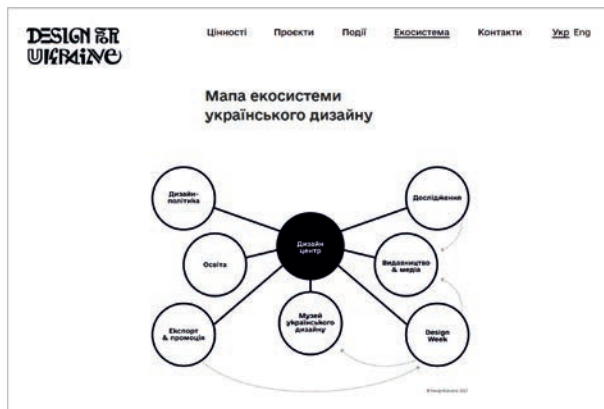


Рис. 2. Схема екосистеми дизайну в Україні (Вічер та ін., 2017).

Fig. 2. Diagram of the design ecosystem in Ukraine (Vicher et al., 2017).

Представлені структури стосуються як безпосередньо графічного дизайну, так і дизайну загалом (акумуляція всіх видів). Наведені підходи, особливо в українських моделях, мають певну недосконалість, оскільки зосереджені більше на складових підсистемах, ніж на процесах, що їх об'єднують у цілісну модель. Втім, саме процеси як взаємодії складових забезпечують ті емерджентні властивості, які визначають унікальність явища та перспективність його розвитку. Важливою в контексті висвітлення саме процесуальних взаємодій є публікація Т. Никоненко і К. Сахно (2013) про соціальний підхід до мистецтва. В ній представлено структурування мистецької сфери, яке зорієнтоване на виокремлення не стільки підсистем, скільки процесів. Хоча дизайн і мистецтво – різні галузі, в яких відмінні цілі, завдання та методи їх досягнення, наведений авторами підхід доречний і для часткового застосування в системному аналізі дизайну.

Поеднання системно-компонентного та системно-структурного аналізів до концептуалізації структурної моделі графічного дизайну з наміром виявлення основних процесів надає можливість визначити такі з них: соціокультурне і законодавче стратегування; проєктування (процес продукування нових проєктів); споживання проєктів (утилітарне, аналітично-дослідницьке, естетичне); посередництво між проєктуванням та споживанням – система збереження, тиражування і поширення; масштабування потужності і потенціалу графічного дизайну. Структурну модель, у якій кожен процес забезпечується індивідуальними і груповими суб'єктами та їхніми специфічними діями, представлено так:

Процеси (дії, що здійснюють суб'єкти)	Індивідуальні суб'єкти	Групові суб'єкти
СОЦІОКУЛЬТУРНЕ І ЗАКОНОДАВЧЕ СТРАТЕГУВАННЯ		
- Опрацювання і поширення місій та цілей дизайну у суспільстві; - концептуалізація графічного дизайну; - розробка методів соціального впливу графічного дизайну на культуру та соціальну мотивацію членів суспільства	Дизайнери, освітяни, науковці, експерти	Громадські об'єднання, ініціативні групи, логістичні спільноти, навчальні заклади формальної та альтернативної освіти
Розробка, оновлення та затвердження законодавчої бази щодо виробництва (Державний стандарт), дорожніх карт розвитку галузі	Експерти, науковці, дизайнери, чиновники	Законодавчі структури (Міністерства, відомства, органи управління громадами)
Законодавчі процеси щодо дотримання і порушення авторського права та інтелектуальної власності	Юристи	Юридичні фірми, що спеціалізуються на авторському праві
Медіапідтримка в широких колах; соціалізація дизайну різними публічними засобами	Медійники	ЗМІ

ПРОЄКТУВАННЯ (ПРОЦЕС ПРОДУКУВАННЯ НОВИХ ПРОЄКТІВ)		
Документальне оформлення співпраці з клієнтом (оформлення договору, складання брифу, обговорення та реалізація етапів розробки, оплата створеного макета)	Професійні графічні дизайнери (зокрема, бренд-дизайнер, вебдизайнер (UI), дизайнер рухомої графіки (або аніматор), книжковий дизайнер, художник макета, арт-директор (Stevens, 2023))	Дизайн-студії, дизайн-відділи на підприємствах
	Аматори	Тимчасові аматорські об'єднання
СПОЖИВАННЯ ПРОЄКТІВ (УТИЛІТАРНЕ, ЕСТЕТИЧНО-ДОСЛІДНИЦЬКЕ)		
Тестування проєкту, придбання, використання за призначенням, поширення інформації про проєкт та відгуків	Клієнти (фізичні особи)	Клієнти (юридичні особи)
Використання проєкту за призначенням; поширення відгуків	Персонально адресати проєкту	Цільові групи
Відвідування та підтримка різних публічних заходів, поширення відгуків	Відвідувачі публічних заходів, що сприяють зростанню рівня проєктних розробок графічного дизайну	Екскурсійні колективи
Аналіз проєктів щодо використання фахового інструментарію проєктування, наслідування позитивних результатів	Здобувачі дизайн-освіти	Академічні групи закладів формальної та неформальної освіти
Використання проєктів у викладацькій діяльності як приклади для здобувачів	Викладачі дизайн-освіти	Навчальні заклади та осередки
Аналітика та прогнозування розвитку галузі в межах певної науки	Науковці	Наукові спільноти, об'єднання, інституції
ПОСЕРЕДНИЦТВО МІЖ ПРОЄКТУВАННЯМ ТА СПОЖИВАННЯМ		
Тиражування макетів	Технологи і виробники	Друкарні, онлайн-платформи
Узгодження комунікації між клієнтом, дизайнером, виробником, споживачем, документальне оформлення відносин між усіма учасниками проєкту	Менеджери	
Просування проєктів, поширення накладів серед потенційних споживачів	Маркетологи	
Поширення інформації про нові проєкти та події в системі графічного дизайну	Медійники	Спеціалізовані ЗМІ

МАСШТАБУВАННЯ ПОТУЖНОСТІ І ПОТЕНЦІАЛУ СИСТЕМИ		
Дизайн-освіта: реалізація навчального процесу відповідно до освітніх програм за напрямом «Графічний дизайн»	Викладачі ЗОШ, закладів профтехосвіти, ЗВО, ментори, тренери	Заклади формальної та осередки неформальної (альтернативної) дизайн-освіти
Організація та участь у різних публічних заходах, що сприяють зростанню рівня проектних розробок графічного дизайну (фестивалі, конкурси, премії)	Дизайнери	Професійні об'єднання, спілки, гільдії, клуби, громадські організації
Соціальна комунікація про події в системі графічного дизайну, здобутки в міжнародному просторі, історичні екскурси (PR системи, промоція) на спеціалізованих ресурсах (сайти, сторінки соцмереж, YouTube-канали, подкасти)	Медійники і дизайнери	Спеціалізовані ЗМІ
Наукові дослідження, публікування статей і монографій, редагування фахових наукових видань	Науковці, експерти галузі	НДІ, наукові програми при кафедрах ЗВО
Видання якісної літератури про дизайн та дотичні сфери		Видавництва
Акумуляція та презентація ефективності системи дизайну в історичному зрізії розвитку	Експерти галузі, упорядники, дослідники	Музеї дизайну, галереї

Кожна з представлених складових системних процесів забезпечується суб'єктами та їхньою специфічною дією, в деяких пунктах суб'єкти проявляють себе кількома діями. Визначені складові системи не ізольовані, а перебувають у постійних зв'язках та виявляють взаємну залежність. Можна говорити, що в межах визначення одного з п'яти процесів підсистеми (об'єкти та організації) вони виконують базові та додаткові функції.

Ефективний системний розвиток графічного дизайну можливий не лише за наявності більшості наведених підсистем, але й за налагодженої та безперервної взаємодії між ними. Український дизайн упродовж періоду відновленої незалежності, а особливо протягом останніх 10 років, наповнюється як структурними складовими, так і подіями, спільними проектами, тривалим партнерством між цими складовими (Удріс-Бородавко, 2024). З метою осмислення позитивних напрацювань та недоліків системного розвитку дизайну в Україні актуальною є деталізація кожного складового процесу комплексним висвітленням конкретних подій. Це складає перспективу подальших досліджень теми.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

В статті вперше проаналізовано системність функціонування графічного дизайну на прикладі діяльності професійних асоціацій, виявлено зв'язки структурних складових дизайну як складного соціокультурного явища та сформовано модель, що побудована на взаємодіях між усіма складовими.

Висновки

6

Графічний дизайн як професійна галузь є структурованою системою соціальних дій та взаємодій, що регламентується, передусім, законодавством, нормативними документами, а також цілями соціальних суб'єктів, що беруть пряму чи опосередковану участь у проектах. У статті проаналізовано функціонування графічного дизайну в провідних європейських країнах, для чого застосовано методику трактування складного явища як «системи систем». У результаті аналізу діяльності професійних асоціацій графічних дизайнерів у Фінляндії, Австрії, Норвегії, Нідерландах та Італії визначено пріоритетні напрями розвитку дизайну: видавнича справа, освітні послуги, професійні фестивалі і курси, адвокаційна діяльність та юридична підтримка, сприяння вигідним партнерським відносинам між стейхолдерами, участь у державних програмах. Представлена в результаті проведеного аналізу альтернативна структурна модель графічного дизайну, яка будується на базових взаємодіях: соціокультурне і законодавче стратегування; проектування (процес продукування нових проєктів); споживання проєктів (утилітарне, аналітично-дослідницьке, естетичне); посередництво між проектуванням та споживанням – система збереження, тиражування і поширення; масштабування потужності і потенціалу графічного дизайну.

Список бібліографічних посилань

- Вічер, А., Белінський, Я., & Скиба, М. (2017). *Мапа екосистеми українського дизайну*. Design4Ukraine. <https://www.design4ukraine.com/ecosystem>
- Йолон, П. (2002). Системний підхід. В *Філософський енциклопедичний словник* (с. 584). Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України; Абрис.
- Никоненко, Т. М., & Сахно, К. (2013). Соціологічні компоненти взаємодії мистецтва і суспільства. *Теорія та практика дизайну*, 3, 95–103. <https://doi.org/10.18372/2415-8151.3.6231>
- Спільник, І., & Ярошук, О. (2018). Принцип системності в аналітичних дослідженнях. *Економічний аналіз*, 28(2), 182–190. <http://dx.doi.org/10.35774/econ2018.02.182>
- Удріс-Бородавко, Н. (2024, 25 квітня). Динаміка розвитку українського дизайну під час війни. В *Актуальні проблеми сучасного дизайну* [Матеріали конференції] (с. 197–201). Київський національний університет технологій та дизайну.
- AIAP. (n.d.). *Cos'è AIAP*. Retrieved March 11, 2025, from <https://aiap.it/cose-aiap/>
- Bernard, P. (1997). The social role of the graphic designer. In R. Marsack (Ed.), *Essays on design 1: AGI's designers of influence* (pp. 102–106). Booth-Clibborn.
- BNO. (n.d.). *Home*. Retrieved March 11, 2025, from <https://www.bno.nl/>

- Boardman, J., & Sauser, B. J. (2006, April 24–26). System of systems – The meaning of of. In *International Conference on System of Systems Engineering* [Conference proceedings] (pp. 118–123). IEEE. <http://dx.doi.org/10.1109/SYSOSE.2006.1652284>
- Connor, J., & McDermott, I. (1997). *The art of systems thinking: Essential knowledge of systems and creative problem solving*. Thorsons.
- Designaustria. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://www.designaustria.at/>
- Freeman, J. T., & Paley, M. J. (2001). A systematic approach to developing system design recommendations. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 45(4), 449–452. <https://doi.org/10.1177/154193120104500439>
- Grafia. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://grafia.fi/>
- Grafill. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://www.grafill.no/>
- Imamura, M., Ferreira, F. H., Fernandes, J., Neto, V. V. G., & dos Santos, R. P. (2024). A catalog of heuristics to support the design of systems-of-systems. *ISys – Brazilian Journal of Information Systems*, 17(1), 1:1–1:26. <https://doi.org/10.5753/isys.2024.3774>
- Maani, K. (2017). *Multi-stakeholder decision making for complex problems: A systems thinking approach with cases*. World Scientific Publishing Company.
- PPV Knowledge Networks. (2019). *Стан розвитку дизайну в Україні*. Український культурний фонд. https://www.ppv.net.ua/uploads/work_attachments/Ukrainian_Design_Monitoring_PPV_2019_UA.pdf

References

- AIAP. (n.d.). Cos'è AIAP [What is AIAP]. Retrieved March 11, 2025, from <https://aiap.it/cose-aiap/> [in Italian].
- Bernard, P. (1997). The social role of the graphic designer. In R. Marsack (Ed.), *Essays on design 1: AGI's designers of influence* (pp. 102–106). Booth-Clibborn [in English].
- BNO. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://www.bno.nl/> [in English].
- Boardman, J., & Sauser, B. J. (2006, April 24–26). System of systems – The meaning of of. In *International Conference on System of Systems Engineering* [Conference proceedings] (pp. 118–123). IEEE. <http://dx.doi.org/10.1109/SYSOSE.2006.1652284> [in English].
- Connor, J., & McDermott, I. (1997). *The art of systems thinking: Essential knowledge of systems and creative problem solving*. Thorsons [in English].
- Designaustria. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://www.designaustria.at/> [in English].
- Freeman, J. T., & Paley, M. J. (2001). A systematic approach to developing system design recommendations. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 45(4), 449–452. <https://doi.org/10.1177/154193120104500439> [in English].
- Grafia. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://grafia.fi/> [in Finnish].
- Grafill. (n.d.). Home. Retrieved March 11, 2025, from <https://www.grafill.no/> [in Norwegian].
- Imamura, M., Ferreira, F. H., Fernandes, J., Neto, V. V. G., & dos Santos, R. P. (2024). A catalog of heuristics to support the design of systems-of-systems. *ISys – Brazilian Journal of Information Systems*, 17(1), 1:1–1:26. <https://doi.org/10.5753/isys.2024.3774> [in English].
- Maani, K. (2017). *Multi-stakeholder decision making for complex problems: A systems thinking approach with cases*. World Scientific Publishing Company [in English].
- Nykonenko, T. M., & Sakhno, K. (2013). Sotsiologichni komponenty vzaemodii mystetstva i suspilstva [Sociological components of art and society interaction]. *Theory and Practice of Design*, 3, 95–103. <https://doi.org/10.18372/2415-8151.3.6231> [in Ukrainian].
- PPV Knowledge Networks. (2019). *Stan rozvytku dyzainu v Ukraini* [The state of design development in Ukraine]. Ukrainian Cultural Foundation [in Ukrainian].

- Spilnyk, I., & Yaroshchuk, O. (2018). Pryntsyp systemnosti v analitychnykh doslidzhenniakh [System principle in analytical research]. *Ekonomichnyi analiz*, 28(2), 182–190. <http://dx.doi.org/10.35774/econa2018.02.182> [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2024, April 25). Dynamika rozvytku ukrainskoho dyzainu pid chas viiny [Dynamics of Ukrainian design development during the war]. In *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu* [Current problems of modern design] [Conference proceedings] (pp. 197–201). Kyiv National University of Technologies and Design [in Ukrainian].
- Vicher, A., Belinskyi, Ya., & Skyba, M. (2017). *Mapa ekosystemy ukrainskoho dyzainu* [Map of the Ukrainian design ecosystem]. Design4Ukraine. <https://www.design4ukraine.com/ecosystem> [in Ukrainian].
- Yolon, P. (2002). Systemnyi pidkhid [Systemic approach]. In *Filosofskyi entsyklopedychnyi slovnyk* [Philosophical encyclopedic dictionary] (pp. 584). Hryhoriy Skovoroda Institute of Philosophy of the NAS of Ukraine; Abrys [in Ukrainian].

Надійшла: 14.03.2025; Прийнята: 16.05.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

УДК 766.05:[655.3.066:172.15]:7.091.8(477-87)"364"
DOI: 10.31866/2617-7951.8.1.2025.330437

UDC 766.05:[655.3.066:172.15]:7.091.8(477-87)"364"

СПЕЦИФІКА ЕКСПОНУВАННЯ ПАТРІОТИЧНОГО ПЛАКАТА ЗА МЕЖАМИ 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

SPECIFICS OF EXHIBITING A PATRIOTIC POSTER OUTSIDE OF UKRAINE

Andrii 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

У статті аналізується реакція глядацької аудиторії за кордоном на експонований український військовий плакат у стінах відомих університетів. **Метою** дослідження є виявлення проблемних зон виставкової діяльності за межами України періоду повномасштабного воєнного вторгнення Росії в Україну. **Методи дослідження.** Порівняльний і мистецтвознавчий аналіз. **Наукова новизна.** У статті з'ясовуються причини конфліктів, що виникають під час проведення за кордоном українських плакатних виставок, які художньо висвітлюють спротив України російському збройному вторгненню і злочини проти людяності, вчинені агресором. Аналіз меседжів у пресі та соцмережах від так званих «активних глядачів» викриває повторення ними наративів російської пропаганди і в такий спосіб – цілеспрямований вплив Росії на громадську думку громадян Європейського Союзу. **Висновки.** Виставкова діяльність вітчизняних митців за будь-яких результатів є безперечно потрібною і корисною, оскільки навіть негативне ставлення до українського культурного продукту виявляє російські впливи у локальних спільнотах і створює прецеденти для розголосу і обговорення ситуації навколо воєнної агресії в бік незалежної європейської держави, якою є Україна. Мистецтво плаката дозволяє ефективно візуалізувати проблеми війни і воєнні злочини

Abstract

The article analyses the reactions of foreign audiences to the Ukrainian war poster exhibited on the walls of famous universities. **The purpose of the study** is to identify problematic areas of exhibition activity outside Ukraine during the period of Russia's full-scale military invasion of Ukraine. **Research methods.** Comparative and art historical analysis. **Scientific novelty.** The article identifies the causes of conflicts that arise during Ukrainian poster exhibitions abroad, which artistically highlight Ukraine's resistance to the Russian armed invasion and the crimes against humanity committed by the aggressor. The analysis of messages in the press and social media from so-called 'active viewers' shows that they repeat Russian propaganda narratives, thus demonstrating Russia's targeted influence on the public opinion of EU citizens. **Conclusions.** The exhibition activities of Ukrainian artists, regardless of the results, are undoubtedly necessary and useful because even a negative attitude towards the Ukrainian cultural product reveals Russian influences in local communities and creates precedents for publicising and discussing the situation of military aggression against an independent European state such as Ukraine. Poster art allows us to effectively visualise the problems of the war and Russia's war crimes in Ukraine and convey the message to the international community. This way, graphic design performs a beneficial expository func-

Росії в Україні і доносити повідомлення до світової спільноти. В такий спосіб графічний дизайн виконує вкрай корисну викривальну функцію, фактично, стає контрпропагандою російських наративів. Отже, виставкова діяльність із суспільною дискусією довкола неї значно підвищує присутність України у європейському медіа-просторі. Втім, важливо наголосити й на іншій проблемі. Оскільки у різних країнах Західної Європи серед глядачів помітне неоднозначне ставлення до війни Росії в Україні, то часто від рішення куратора і організаторів залежить, загострювати ситуацію і прибирати спірні твори з експозиції чи відстоювати свою позицію. Тому можливість митців бути на місці і творчо відреагувати на вандалізм і фальшиві звинувачення була б найкращим рішенням у такій ситуації, але, на жаль, саме така можливість під час війни в українців обмежена.

Ключові слова:

плакат, дизайнерська освіта, міжнародні мистецькі виставки, креативний спротив російському вторгненню, засоби і прийоми графічного дизайну.

tion, becoming a counter-propaganda to Russian narratives. In this way, exhibition activities with public discussion around them significantly increase Ukraine's presence in the European media space. However, it is essential to point out another problem. Given the mixed attitudes of viewers in various Western European countries towards Russia's war in Ukraine, it often depends on the decision of curators and organisers whether to escalate the situation and remove controversial works from the exhibition or defend their position. Therefore, the ability of artists to be on-site and respond creatively to vandalism and false accusations would be the best solution in such a situation. Still, unfortunately, this is the kind of opportunity that Ukrainians have during the war.

Keywords:

poster, design education, international art exhibitions, creative resistance to Russian invasion, graphic design tools and techniques.

Вступ **1**

Творча і виставкова діяльність українських митців, спричинена війною, відбувається у не завжди сприятливих умовах не тільки в Україні, а й за її межами. Періоди суцільної емоційної та матеріальної підтримки України змінюються втомою західної аудиторії, перемиканням на власний порядок денний. Означений перебіг подій потребує аналізу поточного способу ведення виставкової діяльності на користь України з метою можливої корекції.

Мета дослідження **2**

Мета цього дослідження – дослідити реакцію певних кіл західного суспільства на проекти вітчизняних митців; через реакцію визначити ефективність творчої роботи української креативної молоді у розвінчуванні російських пропагандистських наративів у європейському медіа-просторі; спрогнозувати можливі зміни у виставковій політиці відповідно до нової кон'юнктури.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

У дослідженні використовується порівняльний метод та метод мистецтвознавчого аналізу. Інформаційний потік, що супроводжує виставкову діяльність за кордонами України, істотно збільшився від початку повномасштабної агресії із зрозумілих причин безпрецедентності подій, що відбувалися. Здебільшого, подібні інформаційні повідомлення про експозиції українських

митців мають позитивний і оптимістичний характер, оскільки співчуття та емпатія до постраждалої сторони є рисами цивілізованого суспільства. Про виставкову колекцію університетської молоді вже йшлося у нашій статті, присвяченій огляду колекції плакатів дизайн-групи «Креативний спротив КНУКіМ/КУК», що була передана до відділу образотворчих мистецтв НБВУ (Донець & Будник, 2024). Однак, фокус дослідження був зосереджений саме на фіксації факту діяльності групи без ретельного аналізу випадків провокацій чи прихованого саботажу щодо показу творчості митців і графічних дизайнерів. До цього ж корпусу розвідок можна зачислити й англомовну статтю у виданні *University and War in Ukraine* (Budnyk & Donets, 2023), де розглядалися зміни в освітньому процесі, спричинені вторгненням, і вплив таких змін на реалізацію студентських плакатних проєктів саме у Польщі.

До огляду експозиційної активності вітчизняних художників від початку війни зверталася у своєму дослідженні О. Луковська (2022). У статті загалом правильно зазначалася важливість і актуальність проведення закордонних виставок і домінування плакатного жанру, однак не описувалася можлива проблематика, що виникає під час експозиційної діяльності.

Творчі діалоги між студентами київських і краківських вищих навчальних закладів аналізувалися нами у статті, присвяченій інтерпретації актуальних воєнних подій студентами-дизайнерами в міжнародних виставкових проєктах, де на прикладі робіт творчої молоді з різних країн розглядалися різноманітні підходи щодо візуального вирішення поставлених мистецьких задач (Будник, 2024). Дотичність до цікавої нам тематики можна знайти у колективній статті Я. Твердохлібової, А. Носенко та Д. Величка (2023), де розглянуто концептуальні засади виставкової діяльності вищих навчальних закладів мистецького спрямування, втім без прив'язки до воєнних дій.

Однак не завжди творча активність українських митців схвально зустрічається у локальних закордонних спільнотах, що варто розглянути на конкретному прикладі студентської виставки «Ціна свободи», яка тривала у Тюбінгенському університеті (Німеччина) у грудні 2024 р. Емпіричну базу складатимуть позитивні і негативні відгуки про виставку у німецькій пресі (в тому числі й лівого спрямування), які можна знайти на ресурсах: *Junge Welt* (Rude, 2024), *Linke liste SDS Tübingen* (SDS Tübingen, 2024), *SüdWest Presse* (Janßen, 2024).

Розгляду цих питань присвячене інтерв'ю журналіста В. Тетерука (2024) «Мистецтво плаката і битва з рашизмом» з учасниками плакатного проєкту Андрія Будника і Ренати Рахімової. До друкованих емпіричних джерел належить каталог події

«Ціна свободи» (2024) з описами самих учасників проекту до експонованих плакатів, а також, власне, самі твори.

Результати дослідження 4

Як уже зазначалося, в статті розглядаються події й експонати студентської плакатної виставки «Ціна свободи» (рис. 1), що тривала в межах міжнародного проекту із такою ж назвою у грудні 2024 р. Фінальною частиною освітньої програми, що складалася з циклу лекцій про роль плаката у періоди кардинальних суспільних змін, стала виставка в одному із найстаріших університетів Німеччини у місті Тюбінген. Освітній заклад було засновано 1477 р., а кількість студентів становить 28 619 осіб (Eberhard Karls Universität Tübingen, 2024).

Номінально проект було присвячено 35-річчю падіння Берлінської стіни (9 листопада 1989 р.), 10-літтю Революції Гідності, 20-літтю Помаранчевої революції, подіям російсько-української війни тощо. Найкраще про його концепцію свідчать рядки, опубліковані у виставковому каталозі: «Свобода – безцінна. Напевне, разом із правами людини і цінністю кожного людського життя свобода є одним із головних надбань людства і цивілізації. Утім, кожна країна, кожна нація мають сплатити, вже сплатили або платять безпосередньо зараз свою ціну за свободу» (Ціна свободи, 2024). Далі йдеться про те, що Україна, яка вже розплатилася мільйонами життів за Голодомор і Другу світову війну, продовжує класти на вітар свободи тисячі людських життів, опираючись російському вторгненню.

Висвітлити ці події – занепад хибної комуністичної ідеології і неефективної соціалістичної економіки, падіння тоталітарних режимів («Осінь народів»), спалахи громадської свідомості і, як наслідок, революції, опір агресії – було вирішено мовою плаката, як найшвидшого із всіх жанрів мистецтва у переламні моменти історії. Кожна з країн Східної Європи у цьому стрімкому процесі мала свою художню специфіку і певні символи плакатної мови, засоби і прийоми графічної візуалізації, однак всі ці твори просякнуті прагненням до свободи, як найвищої цінності.



Рис. 1. Андрій Будник, Анастасія Губенко. Офіційна афіша проекту «Ціна свободи». 2024.

Fig. 1. Andrii Budnyk, Anastasiia Hubenko. The official poster of the Price of Freedom project. 2024.

Завжди плакат діяв як суспільний резонатор або подразник, але ніколи не залишав глядачів байдужими. Показово, що і у випадку з студентським проектом сталася аналогічна ситуація.

Ще до відкриття виставки з'явився запит від місцевого журналіста Матіаса Руде щодо надання пояснення плаката «Тарган» студентки 1-го курсу Київського університету культури Ренати Рахімової. Після відкриття саме цей вже експонований твір було обклеєно листівками Соціал-демократичного студентського об'єднання СДС (SDS – Sozialistisch-Demokratischer Studierendenverband), цей процес супроводжувався відповідними дописами в соцмережах (Linke liste SDS Tübingen, 2024) і на сайті «Лівий список СДС» вже згаданої організації (SDS Tübingen, 2024). У місцевій пресі лівого спрямування розгорнулася кампанія проти виставки включно з письмовими зверненнями до ректора Тюбінгенського університету і згодом до мера міста з вимогою зупинити експонування українських творів.

Серед претензій до виставки були несподівані звинувачення. Так, у редакційному дописі Linke liste SDS без зазначення автора від 12 грудня 2024 р. «Nationalismus ist super, er muss nur von den richtigen kommen» (Націоналізм – це чудово, просто він повинен виходити від правильних людей) молодих українських дизайнерів звинувачували у відсутності жалю до «російських солдатів...», яких «...відправляють на війну недобровільно», у некритичному погляді на Євромайдан, де «радикальні праві групи відігравали значну роль у повстаннях», у прирівнюванні Путіна до Гітлера (SDS Tübingen, 2024). Сама назва допису дозволяє зрозуміти, що українські студенти, які під обстрілами та іноді за відсутності елементарних цивілізаційних норм існування здійснюють творчий опір агресору, не є «правильними» людьми. Звинувачення ж стосувались плакатів із змістових блоків «Ти ж хотів землі моєї» (рис. 2), «Putler-Hitler-Killer» (рис. 3) та окремих творів авторів (за абеткою) Анастасії Антоненко, Ярослава Люшні, Данієли Максимчук, Марини Перепелиці, Олександра Проценка, Оксани Рубленко, Катерини Сюмар, Юлії Трохимчук, Анастасії Чернової, Валерії Ястребової та інших.

Інше видання піддає критиці звернення українців до «стовпів нації» – Тараса Шевченка, Лесі Українки, Івана Франка – у плакаті Руслана Рабенка «Слава Україні!» (рис. 4). На такий метафоричний прийом зображення класиків української культури із зброєю німецьким журналістом Ульріхом Янсенем було наліплено ярлик «кітчевого героїзму» (Janßen, 2024). Претензії до твору студентки Юлії Коцар «Ціна свободи» (рис. 5) з боку дописувача Матіаса Руде полягали у тому, що на ньому зображено «солдатів у кітчево-героїчних позах, зокрема командира «Правого сектора» Дмитра Коцюбайла, відомого під позивним «Да Вінчі»». Далі М. Руде вдається до відвертих і нечесних маніпуля-



Рис. 2. Змістовий блок «Ти ж хотів землі моєї...».
Анастасія Антоненко, Юлія Трохимчук,
Даніела Максимчук, Анастасія Чернова. 2022–2023.

Fig. 2. Content block "You wanted my land...".
Anastasiia Antonenko, Yuliia Trokhymchuk,
Daniela Maksymchuk, Anastasiia Chernova. 2022–2023.



Рис. 3. Змістовий блок «Putler-Hitler-Killer».
Ярослав Люшня, Марина Перепелиця,
Оксана Рубленко, Катерина Сюмар. 2022.

Fig. 3. Content block "Putler-Hitler-Killer".
Yaroslav Liushnia, Maryna Perepelytsia,
Oksana Rublenko, Kateryna Siumar. 2022.

цій щодо фотографій з прообразом для плаката, підтягуючи під свої звинувачення Степана Бандеру, якого своєю чергою безапеляційно називає «колаборантом Гітлера» (Rude, 2024). Допис є суцільним повторенням тез російської пропаганди і неперевічених фактів із зневажливим тоном, що знецінюють полеглих за свободу воїнів.

Твір Ренати Рахімової «Тарган» було звинувачено в «антикомунізмі», порівнянні Німецької демократичної республіки із тарганом (дослівно – «шкідником»), а загалом виставку було діагностовано як «антикомуністичну ... з фашистською символікою» (Rude, 2024). У підсумку два експоновані плакати було

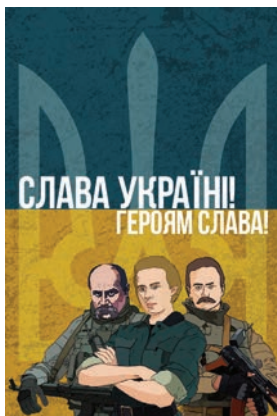


Рис. 4. Руслан Рабенко.
Слава Україні! Героям слава!
2022.

Fig. 4. Ruslan Rabenko.
Glory to Ukraine! Glory to the
heroes! 2022.

Рис. 5. Юлія Коцар.
Ціна свободи. 2024.

Fig. 5. Yuliia Kotsar.
The price of freedom. 2024.

знищено у вандалський спосіб, а саме – «Тарган» Ренати Рахімової та «Святий воїн» Михайла Вересова (рис. 6, 7, 8, 9). Експозицію було демонтовано достроково, хоча й було проведено завершальну пресконференцію. З одного боку, описаний випадок можна трактувати як поразку, втім, дозволимо собі ідентифікувати інцидент як такий, що виявив справжнє варварське обличчя деяких закордонних прихильників російської агресії. Відсутність можливості в українських митців постійно перебувати у експозиційних просторах і відповідно реагувати на вандалізм і хибні звинувачення стають причинами безкарності проросійської частини глядачів у західних спільнотах стосовно творчості української молоді на тему війни.

Проаналізована ситуація не є поодиноким, певні проблеми виникали й під час плакатних виставок у Болгарії (Київський національний університет культури і мистецтв [КНУКіМ], 2022, 2023b), Ірландії (КНУКіМ, 2023с), Польщі (КНУКіМ, 2023а). Однак всі претензії до української сторони у згаданих випадках не мали документального підтвердження і ретранслювалися



Рис. 6. Рената Рахімова. Тарган.
2024.

Fig. 6. Renata Rakhimova.
Cockroach. 2024.

Рис. 7. Михайло Вересов.
Святий воїн. 2024.

Fig. 7. Mykhailo Veresov.
Holy warrior. 2024.

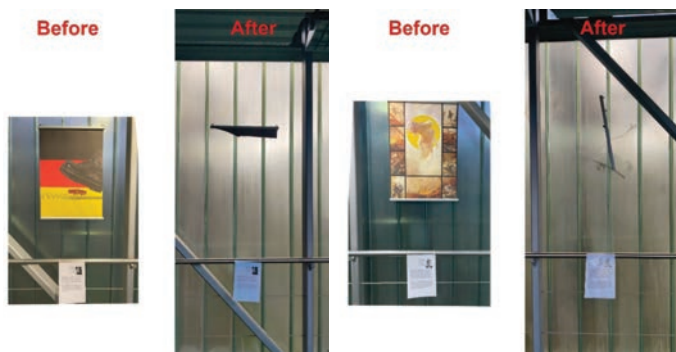


Рис. 8, 9. Приклади вандалізму по відношенню до плакатів Ренати Рахімової та Михайла Вересова. Фото автора статті.

Figures 8, 9. Examples of vandalism against posters of Renata Rakhimova and Mykhailo Veresov. Photo by the author of the article.

виключно в усіх розмовах організаторів. Так, у болгарському місті Бансько стурбованість місцевого галериста зводилася до побоювань щодо поведінки російських туристів, які вороже ставилися до творів української молоді. Втім, та сама виставка без проблем пройшла у Софії із відвідуванням представниками дипломатичних місій, що розташовані у столиці Болгарії (КНУКІМ, 2022). Під час підготовки іншої події, – виставки студентських колажів «За межами» у болгарському місті Русе, – організатори відмовилися від варіанта афіші Олександри Геймур, на якій було зображено охоплений «бавовною» Кремль (рис. 10), але погодилися на інший варіант від Дарини Чорнобай із зображенням вибухів на Майдані Незалежності (рис. 11).

У Польщі під час підготовки плакатного проекту у краківській приватній галереї «W Przyziemiu» власники висловили побажання не виставляти постер Андрія Будника «Russia kills again and again» (рис. 12), темою якого була можлива причетність Росії до авіакатастрофи біля російського міста Смоленськ



Рис. 10. Олександра Геймур. Відхилена афіша «За межами». 2022.

Fig. 10. Oleksandra Heimur. The rejected poster "Beyond". 2022.

Рис. 11. Дарина Чорнобай. Погоджена афіша «За межами». 2022.

Fig. 11. Daryna Chornobai. Agreed "Beyond" poster. 2022.



Рис. 12. Андрій Будник. *Russia kills again and again.* 2022.

Fig. 12. Andrii Budnyk. *Russia kills again and again.* 2022.

президентського літака із Лехом Качинським та польськими урядовцями 10 квітня 2010 р. Тобто навіть попри очевидну доведеність російських злочинів із літаками (збиття малазійського Боїнга 777 рейсу МН17 біля Торезу Донецької області) у деяких країнах і досі виникають перестороги щодо оприлюднення подібних візуальних матеріалів.

Наприкінці 2024 р., попри вже досягнуті домовленості щодо проведення плакатної події, ірландським організаторам не сподобалися студентські плакати про очільника держави-агресора, що стало причиною скасування заходу. Хоча до цього випадку у активі університетської групи «Креативний спротив» вже були успішно проведені дві виставки у ірландських містах Дрогеда і Дублін. Без проблемних моментів відбулися студентські експозиції антивоєнних плакатів і в Ягеллонському університеті в Кракові (Польща, 2022) і Західному університеті Тімішоари (Румунія, 2025).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Вперше увагу зосереджено на конфліктних моментах, що виникають під час проведення за кордоном українських плакатних виставок, які художньо висвітлюють спротив України російському збройному вторгненню і злочини проти людяності, вчинені агресором. У статті з'ясовуються причини цих конфліктів, які викривають цілеспрямовану протидію українцям, що базується на повторенні наративів російської пропаганди. До такого висновку приводить аналіз меседжів у пресі і соцмережах від так званих «активних глядачів».

Висновки

6

Виставкова діяльність українських мистців і, зокрема, дизайнерів за будь-яких результатів є безперечно потрібною і корисною, оскільки навіть негативне ставлення до українського культурного продукту виявляє російські впливи у локальних

спільнотах і створює прецеденти для розголосу і обговорення ситуації навколо воєнної агресії в бік незалежної європейської держави, якою є Україна. Фахове використання інтернаціональних дизайнерських засобів плаката для візуалізації проблем війни лише підсилює ідеологічний посил українського суспільства і провокує наочне виявлення опортуністичних проросійських позицій певної негативно налаштованої частини до України західної спільноти. Отже, графічний дизайн виконує вкрай корисну і важливу пропагандистську функцію, що з одного боку підвищує присутність України у медіа-просторі, а з другого, виховує покоління патріотично налаштованої молоді, яка опановує засоби донесення власної думки за посередництвом візуальних комунікацій.

Список бібліографічних посилань

- Будник, А. (2024). Інтерпретація актуальних воєнних подій студентами-дизайнерами в міжнародних виставкових проєктах. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, 51, 131–141. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318368>
- 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>
- Київський національний університет культури і мистецтв. (2022, 25 серпня). *Експозиція патріотичної графіки до Дня Незалежності України в Болгарії*. <https://knukim.edu.ua/vystavka-knukimkuk-do-dnya-nezalezhnosti-ukrayiny-v-bolgariyi/>
- Київський національний університет культури і мистецтв. (2023a, 24 травня). *Виставка актуального мистецтва молодих креаторів у Кракові*. <http://knukim.edu.ua/vystavka-aktualnogo-mystecztva-molodyh-kreatoriv-u-krakovi/>
- Київський національний університет культури і мистецтв. (2023b, 27 лютого). «За межами»: експозиція колажів у Болгарії. <https://knukim.edu.ua/za-mezhamy-ekspozycziya-kolazhiv-u-bolgariyi/>
- Київський національний університет культури і мистецтв. (2023c, 31 серпня). Патріотична графіка «Креативного супротиву» КНУКіМ&КУК в Ірландії. <https://knukim.edu.ua/patriotychna-grafika-kreatyvno-go-suprotivu-knukimkuk-v-irlandiyi/>
- Луковська, О. І. (2022). Виставкова діяльність українських митців у час війни. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Напрямок: Мистецтвознавство*, 42, 21–27. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi42.553>
- Твердохлібова, Я. М., Носенко, А. І., & Величко, Д. О. (2023). Виставкова діяльність як педагогічний чинник формування особистості культури. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*, 2(143), 7–18. <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2023-2-1>
- Тетерук, В. (2024, 26 грудня). *Мистецтво плакату і битва з рашизмом*. Телеканал I-UA.tv. <https://bit.ly/4jt2p2F>
- Ціна свободи: Міжнародний арт-проєкт графічного дизайну [Каталог виставки]. (2024). Тюбінген.

- 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* (Vol. 58, pp.177–207). Peter Lang.
- Eberhard Karls Universität Tübingen. (n.d.). *Zahlen und Fakten zur Universität Tübingen*. Retrieved March 8, 2025, from <https://uni-tuebingen.de/universitaet/profil/zahlen-und-fakten/>
- Janßen, U. (2024, December 18). *Kunst im Krieg: Kitschig heldenhaft?* SüdWest Presse. Retrieved March 8, 2025, from <https://www.swp.de/lokales/tuebingen/kunst-im-krieg-kitschig-heldenhaft-77735716.html>
- Linke liste SDS Tübingen [@solid.sds.tuebingen]. (2024, December 12). *Heute haben wir an der Uni-Bib Flugblätter verteilt. Nationalismus ist nicht die Lösung sondern das Problem!* Instagram. https://www.instagram.com/p/DDe5y74oSfl/?img_index=1
- Rude, M. (2024, December 11). *Ausstellung in Tübingen. Kommunismus als Kakerlake*. Junge Welt. <https://www.jungewelt.de/artikel/489650.ausstellung-in-t%C3%BCbingen-kommunismus-als-kakerlake.html>
- SDS Tübingen. (2024, December 12). *Nationalismus ist super, er muss nur von den richtigen kommen*. Linke liste SDS Tübingen. <https://tuebingen.solid-sds.de/uncategorized/nationalismus-ist-super-er-muss-nur-von-den-richtigen-kommen/25665>

References

- Budnyk, A. (2024). Interpretatsiia aktualnykh voiennykh podii studentamy-dyzaineramy v mizhnarodnykh vystavkovykh proiektakh [Interpretation of current war events by design students in international exhibition projects]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Arts*, 51, 131–141. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318368> [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* (Vol. 58, 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 KNUKiM/KUK") [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].
- Eberhard Karls Universität Tübingen. (n.d.). *Zahlen und Fakten zur Universität Tübingen* [University of Tübingen: Facts and figures]. Retrieved March 8, 2025, from <https://uni-tuebingen.de/universitaet/profil/zahlen-und-fakten> [in German].
- Janßen, U. (2024, December 18). *Kunst im Krieg: Kitschig heldenhaft?* [Art in war: Kitschy heroic?]. SüdWest Presse. <https://www.swp.de/lokales/tuebingen/kunst-im-krieg-kitschig-heldenhaft-77735716.html> [in German].
- Kyiv National University of Culture and Arts. (2022, August 25). *Ekspozytsiia patriotychnoi hrafiky do Dnia Nezalezhnosti Ukrainy v Bolharii* [Exhibition of patriotic graphics for the Independence Day of Ukraine in Bulgaria]. <https://knukim.edu.ua/vystavka-knukimkuk-dodnya-nezalezhnosti-ukrayiny-v-bolgariyi/> [in Ukrainian].
- Kyiv National University of Culture and Arts. (2023a, May 24). *Vystavka aktualnoho mystetstva molodykh kreatoriv u Krakovi* [Exhibition of current art of young creators in Krakow]. <http://knukim.edu.ua/vystavka-aktualnogo-mystecztva-molodyh-kreatoriv-u-krakovi/> [in Ukrainian].

- Kyiv National University of Culture and Arts. (2023b, February 27). "Za mezhamy": ekspozytsiia kolazhiv u Bolharii ["Beyond": Collage exhibition in Bulgaria]. <https://knukim.edu.ua/za-mezhamy-ekspozycziya-kolazhiv-u-bolgariyi/> [in Ukrainian].
- Kyiv National University of Culture and Arts. (2023c, August 31). *Patriotychna hrafika "Kreatyvnoho suprotyvuv" KNUKiM&KUK v Irlandii* [Patriotic Graphics of the "Creative Resistance" of KNUKiM&KUK in Ireland]. <https://knukim.edu.ua/patriotychna-grafika-kreatyvnoho-suprotyvuv-knukimkuk-v-irlandiyi/> [in Ukrainian].
- Linke liste SDS Tübingen [@solid.sds.tuebingen]. (2024, December 12). *Heute haben wir an der Uni-Bib Flugblätter verteilt. Nationalismus ist nicht die Lösung sondern das Problem!* [Today we distributed leaflets at the university library. Nationalism is not the solution, it's the problem!]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DDe5y74oSfI/?img_index=1 [in German].
- Lukovska, O. I. (2022). Vystavkova diialnist ukrainskykh myttsiv u chas viiny [Exhibition activities of Ukrainian artists in time of war and about war]. *Ukrainian Culture: The Past, Modern, Ways of Development. Branch: Art Criticism*, 42, 21–27. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi42.553> [in Ukrainian].
- Rude, M. (2024, December 11). *Ausstellung in Tübingen. Kommunismus als Kakerlake* [Exhibition in Tübingen. Communism as a Cockroach]. Junge Welt. <https://www.jungewelt.de/artikel/489650.ausstellung-in-t%C3%BCbingen-kommunismus-als-kakerlake.html> [in German].
- SDS Tübingen. (2024, December 12). *Nationalismus ist super, er muss nur von den richtigen kommen* [Nationalism is great, it just has to come from the right people]. Linke liste SDS Tübingen. <https://tuebingen.solid-sds.de/uncategorized/nationalismus-ist-super-er-muss-nur-von-den-richtigen-kommen/25665> [in German].
- Teteruk, V. (2024, December 26). *Mystetstvo plakatu i bytva z rashyzmom* [Poster art and the battle against racism]. Telekanal I-UA.tv. <https://bit.ly/4jt2p2F> [in Ukrainian].
- Tsina svobody: Mizhnarodnyi art-proiekt hrafichnoho dyzainu [The price of freedom: An international graphic design art project] [Exhibition catalog]. (2024). Tiubinhnen [in Ukrainian].
- Tverdokhlibova, Ya. M., Nosenko, A. I., & Velychko, D. O. (2023). Vystavkova diialnist yak pedahohichnyi chynnyk formuvannia osobystosti kultury [Exhibition activity as a pedagogical factor in the formation of the personality of culture]. *Scientific Bulletin of South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky*, 2(143), 7–18. <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2023-2-1> [in Ukrainian].

Надійшла: 29.12.2024; Прийнята: 13.03.2025

Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

ГРАФІЧНИЙ ТА НУЛЬОВИЙ ПІДХОДИ У ГІБРИДНИХ ІНТЕРФЕЙСАХ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ

Анастасія Павлюк,
<https://orcid.org/0000-0003-2963-5408>,
асистент кафедри графічного дизайну,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
anastasiia.pavliuk@knukim.edu.ua

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

GRAPHICAL AND ZERO-BASED APPROACHES IN HYBRID INTERFACES OF MOBILE APPLICATIONS

Anastasiia Pavliuk,
<https://orcid.org/0000-0003-2963-5408>,
Assistant Lecturer,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
anastasiia.pavliuk@knukim.edu.ua

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 – визначити, наскільки інтерфейси мобільних додатків, що використовують великі мовні моделі, наблизилися до нульового інтерфейсу. Дослідження спрямоване на аналіз того, наскільки сучасні мовні моделі сприяють переходу до нульового інтерфейсу та чи можуть вони забезпечити повноцінний користувацький досвід без взаємодії з графічними елементами. Окрему увагу приділено питанням практичної реалізації нульового інтерфейсу в мобільних додатках, характеру збереження графічних елементів та їх функціональної ролі у взаємодії користувачів із системою та штучним інтелектом. Також досліджено перспективи подальшого розвитку нульового інтерфейсу та його помітний вплив на ринок дизайну UX/UI, включаючи можливості викликів та загрози. **Методи дослідження** включають аналіз наукових та професійних досліджень, присвячених нульовому інтерфейсу та штучному інтелекту. Виявлені принципи нульового інтерфейсу

Abstract

Research Objective – to determine the extent to which mobile application interfaces utilizing large language models have approached the concept of a zero interface. The research focuses on analyzing how modern language models facilitate the transition toward a zero interface and whether they can provide a full-fledged user experience without interaction with graphical elements. Special attention is given to the practical implementation of the zero interface in mobile applications, the persistence of graphical elements, and their functional role in user interaction with the system and artificial intelligence. Additionally, the study examines the prospects for the further development of the zero interface and its significant impact on the UX/UI design market, including potential challenges and threats. **Research methods** include the analysis of scientific and professional studies on zero UI and AI. The identified principles of zero UI were applied to the study of three assistant applications: OpenAI ChatGPT, Microsoft Copilot, and Google

були застосовані під час дослідження трьох мобільних додатків помічників: OpenAI ChatGPT, Microsoft Copilot та Google Gemini. **Наукова новизна** полягає в комплексному аналізі впливу великих мовних моделей на розвиток нульового інтерфейсу шляхом практичного дослідження мобільних додатків, які містять помічників на базі штучного інтелекту, що дозволяє оцінити ступінь інтеграції голосової взаємодії та залежність від традиційних графічних елементів. Вперше здійснено порівняльний аналіз рівня інтеграції нульового інтерфейсу в різних системах, що дозволяє визначити тенденції його розвитку та перспективи застосування його подальшого впровадження. **Висновки.** Тестування мобільних додатків показало, що всі вони містять елементи нульового інтерфейсу, проте графічний інтерфейс залишається ключовим засобом взаємодії. Мобільні додатки підтримують природний користувацький досвід голосових команд за допомогою штучного інтелекту, але для активації та деактивації голосового режиму необхідно використовувати графічний інтерфейс. Нульовий інтерфейс присутній як додаткова функція, що дублює користувацьку взаємодію на основі традиційних кнопок та полів вводу. Висновки дослідження свідчать, що наразі немає істотної загрози зникнення графічного інтерфейсу та ринку праці її фахівців (UI дизайнерів). Однак для UX дизайнерів з'являється новий виклик і можливість застосувати свої вміння, знаходячи ті місця графічного інтерфейсу, які можна спростити шляхом додавання функції нульового інтерфейсу.

Ключові слова:

візуальні комунікації, графічний дизайн, UX/UI дизайн, графічний інтерфейс користувача, мобільні застосунки, комп'ютерні технології в дизайні, діджитал-арт, штучний інтелект, цифровий контент, великі мовні моделі, нульовий інтерфейс.

Gemini. **Scientific Novelty** lies in the first comprehensive analysis of the impact of large language models on the development of the zero interface through a practical study of assistant mobile applications that contain artificial intelligence-based assistants. This approach enables an assessment of the degree of voice interaction integration and dependence on traditional graphical elements. For the first time, a comparative analysis of the level of zero interface integration across different systems has been conducted, allowing for the identification of development trends and prospects for its further implementation. **Conclusions.** Testing of mobile applications showed that they all contain elements of zero UI, but the main one remains the graphical interface. Mobile applications support a natural user experience with voice commands using artificial intelligence, but to activate and deactivate the voice mode, a graphical interface is required. Zero UI is present as an additional feature that duplicates user interaction based on traditional buttons and input fields. Currently, there is no significant threat to the disappearance of the graphical interface and the job market for its specialists (UI designers). However, for UX designers, there is a new challenge and opportunity to apply their skills by finding those places in the graphical interface that can be simplified by adding zero UI functions.

Keywords:

visual communications, graphic design, UX/UI design, graphical user interface, mobile applications, computer technologies in design, digital art, artificial intelligence, digital content, large language models, zero interface.

Вступ 1

Відколи з'явилися інтерфейси, що робили можливим спілкування між комп'ютерами та людьми, їх намагалися спростити та покращити. Вони пройшли тривалу еволюцію від текстових до сучасних графічних (GUI – graphic user interface). З кожною ітерацією покращення, взаємодія людей та комп'ютерів ставала простішою, зрозумілішою та естетично привабливішою. Зокрема великий вклад у цьому процесі відіграли графічні та UX/UI дизайнери.

Одним із способів покращення інтерфейсу може бути його наближення до природної людської комунікації. Управління комп'ютером словами та жестами означало б зникнення інтерфейсу як проміжної ланки у спілкуванні між комп'ютерами та людьми. Тому ця концепція отримала назву Zero UI (нульовий інтерфейс). Починаючи з 2010-х рр. робилися численні спроби отримати такий інтерфейс за допомогою голосових помічників, розумних окулярів тощо.

Поява великих мовних моделей (LLM) значно розширило можливості комп'ютерів розуміти природну мову людини і це робить можливість появи нульового інтерфейсу більш реалістичним ніж раніше. Технологію обробки природної мови (Natural language processing, NLP) та розуміння природної мови (Natural language understanding, NLU) для управління комп'ютерами почали використовувати на різноманітних веб та мобільних додатках як альтернативу графічному інтерфейсу. Ці зміни можуть суттєво вплинути на дизайн інтерфейсів та дизайн користувацького досвіду, що вимагає динамічних змін серед фахівців-дизайнерів UX/UI.

Мета дослідження 2

Мета дослідження – за допомогою тестів окремих функцій мобільних додатків, що використовують великі мовні моделі, визначити, наскільки вони наблизилися до нульового інтерфейсу і скільки графічного користувацького інтерфейсу там лишається; на базі отриманих результатів визначити перспективи розвитку нульового інтерфейсу та загрози, яку він може становити для ринку UX/UI дизайну.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Було проведено аналіз наукових та професійних досліджень нульового інтерфейсу. Це дало розуміння термінології, переваг, недоліків та перспектив розвитку у майбутньому, які прогнозують дослідники. Аналіз включав різні джерела, такі як наукові статті, публікації фахівців, книги та професійні блоги. Основна увага приділялася визначенню ключових концепцій та підходів, що використовують у дослідженні нульового інтерфейсу.

Виявлені принципи, що характеризують нульовий інтерфейс, були застосовані до дослідження трьох мобільних додатків помічників, що засновані на штучному інтелекті, зокрема великих мовних моделях. На початку нашого дослідження ми робимо припущення, що такі програми, які мають доступ до великих

мовних моделей, будуть активніше використовувати нульовий інтерфейс, оскільки вони володіють потужним інструментом інтерпретації людського мовлення. Було обрано мобільні додатки OpenAI ChatGPT, Microsoft Copilot, Google Gemini, оскільки саме ці системи мають найбільшу частину ринку ШІ-чатботів станом на лютий 2025 р. Зокрема ChatGPT займає більшу половину 59.80%, Copilot 14.40%, а Gemini – 13.50%. Це важлива характеристика для дослідження, адже свідчить, що ці лідери ринку мають достатньо ресурсів, щоб розробляти складні інновації, такі як нульовий інтерфейс. Хоч ці продукти мають також і вебінтерфейс, було свідомо обрано саме мобільні додатки, адже вони дають більше доступу до інструментів захоплення інформації від користувача, такі як мікрофони, камери, сканери відбитків пальців. Кожен з цих продуктів має велику кількість функцій, проте для аналізу було обрано ті, що містяться у кожному з них. Оскільки мобільні додатки динамічно змінюються та трансформуються, варто зазначити, що дослідження проводилось упродовж лютого 2025 р. на телефоні iPhone 14 з операційною системою iOS 18.3.1 на таких версіях додатків: OpenAI ChatGPT 1.2025.049, Microsoft Copilot 30.0.430218001 та Google Gemini 1.2025.0670001.

У минулому інтерфейси не були інтуїтивно зрозумілими і вимагали спеціального навчання користувача. Потрібно було запам'ятовувати команди та їхні атрибути. Ця взаємодія між людиною та комп'ютером значно покращилася у графічному інтерфейсі, що використовував метафори, які користувач міг інтуїтивно зрозуміти. Групи файлів називали папками та позначали іконкою реальної папки. Їх розміщували на екрані, що називається «робочим столом». Видалені файли містяться у частині пам'яті, що позначали іконкою сміттового баку. Копіювання документів відбувалося за допомогою перетягування з однієї папки в іншу. І хоч користувачі можуть здогадатися про те, як керувати комп'ютером на основі цих метафор, складніші операції однаково вимагали навчання. Інтерфейс можна спростити, якби люди не намагалися розгадувати метафори, створенні UX/UI дизайнерами, а комп'ютери могли б розпізнавати жести, голос, розуміти задачі та доповнювати ці дані контекстом, наприклад, місцезнаходженням користувача (Estefani, 2023).

Про розвиток інтерфейсів у бік зменшення взаємодії користувача з комп'ютером за допомогою команд писав ще у 1993 р. Якоб Нільсон, пізніше один із провідних консультантів по юзателіті та доктор наук з наукового напрямку людино-комп'ютерної взаємодії Технічного університету Данії в Копенгагені. Він описав новий підхід до взаємодії, яку назвав «некомандні інтерфейси». У них користувачі взаємодіють з об'єктами або середовищем без явних команд, наприклад, системи з розпіз-

наванням жестів або голосу, де дії користувача автоматично інтерпретуються і виконуються системою (Nielsen, 1993).

Концепцію нульового інтерфейсу розробив Енді Гудман у 2015 р. Він зазначив, що з розвитком технологій люди мають відійти від комунікації з комп'ютерами за допомогою екранів і перейти до більш природних та інтуїтивних способів взаємодії. Замість управління комп'ютерами за допомогою графічного інтерфейсу програми можуть аналізувати поведінку користувача, його рухи, погляд і навіть думки та відповідно до контексту підлаштовуватися під його потреби. У крайній формі такий інтерфейс має бути повністю невидимий (Goodman, 2015).

Цю концепцію підтримали і інші дослідники. Зокрема вони розвивали ідею того, що такому інтерфейсу не потрібно навчатися. Традиційний графічний інтерфейс, який керує комп'ютером за допомогою екранів та кнопок, вимагає від користувачів певних навичок та знань. Натомість нульовий інтерфейс можуть використовувати навіть ті, хто ними не володіє (Jeong, 2017). Наприклад, його можуть використовувати люди літнього віку, що або не здобули навичок управління комп'ютерами, або через стан свого здоров'я, вікові порушення, такі як втрата слуху або зору, проблеми з пам'яттю, деменція тощо не можуть використовувати графічний інтерфейс. У своєму дослідженні «Zero UI для допомоги літнім людям» Ручі Шах (Shah, 2023) досліджує ряд функцій, які може виконувати нульовий інтерфейс, підсилений штучним інтелектом, для цієї вікової групи – від читання книжок вголос до контролю за здоров'ям та екстренною допомогою у надзвичайних ситуаціях.

Ідею нульового інтерфейсу почали впроваджувати у свої цифрові продукти великі корпорації, що швидко зробило цю технологію відомою. Так, у 2011 р. компанія Apple Inc. презентувала свій голосовий помічник і назвала його Siri. За допомогою мовлення користувачі отримали змогу керувати своїми пристроями (Guzman, 2017). В 2014 Amazon.com презентує свого голосового помічника Alexa, що також дозволяє керувати програмами без використання графічного інтерфейсу, а виключно за допомогою голосу (Lopatovska et al., 2019). Аналогічного помічника впровадили у свої продукти компанія Google у 2016 р. під назвою Google Assistant (Gupta, 2018). Голосові помічники набули популярності серед водіїв авто, що мали змогу керувати програмами, не відволікаючись від керування. Тому такі помічники почали використовувати й виробники машин. Зокрема, автомобілебудівна компанія Tesla Motors у 2018 р. презентувала управління функціями автомобіля за допомогою голосу (Tsai, 2021).

Однією з перешкод у запровадженні нульового інтерфейсу було розпізнавання голосових команд користувачів. Помічники або не могли коректно проаналізувати, що говорить люди-

на, або не вміли інтерпретувати команди, якщо вони ставились неконкретно. Проте ця проблема почала вирішуватися з розвитком великих мовних моделей, таких як GPT-3. Вони вміли виявляти потребу користувача навіть тоді, коли задача сформульована нечітко, та давати на них відповіді чи генерувати код програми, що запускав різні сервіси на кшталт пошуку в інтернеті (Song et al., 2024). Для виконання складних задач, що потребують різних навичок, була розроблена концепція агентів, що кооперувались і могли автономно виконувати складні задачі, на кшталт аналізу великих масивів даних, для виконання яких раніше потрібно було не лише робота з графічним інтерфейсом, але й залучення багатьох фахівців (Tang et al., 2025).

Великі мовні моделі можуть якщо не повністю замінити графічний інтерфейс, то принаймні слугувати допоміжним інструментом. Про перспективи використання природної мови для виконання завдань у складному графічному інтерфейсі йдеться у статті «Автоматизація інтерфейсу користувача та автоматизація на основі великих мовних моделей: Чому вам потрібні обидва підходи» (Siva, 2025). Наприклад, вони можуть генерувати коротке резюме великих обсягів даних, чи створювати пояснення для помилок системи з пропозиціями способів їх вирішення. Автор зазначає, що незважаючи на переваги роботи з інструментами на базі великих мовних моделей, залишається проблема неточності їхніх результатів (Siva, 2025).

У дослідженні Девіда Пфафера (Pfeiffer, 2024) використано термін «світанок нульового інтерфейсу», оскільки він вважає, що лише тепер із допомогою штучного інтелекту ця переважно теоретична концепція стала можливою. Перераховані такі переваги, як спрощення користувацького досвіду (UX), доступність для людей з інвалідністю, персоналізація та автоматизація рутинних дій, збільшення ефективності за рахунок спрощення виконання складних задач. Проте він зазначає і виклики перед нульовим інтерфейсом, що побудований на базі штучного інтелекту. Користувачі не відчувають контролю за тим, що відбувається, і тому можуть не довіряти виконання важливих задач такому інструменту. Оскільки штучний інтелект збиратиме персоналізовану інформацію, виникає проблема конфіденційності і захисту чутливої інформації. Однак, незважаючи на всі переваги AI, існують ситуації, де людський фактор є незамінним. Це можуть бути завдання, що вимагають емпатії, творчості, моральних рішень або складного контекстуального розуміння, які штучний інтелект поки що не може повністю забезпечити.

Різницю між графічним та нульовим інтерфейсом визначає Артур Коул (Cole, 2023). У графічному інтерфейсі користувач має слідувати наперед визначеному процесу, щоб отримати результат. Тоді як у нульовому інтерфейсі людина йде від зворотного –

вона має визначити очікуваний результат, а створення процесу для його досягнення комп'ютер бере на себе. Коул називає його інтерфейсом на основі намірів (Intent-Based UI, IB-UI). Перевагою такого підходу є те, що кількість взаємодії між користувачем і комп'ютером значно зменшується. І тільки якщо результат незадовільний, користувач має повторно з ним взаємодіяти. Зазвичай так відбувається, коли початковий намір виражений нечітко. Прикладом такої економії може слугувати пошук, де користувач замість цілого процесу введення запиту та перегляду результатів використовує запитання, наприклад: «Де найдешевший бензин поблизу мене?» і отримує результат.

Якоб Нільсон (Nielsen, 2023) вважає, що штучний інтелект вперше за останні 60 років змінив парадигму користувацького інтерфейсу. У цій новій парадигмі користувачі кажуть комп'ютеру, що вони хочуть, а не як це зробити. Перша парадигма, яку він називає «пакетною обробкою» (Batch Processing), вимагає від користувача розробити процес роботи комп'ютера від початку до кінця. Друга, «командна взаємодія» (Command-Based Interaction Design) з'являється близько 1964 р. і вимагає від користувача покроково наказувати комп'ютеру, що робити. Цей підхід домінував у інтерфейсах наступні 60 років і пройшов еволюцію від текстових команд до графічного інтерфейсу. Важливою перевагою такої взаємодії була демонстрація статусу виконання, щоб користувач міг коригувати свої дії в процесі роботи. І нарешті третя парадигма «Специфікація результату на основі намірів» (Intent-Based Outcome Specification), у якій користувач формулює очікуваний результат, а комп'ютер намагається його досягнути. Автор, що, правда, зазначає, що, незважаючи на ці інновації, графічний інтерфейс залишатиметься важливою частиною користувацької взаємодії, адже часто існують випадки, коли він зручніший за нульовий інтерфейс. Візуальну інформацію часто легше зрозуміти і швидше взаємодіяти з нею, ніж з текстом. Як приклад він наводить процес заповнення великої анкети за допомогою чат-боту, що, на його думку, незручно. Я. Нільсен (Nielsen, 2023) вважає, що майбутні системи, ймовірно, матимуть гібридний користувацький досвід, який, використовуючи інтерфейси на основі намірів, зберігатиме при цьому багато елементів графічного інтерфейсу.

Нульовий інтерфейс також ставить певні вимоги до розробки сучасних інтерфейсів. Рівень розуміння штучним інтелектом людського мовлення, ідіом, метафор, що використовуються у різних мовах світу, наразі недостатній, щоб комп'ютер чітко розумів наміри користувача (Cole, 2023). Розпізнавання голосу та жестів вимагають певних інструментів, що захоплюють інформацію та опрацьовують її. Також неочікуваною проблемою є те, що люди звикли до стандартних графічних інтерфейсів,

і наразі їх треба «навчити» використовувати природній спосіб комунікації. Великі виклики постають перед UX дизайнерами, що мають проектувати досвід користування, виходячи з аналізу природних, а тому хаотичних дій користувача (Estefani, 2023).

В перспективі можна очікувати кращого розуміння штучним інтелектом мовлення людей та врахування контексту. Наприклад, людина не має давати завдання сформувати список покупок, а комп'ютер сам буде його формувати, наперед виходячи з того, що користувач завжди скуповується у вівторок (Cole, 2023). Хоч нульовий інтерфейс і був футуристичною концепцією на 2015 р., вона зараз реалізується у різних інструментах, які ми використовуємо щодня. Зокрема цей принцип застосовується у біометричній аутентифікації для входу в інтерфейс мобільного телефона чи комп'ютера. Використання відбитка пальця чи сканування рис обличчя замінили складний інтерфейс введення паролів для доступу (Dooley, 2025). Так само діє і система рекомендацій на стрімінговому сервісі Netflix. Вона не вимагає від людей ручного налаштування, а вчиться й адаптується, виходячи з дій користувачів (Sydorenko, 2025).

Результати дослідження

4

З появою великих мовних моделей, які можуть розуміти людську мову та інтерпретувати її, розумні інструменти, що розширюють функціонал уже наявних програм, з'являються у багатьох застосунках.

Ці тенденції проявляються у вебдодатках. Наприклад, у системі для ведення документації Notion (notion.so) інтегровано помічника на базі штучного інтелекту, який значно спрощує та розширює можливості програми. Станом на 25 лютого 2025 р. він може конвертувати рукописні нотатки в текст із фотографії, редагувати документи та покращувати текст, шукати інформацію в документації, аналізувати великі масиви тексту та створювати з них резюме. Також доступний чат, у якому користувач може ставити запитання та формувати завдання штучному інтелекту. У цьому продукті помічник частково замінює графічний інтерфейс, зокрема у функції пошуку. Традиційний пошук працює за ключовими словами, які мають точно відповідати тексту, який шукає користувач. Натомість пошук на базі штучного інтелекту дозволяє знаходити інформацію навіть тоді, коли користувач не знає точного формулювання. Проте інші функції помічника не замінюють графічний інтерфейс, а лише доповнюють функціонал програми. Результат роботи помічника залишається збережений у графічному інтерфейсі.

Нульовий інтерфейс спростив роботу з багатьма програмами, які раніше вимагали складного навчання та взаємодії з графічними елементами. Наприклад, у сфері цифрового мистецтва генератор зображень Midjourney дозволяє створювати візуальний контент лише на основі текстового опису. Раніше для цього

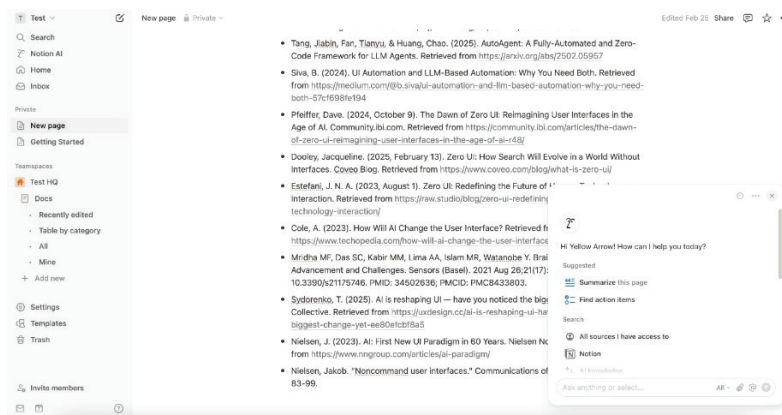


Рис 1. Інтерфейс програми Notion з відкритим ШІ-помічником.
Знімок з екрана 07.03.2025.

Fig 1. Interface of the Notion application with the AI assistant open.
Screenshot taken on 07.03.2025.

були необхідні навички малювання та знання інструментів графічних редакторів. Взаємодія з Midjourney відбувається за допомогою текстових запитів (prompts), що наближає його до інтерфейсу на основі наміру. Користувач формулює, що саме він хоче отримати, а система самостійно обирає оптимальний алгоритм генерації. Останні оновлення додали можливість голосових чатів: користувач вимовляє команду природною мовою, а система в реальному часі перетворює її на текстовий запит та інтерпретує як інструкцію для генерації зображення. Крім того, голосовий інтерфейс підтримує інтерактивну комунікацію, дозволяючи уточнювати запити без необхідності редагування вручну. Однак, згенеровані зображення потребують візуальної оцінки та подальшого редагування, що повертає користувача до графічного інтерфейсу. Таким чином, Midjourney є прикладом гібридного інтерфейсу, який поєднує елементи нульового (текстові та голосові запити) та графічного (перегляд і вибір варіацій) підходів.

Візьмемо інший приклад – додаток для аналітиків Akkio (akkio.com). Ця система працює з великими масивами даних, що зберігаються у вигляді таблиць. Раніше професійний аналітик повинен був знати одну з мов управління базами даних (наприклад, SQL, Structured query language – мова структурованих запитів), щоб керувати ними. Akkio інтегрувала в свій продукт штучний інтелект і тепер користувач може управляти даними, надаючи накази природною мовою, яку система інтерпретує і самостійно пише, застосовуючи код. Однак результати роботи візуалізує через графічний інтерфейс. Це гібридний користувацький досвід з поєднанням елементів нульового та графічного інтерфейсу для зручності користувачів.

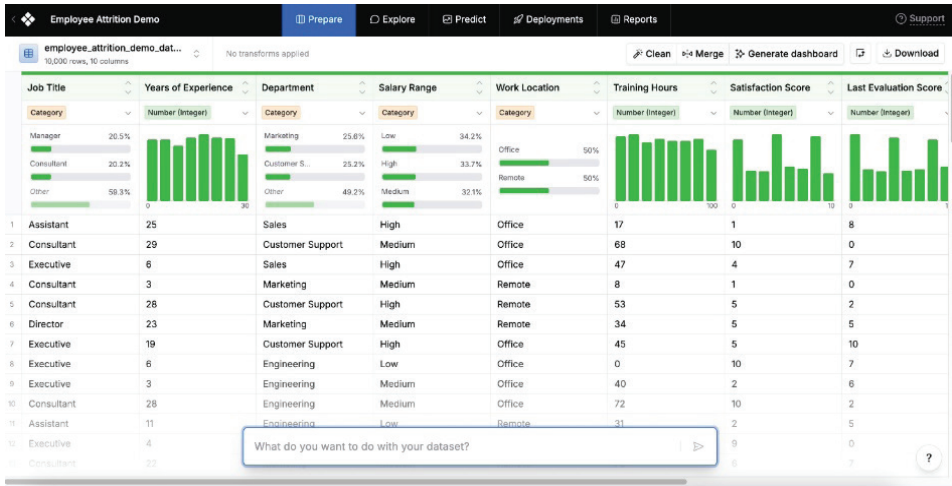


Рис. 2. Інтерфейс Akkio з інструментом управління на базі штучного інтелекту. Знімок з екрана 07.03.2025.

Fig. 2: Akkio interface with an AI-based management tool. Screenshot from 07.03.2025.

Для аналізу інтерфейсів ми обрали мобільні додатки OpenAI ChatGPT, Microsoft Copilot та Google Gemini відповідно до критеріїв, описаних у методології. Розпочнемо зі стандартної функції реєстрації, що присутня майже у кожному мобільному додатку.

ChatGPT дозволяє увійти та користуватися системою, оминаючи реєстрацію. Такий дизайн користувацького досвіду дуже близький до нульового інтерфейсу, адже люди встановлюють собі додаток, щоб його використовувати. Реєстрація потрібна для захисту інформації. Оскільки додаток встановлений на телефоні, що і так захищений системою доступу (зокрема iPhone 14 використовує нульовий інтерфейс входу за скануванням обличчя), то додаткових заходів безпеки непотрібно. Функція «зарєєструватися» є у додатку ChatGPT. Там користувач може обрати із різних способів, серед яких є нульовий інтерфейс входу за розпізнаванням обличчя, що вбудований у iPhone. Можемо констатувати, що вхід у додаток ChatGPT на мобільному пристрої iPhone дуже близький до нульового інтерфейсу.

Copilot відразу пропонує вікно реєстрації з великими кнопками входу за допомогою акаунта Microsoft, Google або Apple. Менш помітною текстовою кнопкою можна увійти в систему без реєстрації – як гість. Якщо користувач обирає «увійти як гість» – він має пройти опитування: ввести з клавіатури ім'я, обрати голос, яким буде говорити з ним додаток, налаштувати доступи мобільного телефона (дозволи на нотифікацію, отримувати доступ до геолокації). Після цього користувач потрапляє до інтерфейсу додатку. Якщо обрати реєстрацію за допомогою

Apple – система додатково запитує про дату народження і країну. Всі ці дані теж треба вводити за допомогою графічного інтерфейсу. З одного боку, функції входу майже аналогічні, як у ChatGPT, але, на відміну від нього, доводиться проходити додаткові опитування у графічному інтерфейсі і опція «увійти без реєстрації» свідомо прихована розробниками.

Gemini не дозволяє входити без реєстрації і має лише одну опцію – вхід з акаунту Google. Додаток пропонує увійти з того акаунту, який знайшов на цьому телефоні. Після входу система відкриває вікно, у якому повідомляє, що ділиться вашою інформацією з Google для покращення штучного інтелекту Google. Це вікно має кілька посилань на різні юридичні документи і насторожує користувача, бо вимагає уважного прочитання великого тексту, щоб зрозуміти, про що йдеться. Якщо користувач натискає на кнопку «Ні, дякую», система не впускає його. Щоб використовувати Gemini, доведеться з цим погодитися. Жодної характеристики нульового інтерфейсу в процесі реєстрації у цьому додатку не зустрічаються. Навпаки, використаний важкий графічний інтерфейс з примусом погодитися на умови компанії.

Розглянемо наступну функцію, яка дозволяє у цих додатках поставити питання і отримати відповідь. Оберемо для тесту питання: «Яка погода сьогодні на Вигурівщині?». Це запитання навмисне ставимо українською мовою, щоб визначити, наскільки система коректно її зрозуміє. А також додаткової складності додає умова «сьогодні» та локальна назва району Києва, що вимагатиме від системи застосувати пошук. Якщо система буде помилятися, ми будемо давати негативний відгук і будемо спостерігати, чи вона виправить відповідь.

ChatGPT має функції вводу тексту з клавіатури і голосом. Після того, як увімкнути введення голосом, мікрофон починає захоплювати голос. Щоб зупинити захоплення голосу, необхідно використати кнопку графічного елемента «Стоп». Після цього голосове повідомлення трансформується в текст. Наше запитан-

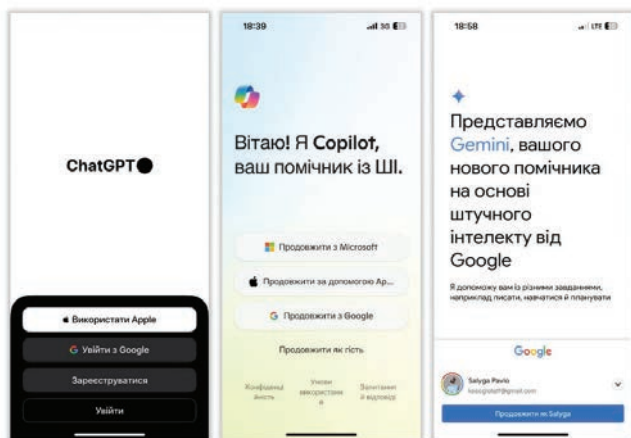


Рис 3. Екрани входу мобільних додатків ChatGPT, Copilot, Gemini. Знімок з екрана 25.02.2025.

Fig 3. Login screens of the mobile applications ChatGPT, Copilot, Gemini. Screenshot taken on 25.02.2025.

ня про погоду на Вигурівщині система не змогла розпізнати коректно і транскрибувала його російською таким чином: «И какая сегодня погода на Вайгуре, мщине?». Транскрибований текст не надсилається автоматично в чат, тому користувач змушений додатково натиснути кнопку «Надіслати», щоб відправити його. Наступна спроба призвела до кращого результату – текст уже було ідентифіковано як український, проте назву району Києва було розпізнано неправильно. Однак, володіючи якісною великою мовною моделлю, що вміє розпізнавати помилки користувача, система таки змогла дати правильну відповідь з посиланнями на джерела. Також у мобільному додатку ChatGPT є повноцінний голосовий помічник, що може вести діалог без використання графічного інтерфейсу. На запитання користувача він відповідає і очікує наступної команди. Всю розмову він зберігає у вигляді тексту, так що до неї можна повернутися.

Copilot також має гібридний інтерфейс – дозволяє вводити запити текстом або голосом. Якщо увімкнути режим голосу – то графічний інтерфейс чату зникає і користувач переходить у режим діалогу. На жаль, якість розпізнавання голосу додатком виявилася теж доволі низькою. Одного разу система не розпізнала назву району («вигрівщина» замість Вигурівщина), а іншим разом ідентифікувала запит як зроблений російською мовою, тобто не змогла з'ясувати контекст. Проте найбільша проблема в тому, що система не змогла дізнатися погоду на сьогодні і запропонувала самостійно відвідати метеорологічні сайти. Таким чином, інтерфейс на основі намірів у цьому конкретному випадку не спрацював, адже система не змогла знайти спосіб надати відповідь. Зате система визначила контекст відповіді і запропонувала швидкі кнопки доступу до сайтів погоди під відповіддю.

Gemini дозволяє вводити питання як текстом, так і голосом. Для активації голосового вводу потрібно торкнутися іконки голосу. Система майже коректно розібрала фразу і надала коректну відповідь у вигляді картки графічного інтерфейсу з погодою у Києві на сьогодні з посиланням на джерело. Оформлення інформації у вигляді картки погоди означає, що система зрозуміла контекст відповіді. Відразу після того, як приходить відповідь – вмикається голосовий помічник, що голосом зачитує інформацію на картці. Під відповіддю є елементи графічного інтерфейсу – іконки «Подобається», «Не подобається» та іконка пошукової системи Google. Оскільки запит стосувався погоди на Вигурівщині, а отримано відповідь про погоду у Києві – то тиснемо іконку «Не подобається» і уточнюємо: «Просили на Вигурівщині». Система дякує за відгук, але не виправляє відповідь. Як бачимо, це гібридний користувацький досвід, що складається з графічного інтерфейсу та елементів нульового інтерфейсу (голосовий запит інформації та голосове отримання інформації). У Gemini також є функція увімкнути режим «live» – і спілкування

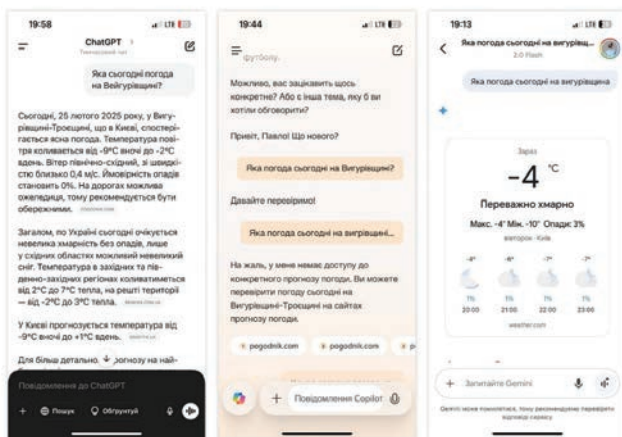


Рис 4. Екрани з результатами запиту мобільних додатків ChatGPT, Copilot, Gemini. Знімок з екрана 25.02.2025.

Fig 4. Screens with query results of the mobile applications ChatGPT, Copilot, Gemini. Screenshot taken on 25.02.2025.

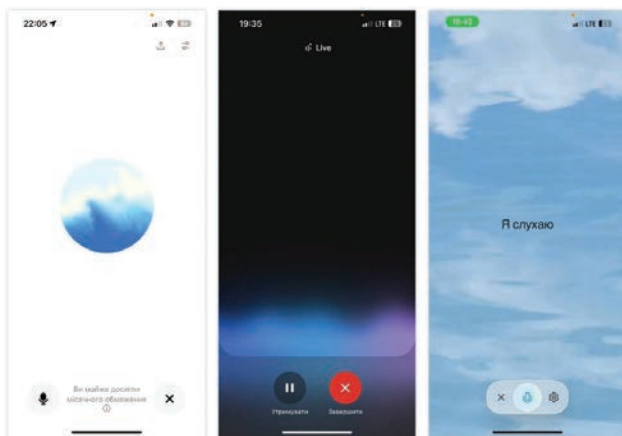


Рис 5. Екрани з активними голосовими помічниками мобільних додатків ChatGPT, Copilot та Gemini. Знімок з екрана 25.02.2025.

Fig 5. Screens with active voice assistants of the mobile applications ChatGPT, Copilot, Gemini. Screenshot taken on 25.02.2025.

з системою перейде в режим живого діалогу. Користувачі можуть ставити питання і отримувати відповіді взагалі без використання графічного інтерфейсу. При цьому додаток паралельно зберігає історію цього діалогу у стандартному текстовому форматі, який можна буде згодом переглянути.

Оскільки всі мобільні додатки, які нами досліджувались, мають режим нульового інтерфейсу – голосового помічника, ми протестували, чи можемо надати команду голосом закрити цей режим і повернутися у чат, чи нам доведеться використати кнопки графічного інтерфейсу, щоб його закрити. Для цього ми використали команду «Закрий голосовий режим і повернися в чат».

ChatGPT зрозумів команду, і сказав, що переходить в текстовий режим, проте не зміг перейти. Copilot також пообіцяв перейти до текстового режиму, але не зробив цього. Лише Gemini відповіло, що не може цього зробити. Отже, в усіх трьох додатках, щоб запустити та вимкнути голосовий режим доведеться використовувати графічний інтерфейс.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

В статті вперше проаналізований вплив великих мовних моделей на розвиток нульового інтерфейсу через тестування мобільних додатків, що дозволяє оцінити рівень їхньої залежності від графічного інтерфейсу.

Висновки

6

Тестування мобільних додатків ШІ-помічників, що використовують великі мовні моделі, виявило, що всі вони містять елементи нульового інтерфейсу. Провідні системи, що займають найбільші частки ринку (OpenAI ChatGPT, Microsoft Copilot та Google Gemini) активно використовують природні способи взаємодії. Проте основним все ще залишається графічний інтерфейс.

Усі три додатки підтримують природній користувацький досвід голосових команд, що дозволяє давати команди та отримувати результат без використання клавіатури та користування екраном. Проте для активації голосового режиму та деактивації потрібно використовувати графічний інтерфейс. Це свідчить про гібридний підхід, де нульовий інтерфейс доповнює, але не замінює графічний. Наразі голосові помічники не дуже якісно справляються із задачами, тому використання традиційного текстового інтерфейсу дозволяє отримувати кращий результат. Також часто використання голосових помічників неможливе (наприклад, у публічному місці, або коли зміст розмови занадто приватний, щоб озвучувати його вголос).

Додатки враховують контекст попередньої розмови, проте видозміна інтерфейсу в залежності від змісту відповіді зустрічається не завжди. У Gemini інформацію про погоду було оформлено у макет картки, а Copilot перетворив відповідь у кнопки з посиланням.

Усі три додатки використовували інтерфейс на основі намірів і намагалися знайти способи виконати завдання, щоб отримати очікуваний результат. Проте наразі це реалізовано лише у процесі спілкування з штучним інтелектом, тоді як інші функції, – реєстрація чи управління входом та виходом у голосовий режим, – не використовують цей підхід.

З цього дослідження можемо констатувати, що наразі істотної загрози зникнення для графічного інтерфейсу та ринку праці її фахівців (UI дизайнерів) немає, адже навіть такі мобільні додатки, як ШІ-помічники з доступом до великих мовних моделей, використовують гібридні інтерфейси, де графічна складова продовжує відігравати надзвичайно важливу роль. Нульовий інтерфейс наявний як додаткова функція, що дублює користувацьку взаємодію на базі традиційних кнопок та полів вводу. Однак для UX дизайнерів з'являється додатковий виклик і поле застосувати свої вміння, а саме знаходити ті місця графічного інтерфейсу, які можна спростити, додавши функції нульового інтерфейсу.

Список бібліографічних посилань

- Cole, A. (2023, October 5). *How will AI change the user interface?* Techopedia. <https://www.techopedia.com/how-will-ai-change-the-user-interface>
- Dooley, J. (2025, February 13). *Zero UI: How search will evolve in a world without interfaces.* Coveo. <https://www.coveo.com/blog/what-is-zero-ui/>
- Estefani, J. N. A. (2023, August 1). *Zero UI: Redefining the future of human-technology interaction.* Raw Studio. <https://raw.studio/blog/zero-ui-redefining-the-future-of-human-technology-interaction/>
- Goodman, A. (2015, July 14). *Zero UI: The end of a screen-based world.* O'Reilly Media. <https://www.oreilly.com/pub/e/3465>
- Gupta, M. P. (2018). Google assistant controlled home automation. *International Research Journal of Engineering and Technology*, 5(5), 2074–2077. <https://www.irjet.net/archives/V5/i5/IRJET-V5I5395.pdf>
- Guzman, A. L. (2017). Making AI safe for humans: A conversation with Siri. In R. W. Gehl & M. Bakardjieva (Eds.), *Socialbots and their friends: Digital media and the automation of sociality* (pp. 69–85). Routledge.
- Jeong, C. Y. (2017). Jelo UI gisul donghyang. *Electronics and Telecommunications Trends*, 32(2), 37–44.
- Lopatovska, I., Rink, K., Knight, I. S., Raines, K., Cosenza, K., Williams, H., Sorsche, P., Hirsch, D., Li, Q., & Martinez, A. (2019). Talk to me: Exploring user interactions with the Amazon Alexa. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(4), 984–997. <https://doi.org/10.1177/0961000618759414>
- Nielsen, J. (1993). Noncommand user interfaces. *Communications of the ACM*, 36(4), 83–99. <https://doi.org/10.1145/255950.153582>
- Nielsen, J. (2023, June 18). *AI: First new UI paradigm in 60 years.* Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ai-paradigm/>
- Pfeiffer, D. (2024, October 9). *The dawn of Zero UI: Reimagining user interfaces in the age of AI.* Ibi Community. <https://community.ibi.com/articles/the-dawn-of-zero-ui-reimagining-user-interfaces-in-the-age-of-ai-r48/>
- Shah, R. (2023). *Zero UI to help the elderly* [Master's thesis, Metropolia University of Applied Sciences]. Theseus. <http://www.theseus.fi/handle/10024/810269>
- Siva, T. B. (2025, February 15). *UI automation and LLM-based automation: Why you need both.* Medium. <https://medium.com/@b.siva/ui-automation-and-llm-based-automation-why-you-need-both-57cf698fe194>
- Song, Y., Bian, Y., Tang, Y., Ma, G., & Cai, Z. (2024, October 13–16). VisionTasker: Mobile task automation using vision based UI understanding and LLM task planning. In L. Yao, M. Goel, & A. Ion (Eds.), *UIST'24: Proceedings of the 37th annual ACM symposium on user interface software and technology*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3654777.3676386>
- Sydorenko, T. (2025, February 20). *AI is reshaping UI – Have you noticed the biggest change yet?* UX Collective. <https://uxdesign.cc/ai-is-reshaping-ui-have-you-noticed-the-biggest-change-yet-ee80efcbf8a5>
- Tang, J., Fan, T., & Huang, C. (2025, February 9). *AutoAgent: A fully-automated and zero-code framework for LLM agents.* arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2502.05957>
- Tsai, H.-Y. (2021). *The impact of artificial intelligence on sustainable corporate brand: A netnography study of Tesla* [Master's thesis, University of Oulu]. OuluREPO. <https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/17835/nbnfioulu-202105218084.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

References

- Cole, A. (2023, October 5). *How will AI change the user interface?* Techopedia. <https://www.techopedia.com/how-will-ai-change-the-user-interface> [in English].

- Dooley, J. (2025, February 13). *Zero UI: How search will evolve in a world without interfaces*. Coveo. <https://www.coveo.com/blog/what-is-zero-ui/> [in English].
- Estefani, J. N. A. (2023, August 1). *Zero UI: Redefining the future of human-technology interaction*. Raw Studio. <https://raw.studio/blog/zero-ui-redefining-the-future-of-human-technology-interaction/> [in English].
- Goodman, A. (2015, July 14). Zero UI: The end of a screen-based world. O'Reilly Media. <https://www.oreilly.com/pub/e/3465> [in English].
- Gupta, M. P. (2018). Google assistant controlled home automation. *International Research Journal of Engineering and Technology*, 5(5), 2074–2077. <https://www.irjet.net/archives/V5/i5/IRJET-V5I5395.pdf> [in English].
- Guzman, A. L. (2017). Making AI safe for humans: A conversation with Siri. In R. W. Gehl & M. Bakardjieva (Eds.), *Socialbots and their friends: Digital media and the automation of sociality* (pp. 69–85). Routledge [in English].
- Jeong, C. Y. (2017). Jelo UI gisul donghyang [Zero UI technology trends]. *Electronics and Telecommunications Trends*, 32(2), 37–44 [in Korean].
- Lopatovska, I., Rink, K., Knight, I. S., Raines, K., Cosenza, K., Williams, H., Sorsche, P., Hirsch, D., Li, Q., & Martinez, A. (2019). Talk to me: Exploring user interactions with the Amazon Alexa. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(4), 984–997. <https://doi.org/10.1177/0961000618759414> [in English].
- Nielsen, J. (1993). Noncommand user interfaces. *Communications of the ACM*, 36(4), 83–99. <https://doi.org/10.1145/255950.153582> [in English].
- Nielsen, J. (2023, June 18). *AI: First new UI paradigm in 60 years*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ai-paradigm/> [in English].
- Pfeiffer, D. (2024, October 9). *The dawn of Zero UI: Reimagining user interfaces in the age of AI*. Ibi Community. <https://community.ibi.com/articles/the-dawn-of-zero-ui-reimagining-user-interfaces-in-the-age-of-ai-r48/> [in English].
- Shah, R. (2023). *Zero UI to help the elderly* [Master's thesis, Metropolia University of Applied Sciences]. Theseus. <http://www.theseus.fi/handle/10024/810269> [in English].
- Siva, T. B. (2025, February 15). *UI automation and LLM-based automation: Why you need both*. Medium. <https://medium.com/@b.siva/ui-automation-and-llm-based-automation-why-you-need-both-57cf698fe194> [in English].
- Song, Y., Bian, Y., Tang, Y., Ma, G., & Cai, Z. (2024, October 13–16). VisionTasker: Mobile task automation using vision based UI understanding and LLM task planning. In L. Yao, M. Goel, & A. Ion (Eds.), *UIST'24: Proceedings of the 37th annual ACM symposium on user interface software and technology*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3654777.3676386> [in English].
- Sydorenko, T. (2025, February 20). *AI is reshaping UI – Have you noticed the biggest change yet?* UX Collective. <https://uxdesign.cc/ai-is-reshaping-ui-have-you-noticed-the-biggest-change-yet-ee80efcbf8a5> [in English].
- Tang, J., Fan, T., & Huang, C. (2025, February 9). *AutoAgent: A fully-automated and zero-code framework for LLM agents*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2502.05957> [in English].
- Tsai, H.-Y. (2021). *The impact of artificial intelligence on sustainable corporate brand: A netnography study of Tesla* [Master's thesis, University of Oulu]. OuluREPO. <https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/17835/nbnfioulu-202105218084.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [in English].

Надійшла: 25.02.2025; Прийнята: 29.04.2025

Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

ВИЗНАЧНИКИ СТИЛІСТИЧНИХ ХАРАКТЕРИСТИК У ВІДЕОІГРАХ

Тетяна Божко,
<http://orcid.org/0000-0001-5696-1941>
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
bozfhko_to@ukr.net

Олександра Слюсаренко,
магістр дизайну,
Київський національний університет
культури і мистецтв.
Київ, Україна
s.slyusarenko2003@gmail.com

STYLIST CHARACTERISTICS OF MODERN VIDEO GAMES

Tetiana Bozhko,
<http://orcid.org/0000-0001-5696-1941>
PhD in Art Studies, Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
bozfhko_to@ukr.net

Oleksandra Sliusarenko,
Master of Design,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
s.slyusarenko2003@gmail.com

Анотація

Мета публікації полягає у встановленні сукупності визначників, що впливають на створення художньої стилістики майбутніх відеоігор, дослідженні ступеня впливовості кожного з них та обумовлених ними художньо-образних властивостей і характерних стилістичних ознак персонажів та локацій у відеоіграх. **Методи дослідження.** Застосовано емпіричний, індуктивний та аналітичний методи, що передбачають дослідження впливу сучасних графічних стилістичних течій на сучасні відеоігри. **Наукова новизна.** Встановлено, що основними визначниками сучасних графічних стилістичних течій у відеоіграх є технічні характеристики, графічні налаштування та просторова структура комп'ютерної гри, що, в свою чергу, впливають на наративну концепцію, рівень деталізації зображень, техніку малювання та колористичне вирішення. В контексті отриманих результатів розглянуто різні типи ігрових рушіїв, графічних налаштувань та варіативні можливості організації просторової структури та проекцій у відеоіграх. **Висновки.** Відеоігри, як форма мистецтва, зазнають постійних трансформацій, зумовлених син-

Abstract

The purpose of the publication is to establish a set of determinants that influence the creation of the artistic style of future video games, to study the degree of influence of each of them and the creative and figurative properties and characteristic stylistic features of characters and locations in video games caused by them. **Research methods.** Empirical, inductive and analytical methods were used to study the influence of modern graphic style trends on modern video games. **Scientific novelty.** It has been established that the primary determinants of modern graphic stylistic trends in video games include technical specifications, graphic settings, and the spatial structure of the game environment. These factors influence narrative design, the level of image detail, drawing techniques, and colour schemes. Various game engines, graphic settings, and methods of organising spatial structures and projections in video games were examined in this context. **Conclusions.** As an art form, video games undergo constant transformations driven by technological advancements and the evolving aesthetic preferences of players and developers. A comprehensive understanding of all rel-

тезом змін у технологіях та еволюцією естетичних цінностей і стилістичних уподобань як гравців, так і розробників відеоігор. Отже, деталізоване висвітлення всієї сукупності визначників і усвідомлення їхньої впливовості на стилістичні характеристики персонажів та локацій сприяє утворенню стилістичного розмаїття відеоігор і уможливорює його подальший варіативний розвиток. Встановлено, що на стилістичні характеристики персонажів та локацій найбільш потужно впливають сучасні графічні технології та властивості ігрових рушіїв. Інтегруючись з наративною концепцією, техніками візуалізації та колірною палітрою гри, ці визначники забезпечують унікальний набір кольорів, форм, текстур, візуальних та анімаційних ефектів, що в сукупності забезпечують певну стилістичну течію в комп'ютерних іграх. Такі течії можуть реалізуватись у піксельній, ілюзорно плоскій, низько або високо полігональній графіці, що дозволяють створити унікальну атмосферу кожної гри та очікувані емоційні враження гравців.

Ключові слова:

художній стиль, стилістична течія, художньо-образні засоби, наративний дизайн.

evant determinants and their influence on the stylistic features of characters and locations contributes to creating stylistic diversity in video games, enabling their further artistic development. Modern graphic technologies and the emergence of more powerful game engines allow for creating visually realistic worlds with high levels of detail. However, the most influential determinants shaping the game's atmosphere and emotional impact on players remain the narrative design, visualisation techniques, and the game's colour palette, which create a unique combination of colours, shapes, textures, and visual and animation effects characteristic of each stylistic trend. Such trends can be implemented in pixelated, illusory flat, low or high polygonal graphics, which allow you to create a unique atmosphere for each game and the expected emotional experience of players.

Keywords:

artistic style, stylistic trend, creative and figurative tools, narrative design

Вступ **1**

З розвитком цифрових технологій візуальні можливості відеоігор зазнають істотних змін. Потреби аудиторії змінюються, і сучасний гравець очікує від ігрового продукту не лише інноваційно технічного виконання, але й гармонійного поєднання наративних та стилістичних складників. Як реакція на такі зміни, з'являється варіативний спектр стилістичних течій у відеоіграх, що вирізняються художньо-образними засобами та технічними ознаками.

Проте, попри зростаючу роль стилістичних течій, їхні визначники залишаються недостатньо дослідженими. В контексті швидкої еволюції візуальних технологій саме визначники стилістичних течій дозволять розробникам чітко структурувати візуальну мову гри та створити комплексний підхід до дизайну відеоігор з дотриманням передбачених стилістичних течій.

Мета дослідження **2**

Метою дослідження є встановлення та систематизація основних визначників, що впливають на художню стилістику відеоігор, аналіз впливу технологічних характеристик та художньо-образних властивостей на дизайн, сюжет та атмосферу гри.

**Методологія
та аналіз
джерельної
бази**

3

Методологічну основу дослідження складає ґрунтована праця М. Стокстад (Stokstad, 2005), присвячена історії мистецтва та висвітленню етимології художнього стилю та його визначників. До уваги також взято виклади Г. Герберта (Herbert, 1988), який досліджував імпресіонізм та відображення змін у міському (побутовому) та науковому пізнанні, та К. Грінберга (Greenberg, 1961), який розглянув модернізм у контексті періоду урбанізації та індустріалізації. До складу вузькоорієнтованих наукових праць, присвячених окремим стилістичним вирішенням у відеоіграх, належать публікації В. Донована (Donovan, 2010), який досліджував вплив технічних обмежень ранніх відеоігор на стилістику та особливості піксельних ігор, С. Клайна та ін. (Kline et al., 2003), який вказав на роль обмеженої кольорової палітри в створенні мінімалістичних зображень з базовими формами.

Метод освітлення HDR отримав деталізований виклад у дослідженні Дж. Вестлінга (Westling, 2019). У викладах А. Роллінгс і Е. Адамс (Rollings & Adams, 2003) знаходимо вартісну інформацію щодо впливу графічних процесорів, 3D-моделювання та анімаційних технологій на появу нових стилістичних течій в ігровому середовищі.

Д. Бург та Б. Бувалек (Bourg & Bywalec, 2013) дослідили особливості фізичних модулів ігрових рушіїв: Havok, Unreal Engine, Unity та Game Maker. На сайті CRYENGINE висвітлено властивості рушія CRYENGINE від компанії CRYTEK (Game design, 2023). К. Тоттен (Totten, 2014) дослідив характеристики низькополігональної графіки та розглянув плановість у відеоіграх, довівши, що в них, подібно до класичного живопису, виділяються три плани: передній, середній та задній. Дж. Шелл (Schell, 2020) – дослідив властивості високополігональної графіки та обґрунтував впливовість таких засобів, як згладжування та розмиття зображень. Р. Концевич (Konsewicz, 2009) провів аналіз різних типів проєкцій: ортографічної, аксонометричної, похилої та перспективної проєкції. Технічні можливості сел-шейдингу отримали висвітлення у публікаціях Р. Луке (Luque, 2012).

**Результати
дослідження**

4

Основоположною ознакою кожного творчого проєкту що об'єднує не лише візуальні, але й концептуальні, емоційні та культурні аспекти, є художній стиль. У комп'ютерних іграх стиль сприяє розкриттю теми, ідеї, наративних підходів та інших змістовних складників, через які реципієнти отримують інформацію про конкретну епоху, напрям чи персонажів. Вагомий внесок у дослідження стилів мистецтва зробила американська мистецтвознавиця Мерилін Джейн Стокстад (Stokstad, 2005), яка у своїй книзі про історію мистецтва зазначає, що стиль – це сукупність багатьох впливів та характеристик певної історичної епохи. На думку М. Стокстад (Stokstad, 2005), стиль у мистецтві

формується завдяки взаємодії таких визначальних чинників, як епоха, географічний регіон, особиста манера художника та репрезентація (зовнішній вигляд пізнаваного об'єкта). Ренесанс відзначився відродженням інтересу до античної культури, а бароко підкреслював драматизм, що об'єднував митців навколо спільних культурних та філософських цінностей.

Як реакція на мистецькі інновації та розвиток соціокультурного середовища, з часом стилі еволюціонували та почали з'являтися стилістичні течії. Їх поява сприяла диференціюванню культурних смаків та уподобань та об'єднувала митців навколо спільних ідей, естетичних принципів та художник технік. У мистецтві стилістичні течії часто бувають обумовлені появою суспільних або професійних рухів, кожен з яких має оригінальний світогляд та реалізується через специфічні візуальні характеристики. Наприклад, за викладом Г. Герберта, імпресіонізм, під впливом швидких змін у міському житті та наукових досягнень, зокрема в галузі оптики, прагнув відтворити миттєвість, світло та атмосферу (Herbert, 1988). Модернізм натомість прагнув відійти від традицій і створити нові форми вираження, акцентуючи на урбанізації та індустріалізації. Мистецькі рухи репрезентували широкий спектр різноманітних стилістичних течій, зокрема футуризм, експресіонізм чи сюрреалізм. Кожна з цих течій, на думку К. Грінберга, з'являлась з метою відображення нової альтернативної реальності (Greenberg, 1961). Абстракціонізм як стилістична течія виник через спробу відкинути фігуративність і деталізацію, характерні для реалізму, та звернути увагу на образні властивості геометричних форм, кольору і простору.

Проте у відеоіграх, особливо на різних етапах їх створення, образно-стилістичні властивості представлення персонажів і локацій залежали не стільки від світогляду та мистецьких уподобань гравців чи розробників, скільки від технічних характеристик пристроїв: роздільної здатності екрану (зазвичай обмеженою до 160x192 або навіть 64x64 пікселів) і доступною пам'яттю. На думку Т. Донована (Donovan, 2010), саме ці визначники безпосередньо впливали на стиль і візуальну складність відеоігор, тому найперші ігри були піксельними: з формами, наближеними до базових геометричних фігур, та відсутністю деталей. Крім того, за висновками С. Клайна та ін. (Kline et al., 2003), обмежена кольорова палітра змушувала розробників створювати або яскраво контрастні персонажі, або, навпаки, нюансовані та уподібнені до колористичного вирішення локацій.

Окреслені технічні характеристики вплинули і на наступний визначник відеоігор, а саме на просторову структуру, що репрезентує локації та загальну візуальну організацію гри. За просторовою структурою ігри поділяються на двовимірні (2D-ігри) та тривимірні (3D-ігри). 2D-ігри представляють графіку та ігровий

процес у двох вимірах: всі об'єкти та персонажі відображаються у ширині та висоті, без глибини. Такі ігри мають нижчі вимоги до технічних пристроїв, не вимагають високої деталізації зображень та переважно використовують статичні ігрові сцени.

Натомість, 3D-ігри описуються трьома просторами: довжиною, шириною та висотою. Вони потребують використання системи умовних проєкцій для якісного відображення тривимірних об'єктів на двовимірному екрані гравця. Втім, і тривимірні об'єкти у відеоіграх істотно вирізняються за якістю відтворення, що також залежить від технічних потужностей пристроїв. Так, ілюзорно тривимірні зображення можуть бути відтвореними за допомогою низько або високополігональної графіки. Полігональна графіка в ігровій індустрії описує метод побудови тривимірних об'єктів шляхом використання багатокутників або полігонів. Чим більша кількість полігонів використовується для створення моделі, тим вища її деталізація та плавність. Рівень деталізації полігональної графіки впливає на візуальне сприйняття ігрового середовища та продуктивність системи, на якій працює гра.

Досліджуючи низькополігональну графіку К. Тоттен (Totten, 2014) характеризує її як таку, що використовує обмежену кількість багатокутників для побудови зображення. Такі властивості зображень були впроваджені в ранніх 3D-іграх через обмежені технічні можливості комп'ютерного обладнання та репрезентували наступний рівень якості після піксельних зображень. Персонажі та локації в низькополігональній графіці мають чіткі краї, спрощені форми та мінімалістичний стиль. Середньополігональна графіка балансує між низьким та високим числом полігонів, поєднуючи деталізацію з менш вимогливим рендерингом – процесом створення фінального зображення на основі двовимірних або тривимірних даних. Натомість високополігональна графіка, за свідченням Дж. Шелл (Schell, 2020), містить значну кількість багатокутників, дозволяючи створювати реалістичніші та деталізованіші моделі, рендерити складні текстури, тіні та світло, що сприяє створенню кінематографічної графіки та реалістичних середовищ.

Розвиток технологій також вагомо вплинув на наративний дизайн, що отримав можливості апелювати як до одного з історичних періодів та етносів нашої планети, так і відтворювати різноманітні уявні та фантазійні світи, що не мають аналогів у історії, природному та штучному середовищі нашої цивілізації. Розвиток технологій збагатив наратив ігор, дозволяючи гравцеві швидко переміщуватись між різними локаціями та сприяв їх значному урізноманітненню в межах однієї гри, що значно підвищило рівень уваги та зацікавлення гравців. Проте саме технічна складова, вкупі з уподобаннями гравців та розробників, забезпечує втілення наративного дизайну у варіативні

форми стилістичного відтворення. Так, наприклад, доба середньовіччя з її готичною архітектурою та тьмяним освітленням може бути втілена як у піксельній графіці, так і в анімаційних або коміксових ілюзорно двовимірних персонажах та локаціях, або реалізована у низько чи високополігональній графіці з бажаним ступенем деталізації персонажів та локацій.

З розвитком технологій та наративного дизайну візуальні можливості відеоігор зазнали значних змін, що призвело до інтеграції графіки, сюжету, персонажів та механік у єдине цілісне середовище. А. Роллінгс і Е. Адамс (Rollings & Adams, 2003) довели, що завдяки вдосконаленню графічних процесорів, 3D-моделювання та анімаційних технологій розробники отримали можливість розвиватись і впроваджувати різноманітні художні та культурні наративи. Дж. Шелл (Schell, 2020) зауважує, що, на відміну від ранніх ігор, обмежених апаратними ресурсами, сучасні відеоігри використовують деталізовані текстури, освітлення, анімацію та кінематографічні прийоми для посилення імерсивного впливу на гравця. Завдяки цьому дизайн локацій у відеоіграх з допоміжного елементу, що сприймався виключно як фон, перетворився на важливий елемент геймплею, здатний посилювати атмосферу та занурювати гравців у соціальні проблеми та культурні теми.

Здійснюючи більш заглиблений і деталізований огляд технологій та потужностей комп'ютерних програм, маємо нагоду конкретизувати цілу низку визначників, що впливають на образно-стилістичні властивості персонажів та локацій. До таких визначників належать: вибір ігрового рушія, графічні налаштування та можливості обробки 3D-графіки. Д. Бург та Б. Бувалек (Bourg & Bywales, 2013) довели, що ігрові рушії – це центральна програмна частина будь-якої відеоігри, що відповідає за увесь технічний процес розробки відеоігри. Саме ігровий рушій надає усі необхідні інструменти для роботи з графікою, фізикою, анімацією, звуком, штучним інтелектом та дозволяє створювати інтерактивне двовимірне чи тривимірне віртуальне середовище.

Одним із ключових компонентів ігрового рушія є графічний модуль, який визначає рівень деталізації та реалістичності зображень у грі. Згідно з висновками Д. Бург та Б. Бувалек (Bourg & Bywales, 2013) такі рушії як Unreal Engine та Unity забезпечують високий рівень деталізації завдяки потужному рендеру та обробці візуальних ефектів, тоді як менш потужні рушії, на кшталт Gamemaker, обмежують можливості візуальної деталізації та використання сучасних графічних технологій. Фізичний модуль ігрового рушія моделює поведінку персонажів та ігрових об'єктів, що дозволяє створювати реалістичну симуляцію динаміки руху. Наприклад, рушій Havok надає інструменти для моделювання складних фізичних ефектів – від падіння об'єктів

до симуляції поведінки рідин (Bourg & Bywalec, 2013). CryEngine використовує технології скелетної анімації та процедурної анімації, що необхідні для забезпечення високої реалістичності ігор від першої або третьої особи (Game design, 2023).

Графічні налаштування, обумовлені розглянутими рушіями, визначають рівень деталізації об'єктів і текстур. Високоякісні налаштування дозволяють використовувати характерну для фотореалістичних стилів технологію трасування, що забезпечує реалістичне освітлення, тіні і відображення текстур на різних поверхнях. Натомість для менш ресурсномістких піксельних, ілюзорно плоских або низькополігональних зображень у візуальних світах комп'ютерних ігор, графічні налаштування рушіїв дозволяють значно зменшити деталізацію. У таких іграх деталізація текстур може бути спрощеною, а освітлення – контрастним або, навпаки, тьмяним, що призводить до утворення специфічних стилістичних характеристик, уподібнених до коміксів або мультиплікаційних елементів. Це забезпечує легкість рендерингу і дозволяє створювати ігри з мінімальними ресурсами.

Натомість утворення більш складних і реалістично уподібнених зображень вимагає більшої потужності ресурсів. Так, можливості обробки 3D-графіки, відповідно до дослідження Р. Концевич (Konsewicz, 2009), реалізуються через впровадження ортографічної, аксонометричної, похилої та перспективної проєкцій. Ортографічна проєкція відображає об'єкти без перспективи, що означає, що вони не зменшуються у розмірі з відстанню. Всі осі (x, y, z) мають однакові співвідношення, що дозволяє бачити об'єкти в реальних розмірах, незалежно від їхнього положення. Такий вид проєкції використовує різні кути огляду та часто зустрічається у 2D-іграх. Аксонометричні проєкції дозволяють показати об'єкти у трьох вимірах одночасно. Є три види аксонометричної проєкції: ізометрична, диметрична та триметрична. В ізометричній проєкції в усіх трьох вимірах (x, y, z) масштаб однаковий, а кути між осями становлять 120 градусів. У диметричній проєкції два виміри мають однаковий масштаб, а третій вимір скорочується, створюючи відчуття перспективи. Натомість у триметричній проєкції всі три кути між осями різні, а кожна вісь скорочується на різну величину. Коса проєкція використовує паралельні промені з довільним масштабуванням розмірів та спотворенням пропорцій. Хоча коса проєкція не вельми популярна у відеоіграх, вона часто використовується в них для створення унікальних візуальних ефектів. Перспективна проєкція опирається на концепцію фокусної точки, дослідженої Р. Концевичем (Konsewicz, 2009). Кут і положення камери не мають особливого значення, оскільки вся сцена віддаляється в глибину, що схоже на відображення на фотокамерах.

На стилістичну течію відеогри також впливає плановість локацій, техніка малювання та колір. За висновками К. Тоттен (Totten, 2014), художня плановість у відеоіграх відображає спосіб організації візуальних елементів на екрані, створює ілюзію простору, глибини та перспективи. Як у класичному живописі та кіно, у відеоіграх виділяють передній план, середній план та задній план. Передній план зазвичай містить головні об'єкти, з якими взаємодіє персонаж: предмети чи інші персонажі. Середній план забезпечує зв'язок між переднім та заднім планами, проте часто складається з елементів, що доповнюють атмосферу та відволікають увагу від головних складників. Задній план відповідає за створення атмосферного середовища, розширюючи віртуальний простір (Totten, 2014). В іграх з піксельною, пласкою та низькополігональною графікою зазвичай впроваджується кілька чітко диференційованих планів, але в іграх з більш реалістичною графікою переважає багатоплановість, що дозволяє використовувати кілька шарів у сцені для відображення складних зображень і ілюзорно-просторових зв'язків між ними.

Наступним визначником, що впливає на стилістичні властивості персонажів і локацій у відеоіграх, є техніки малювання. Основними техніками малювання, що використовуються в дизайні відеоігор, є сітчасте тонування, дитеринг, розмиття, згладжування, метод освітлення HDR та цел-шейдинг. Сітчасте тонування – це техніка, де художник створює візуальну текстуру, розташовуючи паралельні або перехресні лінії для створення різних градацій тіні та світла. Ця техніка застосовується у цифровій графіці та в 2D-іграх. За допомогою дитерингу імітується більш широкий діапазон кольорів, ніж доступний у палітрі, шляхом чергування пікселів різних кольорів. У піксельній графіці дитеринг часто використовується для згладжування переходів між кольорами, створює ілюзію поступової зміни кольору або тіні (*The captivating art*, 2024). Дж. Шелл (Schell, 2020) зауважує, що згладжування зменшує пікселізацію на діагональних лініях, що з'являються через обмеження дисплеїв у відображенні пікселів, а розмиття зменшує чіткість контурів та деталей об'єктів для створення ефекту глибини або фокусу. Метод освітлення HDR, повною мірою описаний у дослідженні Дж. Вестлінга (Westling, 2019), дозволяє досягти яскравішого освітлення і більшого контрасту між темними та світлими областями, що особливо ефективно для симуляції природного освітлення та застосовується для отримання реалістично уподібнених персонажів і локацій. Водночас сел-шейдинг, досліджений Р. Луке (Luque, 2012), надає 3D-графіці вигляд анімації або коміків, створених за допомогою авторської «ручної» графіки за рахунок мінімізації градацій тіні та використання контурних ліній.

Наступним визначником, що також залежить від потужностей і технічних характеристик пристроїв для гри, є колір. Колір безпосередньо впливає на емоційне сприйняття гравця та атмосферу відеогри. Колір використовується для відтворення настрою, визначення часу доби, умов освітлення та відображення характеру середовища і персонажів. Різні стилістичні течії використовують колір як засіб для акцентування уваги на художніх образах та досягненні необхідного психологічного ефекту. Наприклад, у жахах, постапокаліптичних іграх та іграх з відтворенням готичної стилістики домінують темні, холодні тони (сині, чорні, сірі, багряно-червоні), а у фантастичних та фентезійних іграх – більш насичені або контрастні кольори (Vizentsolutions, 2025). Різні стилістичні течії відеоігор мають свої характерні кольорові палітри, які часто можуть бути обумовленими ознаками певної епохи або естетичним баченням розробників.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Встановлено, що визначальними факторами сучасних графічних стилістичних течій у відеоіграх є наявні технічні характеристики пристроїв, які, інтегруючись із наративною концепцією, впливають на систему художньо-образних засобів, до складу якої входять: ступінь узагальнення зображення, колористичні угруповання, текстури, візуальні та анімаційні ефекти. Саме технічні характеристики дозволяють забезпечувати значне стилістичне урізноманітнення і рівень деталізації персонажів та локацій, впливають на якість візуального відтворення техніки малювання та на кількість і якісне відтворення відтінків та максимальне збагачення колористичної палітри. Виявлено, що вибір стилістики для майбутніх відеоігор значною мірою залежить від технічних характеристик: ігрового рушія, налаштувань графіки та просторової структури ігрового середовища. З метою диференціювання технічних характеристик пристроїв розглянуто різні типи ігрових рушіїв, параметри графічних налаштувань, просторову організацію та види проєкцій, що використовуються в сучасних відеоіграх.

Так, для реалізації відеоігор із піксельною графікою достатньо графічного рушія Gamemaker. Упровадження низькополігональної графіки та отримання ілюзорно-тривимірних зображень уможливорюються завдяки рушію Unity з мінімальними налаштуваннями графіки. Високополігональна графіка та реалістичні і гіпер-реалістичні зображення потребують наявності сильніших ігрових рушіїв – Unreal Engine 5, CryEngine та Unity.

Висновки

6

Розвиток стилістичних течій у відеоіграх відбувається під впливом історичних умов і охоплює не лише візуальні, але й концептуальні, технічні, емоційні та культурні аспекти, пов'язані між собою. Сучасні стилістичні течії відеоігор є результатом еволюції

історичних художніх рухів, графіки та технологій. Розвиток стилістичних течій у відеоіграх демонструє поступову еволюцію від простих, технічно обмежених візуальних рішень до відтворення складних мистецьких концепцій та гіперреалізму у фантазійних проєктах. На початкових етапах розвитку комп'ютерних технологій дизайн відеоігор був обмежений низькою роздільною здатністю екранів та пам'яттю процесорів, однак, із розвитком апаратного забезпечення та появою нових графічних технологій відеоігри отримали можливість відтворювати значно складніші ідеї, а відтак і більш деталізовану графіку.

Наразі головними визначниками, що впливають на створення стилістичної течії для майбутньої відеоігри, насамперед є наявні технічні параметри, що, в свою чергу, впливають на образні властивості персонажів і локацій, і, як результат, на наративну концепцію та систему художніх образів, що охоплюють такі складники як ступінь узагальнення зображень, колористичні акценти, текстури, візуальні та анімаційні ефекти. Технічні характеристики, зокрема вибір ігрового рушія, графічні налаштування та можливості обробки 2D та 3D графіки істотно впливають на стилістику відеоігор. Графічний модуль ігрового рушія контролює деталізацію та реалістичність зображень, а фізичний модуль моделює динаміку руху для створення реалістичних фізичних симуляцій.

Технічні параметри також обумовлюють вибір просторової структури відеоігри, що істотно впливає на її візуальну організацію, визначаючи двовимірність (2D) або тривимірність (3D). Полігональна деталізація впливає на сприйняття графіки та продуктивність системи, на якій працює гра. Низькополігональні моделі характеризуються обмеженою кількістю полігонів, середньополігональні поєднують деталізацію з менш вимогливим рендерингом, тоді як високополігональна графіка забезпечує реалістичну деталізацію, текстури, тіні та світлові ефекти. Для реалістичного відображення об'єктів використовуються різні типи проєкцій: ортографічна, аксонометрична, коса та перспективна. Стилiстична течія також визначається художньою плановістю, технікою малювання та кольоровою гамою. Організація візуальних елементів локацій з їх розподілом на передній, середній та задні плани створює ілюзію простору та уможливорює маніпулювання увагою гравця.

Наступним за впливовістю визначником стилістичних характеристик у відеоіграх є техніки малювання та кольорографічне вирішення. Серед технік малювання виділимо: сітчасте тонування, дитеринг, розмиття, згладжування, метод освітлення та цел-шейдинг. Кожна техніка має своє значення для візуальної естетики гри і сприяє стилістичній диференціації та утворенню значної кількості варіативних стилістичних течій у комп'ютер-

них іграх. Колір є важливим інструментом емоційного впливу на гравця та створення атмосфери у грі. Вибір кольору і загальної колористичної гами визначає настрій, час доби, умови освітлення та характер середовища й персонажів. Більшість стилістичних течій мають свої характерні кольорові палітри, які відображають естетичні уподобання розробників, технологічні тенденції в індустрії або пов'язані з певною культурною епохою.

Список бібліографічних посилань

- Bourg, D. M., & Bywalec, B. (2013). *Physics for game developers: Science, math, and code for realistic effects*. O'Reilly Media.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.
- Game design tips & tricks: Visual effects*. (2023, March 10). CryEngine. <https://www.cryengine.com/news/view/game-design-tips-tricks-visual-effects>
- Greenberg, C. (1961). *Art and culture: Critical essays*. Beacon Press.
- Herbert, R. L. (1988). *Impressionism: Art, leisure, and Parisian society*. Yale University Press.
- Kline, S., Dyer-Witthford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Koncewicz, R. (2009, April 11). *A layman's guide to projection in videogames*. Significant Bits. <https://significant-bits.com/a-laymans-guide-to-projection-in-videogames/>
- The captivating art of videogames*. (2024, November 20). Thames & Hudson. <https://thamesandhudson.com/news/the-captivating-art-of-videogames/>
- Luque, R. R. (2012). *The cel shading technique*. Negotiated Studies: Purple Eyes. https://raulreyesfinalproject.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/12/dissertation_cell-shading-raul_reyes_luque.pdf
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Vizensolutions. (2025, January 7). *The psychology of color in game design: How palette choices impact player experience*. HackMD. https://hackmd.io/@Vizensolutions/rJaEzVcUye?utm_source=preview-mode&utm_medium=rec
- Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Stokstad, M. (2005). *Art history* (2nd ed., rev). Pearson Education.
- Totten, C. W. (2014). *An architectural approach to level design*. CRC Press.
- Westling, J. (2019). *HDR and the colorist: How new technology affects professionals in the motion picture industry* [Master's thesis, Dalarna University]. DiVA. <http://du.diva-portal.org/smash/get/diva2:1330365/FULLTEXT01.pdf>

References

- Bourg, D. M., & Bywalec, B. (2013). *Physics for game developers: Science, math, and code for realistic effects*. O'Reilly Media [in English].
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant [in English].
- Game design tips & tricks: Visual effects*. (2023, March 10). CryEngine. <https://www.cryengine.com/news/view/game-design-tips-tricks-visual-effects> [in English].
- Greenberg, C. (1961). *Art and culture: Critical essays*. Beacon Press [in English].
- Herbert, R. L. (1988). *Impressionism: Art, leisure, and Parisian society*. Yale University [in English].
- Kline, S., Dyer-Witthford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press [in English].

- Koncewicz, R. (2009, April 11). *A layman's guide to projection in videogames*. Significant Bits. <https://significant-bits.com/a-laymans-guide-to-projection-in-videogames/> [in English].
- Luque, R. R. (2012). *The cel shading technique*. Negotiated Studies: Purple Eyes. https://raulreyesfinalproject.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/12/dissertation_cell-shading-raul_reyes_luque.pdf [in English].
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders [in English].
- Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press [in English].
- Stokstad, M. (2005). *Art history* (2nd ed., rev). Pearson Education [in English].
- The captivating art of videogames*. (2024, November 20). Thames & Hudson. <https://thamesandhudson.com/news/the-captivating-art-of-videogames/> [in English].
- Totten, C. W. (2014). *An architectural approach to level design*. CRC Press [in English].
- Vizentsolutions. (2025, January 7). *The psychology of color in game design: How palette choices impact player experience*. HackMD. https://hackmd.io/@Vizentsolutions/rJaEzVcUye?utm_source=preview-mode&utm_medium=rec [in English].
- Westling, J. (2019). *HDR and the colorist: How new technology affects professionals in the motion picture industry* [Master's thesis, Dalarna University]. DiVA. <http://du.diva-portal.org/smash/get/diva2:1330365/FULLTEXT01.pdf> [in English].

Надійшла: 11.01.2025; Прийнята: 18.03.2025

Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.



УДК 72.012:69-5]:004.8
DOI: 10.31866/2617-7951.8.1.2025.330496

UDC 72.012:69-5]:004.8

ПОДОЛАННЯ РОЗРИВУ МІЖ ДИЗАЙН-КОНЦЕПТОМ І БУДІВНИЦТВОМ ЗА ДОПОМОГОЮ СИСТЕМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Ігор Бондар,
<https://orcid.org/0000-0001-8972-0941>
професор, кандидат наук, заслужений
працівник культури України,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
bondar_i.s.2018@i.ua

Олександр Дорожинський,
<https://orcid.org/0009-0007-0591-6041>
аспірант,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
dorozhynskyi@gmail.com

BRIDGING THE GAP BETWEEN DESIGN CONCEPT AND CONSTRUCTION USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE SYSTEMS

Ihor Bondar,
<https://orcid.org/0000-0001-8972-0941>
Professor, PhD, Honored Worker
of Culture of Ukraine,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
bondar_i.s.2018@i.ua

Oleksandr Dorozhynskyi,
<https://orcid.org/0009-0007-0591-6041>
PhD Student,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
dorozhynskyi@gmail.com

Анотація

Метою статті є визначення теоретичних та практичних аспектів подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом шляхом інтеграції систем штучного інтелекту. **Методи дослідження** ґрунтуються на поєднанні кількох наукових підходів, що дозволяють ефективно оцінити можливості інтеграції систем штучного інтелекту в процес проектування та будівництва. Доведено важливість формування комплексного підходу до проектування, що передбачає попередній аналіз взаємозв'язку між дизайном, архітектурними, інженерними, економічними та екологічними складовими. Обґрунтовано роль штучного інтелекту як інтелектуально-

Abstract

The aim of the article is to identify theoretical and practical aspects of bridging the gap between design concept and construction by integrating artificial intelligence systems. **Research methods** are based on a combination of several scientific approaches that allow for an effective assessment of the potential for integrating artificial intelligence systems into the design and construction process. The importance of forming an integrated approach to design is proven, which involves a preliminary analysis of the relationship between design, architectural, engineering, economic and environmental components. The role of artificial intelligence as an intelligent navigator capable

го навігатора, здатного оцінювати конструктивну здійсненність, прогнозувати фінансові витрати та забезпечувати відповідність нормативним вимогам на всіх етапах проекту. Встановлено, що фрагментарність координації між учасниками архітектурно-будівельного процесу та неузгодженість дій спричиняють істотні затримки, перевитрати ресурсів і зниження якості кінцевого результату. Охарактеризовано принципи комплексної інтеграції та динамічного планування, які стають основою для ефективної взаємодії між фахівцями різних напрямів. Доведено доцільність прозорого бюджетування, спрямованого на оптимальне використання коштів і уникнення дублювання робіт. Окрему увагу приділено методам аналізу ризиків і моделювання альтернативних сценаріїв, що дає змогу швидко реагувати на зовнішні виклики та забезпечувати гнучкість архітектурно-будівельного процесу. Встановлено, що автоматизований контроль виконання підвищує точність дотримання строків і якісних показників, зводячи до мінімуму розрив між початковою дизайн-концепцією та фактичним будівництвом. Обґрунтовано, що використання штучного інтелекту сприяє не лише оперативній координації команд, а й кращому обміну інформацією з інвесторами та органами регулювання, що підвищує прозорість і довіру до будівельної галузі загалом. **Наукова новизна** статті полягає в комплексному підході до подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом через інтеграцію систем штучного інтелекту, що дозволяє оптимізувати процеси проектування та реалізації будівельних проектів. Вперше в роботі запропоновано модель використання штучного інтелекту для забезпечення інтегрованого управління, яке дозволяє синхронізувати концептуальні, технічні та економічні аспекти на всіх етапах будівництва. **Висновки.** Таким чином, у статті доведено, що впровадження інноваційних рішень в дизайн-проектванні на основі систем штучного інтелекту є дієвим інструментом для удосконалення управлінських рішень і сталого розвитку архітектурно-будівельної сфери. Використання нейронних мереж як підґрунтя для ефективної інтеграції дизайн-концепту з реальним процесом спорудження надає можливість зменшити ри-

of assessing constructive feasibility, predicting financial costs and ensuring compliance with regulatory requirements at all stages of the project is substantiated. It is established that the fragmentation of coordination between participants in the architectural-construction process and the inconsistency of actions cause significant delays, overspending of resources and a decrease in the quality of the final result. The principles of complex integration and dynamic planning are described, which become the basis for effective interaction between specialists in different areas. The feasibility of transparent budgeting aimed at optimal use of funds and avoiding duplication of work is proven. Special attention is paid to methods of risk analysis and modeling of alternative scenarios, which allows you to quickly respond to external challenges and ensure flexibility of the architectural-construction process. It is established that automated performance control increases the accuracy of meeting deadlines and quality indicators, minimizing the gap between the initial design concept and actual construction. It is substantiated that the use of artificial intelligence contributes not only to the operational coordination of teams, but also to better exchange of information with investors and regulatory authorities, which increases transparency and trust in the construction industry as a whole. **The scientific novelty** of the article lies in the comprehensive approach to bridging the gap between design concepts and construction through the integration of artificial intelligence systems, which allows optimizing the design and implementation processes of construction projects. For the first time, the paper proposes a model for the use of artificial intelligence to ensure integrated management, enabling the synchronization of conceptual, technical, and economic aspects at all stages of construction. **Conclusions.** Thus, the article proves that the implementation of innovative solutions based on artificial intelligence systems is an effective tool for improving management decisions and sustainable development of the architectural and construction sector. Using neural networks as a basis for effective integration of the design concept with the real construction process provides an opportunity to reduce risks, reduce

зики, зменшити витрати та підвищити якість побудованих об'єктів.

costs and improve the quality of constructed objects.

Ключові слова:

дизайн, системи штучного інтелекту для дизайну, нейронні мережі, динамічне планування, прозоре бюджетування, оптимізація дизайн-проектування, архітектурно-будівельний процес, розрив між дизайн концептом і будівництвом.

Keywords:

design, artificial intelligence systems for design, neural networks, dynamic planning, transparent budgeting, design optimization, architectural and construction process, concept-construction gap.

Вступ **1**

Актуальність теми підсилюється швидкими темпами технологічного розвитку. Постійне вдосконалення алгоритмів штучного інтелекту, розробка хмарних обчислень та підвищення обчислювальної потужності відкривають нові можливості в управлінні проектами та оптимізації робочих процесів на будівництві. Система, що вміє синхронізувати концепцію будівлі з готовністю підрядників, матеріалів та логістичних ланцюгів, дає величезну перевагу для компаній, які прагнуть виходити на якісно новий рівень конкурентоспроможності. Використання сучасних інструментів штучного інтелекту означає не просто зменшення затрат часу й коштів, а й підвищення надійності робіт, унеможливлення повторного проектування та дублювання процесів.

Структура статті передбачає: аналіз останніх досліджень і публікацій; формування мети й завдання дослідження; висвітлення ключових методів досягнення мети дослідження; виклад основного матеріалу й формування висновків щодо результатів дослідження.

Мета дослідження **2**

Метою цієї статті є обґрунтування теоретичних та методичних засад щодо подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом на основі інтеграції систем штучного інтелекту, визначення ефективних механізмів планування та контролю, а також формулювання конкретних рекомендацій для учасників будівельного процесу. Об'єктом дослідження виступають процеси взаємодії між проектувальниками, інвесторами, виконавцями та іншими стейкхолдерами на різних стадіях створення будівельних об'єктів.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

У процесі дослідження було використано низку важливих наукових публікацій, що істотно впливають на формування концептуальних та практичних аспектів розриву між дизайн-концептом та будівництвом. Одним із важливих джерел є робота І. Бондаря, Н. Семироз та Ю. Подгаєцької (2024), яка аналізує дизайн та архітектуру об'єктів пам'яті, акцентуючи увагу на їх культурному значенні та впливі на історичну пам'ять суспільства. Ця публікація

допомагає краще зрозуміти принципи дизайну в контексті будівництва пам'ятників та об'єктів, які можуть служити основою для розробки концепцій у сучасних архітектурних практиках.

Також важливим є дослідження І. Бондаря (2022b), яке присвячене концептуально-аналітичним підходам до моделювання дизайн-діяльності. Автор пропонує глибокий аналіз різних методів і технік, що використовуються в процесі створення дизайн-рішень, що є необхідним для удосконалення управлінських рішень у проектуванні та будівництві.

Крім того, стаття І. Бондаря (2022a) щодо інноваційних трендів у формуванні міського середовища дає можливість врахувати актуальні тенденції в урбаністичному дизайні, що мають прямий вплив на проектування будівель і розвитку міст, зокрема в контексті стійких і технологічно передових рішень у міському середовищі.

Вивчення питань фінансування житлового будівництва, зокрема особливостей обліково-економічного підходу, представлено в роботі П. М. Сорокового (2020), де автор аналізує тенденції залучення інвестицій та їхню ефективність. У дослідженнях Т. В. Сальникової (2018) наголошується на важливості іпотечного кредитування в контексті державної політики, що особливо актуально для масштабних проєктів, де прогалини між концептом і фактичним будівництвом можуть призводити до фінансових труднощів. О. В. Павелко (2020) звертає увагу на методологію обліку та аналізу фінансових результатів, підкреслюючи, що точне документування витрат і доходів на різних стадіях будівництва дає змогу вчасно ідентифікувати розрив між плановими показниками і реаліями виконання.

Водночас, К. В. Паливода (2018) описує механізми та інструменти фінансування житлового будівництва за умов соціальної нестабільності, пропонуючи підходи для пом'якшення ризиків, пов'язаних зі змінами у концептуальних рішеннях. Дослідження Т. І. Воскресенської (2022) стосується обліково-аналітичних аспектів, що є необхідними для впровадження систем штучного інтелекту в моніторинг фінансових потоків і прогнозування результатів проєктів. На теоретичні засади фінансування будівельних підприємств вказує П. В. Брунько (2015), акцентуючи увагу на важливості інноваційних технологій і прозорості бюджетної політики. Є. Ю. Гнатченко та Ю. І. Гайко (2015) досліджують менеджмент маркетингової діяльності будівельних підприємств, підкреслюючи, що якісна концепція має корелювати з ринковими очікуваннями та інвесторськими запитами, а розрив між ідеєю і реалізацією знижує комерційну привабливість об'єкта. У свою чергу, О. І. Баланська (2021) розглядає питання планування та регулювання ризиків інвестування у житлове будівництво, що є важливим для своєчасного виявлення відхилень від початкового задуму й уникнення суттєвих перевитрат. Д. О. Давиденко (2014) пропонує ієрархічну модель проблем фінансування будівництва житла інвестором, де проміжок між концепцією та фактичною реаліза-

цією посідає ключове місце як фактор невизначеності й ризику. Є. М. Рудніченко (2013) зазначає про сутність поняття «загроза, ризик, небезпека» та їхній взаємозв'язок із системою економічної безпеки підприємства. У контексті будівельного процесу ці категорії відбиваються у ризиках, що виникають при недостатньо чіткій інтеграції концептуальних ідей та реальних будівельних можливостей. Таким чином, огляд наукової літератури свідчить про широкий спектр проблем, пов'язаних зі взаємодією між ідеєю проєкту, його фінансуванням та фактичним спорудженням, та підкреслює потребу у впровадженні сучасних технологій штучного інтелекту для їх ефективного вирішення.

Результати дослідження

4

Подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом за допомогою систем штучного інтелекту є надзвичайно актуальним питанням у сучасному середовищі проєктування та реалізації інфраструктурних проєктів. У традиційному розумінні процеси планування, проєктування та безпосереднього зведення будівель часто відбувалися за класичними канонами, що передбачали послідовне проходження всіх етапів – від дизайн-концепції до фактичного спорудження об'єкта. Однак сьогоденні реалії вимагають швидкої адаптації і потребують використання сучасних технологічних рішень, серед яких штучний інтелект. Завдяки йому можна оптимізувати і прискорити процес визначення технічних рішень, врахувати широкий спектр обмежень – від економічних і правових до екологічних, а також оперативно коригувати документацію. Це дозволяє мінімізувати ризики появи суперечностей між початковими задумами та реальними можливостями, роблячи будівельні проєкти більш надійними й прогнозованими (табл.1).

У традиційному підході до проєктування нерідко спостерігається проблема відсутності належного зворотного зв'язку між фахівцями різних напрямків – архітекторами, конструкторськими бюро, економістами та виконавцями. Ідейні дизайн-концепти можуть бути захопливими й інноваційними, але коли доходить до практичної реалізації, виявляється чимало несумісностей із технічними нормами, бюджетними лімітами чи вимогами безпеки. Як наслідок, початковий задум часто доводиться істотно змінювати вже на етапі зведення об'єкта.

Витрати часу, ресурсів і людської енергії істотно зростають, а кінцевий результат може відчутно відрізнятись від запланованого. Тому ефективне використання технологій штучного інтелекту забезпечує більш тісну інтеграцію в проєктній групі, уможливорює швидке виявлення недоліків та дає змогу завчасно усунути потенційні колізії. Системи штучного інтелекту пропонують революційні підходи у сфері архітектури, будівництва, дизайну середовища та інтер'єрів, а також управління проєктами, виконуючи роль своєрідних «інтелектуальних навігаторів» у складному процесі дизайн-проєктування.

Завдяки аналізу величезних обсягів даних нейронні мережі можуть оцінювати конструктивну здійсненність дизайн-проекту, економічну ефективність та відповідність нормативним вимогам у режимі реального часу. Застосування таких систем дає змогу зменшити кількість помилок, пов'язаних із людським фактором, та істотно скоротити час ухвалення рішень (табл.2).

Таблиця 1. Сутнісні засади особливостей розриву між дизайн-концептом і будівництвом

Table 1. Essential principles of the peculiarities of the gap between the design concept and construction

Фрагментована координація	Нечітка візія кінцевого результату
Відсутність цілісної взаємодії між архітекторами, інженерами, економістами та виконавцями призводить до недостатнього обліку всіх вимог і обмежень на ранніх етапах проектування. Часто кожен фахівець або підрозділ працює у власній парадигмі, не маючи повної інформації про зміни в суміжних напрямках	Розрив між дизайн-концептом і реальним будівництвом часто виникає через відсутність чіткого бачення кінцевого об'єкта та його експлуатаційних характеристик. Концептуальний задум може бути надто абстрактним, без достатньої деталізації щодо технічних та економічних аспектів
Застарілі підходи до проектування	Непрозорий бюджетний контроль
Технологічна відсталість і використання застарілих методів проектування можуть ускладнювати ефективну інтеграцію інноваційних рішень. Якщо проектувальники не мають інструментів для швидкого оцінювання життєздатності ідей, багато перспективних концептів залишаються на папері	Високий ступінь невизначеності щодо вартості та строків проекту нерідко викликаний браком інструментів для якісного контролю фінансування. Якщо немає механізму прогнозування, за яким можна відстежувати вплив кожної зміни в проекті на бюджет, то в результаті отримуємо перерозподіл коштів, неузгодженість дій між різними підрядниками та фінансові втрати

Джерело: складено авторами

Таблиця 2. Принципи подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом

Table 2: Principles of bridging the gap between design concept and construction

Принцип комплексності	Принцип прозорості
Штучний інтелект виконує функцію «посередника», аналізуючи та корелюючи інформацію від різних фахівців, аби забезпечити несуперечливість рішень. У результаті дизайн-концепт, розроблений архітекторами, максимально узгоджується із технічними, економічними та юридичними нормами ще до початку будівництва	Системи штучного інтелекту дозволяють автоматично відстежувати зміни в кошторисах і їхній вплив на загальний бюджет проекту. Це уможливило прийняття обґрунтованих рішень щодо пріоритетності робіт, обсягів закупівель та коригування проектної документації, щоб уникнути перевитрат і раціонально використати ресурси
Принцип динамічності	Принцип безпековості
Впровадження систем штучного інтелекту дає змогу оперативно вносити корективи в проект залежно від змінних чинників, таких як ціна матеріалів, наявність технологій або регуляторні вимоги	Завдяки аналізу конструктивних параметрів і моделюванню експлуатаційних навантажень можна ще на стадії проектування забезпечити відповідність будівлі майбутнім вимогам безпеки й комфорту

Джерело: складено авторами

В умовах глобалізації та світового розвитку будівельного ринку питання якості та швидкості реалізації проектів набувають першорядного значення. Будівельні компанії у всьому світі зіштовхуються зі зростаючою конкуренцією і жорсткою регуляторною базою, що вимагає дотримання численних стандартів безпеки та екологічних норм (рис.1).



Рис.1. Вплив розриву на фінальний результат будівництва.
Джерело: складено авторами.

Fig. 1. The impact of the gap on the final result of construction.
Source: compiled by the authors.

Наявність істотного розриву між початковим задумом та практичним втіленням часто призводить до перевищення бюджетів і строків здачі об'єктів. Коли проектні команди не мають оперативних інструментів для відстеження відповідності попередньо закладених ідей із фактичними можливостями будівельної галузі, виникають проблеми із постачанням матеріалів, документальним оформленням, забезпеченням працівників потрібними ресурсами. Тільки висока когерентність між різними учасниками процесу може гарантувати вчасне завершення робіт. У цьому контексті штучний інтелект дає змогу централізувати контроль, аналізувати ключові показники ефективності та в реальному часі вносити необхідні зміни, щоби уникнути негативних наслідків (рис. 2).

Окрім технічних переваг, штучний інтелект допомагає вирішувати й низку соціальних питань. Грамотне використання ней-



Рис. 2. Напрямки подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом за допомогою систем штучного інтелекту. Джерело: складено авторами.

Fig. 2. Ways to bridge the gap between design concept and construction using artificial intelligence systems. Source: compiled by the authors.

ронних мереж в архітектурно-будівельному процесі дозволяє залучати різноманітний спектр фахівців і краще планувати їхню взаємодію. Від цього виграє й громадськість, адже прозоріші і більш передбачувані процеси проектування та будівництва зменшують конфлікти інтересів між забудовниками, місцевими органами влади та мешканцями. Крім того, штучний інтелект може значно підвищити безпеку, оскільки раннє виявлення можливих помилок у проектуванні знижує ризик аварійних ситуацій та збоїв під час експлуатації будівлі. У контексті перспектив розвитку будівельної галузі в Україні та світі ця тема стає дедалі більш актуальною. З кожним роком з'являються нові матеріали, технології та методи зведення будівель, а також посилюються екологічні вимоги. Системи штучного інтелекту можуть ефективно відстежувати зміни на ринку будівельних матеріалів, аналізувати їхню відповідність задуму проєкту і допомагати в прийнятті оптимальних рішень. Подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом дасть можливість отримувати кінцеві об'єкти з вищим рівнем енергоефективності та мінімальним впливом на довкілля, що особливо важливо в умовах переходу до сталих практик.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна статті полягає в комплексному підході до подолання розриву між дизайн-концептом і будівництвом через інтеграцію систем штучного інтелекту, що дозволяє оптимізувати процеси проектування та реалізації будівельних проєктів. Уперше в роботі запропоновано модель використання штучного інтелекту для забезпечення інтегрованого управління, яке дозволяє синхронізувати концептуальні, технічні та економічні аспекти на всіх етапах будівництва. Окрім цього, розкрито принципи взаємодії між різними учасниками проєкту (дизайнерами, архітекторами, інженерами, підрядниками та інвесторами) за допомогою сучасних технологій, що сприяє зменшенню помилок і перевитрат ресурсів. Уперше проаналізовано механізми застосування штучного інтелекту для автоматизованого прогнозування змін бюджету та строків, а також для покращення безпеки та якості в процесі будівництва. Ці підходи дають змогу розв'язати проблему дисонансу між ідеєю та реальністю в архітектурно-будівельному процесі, що відкриває нові можливості для ефективного використання штучного інтелекту у глобальному будівельному ринку.

Висновки

6

Впровадження систем штучного інтелекту в архітектурно-будівельний процес є перспективним напрямом для подолання розриву між дизайн-концептом і фактичним будівництвом. Використання сучасних технологій, таких як нейронні мережі та аналітика даних, дозволяє значно покращити ефективність

управління проектами, зменшити ризики, пов'язані з людським фактором, і прискорити прийняття рішень. Інтеграція систем штучного інтелекту в архітектурно-будівельний процес єважливим кроком до досягнення сталого розвитку будівельної галузі, що відповідає сучасним вимогам щодо екологічної безпеки, енергоефективності та якості виконання робіт.

Список бібліографічних посилань

- Баланська, О. І. (2021). *Планування та регулювання ризиків інвестування у житлове будівництво* [Дисертація кандидата економічних наук, Національний університет «Львівська політехніка»].
- Бондар, І. (2022a). Інноваційні тренди дизайну у формуванні міського середовища. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 5(1), 49–66. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.1.2022.257481>
- Бондар, І. (2022b). Концептуально-аналітичні підходи до моделювання дизайн-діяльності. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 5(2), 346–357. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.2.2022.266929>
- Бондар, І., Семироз, Н., & Подгаєцька, Ю. (2024). Дизайн та архітектура об'єктів пам'яті. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 7(1), 92–109. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.1.2024.300927>
- Брунько, П. В. (2015). Теоретичні засади фінансування будівельних підприємств. *Інвестиції: практика та досвід*, 17, 66–73.
- Воскресенська, Т. І. (2022). Обліково-аналітичні аспекти фінансування житлового будівництва в Україні. *Економіка та суспільство*, 45. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-45-52>
- Гнатченко, Є. Ю., & Гайко, Ю. І. (2015). Менеджмент маркетингової діяльності підприємства будівельної галузі. *Глобальні та національні проблеми економіки*, 4, 331–334.
- Давиденко, Д. О. (2014). Ієрархічна модель проблем фінансування будівництва житла інвестором. *Сталий розвиток економіки*, 2(24), 102–106.
- Павелко, О. В. (2020). *Облік та аналіз фінансових результатів основної діяльності будівельних підприємств: методологія й організація* [Дисертація доктора економічних наук, Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана].
- Паливода, К. В. (2018). Механізми та інструменти фінансування житлового будівництва за умов соціальної економічної нестабільності в Україні. *Інвестиції: практика та досвід*, 1, 5–10.
- Рудніченко, Є. М. (2013). Загроза, ризик, небезпека: сутність та взаємозв'язок із системою економічної безпеки підприємства. *Економіка. Менеджмент. Підприємництво*, 25(1), 188–195.
- Сальникова, Т. В. (2018). Розвиток іпотечного кредитування в контексті державної політики забезпечення населення житлом в Україні. *Молодий вчений*, 6(58), 426–430.
- Сороковий, П. М. (2020). Фінансування житлового будівництва в Україні: обліково-економічні аспекти. *Причорноморські економічні студії*, 52(2), 134–140. <https://doi.org/10.32843/bses.52-42>

References

- Balanska, O. I. (2021). *Planuvannia ta rehulivannia ryzykiv investuvannia u zhytlove budivnytstvo* [Investment risks planning and regulation in housing construction] [PhD Dissertation, Lviv Polytechnic National University] [in Ukrainian].

- Bondar, I. (2022a). Innovatsiini trendy dyzainu u formuvanni miskoho seredovyshcha [Innovative design trends in the formation of urban environment]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 5(1), 49–66. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.1.2022.257481> [in Ukrainian].
- Bondar, I. (2022b). Kontseptualno-analitychni pidkhody do modeliuvannya dyzain-diialnosti [Conceptual and analytical approaches to design activity modeling]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 5(2), 346–357. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.2.2022.266929> [in Ukrainian].
- Bondar, I., Semyroz, N., & Podhaietska, Yu. (2024). Dyizain ta arkhitektura ob'ektiv pam'iaty [Design and architecture of memory objects]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 7(1), 92–109. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.1.2024.300927> [in Ukrainian].
- Brunko, P. V. (2015). Teoretychni zasady finansuvannya budivelnykh pidpriemstv [Theoretical bases of the building enterprises financing]. *Investytsii: praktyka ta dosvid*, 17, 66–73 [in Ukrainian].
- Davydenko, D. O. (2014). Ierarhichna model problem finansuvannya budivnytstva zhytla investorom [Hierarchical model problems housing finance investors]. *Sustainable Development of Economy*, 2(24), 102–106 [in Ukrainian].
- Hnatchenko, Ye. Yu., & Haiko, Yu. I. (2015). Menedzhment marketynhovoї diialnosti pidpriemstva budivelnoi haluzi [Management of marketing activity of the enterprise of construction industry]. *Global and National Problems of Economy*, 4, 331–334 [in Ukrainian].
- Palyvoda, K. V. (2018). Mekhanizmy ta instrumenty finansuvannya zhytlovoho budivnytstva za umov sotsialnoi ekonomichnoi nestabilnosti v Ukraini [Mechanisms and instruments for financing of housing construction in period of social economic instability in Ukraine]. *Investytsii: praktyka ta dosvid*, 1, 5–10 [in Ukrainian].
- Pavelko, O. V. (2020). *Oblik ta analiz finansovykh rezultativ osnovnoi diialnosti budivelnykh pidpriemstv: metodolohiia y orhanizatsiia* [Accounting and analysis of financial results of the main activity of construction enterprises: Methodology and organization] [Doctoral Dissertation, Kyiv National Economic University named after Vadym Hetman] [in Ukrainian].
- Rudnichenko, Ye. M. (2013). Zahroza, ryzyk, nebezpeka: sutnist ta vzaiemozviazok iz systemoiu ekonomichnoi bezpeky pidpriemstva [Threats, risks, dangers: Nature and relationship with the system of enterprise economic security]. *Economy Management Entrepreneurship*, 25(1), 188–195 [in Ukrainian].
- Salnykova, T. V. (2018). Rozvytok ipotechnoho kredytuvannya v konteksti derzhavnoi polityky zabezpechennia naselennia zhytлом v Ukraini [Development of mortgage loan in the context of the state policy of population providing housing in Ukraine]. *Young Scientist*, 6(58), 426–430 [in Ukrainian].
- Sorokovyi, P. M. (2020). Finansuvannya zhytlovoho budivnytstva v Ukraini: oblikovo-ekonomichni aspekty [Financing of housing construction in Ukraine: Accounting and economic aspects]. *Black Sea Economic Studies*, 52(2), 134–140. <https://doi.org/10.32843/bses.52-42> [in Ukrainian].
- Voskresenska, T. I. (2022). Oblikovo-analitychni aspekty finansuvannya zhytlovoho budivnytstva v Ukraini [Accounting and analytical aspects of the financing of housing construction in Ukraine]. *Economy and Society*, 45. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-45-52> [in Ukrainian].

Надійшла: 04.02.2025; Прийнята: 15.04.2025
Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

ДОСЛІДЖЕННЯ АРТ-ОБ'ЄКТІВ У КОНТЕКСТІ ЕСТЕТИКО- КУЛЬТУРНОЇ ІНТЕГРАЦІЇ В СУЧАСНИЙ ІНТЕР'ЄРНИЙ ПРОСТІР

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

Андрій Полубок,
<http://orcid.org/0000-0001-6759-4470>,
кандидат технічних наук,
доцент,
Київський національний університет
будівництва і архітектури,
Київ, Україна
polubok.ap@knuba.edu.ua

RESEARCH OF ART OBJECTS IN THE CONTEXT OF AESTHETIC AND CULTURAL INTEGRATION INTO MODERN INTERIOR SPACE

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

Andrii Polubok,
<http://orcid.org/0000-0001-6759-4470>,
Ph.D in Technical Science,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Construction and Architecture,
Kyiv, Ukraine
polubok.ap@knuba.edu.ua

Анотація

Мета статті – дослідження естетико-культурних аспектів арт-об'єктів у дизайні сучасного інтер'єрного простору з точки зору ідеологічного, етичного та змістового аспектів інтеграції. **Методи дослідження** передбачають застосування критичного аналізу теоретично-практичного матеріалу, порівняльного аналізу, систематизації та узагальнення. **Наукова новизна** полягає у визначенні ключових аспектів інтеграції арт-об'єктів в інтер'єрний простір для створення узгодженої системи їх використання у дизайні інтер'єрного простору. **Висновки.** В результаті дослідження були визначені та сформульовані ключові естетико-культурні аспекти інтеграції арт-об'єктів у сучасні інтер'єри: 1) **змістовий аспект** у дизайні інтер'єру – може відігравати роль передачі та розкриття ідеї, концепції, культурних кодів із формуванням смислового значення і створення змістовного наповнення простору; 2) **етичний аспект** інтеграції арт-об'єктів у про-

Abstract

The aim of the article is to study the aesthetic and cultural aspects of art objects in the design of modern interior space from the point of view of ideological, ethical and substantive aspects of integration. **Research methods** included critical analysis of theoretical and practical material, comparative analysis, systematization, and generalization. **The scientific novelty:** consists in determining the key aspects of integrating art objects into interior space to create a coordinated system of their use in interior space design. **Conclusions.** As a result, the key aesthetic and cultural aspects of the integration of art objects into modern interiors were identified and formulated: 1) the substantive aspect in interior design – can play the role of transmitting and revealing ideas, concepts, cultural codes with the formation of semantic meaning and creating a meaningful filling of space; 2) the ethical aspect of the integration of art objects into the interior space, which reflects

стір інтер'єру, який відображає моральні цінності, орієнтується на повагу до людської гідності, соціальної відповідальності мистецтва як складової інтер'єрного середовища та усвідомлення впливу творчості на суспільство; 3) *ідеологічний аспект* інтеграції арт-об'єктів зосереджується на соціально-політичних засадах у мистецтві та висвітлює актуальні суспільні проблеми. Врахування визначених аспектів дозволить дизайнерам і художникам забезпечити більшу художню цілісність і функціональність інтер'єрного простору для різних типів приміщень. За результатами дослідження було доведено, що арт-об'єкти в сучасному інтер'єрному просторі мають багатогранну інструментальну функцію, що відображає ідейно-художній зміст предметно-просторового середовища загалом. Перспективи подальших досліджень передбачають комплексне теоретичне вдосконалення проблем інтеграції арт-об'єктів у інтер'єрний простір у контексті загальної концепції синтезу мистецтв.

Ключові слова:

інтеграція арт-об'єктів, образотворче мистецтво, естетико-культурні аспекти, змістовий аспект, етичний аспект, ідеологічний аспект, дизайн інтер'єру.

moral values, is oriented towards respect for human dignity, the social responsibility of art as a component of the interior environment and awareness of the impact of creativity on society; 3) the ideological aspect of the integration of art objects focuses on socio-political principles in art and highlights current social problems. Consideration of the defined aspects will enable designers and artists to ensure greater artistic integrity and functionality of the interior space for various types of premises. The results of the study proved that art objects in modern interior space have a multifaceted instrumental function that reflects the ideological and artistic content of the subject-spatial environment as a whole. The perspective of further research includes a comprehensive theoretical improvement of the problems of integrating art objects into interior space in the context of the general concept of the synthesis of arts.

Keywords:

integration of art objects, fine arts, aesthetic and cultural aspects, content aspect, ethical aspect, ideological aspect, interior design.

Вступ

Сучасне мистецтво нерозривно пов'язане з просторовим середовищем, у якому воно реалізується. Інтеграція творів візуального мистецтва в інтер'єр сприяє впорядкуванню предметно-просторового середовища та естетичному вдосконаленню життєвого простору людини, враховуючи специфіку художніх рішень і можливості пластичних засобів, підкреслюючи культурну цінність художніх рішень і розкриваючи потенціал пластичних засобів як виразників ідей та тенденцій (Pylypchuk et al., 2020). Наукові дослідження підтверджують, що мистецтво та дизайн формують простори, які збалансовують сталість і адаптивність, відповідаючи сучасним викликам. Сучасний інтер'єрний дизайн усе більше орієнтується на міжкультурний підхід, створюючи гнучкі комунікативні та адаптивні простори, які враховують різноманітні соціокультурні контексти, переосмислюючи взаємодію між людьми та їхнім середовищем, акцентуючи увагу на значущості й адаптивності забудованого простору (Giunta et al., 2014).

Відомо, що протягом багатьох епох різні види образотворчого мистецтва використовувалися для підвищення естетичної яко-

сті будівлі, створення певного настрою чи атмосфери, а також для передачі певного повідомлення чи значення (McCorquodale, 1983). Архітектура завжди забезпечувала простір для демонстрації, сприйняття та оцінки мистецтва в певному середовищі (Honour & Fleming, 2009). Художня цінність і візуальна естетика образотворчого мистецтва в дизайні інтер'єру завжди проявлялися через оригінальність, виразність та здатність підкреслювати унікальність простору (Pila & Gura, 2014). Взаємодія мистецтва з простором постійно була одним із ключових і ефективних засобів формування предметного середовища, де важливу роль відіграють ідеологічні, етичні та змістові аспекти.

Відповідно, застосування арт-об'єктів може внести не тільки естетичність в інтер'єрний простір, але й посилити його функціональну і художньо-образну якість, створити унікальну культурну атмосферу в приміщенні. Це сприяє глибшому розумінню багатогранності мистецтва, його значущості в контексті сучасних дизайнерських практик, формуванню індивідуальності простору, акцентуванню смислових складових і впливу на емоційне сприйняття, виходячи далеко за межі декоративної функції. Актуальність даної теми зумовлена необхідністю дослідження естетико-культурних складових як невід'ємних елементів вирішення дизайнерських завдань у сучасному інтер'єрі, особливо на ранніх етапах проектування.

Мета дослідження **2**

Мета статті полягає у визначенні та дослідженні аспектів існування арт-об'єктів у дизайні сучасного інтер'єрного простору як необхідних складових з погляду їхньої естетико-культурної інтеграції та взаємодії. Систематизація отриманих результатів та їх узагальнення зможе розширити можливості проектної та творчої діяльності дизайнерів і художників.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Для вирішення завдань дослідження було використано кілька методів. Бібліографічний метод був задіяний для збору матеріалів і даних, що забезпечили основу для проведення критичного аналізу, що дозволило ідентифікувати й оцінити наявні теоретичні джерела, пов'язані з досліджуваною темою, а також визначити прогалини та перспективи для подальших досліджень.

Метод систематизації, заснований на комплексному підході до аналізу досліджуваного матеріалу, сприяв упорядкуванню, узагальненню й структуризації отриманих даних. Завдяки цьому було забезпечено логічну послідовність і взаємозв'язок між отриманими результатами в контексті дослідження.

Метод узагальнення застосовувався для формулювання висновків і дозволив інтегрувати отримані дані, виділити ключові положення та сформулювати аргументовані висновки,

які відображають основні вагомні результати та внесок у дослідження.

Аналіз останніх наукових праць означеної тематики засвідчує, що сучасна мистецька образотворча практика у створенні арт-об'єктів для інтер'єрного простору акцентує увагу на їхньому смислово-етичному, ідеологічному та змістовому значенні. Це відкриває можливості для переосмислення традиційних норм мистецтва і дослідження меж між мистецтвом та реальністю, зосереджуючи увагу на концепціях та ідеях (Aouf, 2022). У творчості сучасних митців концептуальні ідеї часто домінують над формою, технікою та засобами вираження. Наукові дослідження в цьому контексті висвітлюють роль арт-об'єктів як ключового елемента візуальної мистецької практики, які надають митцям свободу самовираження, стимулюють дискусії та спонукають до переосмислення звичних уявлень про образотворче мистецтво (Hassanein, 2020). Міжкультурний дизайн враховує соціологічні й антропологічні аспекти, створюючи інклюзивні простори, адаптовані до різноманітних культурних контекстів. Основою цього підходу є концепція взаємодії «людина-місце», яка акцентує увагу на емоційному досвіді та його впливі на якість середовища. Дизайн інтер'єру виступає як інтегративна система, що гармонійно поєднує людей, об'єкти та простори, сприяючи їхній взаємодії. У цьому контексті мистецтво додає простору значущості, глибини та здатності адаптуватися до соціокультурних змін (Giunta et al., 2014).

Сучасні різноманітні арт-об'єкти стають потужним інструментом соціокультурних трансформацій, що здатні висвітлювати актуальні виклики, сприяти формуванню емпатії, розвитку суспільної свідомості й позитивним змінам. Завдяки засобам цифровізації, екологічним інсталяціям та віртуальним просторам візуальне мистецтво артикулює нові ідеї, стимулює транскордонні зміни й колективні дії. Сучасні підходи до створення простору сприяють переосмисленню концепцій інтер'єру, тоді як сам інтер'єр тепер не лише забезпечує візуальний ефект, але й стає засобом формування способу життя та взаємодії з навколишнім середовищем.

Новизна досліджень у цій сфері полягає у визнанні мистецтва як невід'ємної частини соціальних процесів, що формує нові наративи й трансформує сприйняття. Водночас вибірковість джерел і суб'єктивність інтерпретацій підкреслюють необхідність подальших досліджень, зокрема впливу на мистецтво цифрових технологій, віртуальної реальності та штучного інтелекту. При цьому мистецтво залишається динамічним інструментом, який реагує на соціокультурні зміни й надихає суспільство на прогрес (Dobrolyubska et al., 2024).

Мистецькі об'єкти в інтер'єрі відіграють важливу роль, виконуючи як декоративну, так і структуротворчу функцію. Вони

забезпечують гармонію об'ємно-просторової композиції, а також символічно виражають ідентичність простору (Park, 2022). Естетична функція спрямована на задоволення потреби в красі, формуючи емоційний зв'язок між людиною та простором. Пізнавальна функція забезпечує передачу культурного й історичного контексту через художні образи, збагачуючи простір семантичним змістом. Освітня функція сприяє розвитку ціннісних орієнтирів і естетичного смаку, інтегруючи мистецькі елементи як засіб духовного й культурного збагачення. Усе це підкреслює важливість образотворчого мистецтва як інструменту для гармонізації середовища та взаємодії з ним на глибокому соціокультурному рівні (Park, 2022).

Дослідження підтверджують, що інтеграція мистецтва у дизайн інтер'єру підвищує функціональну ефективність простору та формує глибший емоційний зв'язок між людиною і середовищем (Yavuz Öden, 2020). Зокрема, музейний простір розглядається як середовище для занурення в мистецтво, яке сприяє особистісній трансформації через естетичний і сенсорний досвід (Pelowski et al., 2017). Це поглиблює взаємодію між людиною та середовищем, створюючи умови для культурного та емоційного збагачення. Інтер'єрність як концепт у сучасному дизайні передбачає розуміння цього явища не лише як набору фізичних елементів, але і як суб'єктивного середовища, що відображає соціокультурні реалії (Young, 2023). Мистецькі об'єкти є провідниками цих реалій, інкорпоруючи культурні коди та історичні наративи, що посилює інтеграцію простору у контекст часу.

Окрему увагу привертає вплив мистецтва на психологічний комфорт і продуктивність у робочих і житлових просторах. Як доведено, мистецькі елементи здатні знижувати рівень стресу, підвищувати концентрацію уваги та стимулювати творчість (Pelowski et al., 2017). У житлових інтер'єрах різноманітні арт-об'єкти сприяють індивідуалізації простору, створюючи атмосферу, яка резонує з особистістю мешканців. За Teston (2020) інтер'єрність поєднує свободу самовираження та контроль через структуровані системи дизайну, відображаючи соціокультурні значення та впливаючи на формування сучасного простору систем дизайну, які регулюють поведінку користувачів. Архітектура та інтер'єр, будучи антропоцентричними, мають політичний і соціокультурний характер, формуючи нові моделі взаємодії та відображаючи суспільні запити (Teston, 2020). Таким чином, інтеграція мистецтва в інтер'єр сприяє як естетизації простору, так і його соціокультурному збагаченню.

У сфері охорони здоров'я та соціального догляду мистецтво відіграє важливу роль у сприянні культурному благополуччю. Дослідження підтверджують, що мистецькі елементи створюють середовища, які підтримують емоційний комфорт, інклю-

живність, соціальну справедливість і значущі взаємодії. Це сприяє гармонізації фізичного й духовного простору людини, забезпечуючи всебічну підтримку її благополуччя (Laukkanen et al., 2022). Інтеграція мистецтва у дизайн також дозволяє переосмислити функції та значення просторів, надаючи їм культурної значущості для спільнот. Такий підхід сприяє збереженню культурної спадщини, зміцненню почуття ідентичності та формуванню середовищ, які відповідають потребам сучасного суспільства (Heard & Bartleet, 2023). Дослідження наголошує на важливості адаптивного дизайну, орієнтованого на благополуччя, із перспективою використання цифрових платформ для підвищення доступності та інтеграції мистецтва в інтер'єр (Fernandez et al., 2021). В цьому контексті особливу увагу заслуговує дослідження, присвячене питанням інклюзивності у мистецтві, зокрема адаптації арт-об'єктів для людей із порушенням зору. Виявлено три підходи: 1) адаптація форм для тактильного сприйняття через оптимальні розміри, текстуру та деталі; 2) створення рельєфних текстур за допомогою цифрових технологій; 3) синкретичний підхід, що акцентує тактильні відчуття завдяки синтезу мистецтв, створюючи універсальні твори, доступні для всіх (Вежбовська & Коваленко, 2024).

Загалом, використання мистецтва в дизайні інтер'єру сприяє створенню багатошарових інтер'єрних просторів, які відповідають сучасним соціальним викликам і запитам, що не лише естетично збагачує середовище, але й сприяє взаєморозумінню, культурному збагаченню та гармонізації людського життя. Відповідно, інтеграція мистецтва в дизайн інтер'єру вимагає комплексного підходу, що охоплює естетичні, символічні та функціональні аспекти з метою створення просторів не лише візуально привабливих, а й таких, що мають соціокультурну, пізнавальну та освітню цінність, формуючи емоційний зв'язок між людиною та навколишнім середовищем.

Проведений огляд сучасних досліджень підкреслює значущість інтеграції мистецтва в дизайн інтер'єрів. Водночас аналіз виявив, що питання соціокультурних аспектів у дизайні інтер'єру потребує подальшої систематизації та визначення ключових складових. Це відкриває перспективи для більш глибокого вивчення та розробки практичних рішень, що зробить інтеграцію мистецтва у простір ще більш ефективною й актуальною задачею в сучасному суспільстві.

Результати дослідження **4**

Сучасний дизайн інтер'єру активно використовує мистецтво для формування адаптивних, функціональних і емоційно насичених просторів, інтегруючи в них культурні та соціальні аспекти. Просторові межі відіграють ключову роль, структуруючи простір на приватний і громадський, внутрішній і зовнішній,

водночас відображаючи культурну, соціальну та політичну динаміку сучасності (Giunta et al., 2014). Мистецтво як потужний соціокультурний інструмент відіграє ключову роль у формуванні духовного та естетичного світогляду особистості, сприяючи її гармонізації та інтеграції в суспільство (Дроздова, 2006). У цьому контексті інтеграція арт-об'єктів у дизайн інтер'єрного простору виступає не просто декоративним елементом, а способом відображення цінностей, світогляду та індивідуальності. Естетично-культурологічні аспекти образотворчого мистецтва у сучасному інтер'єрі реалізуються через вплив арт-об'єктів, які формують простір як динамічний процес взаємодії між людиною, середовищем та культурними смислами. Це відбувається під впливом різних чинників, серед яких особливе значення мають творчий підхід до діяльності та розвинений світогляд.

У результаті аналізу сучасних досліджень, присвячених естетико-культурним аспектам інтеграції мистецтва у дизайн інтер'єру для створення повноцінного, багатофункціонального та гармонійного інтер'єрного простору, були визначені ключові аспекти інтеграції арт-об'єктів, які сформульовані як змістовий, етичний та ідеологічний.

- *Змістовий аспект інтеграції арт-об'єктів у інтер'єр* – збагачує простір глибоким змістом, визначає ідейний концептуальний напрямок та культурно-національні традиції.

Мистецтво як соціокультурний інструмент має ключове значення у формуванні естетичної культури та ідентичності – особистої, національної чи культурної. Воно збагачує духовний світ людини, інтегруючи її у соціум та сприяючи збереженню культурної спадщини (Heard & Bartleet, 2023). У дизайні інтер'єру арт-об'єкти виконують функцію посередника між людиною і простором, поєднуючи традиції з сучасними тенденціями та технологіями. Культурні традиції, закладені у мистецтві, впливають на сучасний дизайн інтер'єру, де національні художні ідеї переосмислюються через призму інновацій. Формування естетичної культури відбувається в процесі освоєння культурної спадщини (енкультурації), що дозволяє гармонійно поєднувати традиційні елементи із сучасними дизайнерськими рішеннями (Христенко & Пилипчук, 2022). Унаслідок цього виникає синергія між минулим і сучасністю, де арт-об'єкти виступають носіями національної ідентичності, духовної спадщини та культурних цінностей. Загалом етнічний дизайн у глобалізованому світі відіграє важливу роль у збереженні культурного розмаїття та у підтримці національної ідентичності в умовах глобалізації. Інтеграція етнічних мотивів у сучасні інтер'єри дозволяє збагачувати простори культурними смислами, водночас сприяючи емоційному й психологічному благополуччю людини (Пилипчук та ін., 2023). Такі простори поєднують функціональність,

естетику та глибокі культурні значення, створюючи гармонійне середовище для проживання та роботи. Образотворче мистецтво ефективно ілюструє культурні символи та наративи, сприяючи збереженню спадщини й зміцненню соціальної згуртованості. Різноманітні художні прояви, включаючи етнокультурні арт-об'єкти, підкреслюють культурну гордість і сприяють міжкультурному діалогу. Інтер'єри з елементами мистецтва різних культур можуть сприяти міжкультурній комунікації та створенню глобального інтернаціонального простору. Залучення до мистецьких заходів, таких як фестивалі чи виставки, стимулює взаєморозуміння і взаємоповагу, тоді як мистецький активізм допомагає вирішувати суспільні проблеми, підтримуючи соціальну справедливість (Al-Zadjali, 2024). Етнокультурні арт-об'єкти слугують платформою для творчих експериментів із техніками й матеріалами, забезпечуючи баланс між естетикою, функціональністю та інтерактивністю. Художники, натхненні національною та релігійною спадщиною, трансформують героїчні теми у форми, що гармонують із сучасним стилем та матеріалами, у такий спосіб оновлюючи культурний код через мистецтво (Al-Najm & Kadhim, 2022). Концептуальний підхід, особливо у провокаційному мистецтві, розмиває межі між реальністю та художнім світом. У таких випадках простір і художній образ взаємодіють як єдине ціле, створюючи нові можливості для емоційного сприйняття й інтелектуальної взаємодії (Пилипчук та ін., 2023). Концептуальне мистецтво, інтегроване в інтер'єри, піднімає важливі соціальні теми, такі як екологічна криза, гендерна рівність, соціальна нерівність і наслідки урбанізації. Подібні арт-об'єкти акцентують увагу на актуальних питаннях, стимулюючи рефлексію та суспільний діалог.

Таким чином, змістовий вимір інтеграції арт-об'єктів поєднує культурну взаємодію і просторові інновації, наповнює інтер'єри смисловою глибиною, інтегруючи культурну ідентичність у сучасне середовище, що охоплює естетичний і соціальний аспекти, формуючи простори, які відповідають актуальним викликам.

- *Етичний аспект інтеграції арт-об'єктів в інтер'єрі* – це носій моральних цінностей та соціальної відповідальності суспільства.

Етика в мистецтві передбачає відповідальність художника за дотримання основних соціальних цінностей, уникнення провокаційних чи образливих висловлювань, а також акцентування уваги на важливих темах, таких як соціальна та гендерна рівність, баланс між доступністю та захищеністю. Мистецтво повинно надихати на діалог, сприяти взаєморозумінню та формуванню спільних гуманістичних цінностей. Етичний вплив мистецтва вимагає обережності у зображенні насильства, дискримінації чи стереотипів і забезпечує баланс між свободою вираження та уникненням маніпуляції. Прозорість і спільне

осмислення ідей сприяють взаєморозумінню та підтримують інклюзивність у мистецькому процесі, кидаючи виклик традиційним уявленням про мистецтво як виняткову сферу для кваліфікованих чи обдарованих (Laukkanen et al., 2022).

Етичний вимір використання арт-об'єктів в інтер'єрі також полягає у забезпеченні рівності, доступності та інклюзивності, у поєднанні функціональності простору з його гуманістичною місією, підсиленні зв'язку між митцем і аудиторією, що сприяє виникненню глибшого відчуття вдячності та взаєморозуміння (Stack & Kelly, 2006). Етика в мистецтві спрямована на повагу до людської гідності, різноманітності та усвідомлення впливу творчості на суспільство. Серед ключових аспектів – зручність і гнучкість, безбар'єрний доступ, особлива увага до ергономічності. Це передбачає створення середовища, яке враховує фізіологічні й психологічні особливості людини, знижує рівень стресу та підвищує ефективність взаємодії з елементами інтер'єру. Простір має бути адаптивним до різних потреб користувачів, забезпечуючи можливість швидких змін функціональності чи організації. Наприклад, використання мистецтва в інтер'єрі громадських просторів може сприяти розвитку соціальної взаємодії людей у суспільстві, підвищенню інклюзивності, популяризації рівності, взаємоповаги та моральних цінностей. Арт-об'єкти повинні поєднувати естетику з етичною функцією, сприяючи емоційному благополуччю, доступності та повазі до різноманітності, забезпечуючи зручність, безбар'єрний доступ і психологічний комфорт для всіх (Abulawi, 2023). Таке поєднання може полягати у картографуванні шляхів користувачів (Zallio & Clarkson, 2021); задоволенні сенсорних, когнітивних і психологічних потреб (Вежбовська & Коваленко, 2024). У цьому контексті етичні проблеми передбачають управління вразливістю учасників, зміцнення довіри та забезпечення справедливих відносин у контексті охорони здоров'я (Laukkanen et al., 2022).

Етичний вимір арт-об'єктів також нерозривно пов'язаний із гуманізмом образотворчого мистецтва в інтер'єрі, відображаючи соціальний контекст. Гуманізм, змінюючись протягом історії, впливав на форми та зміст мистецтва, акцентуючи увагу на емпатії, моралі та соціальному значенні (Al-Najm & Kadhim, 2022). Тут потрібно враховувати, що громадські арт-простори відіграють ключову роль у соціальній взаємодії, залученні спільнот і економічному відродженні. Вони слугують платформами для художнього розвитку та формування соціальних зв'язків (Grodach, 2010). В аспекті етики та гуманізму образотворче мистецтво здатне стимулювати інтерес до науки, культури та творчості, підтримує місцевих художників і мистецькі спільноти. Мистецтво виконує освітню функцію, стаючи основою для екскурсій, лекцій, конференцій, дискусій і культур-

них заходів, таких як виставки, літературні читання чи концерти (Пилипчук та ін., 2023).

Таким чином, етичний вимір використання арт-об'єктів у інтер'єрі сприяє соціальній відповідальності, утвердженню моральних цінностей, акцентує увагу на питаннях інклюзивності та поєднує традиції гуманізму з вимогами сучасності.

- *Ідеологічний аспект інтеграції арт-об'єктів в інтер'єрі* – транслює світоглядні орієнтири та соціально-політичні погляди, системи, ідеї розвитку суспільства.

Політична та соціальна пропаганда активно використовує образотворче мистецтво й естетику для суспільної критики та підтримки політичних рухів. Ідеологія, яка об'єднує вірування, філософії та інтелектуальні системи, формує нації, групи або окремих людей (Al-Najm & Kadhim, 2022). Використання творів мистецтва з вираженою ідеологічною спрямованістю здатне формувати у глядача певні соціально-політичні погляди. Такі арт-об'єкти формують у глядача певні соціально-політичні погляди, можуть підкреслювати ідеї солідарності, боротьби за справедливість або критику сучасних суспільних систем. Як культурна структура, ідеологія залежить від домінуючих соціальних, політичних чи економічних умов, впливаючи на мистецтво та інші види культурної діяльності через інтелектуальне домінування чи авторитет. Художники виражають свої соціально-політичні ідеї та емоції за допомогою символів і знаків, створюючи візуальні композиції, які об'єднують уяву з інтелектуальним змістом. Взаємодія форм і кольорів у таких роботах відображає структурну динаміку конфліктів, підкреслюючи боротьбу між владою і свободою, поєднуючи зовнішній реалізм і внутрішню ідеологію, створюючи простір для діалогу між візуальним і концептуальним вимірами. Метафізичні форми, вкорінені в релігійних і міфологічних віруваннях, стають потужними символами у культурних і політичних системах (Al-Najm & Kadhim, 2022).

В результаті структурування основних естетико-культурологічних аспектів нами розроблена структурна схема, що наочно демонструє взаємний вплив та зв'язок її елементів (рис. 1).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Таким чином, використання арт-об'єктів у дизайні інтер'єру є багатогранним інструментом, який одночасно виконує декоративну, ідеологічну та соціальну функції. У такий спосіб не лише підвищується естетична цінність простору, але й формуються світоглядні орієнтири та відображаються актуальні соціальні реалії. Можна підсумувати, що естетико-культурні аспекти відображають взаємодію між мистецтвом та глядачем, наголошуючи на їхньому взаємному впливі у суспільстві. Інноваційність цього дослідження полягає у визначенні та систематизації основних аспектів естетико-культурної інтеграції



Рис. 1. Структурна схема циклічного взаємозв'язку ключових аспектів естетико-культурної інтеграції арт-об'єктів в інтер'єрі (Схема розроблена авторами)

Fig. 1. Structural scheme of cyclic interconnection of key aspects of aesthetic and cultural integration of art objects in the interior (Scheme developed by authors)

арт-об'єктів у сучасний інтер'єрний простір. Розроблена схема наочно демонструє визначену циклічність взаємозв'язку аспектів інтеграції арт-об'єктів у інтер'єрний простір і є результатом загальної структуризації дослідження.

Практичне значення окреслених результатів полягає у розв'язанні проблем проектування інтер'єрів із врахуванням виявлених аспектів інтеграції арт-об'єктів в інтер'єрний простір.

Висновки **6**

В результаті дослідження були проаналізовані, визначені та систематизовані естетико-культурні аспекти, що демонструють інтеграцію арт-об'єктів у дизайн інтер'єру, посилюють соціокультурні зв'язки та адаптують середовище до потреб сучасного суспільства, зберігаючи баланс між змістовністю, етикою, ідеологією для вираження функціональності та гуманістичних цінностей.

У дослідженні було виявлено, що арт-об'єкти в дизайні інтер'єру є не лише естетичними елементами, а й інструментами

передачі змісту простору з точки зору розкриття ідей, концепцій, культурних кодів, які формують змістове значення і наповнення простору. Було встановлено, що арт-об'єкти формують гармонійне середовище взаємодії людини з простором, зберігаючи культурну пам'ять та смислові значення, набуваючи таким чином нового значення за умов захисту і підтримки місцевої культурної спадщини через традиційні твори мистецтва, у такий спосіб сприяючи збагаченню культурного контексту.

Виявлено, як *етичний* аспект інтеграції арт-об'єктів у інтер'єрний простір відображає моральні цінності, орієнтується на повагу до людської гідності, соціальної відповідальності мистецтва як складової інтер'єрного середовища та усвідомлення впливу творчості на суспільство. Використання мистецтва для соціальної взаємодії створює простори, які відзначають культурну різноманітність, стверджують моральні цінності, акцентують увагу на питаннях інклюзивності та поєднують традиції гуманізму з вимогами сучасності.

У статті було встановлено, що інтеграція сучасного мистецтва в інтер'єрний простір акцентує також увагу на *ідеологічному* аспекті, на політичних та соціальних поглядах чи соціальній критиці через мистецтво соціальних тем, таких як екологія або соціальна нерівність. Також виявлено, що фокус на мистецтві, орієнтованому на ідеологію, залишається визначальним у сучасному дизайні інтер'єру, що не тільки створює, а ще й трансформує простори в майданчики для важливих та актуальних соціально-політичних обговорень.

За результатами дослідження дизайнерам інтер'єру та художникам рекомендується враховувати виявлені естетико-культурні аспекти арт-об'єктів у проектуванні інтер'єрного простору з метою створення більш художньо цілісних та функціональних інтер'єрів різних типів.

Перспективою подальших досліджень є теоретичне удосконалення наукових проблем впровадження арт-об'єктів в інтер'єрний простір в контексті загальної теми синтезу мистецтв.

Список бібліографічних посилань

- Вежбовська, Л., & Коваленко, М. (2024). Візуальне мистецтво для людей з інвалідністю зору: повернення до синкретизму. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 7(2), 215–233. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.2.2024.315447>
- Дроздова, М. А. (2006). *Психологія мистецтва*. Аспект-Поліграф.
- Пилипчук, О., Полубок, А., & Курочка, Н. (2023). Визначення функцій арт-об'єктів у дизайні інтер'єру сучасної бібліотеки. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 68(2), 78–83. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/68-2-11>
- Христенко, А. В., & Пилипчук, О. Д. (2022, 17–18 листопада). Вплив традиційності і модернізму в сучасних тенденціях дизайну та мистецтв. В *Архітектура та будівництво: відновлення України. Наука, технологія, практика* [Матеріали форуму] (с. 308–309). Ліра-К.

- 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>
- Al-Najm, N. N. A., & Kadhim, Z. H. (2022). Representations of ideology and liberation in contemporary European painting. *Journal of Positive School Psychology*, 6(5), 5585–5595. <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/7680/5024>
- Al-Zadjali, Z. (2024). The significance of art in revealing a culture's identity and multiculturalism. *Open Journal of Social Sciences*, 12, 232–250. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.121015>
- Aouf, R. S. (2022, August 19). *Intricate puzzle pieces make up brain-like labyrinth at SCI-Arc Gallery*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2022/08/19/intricate-puzzle-pieces-mind-themed-labyrinth-sci-arc-gallery>
- Dobrolyubskaya, Y., Semko, Ya., Tytar, O., Yuhan, N., & Byedakova, S. (2024). Art as a tool for socio-cultural transformation: A case study in the context of contemporary social change. *Synesis*, 16(1), 445–460. <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2953>
- Fernandez, C., Zallio, M., Berry, D., & McGrory, J. (2021, August 16–20). Towards a people-first engineering design approach. A comprehensive ontology for designing inclusive environments. In *Proceedings of the design society* [Conference proceedings] (Vol. 1, pp. 3179–3188). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/pds.2021.579>
- Giunta, E. E., Rebaglio, A., & Ruffa, F. (2014). Expanding interior design through humanities. In D. De Moraes, R. A. Dias, & R. B. C. Sales (Eds.), *Diversity: Design/humanities. Proceedings of the fourth international forum of design as a process* (pp. 388–397). EdUEMG. <https://doi.org/10.13140/2.1.4407.2325>
- Grodach, C. (2010). Art spaces, public space, and the link to community development. *Community Development Journal*, 45(4), 474–493. <https://doi.org/10.1093/cdj/bsp018>
- Hassanein, H. (2020). 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 Cham.
- Heard, E., & Bartleet, B.-L. (2023). Exploring the role of place-based arts initiatives in addressing social inequity in Australia: A systematic review. *Australian Journal of Social Issues*, 58(3), 550–572. <https://doi.org/10.1002/ajs4.257>
- Honour, H., & Fleming, J. A. (2009). *A world history of art* (7th ed. rev.). Laurence King Publishing.
- Laukkanen, A., Jaakonaho, L., Fast, H., & Koivisto, T.-A. (2022). Negotiating boundaries: Reflections on the ethics of arts-based and artistic research in care contexts. *Arts & Health*, 14(3), 341–354. <https://doi.org/10.1080/17533015.2021.1999279>
- McCorquodale, Ch. (1983). *The history of interior decoration*. Phaidon.
- Park, J.-A. (2022). Hanseuhollain-ui sang-eobgong-gan jagpum-eseo natananeun obeujejeog silnaedijain pyohyeon yeongu. *Design Research*, 7(2), 321–332. <https://doi.org/10.46248/kids.2022.2.321>
- Pelowski, M., Forster, M., Tinio, P. P. L., Scholl, M., & Leder, H. (2017). Beyond the lab: An examination of key factors influencing interaction with 'real' and museum-based art. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 11(3), 245–264. <https://doi.org/10.1037/aca0000141>
- Pila, J., & Gura, I. A. (2014). *History of interior design* (4th ed.). Wiley.
- Pylypchuk, O. D., Krivenko, O. V., & Polubok, A. P. (2020, September 25–26). Influence of environmental aspects of design on the aesthetics of architectural space. In *Science, engineering and technology: Global trends, problems and solutions* [Conference proceedings] (pp. 122–124). Baltija Publishing. <https://doi.org/10.30525/978-9934-588-79-2-2.29>
- Stack, M., & Kelly, D. M. (2006). Popular media, education, and resistance. *Canadian Journal of Education*, 29(1), 5–26. <https://doi.org/10.2307/20054144>
- Teston, L. (2020). On the nature of public interiority. *Interiority*, 3(1), 61–82. <https://doi.org/10.7454/in.v3i1.72>

- Yavuz Öden, H. (2020). Illüstrasyon sanatının çocuklara yönelik iç mekân ve mobilya tasarimında kullanılması: Uygulama örnek ve teknikleri. *International Design and Art Journal*, 2(2), 161–175. <https://www.idajournal.com/index.php/ida/article/view/52/29>
- Young, B. (2023). Interiority and agency: Exploring self in context with others in the act of creation. *Interiority*, 6(2), 141–158. <https://doi.org/10.7454/in.v6i2.272>
- Zallio, M., & Clarkson, P. J. (2021). Inclusion, diversity, equity, and accessibility in the built environment: A study of architectural design practice. *Building and Environment*, 206, Article 108352. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2021.108352>

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].
- Al-Najm, N. N. A., & Kadhim, Z. H. (2022). Representations of ideology and liberation in contemporary European painting. *Journal of Positive School Psychology*, 6(5), 5585–5595. <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/7680/5024> [in English].
- Al-Zadjali, Z. (2024). The significance of art in revealing a culture's identity and multiculturalism. *Open Journal of Social Sciences*, 12, 232–250. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.121015> [in English].
- Aouf, R. S. (2022, August 19). *Intricate puzzle pieces make up brain-like labyrinth at SCI-Arc Gallery*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2022/08/19/intricate-puzzle-pieces-mind-themed-labyrinth-sci-arc-gallery> [in English].
- Dobrolyubska, Y., Semko, Ya., Tytar, O., Yuhan, N., & Byedakova, S. (2024). Art as a tool for socio-cultural transformation: A case study in the context of contemporary social change. *Synesis*, 16(1), 445–460. <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2953> [in English].
- Drozdova, M. A. (2006). *Psykhohihiia mystetstva* [Psychology of art]. Aspekt-Polihrاف [in Ukrainian].
- Fernandez, C., Zallio, M., Berry, D., & McGrory, J. (2021, August 16–20). Towards a people-first engineering design approach. A comprehensive ontology for designing inclusive environments. In *Proceedings of the design society* [Conference proceedings] (Vol. 1, pp. 3179–3188). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/pds.2021.579> [in English].
- Giunta, E. E., Rebaglio, A., & Ruffa, F. (2014). Expanding interior design through humanities. In D. De Moraes, R. A. Dias, & R. B. C. Sales (Eds.), *Diversity: Design/humanities. Proceedings of the fourth international forum of design as a process* (pp. 388–397). EdUEMG. <https://doi.org/10.13140/2.1.4407.2325> [in English].
- Grodach, C. (2010). Art spaces, public space, and the link to community development. *Community Development Journal*, 45(4), 474–493. <https://doi.org/10.1093/cdj/bsp018> [in English].
- Hassanein, H. (2020). 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 Cham [in English].
- Heard, E., & Bartleet, B.-L. (2023). Exploring the role of place-based arts initiatives in addressing social inequity in Australia: A systematic review. *Australian Journal of Social Issues*, 58(3), 550–572. <https://doi.org/10.1002/ajs4.257> [in English].
- Honour, H., & Fleming, J. A. (2009). *A world history of art* (7th ed. rev.). Laurence King Publishing [in English].
- Khrystenko, A. V., & Pylypchuk, O. D. (2022, November 17–18). Vplyv tradytsiinosti i modernizmu v suchasnykh tendentsiiakh dyzainu ta mystetstv [The influence of traditionalism and modernism in modern trends in design and arts]. In *Arkhitektura ta budivnytstvo: vidnovlennia Ukrainy. Nauka, tekhnolohiia, praktyka* [Architecture and construction: Restoration of Ukraine. Science, technology, practice] [Forum proceedings] (pp. 308–309). Lira-K [in Ukrainian].

- Laukkanen, A., Jaakonaho, L., Fast, H., & Koivisto, T.-A. (2022). Negotiating boundaries: Reflections on the ethics of arts-based and artistic research in care contexts. *Arts & Health, 14*(3), 341–354. <https://doi.org/10.1080/17533015.2021.1999279> [in English].
- McCorquodale, Ch. (1983). *The history of interior decoration*. Phaidon [in English].
- Park, J.-A. (2022). Hanseuhollain-ui sang-eobgong-gan jagpum-eseo natananeun obeujejeog silnaedijain pyohyeon yeongu [A study on the interior design expression of objects in Hans Hollein's commercial space]. *Design Research, 7*(2), 321–332. <https://doi.org/10.46248/kidrs.2022.2.321> [in Korean].
- Pelowski, M., Forster, M., Tinio, P. P. L., Scholl, M., & Leder, H. (2017). Beyond the lab: An examination of key factors influencing interaction with 'real' and museum-based art. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 11*(3), 245–264. <https://doi.org/10.1037/aca0000141> [in English].
- Pila, J., & Gura, I. A. (2014). *History of interior design* (4th ed.). Wiley [in English].
- Pylypchuk, O. D., Krivenko, O. V., & Polubok, A. P. (2020, September 25–26). Influence of environmental aspects of design on the aesthetics of architectural space. In *Science, engineering and technology: Global trends, problems and solutions* [Conference proceedings] (pp. 122–124). Baltija Publishing. <https://doi.org/10.30525/978-9934-588-79-2-2.29> [in English].
- Pylypchuk, O., Polubok, A., & Kurochka, N. (2023). Vyznachennia funktzii art-obiektiv u dyzaini interieru suchasnoi biblioteky [Determining the functions of art objects in interior design modern library]. *Humanities Science Current Issues, 68*(2), 78–83. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/68-2-11> [in Ukrainian].
- Stack, M., & Kelly, D. M. (2006). Popular media, education, and resistance. *Canadian Journal of Education, 29*(1), 5–26. <https://doi.org/10.2307/20054144> [in English].
- Teston, L. (2020). On the nature of public interiority. *Interiority, 3*(1), 61–82. <https://doi.org/10.7454/in.v3i1.72> [in English].
- Vezhbovska, L., & Kovalenko, M. (2024). Vizualne mystetstvo dlia liudei z invalidnistiu zoru: povernennia do synkretyzmu [Visual art for people with blind disabilities: Return to syncretism]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design, 7*(2), 215–233. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.2.2024.315447> [in Ukrainian].
- Yavuz Öden, H. (2020). Illüstrasyon sanatının çocuklara yönelik iç mekân ve mobilya tasariminda kullanilmasi: Uygulama örnek ve teknikleri [The use of illustration art in children-oriented indoor and furniture designs: Application examples and techniques]. *International Design and Art Journal, 2*(2), 161–175. <https://www.idajournal.com/index.php/ida/article/view/52/29> [in Turkish].
- Young, B. (2023). Interiority and agency: Exploring self in context with others in the act of creation. *Interiority, 6*(2), 141–158. <https://doi.org/10.7454/in.v6i2.272> [in English].
- Zallio, M., & Clarkson, P. J. (2021). Inclusion, diversity, equity, and accessibility in the built environment: A study of architectural design practice. *Building and Environment, 206*, Article 108352. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2021.108352> [in English].

Надійшла: 29.01.2025; Прийнята: 02.04.2025

Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

АРТ-КЛАСТЕРИ ЯК МІСЬКІ ГЕТЕРОТОПІЇ: АРХІТЕКТУРНА ТРАНСФОРМАЦІЯ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ВПЛИВ

Софія Школяр,
<https://orcid.org/0009-0009-6598-9730>
здобувачка, асистент кафедри дизайну
та основ архітектури,
Національний університет
«Львівська політехніка»,
Львів, Україна
sofia.r.shkoliar@lpnu.ua

ART CLUSTERS AS URBAN HETEROTOPIAS: ARCHITECTURAL TRANSFORMATION AND SOCIO- CULTURAL IMPACT

Sofia Shkoliar,
<https://orcid.org/0009-0009-6598-9730>
PhD Student, Assistant
at the Department of Design
and Architecture Fundamentals,
Lviv Polytechnic National University,
Lviv, Ukraine
sofia.r.shkoliar@lpnu.ua

Анотація

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю комплексного аналізу арт-клас-терів як міських гетеротопій, що пропонують нові сценарії взаємодії архітектури, культури та суспільства. Особливий інтерес становить їхня трансформація в соціокультурний та урбаністичний парадигмах. В статті проаналізовано процес адаптації промислових будівель для культурних потреб. **Мета дослідження** – з'ясувати закономірності формування, етапи розвитку, типи та особливості трансформації арт-клас-терів в урбаністичному середовищі, а також їхню роль як гетеротопій – просторових утворень, що існують поза домінуючими соціальними нормами та пропонують альтернативні сценарії використання міських територій. **Методи дослідження.** Застосовано якісний аналіз літератури, кейс-стаді українських та міжнародних арт-клас-терів, а також оцінено їхню роль у формуванні нових міських практик через аналіз просторових характеристик, проектів ревіталізації промислових будівель та їхньої інтеграції в культурний ландшафт міст. Також здійснено типологізацію й порівняння арт-клас-терів на основі особливостей формування й розвитку. **Наукова новизна.** У статті вперше з'ясовано, що арт-кластери функціонують як гетеротопії ілюзії у розумінні Мішеля Фуко, оскільки вони діють поза межами домінуючих соціальних

Abstract

The relevance of this study lies in the need for a comprehensive analysis of art clusters as urban heterotopias that propose new scenarios for the interaction between architecture, culture, and society. Particular attention is given to their transformation within socio-cultural and urban paradigms. The article explores the process of adapting industrial buildings for cultural purposes. **The purpose of research** is to identify the patterns of formation, stages of development, typologies, and specific features of art cluster transformations within the urban environment, as well as to analyse their role as heterotopias – spatial formations that exist beyond dominant social norms and offer alternative scenarios for urban space utilisation. **Research methods.** The study employs qualitative analysis of literature, case studies of Ukrainian and international art clusters, and an assessment of their role in shaping new urban practices through spatial analysis, revitalisation projects, and integration into the cultural landscape. A typology and comparative analysis of art clusters were developed based on their formation and evolution peculiarities. **Scientific novelty.** For the first time, the study conceptualises art clusters as «heterotopias of illusion» in Michel Foucault's terms – spaces outside dominant social structures and reshaping the urban environment through cultural and artistic

норм і трансформують міський простір через культурні та мистецькі практики, сприяють адаптивному використанню промислової спадщини, створенню незалежних креативних платформ і розвитку андеграундного мистецтва. Запропоновано авторську типологію арт-кластерів на основі особливостей формування та трансформації. Окреслено етапи соціокультурного розвитку арт-кластерів першого типу – «*андеграундних трансформацій*». Українські приклади, такі як «Фабрика Повидла» у Львові та «Арт-завод Платформа» в Києві, ілюструють потенціал цих просторів у переосмисленні міського середовища. Практична значущість дослідження полягає у визначенні механізмів ефективного використання промислової спадщини для розвитку креативних індустрій та формування нових міських стратегій. **Висновки.** Арт-кластери – це приклади ревіталізації промислових територій, які виникають унаслідок індустріального сквотингу або за підтримки культурних інституцій, трансформуючи міське середовище на архітектурному й соціокультурному рівнях. У дослідженні представлено авторське бачення арт-кластерів як гетеротопій, що створюють альтернативні сценарії просторового розвитку та функціонують як «гетеротопії ілюзії», здатні формувати нову реальність у межах урбаністичної тканини. Запропоновано типологію арт-кластерів за принципом формування: «*андеграундні трансформації*» та «*керовані креативні зони*», що виникають або як результат індустріального сквотингу (1 тип), або – підтримки з боку культурних інститутів (2 тип). Автором акцентовано увагу на такі процеси, як *занедбаність, індустріальний сквотинг, культурна колонізація, естетизація та джентрифікація, культурна капіталізація, соціальна маргіналізація сквотерів*, які є частиною складної динаміки соціокультурного розвитку арт-кластерів. Ці динаміки впливають на зміну соціокультурного статусу території й створюють нові моделі співіснування мистецтва, бізнесу та громади. Архітектурна адаптація арт-кластерів зберігає індустріальну спадщину, водночас наповнюючи її новими функціями та сенсами. Такі простори виступають не лише платформами для творчості, а й об'єктами мистецтва та агентами культурних трансформацій, формуючи сучасну місь-

practices. These clusters enable adaptive reuse of industrial heritage, foster independent creative platforms, and support the development of underground art. The author proposes an original typology of art clusters based on their formation and transformation processes. The paper outlines the sociocultural development stages of the first typological group – “underground transformations”. Ukrainian examples such as *Jam Factory (Lviv)* and *Art-zavod Platforma (Kyiv)* illustrate the potential of such spaces to reimagine the urban fabric. The practical significance lies in identifying mechanisms for effectively reusing industrial heritage to foster creative industries and shape new urban strategies. **Conclusions.** Art clusters represent revitalised industrial territories that emerge through industrial squatting or institutional support, transforming the urban environment on architectural and socio-cultural levels. The study presents an original vision of art clusters as heterotopias that offer alternative spatial development scenarios and function as “heterotopias of illusion”, capable of shaping new urban realities. A typology is proposed based on the mode of formation: (1) *underground transformations* resulting from industrial squatting and (2) *managed creative zones* established with institutional support. Key transformation processes are highlighted: *abandonment, industrial squatting, cultural colonisation, aestheticisation, gentrification, cultural capitalisation, and social marginalisation of squatters* – all comprising a complex dynamic of art cluster development. These dynamics reshape the socio-cultural status of urban areas and generate new models for the coexistence of art, business, and community. Architectural adaptation of art clusters preserves industrial heritage while infusing it with new functions and meanings. Such spaces serve as platforms for creativity and as works of art and agents of cultural transformation, shaping contemporary urban identity. Their transformation from abandoned industrial zones into cultural hubs is vital to modern cities’ architectural and socio-cultural evolution.

ку ідентичність. Трансформація цих просторів від занедбаних індустріальних територій до важливих культурних центрів є важливою складовою архітектурної та соціокультурної трансформації сучасних міст.

Ключові слова: **Keywords:**

арт-кластери, гетеротопії, індустріальний сквотинг, джентрифікація, ревіталізація.

art clusters, heterotopias, industrial squatting, gentrification, revitalisation.

Вступ **1**

Арт-кластери як просторові утворення на постіндустріальних територіях відображають складні процеси трансформації міського середовища. Ці простори є хорошим прикладом джентрифікації – процесу, у якому міський район, особливо занедбаний, зазнає оновлення та розвитку, що приваблює більш заможних мешканців і бізнесу, що, у свою чергу, може призвести до витіснення менш заможного населення. Івашко (2018) визначає арт-кластер як багатофункціональне утворення, що формується на базі нефункціонуючих промислових підприємств і зазнає систематичної структурної трансформації. Арт-кластери не лише адаптують залишки індустріальної спадщини, але й перетворюють їх на центри креативної діяльності, поєднуючи елементи маргінальної культури, вуличного мистецтва та альтернативної естетики. Вони особливо актуальні у постіндустріальних містах, де слугують каталізаторами оновлення, перепрофілюючи занедбані промислові об'єкти в осередки художнього виробництва та громадської взаємодії.

Загалом, більшість арт-кластерів еволюціонували від неформальних об'єднань митців до структурованих культурних інституцій, що істотно впливають на міський розвиток. Хоча існують приклади арт-кластерів, що одразу пройшли процес ревіталізації і перетворились на культурні центри, що за своїми функціями більш схожі на культурні хаби, аніж на неформальні мистецькі простори. У випадку ж більшості арт-кластерів, з неформальних просторів вони поступово перетворюються на більш структуровані культурні центри, що відіграють важливу роль у міській реновації.

Специфічність арт-кластерів полягає у здатності функціонувати на межі між легальністю й нелегальністю, культурною автономією та інституціоналізацією, протестом і комерціалізацією, тобто формування арт-кластерів зазвичай розпочинається з нелегальних мистецьких інтервенцій і завершується утворенням культурних центрів. Так, Б'янчіні та Паркінсон (Bianchini & Parkinson, 1993) наголошують на їхній ролі в міській реновації, описуючи перехід від маргінальних мистецьких анклавів до інтегрованих елементів сучасних міських стратегій.

Філософи та дослідники, зокрема Фуко (Foucault, 1986) і Флорида (Florida, 2002), пропонують теоретичні підходи до аналізу явища утворення схожих просторів. Концепція гетеротопій Фуко трактує схожі за функціями простори як утворення, що існують поза традиційними суспільними нормами, сприяючи альтернативним формам взаємодії. Флорида, у свою чергу, вводить поняття «креативного класу», наголошуючи, що арт-кластери приваблюють і підтримують творчих професіоналів, які сприяють міському відродженню. Скотт (Scott, 2014) пов'язує культурне виробництво з економічними змінами, що дозволяє розглянути арт-кластери у контексті когнітивно-культурного капіталізму. Водночас Пратт (Pratt, 2008) доводить, що культурні індустрії не лише займають міський простір, а й активно його перетворюють, зміцнюючи економічну стійкість і диверсифікацію, що висвічує арт-кластери як каталізatori змін не тільки в урбопросторі, але як рушії розвитку економіки. Лендрі (Landry, 2012) підкреслює, що творчі міста потребують середовищ, які дозволяють експеримент, тимчасовість і гнучке використання простору. Він розглядає такі зони як «міські лабораторії», де нові культурні практики можуть з'являтися поза офіційними структурами. Арт-кластери репрезентують проміжний простір між занепадом і відродженням, що, згідно з підходом Ч. Лендрі, створює сприятливі умови для виникнення інноваційних форм урбаністичної культури.

Новітні дослідження розвивають ці теми. Івашко (2017, 2018b) аналізує арт-кластери як багатофункціональні споруди, наголошуючи на просторовій організації та стратегіях адаптивного використання. Вони розглядають арт-кластери з парадигми архітектури та міського дизайну. Чепелик (2009) досліджує роль новітніх технологій у сучасних арт-кластерах, тоді як Міщенко і Штретлінг (2018) аналізують динамічний зв'язок між схожими просторами та їхнім міським середовищем. С. Школяр та М. Школяр (Shkoliar & Shkoliar, 2020) розглядають арт-кластери та сквоти як гетеротопії у міському просторі, підкреслюючи їхню здатність пропонувати альтернативні соціальні сценарії.

Досліджуючи приклади українських та міжнародних арт-кластерів, маємо на меті проаналізувати їхні просторові характеристики, культурну значущість і соціокультурний вплив. У фокусі дослідження також перебуватиме адаптивне використання промислової спадщини та його наслідки для сталого міського розвитку й культурної політики. Окрім цього, у статті розглянемо історичну еволюцію, архітектурні особливості та культурний вплив арт-кластерів, підкреслюючи їхню роль як гетеротопій. Також буде запропоновано типологію арт-кластерів відповідно до особливостей формування й розвитку.

Мета дослідження **2**

Метою дослідження є виявити закономірності формування, етапи розвитку, типи та особливості трансформації арт-кластерів в урбаністичному середовищі, а також їхню роль як гетеротопій – просторових утворень, що існують поза домінуючими соціальними нормами та пропонують альтернативні сценарії використання міських територій.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Це дослідження використовує якісну методологію, поєднуючи архітектурний аналіз з урбаністичними студіями. Дослідження структуроване за багатофазовим підходом до збору та аналізу даних, з особливою увагою до трансформації колишніх промислових територій у мистецькі кластери.

Дослідження поділене на кілька етапів, кожен з яких спрямований на вивчення окремих аспектів формування арт-кластерів. На першому етапі здійснено комплексний огляд наукової літератури з питань ревіталізації, арт-кластерів і гетеротопій. Це створило теоретичне підґрунтя для розуміння ролі арт-кластерів у міському середовищі та допомогло визначити перелік кейсів для аналізу.

Другий етап включав відбір і аналіз кейсів. Об'єктом дослідження методом кейс-стаді є арт-кластери, які були обрані з огляду на їхню релевантність темам адаптивного використання, міської реновації та розвитку креативних просторів. Ключові критерії відбору включали значущість цих просторів у міському ландшафті, їхню інтеграцію в ширші культурні та економічні системи, а також відповідність принципам адаптивного використання, культурної інтеграції та залучення громади. Зокрема, для дослідження було обрано «Арт-Завод Платформа» в Києві, «Фабрику Повидла» у Львові, а також кілька всесвітньо відомих просторів, таких як «Les Arcades» Пікардо Бофілла, «Truman Brewery» у Лондоні, «Brooklyn Navy Yard» у Нью-Йорку та ін.

Архітектурні обстеження мали на меті документування дизайнерських особливостей і функціонального планування арт-кластерів, особливо у контексті ревіталізації промислових споруд для культурних функцій. Деякі дані були зібрані під час виїздів на об'єкти, де вивчалися динаміка громадської взаємодії та діяльність у межах кластерів.

Аналіз зібраних даних здійснювався за допомогою якісних і порівняльних методів. Архітектурний аналіз дозволив дослідити особливості трансформації промислових будівель у арт-кластери та визначити на цій основі їх типи: «андеграундні трансформації» та керовані креативні зони». Особлива увага приділялася гнучким планувальним рішенням, що дозволяють розміщення різних художніх і громадських активностей – студій, галерей, виставкових залів та спільних робочих просторів.

Це дослідження базується на концепції гетеротопій Мішеля Фуко, що дозволяє розглядати арт-кластери як простори, що існують поза традиційними суспільними нормами.

Результати дослідження 4

Арт-кластери стали ключовим елементом у розумінні трансформації міських просторів у постіндустріальну епоху. Вони визначаються як креативні простори, що виникають у переобладнаних промислових будівлях або недовикористаних територіях, часто під впливом митців, які шукають доступні місця для творчості. Зазвичай митці нелегально окуповують покинуті заводи та фабрики, організовуючи своєрідне явище сквотингу, який можна назвати «індустріальним сквотингом». Це самовільне заселення покинутих або незайнятих індустріальних будівель та споруд без офіційного дозволу власника. Переважно митці окуповують окремі кімнати для використання їх як особистих студій. З часом ці неформальні простори розвиваються, зазнаючи поступових змін та перетворюються на більш структуровані культурні центри, що відіграють важливу роль у міській реновації. У цьому контексті ми виділили певні взаємопов'язані стадії соціокультурного розвитку арт-кластерів від статусу занедбаності до статусу культурного простору, але, перш за все, варто наголосити на тому, що не всі арт-кластери проходять через зазначені етапи. Тому, ми виділили два типи арт-кластерів за способом соціокультурного формування:

1. *Арт-кластери, що виникають через процес індустріального сквотингу.* Цей тип арт-кластерів розвивається в результаті самовільного окуповування покинутих індустріальних об'єктів художниками або творчими людьми, які шукають доступні простори для своєї діяльності. Спочатку ці простори не мають чіткої структури чи визначених функцій, однак з часом вони починають розвиватися і трансформуватися в неформальні творчі осередки та проходять через певні стадії соціокультурних трансформацій, згадані нижче. На початкових стадіях формування вони вважаються просторами андерграундної культури, а потім змінюють свій сценарій. Прикладом такого арт-кластеру є «Арт-завод Платформа» у Києві (рис. 1), що був створений у 2012 р. в колишньому індустріальному просторі на території старого заводу. Митці та креативні особи почали займати приміщення, що давно не використовувались, для створення арт-студій, організації виставок, творчих заходів та різноманітних культурних подій.

Спочатку це був неформальний процес, подібний до сквотингу, але згодом, арт-кластер отримав інституційну підтримку, перетворившись на культурний осередок. У 2020 р. підприємці та організатори арт-заводу почали розвивати не лише культурну, але й комерційну діяльність на його території, що призведе-

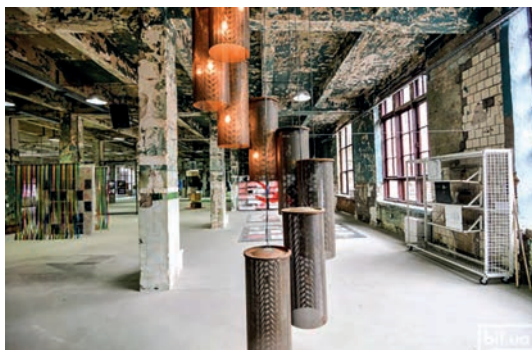


Рис. 1. Фрагмент інтер'єру виставкової зали арт-кластеру «Арт-завод Платформа» у Києві (Київський "Арт-завод Платформа", 2016).

Fig. 1. Interior fragment of the exhibition hall at the art cluster "Art Zavod Platforma" in Kyiv (Kyivskyi "Art-zavod Platforma", 2016).

ло до часткової комодифікації простору. Закордонним взірцем арт-кластеру першого типу можна вважати «Berlin's Ostkreuz» в Берліні. Він став відомим завдяки своїй історії індустріального сквотингу після падіння Берлінської стіни. Після об'єднання Німеччини в 1990-х рр. колишні промислові будівлі та склади, що стояли порожніми в цій частині міста, почали заповнювати художники, митці та сквотери. Без офіційного дозволу вони заселяли ці простори для творчої роботи. З часом державні та приватні інвестори почали підтримувати розбудову арт-кластеру, що призвело до його інституціоналізації. Однак, частина цього процесу все ж зберігає свою неформальність і альтернативний характер. Зважаючи на вище перелічені характеристики, можемо назвати такий тип арт-кластерів **«андеграундними трансформаціями»**.

2. Арт-кластери, що формуються через підтримку з боку міської влади або культурних інститутів. Такий тип виникає в результаті більш структурованого підходу, коли міська влада або культурні організації активно підтримують і сприяють створенню культурних просторів на покинутих промислових територіях. В цьому випадку, арт-кластери часто стають частиною планів міської реконструкції або розвитку культурної інфраструктури. Вони створюються на основі партнерства між художниками, бізнесменами та міськими властями і можуть бути офіційно визнаними культурними об'єктами. Наприклад, кластер «Довженко-Центр» у Києві (рис. 2) був створений на базі колишньої студії художнього фільму. У 2011 р. урядова підтримка та ініціативи культурних організацій дозволили організувати цей простір як центр для збереження та популяризації українського кіномистецтва. Відновлення території включало створення кінозалів, музейних просторових виставок, організацію кінопоказів та освітніх програм.

Лондонський арт-кластер «Shoreditch» також належить до другого типу. В 1990-х рр. промисловий район Шоредіч, що був колишнім індустріальним центром, став осередком для митців, особливо після того, як підприємці почали вкладати гроші

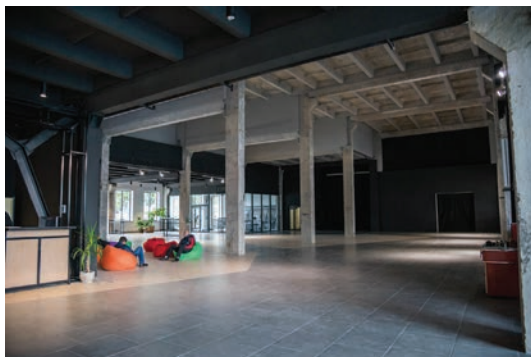


Рис. 2. Фрагмент інтер'єру зали ревіталізованого кластеру «Довженко-Центр» у Києві (Мезенцева, 2018).

Fig. 2. Interior fragment of the revitalized cluster "Dovzhenko Centre" in Kyiv (Mezentseva, 2018).

в розвиток арт-галерей. Спочатку цей процес був результатом самовільного заселення будівель митцями, але з часом район став популярним серед креативних індустрій, що призвело до значної інвестиційної активності та урбаністичних змін. Із розвитком інфраструктури та зростанням популярності Шоредіч також став місцем джентрифікації. Такий тип арт-кластерів можемо назвати **«керованими креативними зонами»**.

Отже, звернемо увагу на стадії соціокультурного розвитку арт-кластерів першого типу – «андеграундних трансформацій». Перша стадія – *занедбаність*, що визначає стан колишніх промислових об'єктів (заводів, фабрик, складів, електростанцій тощо) як тих, що більше не використовуються за своїм призначенням і перебувають у поганому стані через довготривалий занепад, відсутність догляду чи реставрації. Друга стадія, яка є передумовою для створення арт-кластеру – *індустріальний сквотинг*. Як згадувалось раніше, на цій стадії закинуту промислову споруду нелегально заселяють митці, як з метою проживання, так і з метою використання простору для організації творчих студій та подій, пов'язаних з демонстрацією мистецтва.

Наступна стадія, яку ми охарактеризували як *спонтанну культурну колонізацію*, є проміжною, і в залежності від багатьох факторів, вона може проходити спонтанно або поступово. На цьому етапі арт-простір на території заводу чи фабрики, що розпочався як індустріальний сквот, поступово розширюється та починає привертати увагу ширшої мистецької спільноти, активістів і незалежних ініціатив. Відбувається органічне зростання культурного середовища, що формується навколо першопрохідців-сквотерів. Тут починають створюватися неформальні спільноти – митці, дизайнери, музиканти, актори та інші творчі особистості об'єднуються у групи, формуючи спільні майстерні, галереї, концертні майданчики. Як результат, тут починають організовуватись перші культурні події, які залучають ширше коло відвідувачів. Особливість цієї стадії в тому, що, незважаючи на прогрес в плані залучення більшої кілько-

сті митців, простір все-одно залишається *маргінальним*, тобто альтернативним, неформальним культурним осередком, що функціонує поза офіційними інституціями, часто у віддалених або занедбаних місцях. Маргінальний простір може бути тимчасовим або постійним, але завжди має експериментальний, незалежний характер. Культурні події на кшталт перформансів чи виставок мистецтва поступово привертають увагу не тільки альтернативних кіл, але й мистецьких критиків та культурних діячів, які не належать до маргінальних мистецьких рухів.

Цей феномен підводить нас до наступної стадії формування арт-кластеру – *естетизації простору*. На цьому етапі відбувається активне осмислення та трансформація арт-кластеру не лише як місця для творчості, а як естетичного, впорядкованого і впливового культурного середовища, адже зацікавлені культурні діячі залучаються у процес розвитку такого арт-простору. Отже, поступово, простір, що раніше мав андеґраундний, хаотичний характер, набуває більш визначеного вигляду: тут покращується інфраструктура, з'являються художні концепції оформлення, дизайн приміщень та зовнішнього середовища, що відбувається за кошти митців та інших зацікавлених осіб. Від стадії занепаду, такий простір поступово розвивається і, як наслідок, отримує статус об'єкта, який проходить етап *джентрифікації* – процес, у якому міський район, особливо занедбаний, зазнає оновлення та розвитку, що приваблює більш заможних мешканців і бізнеси, що, у свою чергу, може призвести до витіснення менш заможного населення. Прикладом такого процесу є район Флорентін у Тель-Авіві, що розвинувся з промислової зони у креативний осередок з галереями, арт-майстернями та перформативними просторами (рис. 3).

Процес джентрифікації можна розглядати як перетворення простору з «порожнього» або занедбаного на «бажаний» через мистецькі інтервенції та архітектурні трансформації. Естетичні інтервенції сприяють створенню нових смислових кодів, що позначають територію як місце культурної цінності. Вона може бути водночас результатом і причиною формування нових со-



Рис. 3. Фрагмент екстер'єру будівлі, розташованої в районі Флорентін у Тель-Авіві (Weiss, 2022).

Fig. 3. Fragment of the exterior of a building located in the Florentin district of Tel Aviv (Weiss, 2022).

ціальних, культурних та економічних практик на постіндустріальних територіях.

Водночас, разом із джентрифікацією можна виділити явище, яке відбувається паралельно, і є своєрідним рушієм, який починає процес оновлення для підлаштування об'єкту під використання більшою аудиторією. Це явище ми назвали *культурною капіталізацією арт-кластеру* – процесом у формуванні арт-кластеру, мистецькі простори, події, або навіть певні культурні ідеї, починають набувати економічної вартості і стають частиною економічної діяльності. Тепер тут створюються можливості для різноманітних художніх практик, що перегукується з аргументами Девіда Гарві (Harvey, 1990) у "The Condition of Postmodernity". Він зазначає, що гнучке накопичення капіталу в постмодерних економіках сприяє переосмисленню міських просторів через культурне виробництво. Простори, що раніше функціонували як радикальні контркультурні осередки, де відбувалися акти протесту та альтернативна творчість, поступово стають привабливими для більш широкої аудиторії. Стріт-арт, графіті та інші нелегальні мистецькі практики, які раніше маркували маргінальність території, часто комерціалізуються та стають частиною комерційного бренду простору.

Такий кардинальний для маргінального простору етап змінює соціокультурний сценарій простору. Процес джентрифікації нерідко призводить до витіснення митців та альтернативних культурних груп, які були першопрохідцями цих просторів. Арт-кластер переходить на стадію *соціальної маргіналізації первинних мешканців*, або ж творців простору. Вона стосується процесів, коли групи людей, які спочатку займали певний простір або територію, тобто митці зі стадії індустріального сквотингу, стають соціально, економічно або політично відокремленими від основного суспільства простору через різні фактори – урбанізацію, глобалізацію, зміни в економічній ситуації або соціальних структурах. Так, джентрифікація викликає внутрішні конфлікти в межах арт-кластерів, адже митці, які сприяли формуванню альтернативного характеру цих просторів, часто опиняються на межі витіснення через зростання вартості оренди або комерціалізацію середовища. Наприклад, у випадку району «Florentin» у Тель-Авіві, процес джентрифікації призвів до того, що художники змушені залишати район через підвищення цін на оренду. Згодом район, що став осередком альтернативної культури завдяки художникам і сквотерам, поступово трансформувався у комерціалізований простір із кафе, галереями та бутиками, які орієнтовані на заможнішу аудиторію (Rozenholc, 2010). Попри втрату маргінального характеру, джентрифіковані арт-кластери зберігають свою символічну вагу, хоча і змінюють свою основну ідею, переступаючи на останню стадію розвитку – *етап стабільного функціонування*.

Простір такого типу стає арт-кластером ще на стадії індустріального сквотингу, адже арт-кластер, перш за все – це територія покинутих промислових об'єктів, що окуповується митцями та змінює свою функцію на культурну. Якщо арт-кластер першого типу проходить всі перераховані стадії, то просторам другого типу (керованим креативним зонам) характерні етапи занедбаності, джентрифікації та культурної капіталізації. Арт-кластери другого типу вважаються більш класичними і наближеними за своїм сценарієм до звичайних арт-просторів, тоді як арт-кластери першого типу вважаються більш маргінальними, контркультурними та наближаються до етапів джентрифікації та капіталізації повільніше. Глобально подібні тенденції спостерігаються у таких місцях, як «RAW-Gelände» у Берліні (рис. 4), «Tacheles» у Берліні (рис. 5) та «Metelkova» у Любляні (рис. 6), яких ми відносимо до арт-кластерів першого типу.



Рис. 4. Фрагмент екстер'єру одного з корпусів арт-кластеру "RAW-Gelände" у Берліні (Schadach, 2021).

Fig. 4. A fragment of the exterior of one of the buildings of the "RAW-Gelände" art cluster in Berlin (Schadach, 2021).

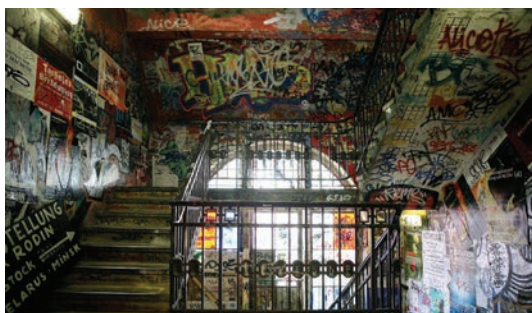


Рис. 5. Сходові клітка з графіті в арт-кластері "Tacheles" у Берліні (Boshi, 2008).

Fig. 5. Staircase with graffiti in the "Tacheles" art cluster in Berlin (Boshi, 2008).



Рис. 6. Фрагмент екстер'єрів арт-кластеру "Metelkova" у Любляні (Metelkova City, n.d.).

Fig. 6. A fragment of the exteriors of the "Metelkova" art cluster in Ljubljana (Metelkova City, n.d.).

Загалом процеси занедбаності, індустріального сквотингу, культурної колонізації, естетизації, джентрифікації, культурної капіталізації та соціальної маргіналізації сквотерів відображають складну динаміку трансформації простору. Вони демонструють, як маргінальні контркультурні простори поступово втрачають свою первинну радикальність, стаючи об'єктами культурної капіталізації та комодифікації (Harvey, 1990). Проте для глибшого розуміння того, як ці процеси впливають на просторову ідентичність арт-кластерів, важливо звернутися до філософських концепцій схожих просторів за Мішелем Фуко, зокрема концепції *гетеротопій*. Гетеротопії – це місця, що виходять за межі звичних соціальних норм і пропонують альтернативні форми існування та взаємодії. У своїй праці «Des espaces autres» (Foucault, 1984, р. 46) він описує такі простори як альтернативні до звичних соціальних середовищ, що можуть змінювати свої функції в залежності від соціально-культурних трансформацій.

Згідно з Фуко (Foucault, 1984) існують такі типи гетеротопій:

Гетеротопії, що відображають або є репрезентаціями інших місць; це простори, які показують певні відображення реальних чи уявних місць (наприклад, музеї, бібліотеки, парки). Вони створюють умовні або віддзеркалюючі світ простори.

Гетеротопії часу: ці простори мають властивість змінювати або викривати відносини до часу. Це можуть бути приміщення або локації, де час функціонує по-іншому – наприклад, старі будівлі, які пережили багато етапів змін або спеціально створені місця для медитації, відпочинку, що зупиняють звичний ритм життя.

Гетеротопії кризових ситуацій, які надають місце для осіб, що знаходяться у виняткових ситуаціях, таких як лікарні, в'язниці, притулки або навіть бари та інші соціальні простори, де люди шукають тимчасову допомогу чи змінений соціальний статус.

Гетеротопії як контркультурні простори, або ж *гетеротопії ілюзії*: це місця, які формуються в результаті протесту проти основних соціальних норм. Вони можуть включати самодіяльні культурні простори, що відкидають класичні норми урбанізованих просторів.

Відповідно до цієї класифікації, можемо зробити висновок, що простори типу арт-кластерів функціонують як «гетеротопії ілюзії», що перетворюють міський простір, створюючи нові можливості для культурної взаємодії. Вони також є просторами з альтернативними часовими ритмами, які змінюють традиційну урбаністичну динаміку. Це дозволяє розглядати арт-кластери як простори, які, з одного боку, є маргінальними (у контексті джентрифікації та соціальних змін), а з іншого – естетизуються через мистецькі інтервенції та явище джентрифікації і культурної капіталізації. Крім того, арт-кластери можуть мати особливі часові ритми, відрізняючись від звичайного міського плину. Тут

можуть існувати інші соціальні цикли, моменти творчого натхнення, періоди інтенсивної діяльності або відпочинку, що також підкреслює їхню гетеротопічну природу. Також, арт-кластери можуть розглядатися як «треті місця» за теорією Рея Ольденбурга (Oldenburg, 1989) – простори, що не належать ані до дому, ані до роботи, але є нейтральними осередками соціальної взаємодії. Так архітектурні рішення арт-кластерів часто включають відкриті простори, спільні майстерні та зони для неформальних зустрічей, що відповідає принципам Ольденбурга (Oldenburg, 1989) щодо доступності та відкритості, а гнучкість часових рамок і спонтанність подій за Фуко (Foucault, 1984) у таких просторах стимулює неформальну соціальну взаємодію та культурний обмін. Ці простори, таким чином, не лише відображають зміни у культурній та соціальній тканині, але й можуть бути інструментами для аналізу змін у просторовій ідентичності сучасних міст.

Так, арт-кластери слугують не лише платформами для митців, а й виступають агентами трансформації урбаністичного середовища. Вони представляють альтернативні способи використання простору, що відходять від традиційних комерційних або житлових функцій, і саме тому можуть розглядатися як місця, що існують поза домінуючими соціальними нормами та пропонують нові сценарії використання міських територій. У цьому контексті варто розглянути арт-кластери крізь призму архітектури та дизайну та визначити особливості їх трансформації як частини урбопростору.

Архітектурна трансформація промислового урбопростору на арт-кластери включає інтеграцію історичних елементів із сучасними складовими, що підтримують різні форми мистецької виразності, а процес адаптивного повторного використання цих просторів дозволяє поєднати історичні архітектурні елементи з сучасними функціями, створюючи динамічне середовище для різноманітної мистецької діяльності. Так, на стадії джентрифікації та культурної капіталізації арт-кластеру в контексті архітектурних змін, важливу роль відіграє процес *ревіталізації* – це комплексний процес відновлення та адаптації старих або занедбаних будівель і територій для нового використання, зберігаючи їх історичну цінність, водночас інтегруючи сучасні архітектурні рішення. Архітектурна ревіталізація фокусується на тому, як ефективно вдихнути нове життя в простори, які застаріли або більше не відповідають сучасним потребам. Так, ревіталізація, яка є своєрідним чинником, що сприяє адаптивному повторному використанню просторів, дозволяє поєднати історичні архітектурні елементи з сучасними функціями, створюючи динамічне середовище для різноманітної мистецької діяльності (Івашко, 2018а).

Можна виділити такі ключові аспекти архітектурної ревіталізації: 1) *адаптація старих будівель до нових функцій* – багато індустріальних, комерційних чи житлових будівель, побудованих у попередні століття, вимагають реновації та адаптації для виконання нових функцій. Це може включати в себе зміни в плануванні приміщень, перепланування, модернізацію інфраструктури та пристосування приміщень до сучасних стандартів без втрати їх історичної автентичності. 2) *Збереження архітектурної спадщини* – збереження тих архітектурних елементів, які мають культурну та історичну цінність. Важливим є баланс між збереженням оригінальної архітектури та інтеграцією нових конструктивних елементів. Це може включати реставрацію фасадів, збереження характерних архітектурних деталей або відновлення елементів, які втратили свій вигляд у процесі старіння. 3) *Естетичні та функціональні зміни*: часто в процесі ревіталізації додаються нові архітектурні елементи або змінюються існуючі, щоб покращити функціональність простору та зробити його привабливим для нових користувачів. Це може включати в себе нові фасадні матеріали, сучасне освітлення, відкриті простори, або навіть додавання нових рівнів або розширень будівель. 4) *Інтеграція з міським контекстом* – архітектурна ревіталізація повинна враховувати місцеві урбаністичні умови та контекст. Це означає, що при розробці проекту потрібно зберігати та підсилювати зв'язок між будівлею та її оточенням. Наприклад, Ян Гейл (Gehl, 2012) у праці «Cities for People» наголошує на значенні людського масштабу в дизайні міського середовища. Він підкреслює, що добре спроектовані громадські простори мають сприяти соціальній взаємодії та створювати комфортне середовище для містян. Арт-кластери відповідають цим принципам завдяки інтеграції пішохідних зон, відкритих площ та простору для спонтанної взаємодії, що робить їх важливими елементами міської соціальної екосистеми. 5) *Соціальний та культурний аспект* – врахування соціальних змін, що відбуваються на територіях. Наприклад, коли промислові райони перетворюються на культурні або житлові простори, важливо, щоб архітектурні рішення сприяли розвитку місцевої громади та збереженню культурних традицій. В результаті таких змін міські простори можуть стати більш інтегрованими і доступними для різних соціальних груп.

Паралельно із соціокультурними змінами арт-кластеру, він також проходить через стадії урбаністичних змін. Наприклад, під час переходу від стадії занедбаності до стадії естетизації, дизайн арт-кластеру стає більш функціональним, хоча й зберігається елемент грубого індустріального стилю. Часто в приміщеннях зберігаються металеві конструкції, бетонні стіни та великі простори, що підходять для великих виставок чи пер-

формансів. Водночас, додаються нові елементи для поліпшення комфорту та естетики. Етапи джентрифікації та культурної капіталізації в контексті архітектурних змін вважаються ключовими – ці етапи супроводжуються ревіталізацією. Тут відбуваються глибокі зміни в архітектурі, такі як перепланування, зведення нових будівель на території арт-кластера. Це може призвести до втрати частини його автентичності, оскільки з'являються більш естетизовані простори. Дизайн може стати більш комерціалізованим. Можуть бути використані дорогі матеріали, створення ретельно продуманих інтер'єрів, розширення площ, організація додаткових послуг для відвідувачів. На етапі стабільного функціонування простори, які пройшли через усі етапи трансформації, можуть стати моделями для інших арт-кластерів або культурних осередків. Дизайн стає частиною бренду арт-кластеру, часто з акцентом на інноваційність, креативність та відкритість для відвідувачів. Це можуть бути сучасні виставкові зали, організовані зручні культурні простори для спільної роботи або комерційні зони для продажу мистецтва.

Результати дослідження узгоджуються із сучасними науковими підходами до ревіталізації міських просторів та ролі мистецтва у цьому процесі. Зокрема, урбаністичні теорії наголошують на важливості культурного підприємництва та креативної економіки в міському розвитку, що підкреслює важливість арт-кластерів як складових урбаністичного простору. Так, Б'янчіні та Паркінсон (Bianchini & Parkinson, 1993) стверджують, що мистецтво та культура є ключовими чинниками міської регенерації, сприяючи економічному розвитку та соціальній інтеграції. Аналогічної думки дотримується Маркусен (Markusen, 2006), яка зазначає, що формування креативних хабів є важливим аспектом міських стратегій. Ці тези наголошують на актуальності дослідження. Кім (Kim, 2016) досліджує роль культурних підприємців у процесі урбаністичної трансформації та ревіталізації індустріальних територій, зокрема на прикладі району Itaewon у Сеулі. У його дослідженні розглядається інтеграція мистецької діяльності в урбаністичний контекст, що дозволяє створювати арт-кластери

Річард Флорида (Florida, 2002) у своїй праці "The Rise of the Creative Class" вводить поняття «креативного класу», під яким розуміє соціально-економічну групу людей, чия діяльність пов'язана з генерацією нових ідей, технологій та творчого контенту. Флорида стверджує, що концентрація представників креативного класу в певних міських районах сприяє економічному розвитку та інноваціям. До цієї категорії він відносить інженерів, науковців, дизайнерів, митців, музикантів, підприємців та інших фахівців, які займаються творчою працею, що є основною соціальною групою арт-кластерів. Крім того, Лоурес та Берлі (Loures & Burley, 2012) досліджують постіндустріальні ландшафти та

культурне переосмислення, підкреслюючи роль мистецьких ініціатив у трансформації занедбаних міських просторів.

Концепція «третього місця», запропонована Ольденбургом (Oldenburg, 1989), також є релевантною в контексті дослідження. Автор наголошує на необхідності просторів, які доповнюють житло та роботу, слугуючи осередками комунікації та соціальної взаємодії. Це також корелює з дослідженнями українських науковців щодо адаптації промислових об'єктів під арт-кластери, що дозволяє створювати нові форми соціальної взаємодії та культурного обміну.

Арт-кластери як явище сучасного міського розвитку досліджували різні науковці. Чепелик (2009) у своїй монографії «Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія» вивела класифікацію арт-кластерів за рівнем інтеграції нових технологій: *традиційні арт-кластери* – адаптовані історичні або промислові будівлі з мінімальним використанням сучасних технологій; *гібридні арт-кластери* – поєднують класичні мистецькі форми з цифровими інструментами (наприклад, проєкційні мапінги, VR-експозиції). Системну класифікацію арт-кластерів запропонував Івашко (2017) у своїх дослідженнях. Вони поділяють арт-кластери за типами, видами та функціональною спрямованістю. Згідно з Івашко (2017, с. 293), за рівнем інтеграції у міський простір та масштабністю арт-кластери поділяються на: *локальні арт-кластери* – невеликі мистецькі ініціативи, що виникають в окремих будівлях або подвір'ях. Часто є тимчасовими або експериментальними; *регіональні арт-кластери* – об'єднання творчих просторів у межах одного міста або регіону, що формують сталу інфраструктуру; *національні арт-кластери* – масштабні ініціативи, що об'єднують кілька міст та створюють культурно-економічні зв'язки між ними; *міжнародні арт-кластери* – транскордонні мистецькі хаби, що працюють за міжнародними програмами, залучають закордонних митців та створюють нові культурні маршрути. Також, О. Д. Івашко (2017, 2018а, 2018b) виділяє наступні функціональні типи арт-кластерів: *ревіталізаційні* – створені внаслідок переосмислення та повторного використання закинутих індустріальних або історичних об'єктів. Приклад: ревіталізація Ріхертівського пивзаводу у Києві; *джентрифікаційні* – сприяють культурному та економічному оновленню занедбаних районів, що часто викликає соціальні суперечки через зростання вартості життя у цих зонах; *соціально-інклюзивні* – створені для підтримки локальних спільнот, зокрема, вразливих груп населення (наприклад, арт-кластери для людей з інвалідністю або мігрантів); *комерційно-креативні* – працюють як бізнес-майданчики для креативних індустрій, залучають інвесторів та створюють продукти на стику мистецтва та підприємництва; *туристич-*

но-культурні – орієнтовані на залучення туристів, пропонують унікальні арт-маршрути, культурні заходи та фестивалі. Ця класифікація перегукується з нашими стадіями соціокультурного розвитку арт-кластерів першого типу: занедбаність, індустріальний сквотинг, культурна колонізація, естетизація, джентрифікація, культурна капіталізація, соціальна маргіналізація сквотерів. Варто наголосити, що автор запропонувала власну типологію арт-кластерів залежно від особливостей формування та трансформації, виділивши 2 типи арт-кластерів «андеграундні трансформації» та «керовані креативні зони», доповнивши таким чином вище зазначену класифікацію.

Історична спадщина та архітектурна автентичність також відіграють важливу роль у дискурсі, що стосується арт-кластерів. Д. Гарві (Harvey, 1990) зазначає, що в умовах постмодернізму міський простір трансформується під впливом капіталізму, що може призводити як до збереження, так і до руйнування культурних цінностей. Тобто, відповідно до Гарві, процес ревіталізації, через який проходять арт-кластери, може розглядатися і як розвиток, і як руйнація історичної архітектури.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У дослідженні представлено комплексний міждисциплінарний підхід до аналізу арт-кластерів як феномену міської гетеротопії, заснований на поєднанні архітектурної теорії, урбодизайну та соціокультурної критики. Запропоновано авторське трактування арт-кластерів як особливого типу просторової репрезентації, що втілює механізми міської трансформації через творче переосмислення індустріальної спадщини. Наукова новизна полягає в обґрунтуванні арт-кластеру як простору гетеротопічної архітектурної практики, що формує альтернативні сценарії міського розвитку, а також у визначенні соціокультурних характеристик арт-кластерів як середовищ нової урбаністичної ідентичності.

Також уперше систематизовано функціональні типології арт-кластерів у контексті їх формування та адаптації, визначено параметри їхньої впливовості на культурне середовище міста та сформульовано засади їхнього проектування як стратегічного інструменту просторової політики.

Висновки

6

Арт-кластери – старі заводи та фабрики, що є результатом індустріального сквотингу митців та залучення креативного класу, є актуальними прикладами успішної джентрифікації. Згідно з Мішелем Фуко, простори такого типу виступають як гетеротопії, що виходять за межі звичних соціальних норм і пропонують альтернативні сценарії використання урбаністичних територій. У контексті гетеротопій, арт-кластери першого типу – «андеграундні трансформації» – можуть бути розглянуті як «гетеротопії

ілюзії», що є контркультурними, оскільки оскаржують і виходять за межі традиційних правил. У контексті гетеротопій ілюзії, арт-кластери є місцями, які дозволяють тимчасово втекти від реальності або побудувати нову, ідеалізовану реальність. Вони створюють умови для відтворення суспільних і культурних конструкцій, що існують поза звичним порядком, а також служать способами відпочинку від буденності або навіть формою критики суспільства через фантазійні простори, які насправді лише посилюють відчуття відчуження.

Створена типологія арт-кластерів за способом соціокультурного формування та розвитку, яка включає 2 типи просторів: «андеграундні трансформації» та «керовані креативні зони». Ці типи арт-кластерів виникають або як результат індустріального сквотингу (1 тип), або – підтримки з боку культурних інститутів (2 тип), змінюючи сценарії урбаністичного середовища та впливаючи на культурний розвиток міста й розвиток мистецтва на глобальному рівні, проходячи різні етапи соціокультурного розвитку.

Такі простори виступають не лише майданчиками для митців та бізнесу, але й самі по собі виступають об'єктами мистецтва. Автором акцентовано увагу на такі процеси, як занедбаність, індустріальний сквотинг, культурна колонізація, естетизація та джентрифікація, культурна капіталізація, соціальна маргіналізація сквотерів, які є частиною складної динаміки соціокультурного розвитку арт-кластерів. Кожен з цих етапів впливає на соціокультурний статус цих просторів. Зокрема, джентрифікація і культурна капіталізація можуть призвести до витіснення творців арт-кластеру 1 типу, сквотерів-митців, що створювали альтернативний характер цих просторів. Однак зазначені процеси водночас формують нові соціальні, культурні та економічні практики на постіндустріальних територіях, перетворюючи їх у привабливі місця для більш заможних верств населення і бізнесу.

Арт-кластери значно впливають на архітектурну трансформацію міських територій, виступаючи прикладами ревіталізації промислових територій та споруд. Вони є поєднанням історичних промислових об'єктів з сучасними функціями, що підтримують та розвивають мистецьку діяльність. Архітектурна адаптація таких просторів не лише зберігає їх історичний контекст, але й створює нові можливості для культурного обміну та соціальної взаємодії. Отже, арт-кластери слугують не лише як простори для митців, але й як каталізатори культурних та соціальних змін у міському середовищі. Трансформація цих просторів від занедбаних індустріальних територій до важливих культурних центрів є важливою складовою архітектурної та соціокультурної трансформації сучасних міст.

Список бібліографічних посилань

- Івашко, О. Д. (2017). Арт-кластери як новий тип багатофункціональних комплексів: причини виникнення і визначальні ознаки. *Архітектурний вісник КНУБА*, 13, 289–298.
- Івашко, О. Д. (2018a). Обґрунтування можливості ревіталізації нефункціонуючих підприємств для нової функції (на прикладі колишнього пивзаводу Ріхерта на вул. Фрунзе, 35). *Архітектурний вісник КНУБА*, 14–15, 479–489.
- Івашко, О. Д. (2018b). Системний підхід в дослідженні арт-кластерів як нових типів багатофункціональних будівель. *Містобудування та територіальне планування*, 66, 199–204.
- Київський "Арт-завод Платформа" стане резиденцією "Гогольфесту". У планах також відкриття постійної галереї [Фото] (2016, 27 липня). Цензор.НЕТ. <https://censor.net/ua/p399253>
- Мезенцева, В. (2018). *Інтер'єри Довженко Центр (Київ)* [Фото]. Mezentseva.photos. <https://www.mezentseva.photos/dovzhenko-centre/>
- Міщенко, К., & Штретлінг, С. (Ред.). (2018). *Рухливий простір*. Медуза.
- Чепелик, О. В. (2009). *Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або мультимедійна утопія*. Хімджест.
- Bianchini, F., & Parkinson, M. (Eds.). (1993). *Cultural policy and urban regeneration: The West European experience*. Manchester University Press.
- Boshi, R. (2008). *Kunsthau Tacheles stairway with graffiti* [Photo]. Quillette. <https://quillette.com/2021/12/29/berlins-post-communist-artist-colony/>
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, 46–49.
- Foucault, M. (1986). Of other spaces. *Diacritics*, 16(1), 22–27.
- Gehl, J. (2012). *Cities for people*. Island Press.
- Harvey, D. (1990). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Blackwell.
- Kim, J. Y. (2016). Cultural entrepreneurs and urban regeneration in Itaewon, Seoul. *Cities*, 56, 132–140. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2015.11.021>
- Landry, Ch. (2012). *The creative city: A toolkit for urban innovators*. Earthscan.
- Loures, L., & Burley, J. (2012). Post-industrial land transformation – An approach to sociocultural aspects as catalysts for urban redevelopment. In J. Burian (Ed.), *Advances in spatial planning* (pp. 223–246). InTech. <https://doi.org/10.5772/36380>
- Markusen, A. (2006). Urban development and the politics of a creative class: Evidence from a study of artists. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 38(10), 1921–1940. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1068/a38179>
- Metelkova City – The Slovenian cultural centre in Ljubljana [Photo]. (n.d.). Metelkova. Retrieved March 10, 2025, from <https://www.metelkova.org/en/metelkova-city>
- Oldenburg, R. (1989). *The great good place: Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day*. Paragon House.
- Pratt, A. C. (2008). Creative cities: The cultural industries and the creative class. *Geografiska Annaler. Series B: Human Geography*, 90(2), 107–117. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0467.2008.00281.x>
- Rozenholc, C. (2010). The neighborhood of Florentin: A window to the globalization of Tel Aviv. *Journal of Urban and Regional Analysis*, 2(2), 81–95. <https://doi.org/10.37043/JURA.2010.2.2.6>
- Schadach, M. (2021, January 11). RAW-Gelände – Urban art and lost place romantik [Photo]. Fernweh-Motive. <https://fernwehmotive.de/raw-gelaende/>
- Scott, A. J. (2014). Beyond the creative city: Cognitive-cultural capitalism and the new urbanism. *Regional Studies*, 48(4), 565–578. <https://doi.org/10.1080/00343404.2014.891010>
- Shkoliar, S., & Shkoliar, M. (2020). Art clusters and squats as heterotopias of the city's public space. В *Соціологія – соціальна робота та соціальне забезпечення – регулювання соціальних*

проблем [Матеріали конференції] (с. 58–62). Національний університет «Львівська політехніка». <https://doi.org/10.32437/SSWSWProceedings-2020.ssms>
Weiss, M. (2022). *Florentin Tel Aviv: A hipster neighbourhood* [Photo]. Margaret Weiss photography. <https://margaretweiss.com.au/florentin-tel-aviv-a-hipster-neighbourhood/>

References

- Bianchini, F., & Parkinson, M. (Eds.). (1993). *Cultural policy and urban regeneration: The West European experience*. Manchester University Press [in English].
- Boshi, R. (2008). *Kunsthaus Tacheles stairway with graffiti* [Photo]. Quillette. <https://quillette.com/2021/12/29/berlins-post-communist-artist-colony/> [in English].
- Chepelyk, O. V. (2009). *Vzaimodiia arkhitekturnykh prostoriv, suchasnoho mystetstva ta novitnikh tekhnolohii, abo multymediina utopiia* [Interaction of architectural spaces, contemporary art and new technologies, or multimedia utopia]. Khimdzhest [in Ukrainian].
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books [in English].
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres [Other spaces]. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, 46–49 [in French].
- Foucault, M. (1986). Of other spaces. *Diacritics*, 16(1), 22–27 [in English].
- Gehl, J. (2012). *Cities for people*. Island Press [in English].
- Harvey, D. (1990). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Blackwell [in English].
- Ivashko, O. D. (2017). Art-klastery yak novyi typ bahatofunktsionalnykh kompleksiv: prychnyny vynyknennia i vyznachalni oznaky [Art clusters as a new type of multifunctional complexes: Causes of emergence and defining features]. *Arkhitekturnyi visnyk KNUBA*, 13, 289–298 [in Ukrainian].
- Ivashko, O. D. (2018a). Obgruntuvannia mozhlyvosti revitalizatsii nefunktsionuiuchykh pidpriemstv dlia novoi funktzii (na prykladi kolyshnoho pyvzavodu Rikhertha na vul. Frunze, 35) [Substantiation of the possibility of revitalizing non-functioning enterprises for a new function (using the example of the former Richert brewery at 35 Frunze Street)]. *Arkhitekturnyi visnyk KNUBA*, 14–15, 479–489 [in Ukrainian].
- Ivashko, O. D. (2018b). Systemnyi pidkhid v doslidzhenni art-klasteryv yak novykh typiv bahatofunktsionalnykh budivel [The system method in investigation of art-clusters such as new types of multi-function buildings]. *Urban Development and Spatial Planning*, 66, 199–204 [in Ukrainian].
- Kim, J. Y. (2016). Cultural entrepreneurs and urban regeneration in Itaewon, Seoul. *Cities*, 56, 132–140. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2015.11.021> [in English].
- Kyivskiy "Art-zavod Platforma" stane rezydentsiieu "Hoholfestu". U planakh takozh vidkryttia postiinoi halerei [Kyiv's "Art Factory Platform" will become the residence of "Gogolfest". There are also plans to open a permanent gallery] [Photo]. Censor.NET. <https://censor.net/ua/p399253> [in Ukrainian].
- Landry, Ch. (2012). *The creative city: A toolkit for urban innovators*. Earthscan [in English].
- Loures, L., & Burley, J. (2012). Post-industrial land transformation – An approach to sociocultural aspects as catalysts for urban redevelopment. In J. Burian (Ed.), *Advances in spatial planning* (pp. 223–246). InTech. <https://doi.org/10.5772/36380> [in English].
- Markusen, A. (2006). Urban development and the politics of a creative class: Evidence from a study of artists. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 38(10), 1921–1940. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1068/a38179> [in English].
- Metelkova City – The Slovenian cultural centre in Ljubljana [Photo]. (n.d.). Metelkova. Retrieved March 10, 2025, from <https://www.metelkova.org/en/metelkova-city> [in English].

- Mezentseva, V. (2018). *Interiery Dovzhenko Tsentru (Kyiv)* [Interiors of the Dovzhenko Centre (Kyiv)] [Photo]. Mezentseva.photos. <https://www.mezentseva.photos/dovzhenko-centre/> [in Ukrainian].
- Mishchenko, K., & Shtretlinh, S. (Eds.). (2018). *Rukhlyvyi prostir* [Moving Space]. Meduza [in Ukrainian].
- Oldenburg, R. (1989). *The great good place: Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day*. Paragon House [in English].
- Pratt, A. C. (2008). Creative cities: The cultural industries and the creative class. *Geografiska Annaler. Series B: Human Geography*, 90(2), 107–117. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0467.2008.00281.x> [in English].
- Rozenholc, C. (2010). The neighborhood of Florentin: A window to the globalization of Tel Aviv. *Journal of Urban and Regional Analysis*, 2(2), 81–95. <https://doi.org/10.37043/JURA.2010.2.2.6> [in English].
- Schadach, M. (2021, January 11). *RAW-Gelände – Urban art und lost place romantik* [RAW Area – Urban art and lost place romantics] [Photo]. Fernweh-Motive. <https://fernwehmotive.de/raw-gelaende/> [in German; in English].
- Scott, A. J. (2014). Beyond the creative city: Cognitive–cultural capitalism and the new urbanism. *Regional Studies*, 48(4), 565–578. <https://doi.org/10.1080/00343404.2014.891010> [in English].
- Shkoliar, S., & Shkoliar, M. (2020). Art clusters and squats as heterotopias of the city's public space. In *Sotsiologiia – sotsialna robota ta sotsialne zabezpechennia – rehulivannia sotsialnykh problem* [Sociology – Social work and social welfare – Regulation of social problems] [Conference proceedings]. Lviv Polytechnic National University [in Ukrainian].
- Weiss, M. (2022). *Florentin Tel Aviv: A hipster neighbourhood* [Photo]. Margaret Weiss photography. <https://margaretweiss.com.au/florentin-tel-aviv-a-hipster-neighbourhood/> [in English].

Надійшла: 28.11.2024; Прийнята: 19.02.2025
Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.



УДК 7.05:687.016]:502.1

DOI: 10.31866/2617-7951.8.1.2025.330515

UDC 7.05:687.016]:502.1

ПРОБЛЕМИ СТАЛОСТІ ЕКОСИСТЕМИ ІНДУСТРІЇ МОДИ: ТЕХНОГЕННО-ГУМАНІСТИЧНИЙ ПІДХІД

Ірина Гардабхадзе,
<https://orcid.org/0000-0002-8899-3267>
с.н.с.,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
irene.gard@knukim.edu.ua

SUSTAINABILITY ISSUES OF THE FASHION INDUSTRY ECOSYSTEM: A TECHNOGENIC-HUMANISTIC APPROACH

Iryna Hardabkhadze,
<https://orcid.org/0000-0002-8899-3267>
Senior Research Fellow,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
irene.gard@knukim.edu.ua

Анотація

Стаття присвячена аналізу особливостей еволюції індустрії моди з урахуванням впливу Цілей Сталого Розвитку. **Мета дослідження** полягає у формуванні техногенно-гуманістичного підходу та аналізі з його позицій проблем трансформації індустрії моди у сталу екосистему. **Методи дослідження.** Індустрія моди розглядається як вертикальна гілка ієрархії індустріальних екосистем від глобального рівня до локальних підприємницьких екосистем. Сталий розвиток екосистем кожного рівня визначається внутрішніми процесами та вимогами з боку Програми ООН досягнення Цілей Сталого Розвитку. Для визначення проблем сталості екосистеми індустрії моди використаний модифікований екосистемний підхід. Стан розвитку та функціонування екосистеми індустрії моди визначається балансом шести аспектів сталості художньо-естетичної, економічної, екологічної, технологічної, соціальної та керуюче-адміністративної

Abstract

The article is devoted to the analysis of the features of fashion industry evolution, taking into account the influence of the Sustainable Development Goals. **The research goal** is to form a technogenic-humanistic approach and analyze from its position the problems of transforming the fashion industry into a sustainable ecosystem. **Research methods.** The fashion industry is considered as a vertical branch of the industrial ecosystems hierarchy from the global level to local entrepreneurial ecosystems. Sustainable development of ecosystems at each level is determined by internal processes and requirements from the UN Sustainable Development Goals Program. A modified ecosystem approach is used to identify sustainability problems of the fashion industry ecosystem. The state of the fashion industry ecosystem development and functioning is determined by the balance of six aspects of sustainability of art-aesthetic, economic, ecological, technological, social and manage-administrative

природи. Описання особливостей індустрії моди як об'єкта досліджень здійснено за результатами історіографічного аналізу її еволюції впродовж етапів індустріалізації. Розвиток та протиставлення альтернативних концепцій індустрії моди проаналізовано із застосуванням компаративного аналізу. **Наукова новизна** дослідження полягає у формуванні на базі модифікації екосистемного підходу техногенно-гуманістичного підходу та аналізі перспектив його використання для визначення та аналізу проблем трансформації індустрії моди. **Висновки.** Результати дослідження засвідчують амбівалентність індустрії моди як носія гомеостатичного потенціалу і водночас як джерела антигомеостатичного впливу на соціум та екологію. Продемонстрований потенціал техногенно-гуманістичного підходу для компаративного аналізу альтернативних концепцій індустрії моди. Показано, що перспективи траєкторії трансформації індустрії моди в екологічно-дружню екосистему полягають у побудові конвергентних моделей екосистеми на основі відповідальної моди.

nature. The description of the fashion industry features as an object of research is carried out based on the results of a historiographical analysis of its evolution throughout the stages of industrialization. The development and confrontation of the fashion industry alternative concepts are analyzed using comparative analysis. **The scientific novelty** of the study consists in the formation of a technogenic-humanistic approach based on the modification of the ecosystem approach and the analysis of the prospects for its use to identify and analyze the problems of fashion industry transformation. **Conclusions.** The results of the study indicate the ambivalence of the fashion industry as a carrier of homeostatic potential and, at the same time, as a source of anti-homeostatic impact on society and ecology. The potential of the technogenic-humanistic approach for a comparative analysis of the fashion industry alternative concepts is demonstrated. It is shown that the prospects for the trajectory of the fashion industry transforming into an environmentally friendly ecosystem lie in the construction of convergent ecosystem models based on responsible fashion.

Ключові слова:

трансформація сталості, екосистема індустрії моди, стала мода, швидка мода, техногенно-гуманістичний підхід.

Keywords:

transformation of sustainability, fashion industry ecosystem, sustainable fashion, fast fashion, technogenic-humanistic approach.

Вступ

Посилення глобальної суспільної нестабільності останніх років, спричиненої природними катаклізмами, ескалацією військових конфліктів, пандеміями та економічними кризами зробило досягнення сталого розвитку першочерговою проблемою сучасної цивілізації. Це актуалізувало пошук ефективних підходів до визначення й аналізу проблем сталого розвитку усіх галузей суспільства.

Одним з основних антропогенних дестабілізуючих факторів нашого часу є надмірне споживання товарів та ресурсів, яке підтримується високими обсягами і темпами виробництва та стимулюється динамічним цілодобовим доступом до мобільної комерції. Для досягнення балансу між здоров'ям навколишнього середовища та добробутом людства генеральною асамблеєю ООН сформульована Програма досягнення Цілей Сталого Розвитку (SDG) (United Nations, 2015). Виконання цієї

програми включає план дій до 2030 року, спрямований на досягнення сталого розвитку та процвітання людства, заснованого на безперервному прогресі із задоволенням наявних потреб без шкоди для майбутніх поколінь.

За оцінками експертів департаменту ООН з економічних та соціальних питань, опублікованих у Глобальній Доповіді Сталого Розвитку (United Nations, 2019), наразі жодній країні не вдалося досягти рівня безпечного споживання ресурсів. Необхідність подолання відставання від плану сформувало проблему задоволення потреб суспільства у ресурсах без перевищення порога сталості їх використання (United Nations, 2019; United Nations, 2023). Це вимагатиме додаткових досліджень показників сталості з урахуванням специфіки сфери діяльності, конкретного напрямку та навіть конкретного проекту.

Раціональне використання ресурсів залежить від низки індустрій, серед яких лідируюче місце займає індустрія моди. Культуромісткість, соціальна, інноваційна та фешн-залежність індустрії моди вимагає комплексного мультидисциплінарного підходу до аналізу всіх аспектів її сталості. Найбільша активність спостерігається в дослідженнях впливу цифровізації на показники сталості індустрії моди, які здійснюються з позицій техногенного підходу. Проте сталість вимагає збалансованого стану економічних, екологічних та соціокультурних показників. Для усунення техногенно-соціокультурного зсуву потрібні зусилля у напрямі гуманізації цифровізації, що може бути досягнуто гармонійним синтезом техногенних та гуманістичних підходів до аналізу проблем сталості.

Ці висновки та пов'язані з ними питання підтверджують актуальність формування техногенно-гуманістичного підходу як носія практики гуманізації високих технологій та аналізу з його позицій проблем сталості індустрії моди.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження полягає у формуванні техногенно-гуманістичного підходу та аналізі з його позицій проблем трансформації індустрії моди у сталу екосистему.

Для досягнення поставленої мети планується:

- охарактеризувати особливості індустрії моди як об'єкта досліджень з прив'язкою до SDG;
- проаналізувати сучасний стан та проблеми еволюції індустрії моди;
- визначити техногенно-гуманістичний підхід як модифікований варіант екосистемного підходу до аналізу, організації й управління техно-соціокультурними системами;
- охарактеризувати проблеми сталості екосистеми індустрії моди з позиції техногенно-гуманістичного підходу.

**Методологія
та аналіз
джерельної
бази**

3

Глобальний характер трансформаційних процесів економічного та соціокультурного життя вимагає концептуального осмислення глибокого взаємозв'язку між високими технологіями цифрового оточення та гуманітарними основами людської природи. Тому для визначення проблем сталості індустрії моди аналіз її еволюції проведений у рамках модифікованого екосистемного підходу в історичному, соціокультурному та технологічному дискурсах. Модифікований екосистемний підхід дозволив об'єднати фактори технологічної та гуманістичної природи, врахувати інтереси та гармонізувати взаємодію незалежних учасників ланцюжка створення фешн-продукції.

Аналіз проблем сталості індустрії моди спирається на матеріали резолюцій та звітів Департаменту ООН з економічних і соціальних питань. Визначення факторів впливу на екологічні, економічні та соціокультурні показники сталості реалізовано шляхом аналізу матеріалів наукометричних баз Scopus, ResearchGate, ScienceDirect.

**Результати
дослідження**

4

Особливості фешн-індустрії як мультидисциплінарного об'єкта дослідження. Для визначення проблем сталості індустрії моди реалізований аналіз її сучасного стану та тенденцій розвитку в історичному, соціокультурному та технологічному дискурсах.

На початку XXI ст. головним споживчим трендом ринку модного одягу стає прискорення споживання, що поряд із тиражуванням нових потреб створило сприятливу ситуацію для появи нової бізнес-формули швидкої моди. Джерелами зародження нового сегменту «fast-fashion» вважаються бренди Zara, H&M, Topshop, Mango, Benetton, Mexx. Успішність даного напрямку заснована на стратегії пропонування фешн-виробів на піку моди за доступною ціною (Гардабхадзе, 2012).

Швидка мода за короткий проміжок часу зі стадії зростання перетворюється на домінуючу стратегію фешн-ринку з великим комерційним потенціалом. Багато-трильйонний доларовий сектор індустрії моди, в якому задіяно близько трьохсот мільйонів людей, розвивається прискореними темпами, незважаючи на кризи (Adamkiewicz et al., 2022). Проте стрімкий розвиток індустрії, що супроводжувався надмірним споживанням та скороченням життєвого циклу фешн-виробів, призвів до негативних наслідків.

Здатність брендів швидкої моди виробляти одяг, що імітує тенденції люксових брендів лише за частину вартості дорожчих аналогів, призвела до збільшення обсягу продажів, скорочення життєвого циклу виробів та зростання впливу індустрії на екологію (Abdel-Jaber, 2021; Owusu-Wiredun, 2024).

Швидка мода домінує в онлайн-продажах. Онлайн-застосунки аугментованої реальності дозволяють потенційним покупцям спробувати моделі колекцій з будь-якої точки світу.

Онлайн-примірювальні революціонізують маркетинг фешн-індустрії. Ці унікальні характеристики онлайн-торгівлі сприяють розвитку швидкої та формують умови виникнення ультрашвидкої моди. Ультрашвидка мода також виникла в результаті перенесення бажаного ідеалу з подіумів брендів високої моди в онлайн-комерцію та соціальні фешн-мережі, які є переважним середовищем її існування.

Пов'язані зі швидкою та ультрашвидкою модою тенденції до одноразового використання одягу для мережевої самопрезентації скорочують життєвий цикл фешн-виробів. Це, власне, посилює негативний вплив ультрашвидкої моди на довкілля. Крім того, ультрашвидка мода стимулює прогрес дегуманізації дизайну – тепер фешн-товар із категорії «те, що купують» еволюціонує у категорію одноразових продуктів.

Пошук шляхів перетворення індустрії моди на більш екологічно безпечну та соціально відповідальну практику стикається з альтернативністю вибору траєкторії подальшої еволюції. Найбільшу увагу дослідників приділено переходу з лінійної моделі функціонування індустрії моди до циркулярної (Arribas-Ibar et al., 2022; Centobelli et al., 2022; Matušovičová, 2020; Mishra et al., 2020; Papamichael et al., 2022; Shirvanimoghaddam et al., 2020).

Але якщо індустрія швидкої моди має серйозні проблеми втрати сталості, чи справедлива думка, що парадигма повільної моди є єдиною протитрутою швидкій моді, або ж негативні наслідки «ультрашвидкого циклу» можуть бути компенсовані інноваційними перетвореннями бізнес-моделей з орієнтацією на бажання користувача?

У цьому випадку ряд дослідників ставить під сумнів саму ідею сприйняття швидкого та повільного у сучасній моді. Це означає, що усталена парадигма повільної моди як єдиної протитрути швидкій моді може бути оскаржена (Auerbach George et al., 2023).

Автор іншого дослідження пропонує зробити індустрію швидкої моди сталою та вигідною шляхом ефективного внутрішнього управління компанією та поширення етичних поглядів споживачів засобами нових медіа (Ren, 2023). Також триває пошук найбільш ефективних підходів через досвід провідних компаній у впровадженні сталих практик, включаючи стале управління ланцюжками постачання для забезпечення екологічної безпеки (Soni & Baldawa, 2023). Проте з результатів аналізу цих досліджень незрозуміло, як у розглянутих прикладах вдається позбутися надмірного споживання як опори бізнес-моделі швидкої моди і водночас зберегти обсяг досягнутого компаніями прибутку.

Наведені приклади вказують на пошук компаніями швидкої моди альтернативних шляхів компенсації негативного впливу діяльності без зміни парадигми. Результатом може стати відповідальна мода або мода нової культури (Bommanavar &

Malipatil, 2024) з комбінуванням позитивних рис обох альтернативних моделей на основі оптимізації балансу економічних, екологічних і соціальних факторів сталості.

Загальновизнаною для усіх підходів і концепцій євимога сталості, що стає стратегічним імперативом і асоціюється з цифровізацією як оперативно-тактичним фактором успішності підприємницької ініціативи фешн-індустрії.

Техногенно-гуманістичний підхід як модифікація екосистемного підходу. Екосистемний підхід інтерпретує індустрію моди ієрархією екосистем, у якій екосистеми верхнього рівня складаються з екосистем нижнього рівня. Така ієрархія створюється рівнями від глобальної світової індустріальної екосистеми до індустрії моди рівня держави, регіону та локальних підприємницьких екосистем.

Окрім визначення, активації та гармонійної взаємодії внутрішніх та зовнішніх факторів, екосистемний підхід також дозволяє організувати відбір з наявних факторів, (а також створення нових) імпакт-факторів техногенної та гуманістичної природи. Це надає нових властивостей екосистемному підходу. Включення в сукупність властивостей екосистемного підходу можливості організації гармонізованої взаємодії імпакт-факторів техногенної та гуманістичної природи дозволяє говорити про формування його модифікації – техногенно-гуманістичного підходу.

Техногенно-гуманістичний підхід до аналізу і управління сталістю екосистеми індустрії моди є модифікацією екосистемного підходу, створеною у результаті приєднання до його властивостей і можливостей визначення, активації та організації гармонійної взаємодії імпакт-факторів техногенної та гуманістичної природи.

Проблеми сталості екосистеми індустрії моди з позиції техногенно-гуманістичного підходу. Оскільки причина ризиків несталості розвитку полягає у дефіциті гомеостатичних факторів, концепція техногенно-гуманістичного підходу передбачає ці фактори стимулювати або створити штучним шляхом. Використовуючи гнучкість і масштабованість цифрового інструментарію, арсенал гуманітаристики та штучного інтелекту, техногенно-гуманістичний підхід до аналізу й управління техно-соціокультурною екосистемою здатний визначати, активувати та генерувати гомеостатичні імпакт-фактори різної природи.

На відміну від ухваленого положення, що сталість визначається чотирма показниками – економічним, екологічним, соціальним та культурним (Casciani et al., 2022; United Nations, 2023), для характеристики стану та управління екосистемою індустрії моди запропоновано сукупність шести аспектів сталості, яким відповідають шість груп однойменних імпакт-факторів. Це показники стану сталості екосистеми та імпакт-фактори художньо-естетичної, економічної, екологічної, технологічної, соці-

альної та адміністративної природи (Hardabkhadze et al., 2023; Hardabkhadze, 2023).

Сукупність імпакт-факторів кожної з шести груп спрямована на вирішення проблем сталості аспектів аналогічної природи. Тому для деталізації складу імпакт-факторів кожної групи техногенно-гуманістичний підхід вимагає визначення проблем кожного з аспектів екосистеми індустрії моди.

Основні проблеми економічних аспектів сталості екосистеми фешн-індустрії породжуються залежністю ефективності виробництва від технологічної бази, залежністю ефективності бізнесу від бізнес-моделі, інформатизації бізнес-процесів, актуальності сервісного пакета та можливостей його реалізації, ефективності маркетингу та торгівлі.

Проблеми екологічних аспектів сталості визначаються зменшенням використання ресурсів до порогу безпеки їхнього споживання, наявністю екологічних та здатних до регенерації текстильних матеріалів, прозорістю походження та надійним маркуванням фешн-виробів, подовженням їхнього життєвого циклу, дематеріалізацією окремих ланок ланцюжка створення вартості.

Проблеми соціокультурних аспектів сталості полягають у новій філософії раціонального споживання фешн-виробів, у формуванні культури раціоналізації складання гардеробу, у позитивному відношенні користувачів до методів організації другого життя фешн-виробів.

Художньо-естетичні проблеми сталості полягають у досягненні у фешн-виробах художньої виразності, свіжості сприйняття та відповідності тенденціям моди, у задоволенні у процесі дизайн-проектування естетичних запитів користувачів. Актуальним є злиття реального та віртуального у процесі створення образу індивіда засобами костюма та перенесення створення образу у віртуальний світ метавсесвіту із зворотним переходом у реальність шляхом матеріалізації дизайн-рішень.

Технологічні проблеми сталості полягають у пошуку інноваційних рішень, які необхідні для вирішення проблем економічних, екологічних, художньо-естетичних, соціокультурних та адміністративних аспектів. Техногенно-гуманістичний підхід використовує для підтримки спеціалізованих технологічних операцій гармонійне поєднання інструментів цифрових та гуманітарних технологій. Актуальними залишаються розробка засобів віртуального примірювання, методів точної посадки виробів на фігурі у реальному часі, створення розумного та цифрового одягу.

Адміністративні проблеми сталості екосистеми індустрії моди полягають в організації оркестрування діяльності партнерів, у адміністративно-правовому регулюванні діяльності, у підтримці сталого розвитку індустрії з боку урядових органів.

Проблеми та імпакт-фактори залежать від поточного стану еволюції екосистеми індустрії моди і постійно змінюються зі змінною зовнішніх умов, прогресом технологій та самої екосистеми.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У роботі вперше розглянута концепція сталості індустрії моди з позицій екосистемного підходу. Надано визначення та опис можливостей техногенно-гуманістичного підходу для аналізу проблем сталості у ході трансформації індустрії моди. Продемонстрований потенціал техногенно-гуманістичного підходу для компаративного аналізу альтернативних концепцій індустрії моди.

Охарактеризовані особливості індустрії моди як культурологічного об'єкта дослідження в умовах занурення трансформаційних процесів сучасної культури у багатовимірний простір техногенно-соціокультурної реальності. Розкрита амбівалентність індустрії моди як носія гомеостатичного потенціалу і водночас як джерела антигомеостатичного впливу на соціум та екологію.

Модель функціонування екосистеми індустрії моди охарактеризована аспектами економічної, екологічної, технологічної, художньо-естетичної, соціокультурної та адміністративної природи. Визначені та проаналізовані проблеми сталості для кожного з цих аспектів.

Висновки

6

Техногенно-гуманістичний підхід до аналізу і управління сталістю екосистеми індустрії моди охарактеризований як розширена модифікація екосистемного підходу для вирішення проблем сталості з гармонійним використанням цифрових і гуманітарних технологій. Модифікація екосистемного підходу створена приєднанням до його властивостей можливостей визначення, активації та організації гармонійної взаємодії імпакт-факторів техногенної та гуманістичної природи.

Результати аналізу публікацій свідчать, що загальновизнаним підходом до трансформації сталості індустрії моди вважається зміна лінійної моделі функціонування на циклічну. Але тенденції останніх років містять варіанти підходів до модернізації концепцій швидкої та ультрашвидкої моди, які спрямовані на зменшення їхнього негативного впливу на екологію. Одночасно ці підходи намагаються зберегти сильні риси концепції що полягають у гнучкості та оперативності дотримання тенденцій моди і швидкості реагування на запити й очікування споживачів.

На відміну від ухваленого положення, що сталість визначається чотирма показниками – економічним, екологічним, соціальним та культурним, для характеристики стану та управління екосистемою індустрії моди у роботі запропоновано сукупність шести аспектів сталості. Це показники стану сталості екосистеми та імпакт-фактори художньо-естетичної, економічної, екологічної, технологічної, соціальної та адміністративної природи.

Деталізація складу імпакт-факторів техногенно-гуманістичний отримана на основі визначення проблем сталості кожного з аспектів екосистеми індустрії моди.

Проблеми та імпакт-фактори сталості залежать від поточного стану еволюції екосистеми індустрії моди і постійно змінюються зі зміною зовнішніх умов, прогресом технологій та самої екосистеми.

Запропонований підхід може бути віднесений до концепцій як швидкої, так і повільної моди. Той факт, що концепція повільної моди на основі циклічної моделі демонструє переваги гнучкості знаходження балансу аспектів сталості, є причиною думки, що вона є єдиною протиотрутою негативного впливу швидкої моди. Однак поява альтернативних ініціатив компенсації негативних наслідків швидкої моди стимулює пошук шляхів конвергенції обох концепцій у рішення, які поєднують переваги обох концепцій.

Практична значимість результатів дослідження полягає у використанні техногенно-гуманістичного підходу для визначення та аналізу проблем сталості екосистем індустрії моди різного рівня ієрархії. Техногенно-гуманістичний підхід може бути ефективним для аналізу шляхів конвергенції альтернативних концепцій і бізнес-моделей індустрії моди.

Перспективи траєкторії трансформації індустрії моди в екологічно-дружню екосистему полягають у побудові конвергентних моделей екосистеми на основі відповідальної моди з реалізацією на цифрових мультисервісних програмно-керованих платформах.

Список бібліографічних посилань

- Гардабхадзе, І. А. (2012). *Дизайн-проекування. Сучасний одяг: науковий підхід до вирішення проблем дизайну*. Издательский дом Виниченко.
- Abdel-Jaber, H. (2021). The devil wears Zara: Why the Lanham act must be amended in the era of fast fashion. *Ohio State Business Law Journal*, 15(2), 234–264. https://moritzlaw.osu.edu/sites/default/files/2022-03/08.%20Abdel-Jaber_0.pdf
- Adamkiewicz, J., Kochanska, E., Adamkiewicz, I., & Łukasik, R. M. (2022). Greenwashing and sustainable fashion industry. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 38, Article 100710. <https://doi.org/10.1016/J.COAGSC.2022.100710>
- Arribas-Ibar, M., Nylund, P. A., & Brem, A. (2022). Circular business models in the luxury fashion industry: Toward an ecosystemic dominant design? *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 37, Article 100673. <https://doi.org/10.1016/j.cogsc.2022.100673>
- Auerbach George, H., Tregenza, L., Stenton M., Kapsali, V., Blackburn, R. S., & Houghton, J. A. (2023). Challenging perceptions of fast and slow in contemporary fashion: A review of the paper dresses trend in the United Kingdom and the United States during the 1960s. *International Journal of Sustainable Fashion & Textiles*, 2(1), 29–52. https://doi.org/10.1386/sft_00019_1
- Bommanavar, S. M., & Malipatil, Sh. (2024). New culture fashion: The convergence of slow fashion, sustainability and fast fashion. *Madhya Bharti – Humanities and Social Sciences*, 85(16), 133–142.

- Casciani, D., Chkanikova, O., & Pal, R. (2022). Exploring the nature of digital transformation in the fashion industry: Opportunities for supply chains, business models, and sustainability-oriented innovations. *Sustainability: Science, Practice and Policy*, 18(1), 773–795. <https://doi.org/10.1080/15487733.2022.2125640>
- Centobelli, P., Abbate, S., Nadeem, S. P., Garza-Reyes, J. A. (2022). Slowing the fast fashion industry: An all-round perspective. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 38, Article 100684. <https://doi.org/10.1016/j.cogsc.2022.100684>
- Hardabkhadze, I. (2023). Synthesis of digital and humanitarian technologies in the problems of managing the fashion industry transformation processes. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 3, 13(123), 19–33. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2023.281174>
- Hardabkhadze, I., Bereznenko, S., Kyselova, K., Bilotska, L., & Vodzinska, O. (2023). Fashion industry: Exploring the stages of digitalization, innovative potential and prospects of transformation into an environmentally sustainable ecosystem. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 1, 13(121), 86–101. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2023.273630>
- Matušovičová, M. (2020). Sustainable fashion as a part of the circular economy concept. *Studia Commercialia Bratislavensia*, 13(45), 215–223. <https://doi.org/10.2478/stcb-2020-0009>
- Mishra, S., Jain, S., & Malhotra, G. (2020). The anatomy of circular economy transition in the fashion industry. *Social Responsibility Journal*, 17(4), 524–542. <https://doi.org/10.1108/SRJ-06-2019-0216>
- Owusu-Wiredu, P. (2024). From a disposable to a sustainable fashion industry: A review of the shameful trade flows of used textiles and the need to address fast fashion. *Corporate Governance and Sustainability Review*, 8(1), 32–44. <https://doi.org/10.22495/cgsrv8i1p3>
- Papamichael, I., Chatziparaskeva, G., Navarro Pedreño, J., Voukkali, I., Almendro Candell, M. B., & Zorpas, A. A. (2022). Building a new mind set in tomorrow fashion development through circular strategy models in the framework of waste management. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 36, Article 100638. <https://doi.org/10.1016/J.COGLSC.2022.100638>
- Ren, X. (2023). Analysis on the development of fast fashion-based on the influence of new media. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 2537–2542. <http://dx.doi.org/10.54097/ehss.v8i.5027>
- Shirvanimoghaddam, K., Motamed, B., Ramakrishna, S., & Naebe, M. (2020). Death by waste: Fashion and textile circular economy case. *Science of the Total Environment*, 718, Article 137317. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2020.137317>
- Soni, S., & Baldawa, S. (2023). Analyzing sustainable practices in fashion supply chain. *International Research Journal of Business Studies*, 16(1), 11–25. <https://doi.org/10.21632/irjbs.16.1.11-25>
- United Nations. (2015, September 25). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*(ResolutionA/RES/70/1).UnitedNationsGeneralAssembly.<https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N15/291/89/PDF/N1529189.pdf?OpenElement/>
- United Nations. (2019). *The future is now: Science for achieving sustainable development: Global Sustainable Development Report*. Department of Economic and Social Affairs. https://sdgs.un.org/sites/default/files/2020-07/24797GSDR_report_2019.pdf
- United Nations. (2023). *Times of crisis, times of change: Science for accelerating transformations to sustainable development: Global Sustainable Developmen Report*. Department of Economic and Social Affairs. https://sdgs.un.org/sites/default/files/2023-09/FINAL%20GSDR%202023-Digital%20-110923_1.pdf

References

- Abdel-Jaber, H. (2021). The devil wears Zara: Why the Lanham act must be amended in the era of fast fashion. *Ohio State Business Law Journal*, 15(2), 234–264. https://moritzlaw.osu.edu/sites/default/files/2022-03/08.%20Abdel-Jaber_0.pdf [in English].
- Adamkiewicz, J., Kochanska, E., Adamkiewicz, I., & Łukasik, R. M. (2022). Greenwashing and sustainable fashion industry. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 38, Article 100710. <https://doi.org/10.1016/J.COGSC.2022.100710> [in English].
- Arribas-Ibar, M., Nylund, P. A., & Brem, A. (2022). Circular business models in the luxury fashion industry: Toward an ecosystemic dominant design? *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 37, Article 100673. <https://doi.org/10.1016/j.cogsc.2022.100673> [in English].
- Auerbach George, H., Tregenza, L., Stenton M., Kapsali, V., Blackburn, R. S., & Houghton, J. A. (2023). Challenging perceptions of fast and slow in contemporary fashion: A review of the paper dresses trend in the United Kingdom and the United States during the 1960s. *International Journal of Sustainable Fashion & Textiles*, 2(1), 29–52. https://doi.org/10.1386/sft_00019_1 [in English].
- Bommanavar, S. M., & Malipatil, Sh. (2024). New culture fashion: The convergence of slow fashion, sustainability and fast fashion. *Madhya Bharti – Humanities and Social Sciences*, 85(16), 133–142 [in English].
- Casciani, D., Chkanikova, O., & Pal, R. (2022). Exploring the nature of digital transformation in the fashion industry: Opportunities for supply chains, business models, and sustainability-oriented innovations. *Sustainability: Science, Practice and Policy*, 18(1), 773–795. <https://doi.org/10.1080/15487733.2022.2125640> [in English].
- Centobelli, P., Abbate, S., Nadeem, S. P., & Garza-Reyes, J. A. (2022). Slowing the fast fashion industry: An all-round perspective. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 38, Article 100684. <https://doi.org/10.1016/j.cogsc.2022.100684> [in English].
- Hardabkhadze, I. (2023). Synthesis of digital and humanitarian technologies in the problems of managing the fashion industry transformation processes. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 3, 13(123), 19–33. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2023.281174> [in English].
- Hardabkhadze, I. A. (2012). *Dyzain-proektuvannia. Suchasnyi odiah: naukovyi pidkhid do vyrishennia problem dyzainu* [Design-projection. Modern clothing: A scientific approach to solving design problems]. Izdatel'skii dom Vinichenko [in Ukrainian].
- Hardabkhadze, I., Bereznenko, S., Kyselova, K., Bilotska, L., & Vodzinska, O. (2023). Fashion industry: Exploring the stages of digitalization, innovative potential and prospects of transformation into an environmentally sustainable ecosystem. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 1, 13(121), 86–101. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2023.273630> [in English].
- Matušovičová, M. (2020). Sustainable fashion as a part of the circular economy concept. *Studia Commercialia Bratislavensia*, 13(45), 215–223. <https://doi.org/10.2478/stcb-2020-0009> [in English].
- Mishra, S., Jain, S., & Malhotra, G. (2020). The anatomy of circular economy transition in the fashion industry. *Social Responsibility Journal*, 17(4), 524–542. <https://doi.org/10.1108/SRJ-06-2019-0216> [in English].
- Owusu-Wiredu, P. (2024). From a disposable to a sustainable fashion industry: A review of the shameful trade flows of used textiles and the need to address fast fashion. *Corporate Governance and Sustainability Review*, 8(1), 32–44. <https://doi.org/10.22495/cgsrv8i1p3> [in English].
- Papamichael, I., Chatziparaskeva, G., Navarro Pedreño, J., Voukkali, I., Almendro Candel, M. B., & Zorpas, A. A. (2022). Building a new mind set in tomorrow fashion development through circular strategy models in the framework of waste management. *Current Opinion in Green and*

- Sustainable Chemistry*, 36, Article 100638. <https://doi.org/10.1016/J.COGSC.2022.100638> [in English].
- Ren, X. (2023). Analysis on the development of fast fashion-based on the influence of new media. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 2537–2542. <http://dx.doi.org/10.54097/ehss.v8i.5027> [in English].
- Shirvanimoghaddam, K., Motamed, B., Ramakrishna, S., & Naebe, M. (2020). Death by waste: Fashion and textile circular economy case. *Science of the Total Environment*, 718, Article 137317. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2020.137317> [in English].
- Soni, S., & Baldawa, S. (2023). Analyzing sustainable practices in fashion supply chain. *International Research Journal of Business Studies*, 16(1), 11–25. <https://doi.org/10.21632/irjbs.16.1.11-25> [in English].
- United Nations. (2015, September 25). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development* (Resolution A/RES/70/1). United Nations General Assembly. <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N15/291/89/PDF/N1529189.pdf?OpenElement/> [in English].
- United Nations. (2019). *The future is now: Science for achieving sustainable development: Global Sustainable Development Report*. Department of Economic and Social Affairs. https://sdgs.un.org/sites/default/files/2020-07/24797GSDR_report_2019.pdf [in English].
- United Nations. (2023). *Times of crisis, times of change: Science for accelerating transformations to sustainable development: Global Sustainable Development Report*. Department of Economic and Social Affairs. https://sdgs.un.org/sites/default/files/2023-09/FINAL%20GSDR%202023-Digital%20-110923_1.pdf [in English].

Надійшла: 02.01.2025; Прийнята: 04.04.2025
Стаття вперше була опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

**ВИКОРИСТАННЯ МОТИВІВ ТВОРІВ
МАРІЇ ПРИМАЧЕНКО
В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ**

Катерина Кисельова,
<https://orcid.org/0000-0002-1580-287X>
кандидат технічних наук,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
член Спілки
дизайнерів України,
Київ, Україна
katerinakiselova@gmail.com

Олександра Пенчук,
<https://orcid.org/0000-0002-3092-9780>
кандидат технічних наук,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
член Спілки
дизайнерів України,
Київ, Україна
stolorz17@ukr.net

Леся Турчак-Лазуренко,
<https://orcid.org/0000-0002-0490-8732>
кандидат мистецтвознавства,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
член Спілки
дизайнерів України,
Київ, Україна
lesya.i.turchak@gmail.com

**USING MOTIVES OF MARIA
PRYMACHENKO
WORKS IN CLOTHES DESIGN**

Kateryna Kyselova,
<https://orcid.org/0000-0002-1580-287X>
PhD in Technical Sciences (Engineering),
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Member of the Union
of Designers of Ukraine,
Kyiv, Ukraine
katerinakiselova@gmail.com

Oleksandra Penchuk,
<https://orcid.org/0000-0002-3092-9780>
PhD in Technical Sciences,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Member of the Union
of Designers of Ukraine,
Kyiv, Ukraine
stolorz17@ukr.net

Lesia Turchak-Lazurenko,
<https://orcid.org/0000-0002-0490-8732>
PhD in Art Studies,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Member of the Union
of Designers of Ukraine,
Kyiv, Ukraine
lesya.i.turchak@gmail.com

Анотація

Метою статті є опис та систематизація проектів дизайну одягу за мотивами творчості української художниці, представниці наївного мистецтва Марії Примаченко. **Методи дослідження.** У статті використані методи мистецтвознавчого та структур-

Abstract

The aim of the article is the description and systematizing of clothes design projects according to the creative activity motives of Maria Prymachenko, the Ukrainian artist, representative of Naive Art. **Research methods.** In the article methods of art learning as well as

но-функціонального аналізу. Наукова новизна. У статті упорядковано й систематизовано прийоми звернення до мотивів творчості Марії Примаченко в дизайні одягу початку ХХІ століття. Виявлено різноманітні підходи дизайнерів у створенні сучасних інспірацій – від прямого використання окремих персонажів, сюжетів картин, окремих деталей або їх вільного поєднання й авторської переробки до використання характерного забарвлення або розміщення окремих колірних плям, використання написів художниці й навіть зразків її почерку. **Висновки.** У результаті дослідження доходимо висновку, що інспірації з творів Марії Примаченко є актуальним трендом у сучасному дизайні одягу. Найчастіше образи її творчості можна впізнати в доповненнях та аксесуарах, які набувають нового контексту через смислові асоціації дизайнера. Щодо використання різних прийомів такого поєднання треба відмітити, що на введення мотивів у форму та крій одягу наважилися лише окремі дизайнери. Ці моделі носили здебільшого подіумний (виставковий) характер. Іноді окремі речі складного крою (головні убори, рукавички) використовувалися як доповнення до подіумних образів задля підсилення асоціативної складової. Натомість у сфері готового одягу найбільшого розповсюдження набули прийоми прикрашання речей простого крою: футболки, світшоти, шоперів. Образи Марії Примаченко наносяться на ці вироби шляхом принтування, рідше виконуються у вигляді аплікацій чи вишивки. Такі речі доступні для сприйняття різної аудиторії, легко тиражуються і на них зберігається попит. Незважаючи на простоту або складність творчих прийомів, що використовуються дизайнерами при створенні одягу різних класів, використання мотивів творчості Марії Примаченко породжує зв'язок з національною спадщиною, допомагає єднанню українців. У такий спосіб дизайн відповідає потребам часу і виконує як декоративну, так й ідеологічну функцію.

Ключові слова:

сучасний дизайн одягу, наївне мистецтво, етнодизайн, прийоми дизайну, мотиви творчості, Марія Примаченко.

structural and functional method were used. **The scientific novelty.** In the article address approaches to Maria Prymachenko creative activity motives in clothes design at the beginning of the ХХІth century were arranged and systematized. Diverse approaches of designers to create modern inspirations – from direct using of some actors, picture plots, certain details or their free combination and author's transformation up to using characteristic colouring or locating certain colour spots, using the artist's notes and even examples of her handwriting – were revealed. **Conclusions.** As the result of the research the conclusion was made, that inspirations from Maria Prymachenko works are the actual trend in modern clothes design. Her images can be recognized as often as possible in additions and accessories, which get a new context through designer's sense associations. As far as using different approaches to such a combination is concerned, it should be noted that, only some designers dared introduce such motives into the clothes form and silhouette. These models had mainly podium (exhibition) character. Sometimes certain items of a complex silhouette (hats, gloves) were used as additions to the podium images to strengthen associative components. In the sphere of ready to wear clothes instead, decorating of simple silhouette items, such as T-shirts, sweatshirts, shoppers, have significantly widespread. Maria Prymachenko images are usually printed on such items, sometimes added as applications or embroidery. Such items are accessible to perceive by any audience, easily popularized and they are in constant demand. Despite simplicity or complexity of creative approaches, which are used by designers to create clothes of different classes, using Maria Prymachenko creative images, engendering connections with national heritage, and these help to unite the Ukrainians. In such a way design matches the demands of time and performs both decorative and ideological functions.

Keywords:

modern clothes design, Naive Art, ethnodesign, design approaches, motives of creative activity, Maria Prymachenko.

Вступ 1

У мінливому та конкурентному світі дизайн одягу часто обумовлений загальними трендами. З одного боку, універсальність образної мови робить дизайн одягу космополітичним та зрозумілим для широких мас, незалежно від національної, світоглядної або релігійної приналежності. З іншого – в сучасних умовах стандартизації та уніфікації зростає роль культурних кодів, які ідентифікують й презентують окрему націю серед інших народів світу.

Революція Гідності та війна Росії в Україні, що вже триває четвертий рік, сприяли піднесенню національної свідомості у суспільстві. Прагнення підкреслити свою належність до української культури, сприяло розвитку попиту споживачів на якісний дизайн одягу з національним колоритом та переосмисленням спадку. Інтерес до речей з етнотематикою став масовим і виявив не стільки художні, скільки ідеологічні потреби суспільства і патріотичні погляди споживачів. Але захоплення ідеологічними настановами не повинні затьмарювати естетичні компоненти, які потребують певного осмислення.

В сучасних умовах особливої актуальності набуває тематика аналізу національного спадку та його використання в сучасному дизайні взагалі та в дизайні одягу зокрема. Особливу зацікавленість викликає не пряме цитування вишиванок, а більш складні запозичення, які породжують асоціативний, опосередкований зв'язок з українською естетичною традицією. В цьому контексті переосмислення творчості всесвітньовідомої української майстрині Марії Примаченко в сучасному дизайні костюму видається вельми цікавим.

Мета дослідження 2

Мета статті полягає в аналізі і систематизації цитувань та інтерпретацій мотивів творчості Марії Примаченко в сучасному дизайні одягу.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Методологія дослідження базується на застосуванні мистецтвознавчого та структурно-функціонального методів для виявлення системи естетичних цінностей, які виконують функцію ідентифікаторів. Окрім того, для з'ясування рівня наукової розробленості проблеми використано метод джерелознавчого аналізу; опис та обробку візуальної інформації.

Важливими для написання цієї статті є дослідження з етнодизайну, зокрема ті, у яких викладено загальну теорію – праці Є. Антоновича (2015), В. Даниленка (2005), В. Косіва (2003), Ю. Легенького (2000), І. Сиваш (2018) та інших дослідників. Існує чимало енциклопедій, монографій, наукових статей, та матеріалів конференцій, присвячених етнодизайну. М. Станкевичем (1997) описана концепція етномистецтва, яка допомагає нам вкласти творчий спадок Марії Примаченко у формування української естетичної традиції.

Реалізація етнотематики в дизайн-продукції здебільшого висвітлюється в публікаціях ЗМІ та соціальних мережах і носить описовий, а не науковий характер. Зазвичай це частковий огляд колекцій або оремих моделей, іноді з акцентом на відповідності дизайнерських пошуків сучасним тенденціям моди.

Натомість досліджень з реалізації етномотивів у дизайні надзвичайно мало, не кажучи вже про майже повну відсутність спроб систематизації матеріалу за критеріями, окрім часової послідовності. Проблематику національної ідентичності в творах графічного дизайну розглядає Є. Антонович (2015), В. Косів (2003), С. Прищенко (2015), Н. Удріс-Бородавко (2023). У галузі дизайну одягу такі дослідження були здійснені О. Тканко (2006), З. Тканко (2015), Я. Мельник (2018), О. Шандренко (2014), Л. Цимбали (2019), Ю. Юрчишиною (2021). Здебільшого аналізувались інтерпретації вишиванки як найбільш типового асоціативного тригера. Використання мотивів художників-примітивістів в одязі цілеспрямовано не розглядались.

Н. Удріс-Бородавко (2024), розглядаючи застосування мотивів творчості художників-примітивістів на прикладах сучасного українського дизайну, виводить основні принципи побудови такого звернення, етапи опрацювання та інтерпретації при створенні авторського контенту. Використання мотивів художників-примітивістів в одязі цілеспрямовано не розглядались.

Творчість Марії Примаченко як феномен прояву української народної культури досліджували О. Найдено (2011), Г. Борисова та Н. Самрук (2008), Д. Клочко (*Загадки екзотичних звірів*, 2016) та інші. Ці дослідники розглядають життєві обставини, творчий шлях, естетичні та символічні аспекти творчості майстрині, але подальша інтерпретація мотивів Примаченко в сучасному мистецтві та дизайні не була достатньо досліджена.

Результати дослідження **4**

В сучасних індустріальних суспільствах почуття етнічної приналежності виконує компенсаторну функцію на противагу загальній глобалізації та уніфікації. В Україні через трагічні події останніх років ця противага й намагання заявити про себе як про члена певної етнічної групи набула особливої ваги. Одяг завжди був універсальним носієм інформації. За допомогою знаків одяг передає повідомлення, у якому важливу роль відіграють загальнокультурні, загальносоціальні, групові та індивідуальні коди. Висока комунікативна складова сучасного інформаційного суспільства робить одяг фактично найпростішим транслятором національних символів, до яких наежить і творчий спадок українських художників наївного мистецтва.

Український наїв є унікальним соціокультурним явищем, яке зародилося в колективній свідомості народу та має міцні фольклорні корені. Це філософія і спосіб погляду на світ через

культурні традиції, де за простими формами та яскравими кольорами зображень, ігноруванням перспективи та примітивністю композицій ховається глибокий сенс безпосереднього, внутрішнього відчуття багатовікової народної культури.

Марія Примаченко – відома майстриня українського наївного мистецтва. Через все життя пронесла вона жагу творити та ділитися своїми відкриттями з людьми. Вона одна з тих митців, які створили неповторний світ власних образів, світ краси, майстерно передавали почуття, що живуть у народі, в його фольклорі та думках. Її роботи – це поєднання казок, легенд та самого життя.

За твердження редакторки української редакції Vogue Маріни Шулікіної (2024), «вже два роки світ переживає справжній бум на творчість української художниці Марії Примаченко: у травні 2022-го роботи мисткині стали частиною головної програми Венеційської бієнале, а про її творчість написали головні медіа світу, від The Guardian до The Times».

Така зацікавленість творами Примаченко не випадкова. Якщо згадати відомий афоризм Жоржа Бюфона «стиль – це людина», то Примаченко – це стиль з неповторними особливостями, що відображає її природні властивості та ідеї, які можуть бути надбанням багатьох.

Як кожний стиль, Примаченко має свою еволюцію та певну етапність: конструктивність та дитяча казковість робіт 30-х років, сум та символічність – 60-70-х років і підвищена декоративність й максимальна алегоричність – 80-х років.

Художниця часто зображувала орнаментальних звірів, які, власне й зацікавили настільки сучасних дизайнерів. Дивовижні поєднання й жести цих тварин не вичерпуються легендами і казками, але скоріше є образами фантазії самої художниці. Також варто згадати алегоричні картини Примаченко, як, наприклад, «Страшна війна», яка сьогодні видається образом-передчуттям, тоді як створена вон художницею у 1960-х рр. У її творчості міститься пересторога Україні, передбачення подальших подій, універсальність життєвих настанов. Звичайно, все це не може не привертати увагу суспільства до її особистості та спадку, який українські дизайнери як відповідь на потреби суспільства почали активно використовувати й розвивати.

Розпочала цю триумфальну ходу робіт Примаченко на подіумі дизайнерка Оксана Караванська, яка завжди зацікавлює глядача цікавим перетворенням етнічних мотивів. У 2009 р., який ЮНЕСКО оголосило Роком Марії Примаченко (до її 100-літнього ювілею), Караванська представила колекцію «Весна – літо 2009», у якій фантастичні тварини поставали в різних моделях колекції у вигляді принтів, вишивок білим по білому, об'ємних аплікацій з використанням різного ступеню прозорості матеріалів та монорапортних композицій, виконаних паєтками. У робо-

тах містилося як пряме запозичення окремих персонажів, так і їх авторська інтепретація, поєднання сюжетів різних картин, запозичення дрібних деталей при збереженні та зміні колористики.

Українська дизайнерка Ярослава Хоменко спільно з фондом Марії Примаченко втілила в життя колекцію одягу за мотивами її картин. Фантастичні сюжети художниці прикрасили світшоти та взуття, які містили рукотворні аплікації восьми звірів і птахів без збереження фону.

В рамках Kyiv Fashion Days FW 2014–2015 дизайнер Ольга Андреева представила жіночу колекцію, основною темою якої стала творчість Марії Примаченко. Кольори колекції та їх поєднання, орнаментальні мотиви та мотиви вишивок нагадують окремі фрагменти робіт майстрині. Тканини колекції мають малюнок клаптикової техніки, яка асоціюється з полями, луками, садами, квітами, які зображувала Примаченко в своїх роботах.

22 жовтня 2021 р. український дизайнер Андре Тан і телеведучка Катя Осадча представили нову спільну колекцію – Timeless. В неї увійшли светри, трикотажні брючні костюми та кардигани, елегантні сукні та спідниці. На сукнях та светрах, виконаних з трикотажу, розквітли мальви та волошки з картин Тетяни Яблонської та Марії Примаченко (рис. 1).

За мотивами картин Марії Примаченко український бренд «Oliz» випустив яскраву патріотичну колекцію речей «Вільні»: до неї увійшли дві хустки та п'ять футболок. Для них були відбрані картини, які також можна вважати пророцтвом Марії Примаченко: «Атомна війна будь проклята», «Дарю дорогій армії українську паляницю», «Сині волошки дарую Україні», «Весна Миру» (рис. 2). В липні 2021 р. бренд повторив експеримент у літній колекції, значно розширивши асортимент та прийоми цитування. До колекції увійшли блузи, сукні, костюми та хустини з моно-рапортними та рапортними композиціями, складеними з фрагментів робіт художниці.



Рис. 1. Моделі колекції Андре Тана та Каті Осадчої (Картини Тетяни Яблонської, 2021).

Fig. 1. Models of the collection by Andre Tan and Katya Osadcha (Kartyny Tetiany Yablonskoi, 2021).



Рис. 2. Моделі бренду Oliz (Кіхтенко, 2022).

Fig. 2. Models of the Oliz brand (Kikhtenko, 2022).

Звертаються до творчості Примаченко й менш відомі бренди. «Mastachka» Оксана Наумчук власноруч розписує ексклюзивні футболки казковими звірями. Креативна платформа «Redbubble» з успіхом реалізує футболки, сумки, панчохи та хустки, постільну білизну із зображеннями картин Марії Примаченко. Сайт бренду містить пропозиції 75 видів футболок з її картинами, виконаними шляхом друку. Відкритий у 2011 р. український Інтернет-магазин «Maikasoft» розміщує на футболках, майках та джемперах звірів з картин Примаченко. Інтернет-магазин «PrintOnWorld», який позиціонує себе як магазин для прихильників унікального одягу, також друкує на футболках фрагменти її картин.

Бренд одягу «Авіація Галичини», заснований у 2015 р. і який надихається новою українською армією, переосмислив картини Примаченко відповідно до своєї тематики. Фантастичні звірі тут не автентичні, але виступають основним мотивом авторських принтів.

В 2016 р. з'явився арт-бренд «Prima Maria», який упроваджує творчість майстрині в сумках, взутті, пакуваннях товарів, канцелярії.

В листопаді 2022 р. український бренд «91lab» (RITO Group) презентував капсульну колекцію трикотажу. Тригером для дизайнерки Олени Пікуль стало руйнування російськими військами Іванківського історико-краєзнавчого музею, в якому зберігалися роботи Марії Примаченко. Правнучка художниці Анастасія Примаченко, засновниця Благодійного фонду «Творча спадщина родини Марії Примаченко», надала дизайнерці рідкісні зображення робіт мисткині із сімейної колекції, які раніше не експонувалися. Цікавим стало поєднання малюнків та висловів, які Марія Примаченко писала на звороті власних робіт. Тому й почерк мисткині було залучено у дизайн. Також дизайнерка поєднала героїв кількох робіт з написами до них на одному полотні і перетворила їх у чорно-білу графіку. Анастасія Примаченко, онука майстрині, стала обличчям колекції (рис. 3).

У червні 2023 р. польський бренд одягу «Medicine» створив свою колекцію з інспіраціями Примаченко. Фантастичні



Рис. 3. Моделі бренду RITOGROUP. Фото
Дениса Маноха (Правнучка Марії
Примаченко, 2022).

Fig. 3. RITO Group brand models. Photo
by Denys Manokh (Pravnučka Marii
Prymachenko, 2022).

звірі та квіти з ріних першоджерел вільно поєднані в монорпортні композиції принтів на футболках та шоперах, у сітчасті орнаментальні композиції суконь, шортів, сорочок, шарпеток і бомберів. Привертають увагу автентичні інсталяції з примаченківських квітів, які використані для фотосесії колекції.

В серпні 2022 р. український бренд одягу «ТTSWTRS» на честь свого десятиріччя випустив капсульну колекцію одягу спільно із Фондом родини Марії Примаченко. До колекції увійшли футболки, комбінезони, боді, легінси, світшоти, сорочки з простими орнаментальними мотивами або невеличкими вишитими звірями на грудях. Всі речі з колекції названі на честь картин мисткині і її місця проживання: «Чорний звір», «Весняні квіти», «Мавпочка гуляє», «Глечик», «Рушник», «Коси», «Болотня».

Костюми у піжамному стилі та сукні з комірами були презентовані у весняно-літній колекції 2023 р. бренду «SAYYA». Для колекції була створена тканина з принтом фантастичних звірів, коміри були прикрашені вишивкою за мотивами картин.

У липні 2024 р. фандрейзингова кампанія, спрямована на підтримку культурної спадщини української народної художниці Марії Примаченко, «UKRAINIAN BEASTS Unleashed» разом із українським ритейлером «Сільпо» запустила благодійну колекцію товарів за мотивами тварин та рослин, зображених на картинах представниці наїву. До колекції увійшли світшоти із зображеннями фантастичних звірів та рослин. Євген Скрипник, організатор проекту, презентував зухвалого Космічного Коня – світшот «Зоряний Пегас» за мотивами малюнку «Коньок-горбуньок весь світ облітає і на міста прилітає» 1971 р., доброго лева за мотивами малюнку «Молодий левик зламав дуба і радується» 1989 р., харизматичні Пазури, розкішні Лотоси, розумного Кота, Собак-парамедиків і бойових Лиса та Ворону в якості принтів. За твердженням авторів, кошти від продажу підуть на будівництво музею Марії Примаченко у Болотні, – замість зруйнованого в Іванкові.

Бренд етнічного спрямування «UKRGLAMOUR» у 2024 р. презентував комплект з блузи та жилета за мотивами роботи «Дика видра пташку схопила» 1987 р. На одязі немає зображення тварин, які є центральними у згаданому творі. Однак комплект прикрашений вишивкою незвичайних гачків та пелюсток, що інспіровані колірною палітрою джерела.

Творчість Марії Примаченко знайшла відображення в авторських колекціях одягу студентів КНУКіМ Клари Ткаченко (керівник О. Пенчук) та Елеонори Руденко (керівник К. Кисельова). В колекції Е. Руденко кожен ряд експресивно виявляє ступінь волі звірів. Перший ряд присвячений свійським тваринам, другий – птахам, третій – диким звірям. П'ять з тридцяти розроблених моделей виконані в матеріалі (рис. 4). На одязі немає зображення тварин, але ми бачимо цікаві форми, нестандартне колірне поєднання та аксесуари, що відсилають нас до творчості Примаченко.



Рис. 4. Моделі колекції Елеонори Руденко, студентка Київського національного університету культури і мистецтв. Керівник О. Пенчук.

Fig. 4. Models of the collection by Eleonora Rudenko, a student of the Kyiv National University of Culture and Arts, supervised by O. Penchuk.

Колекція К. Ткаченко присвячена трагічній події, яка сталася 28 лютого 2022 р., а саме знищенню частини картин Примаченко в Історико-краєзнавчому музеї в селищі Іванків. У якості девізу колекції була обрана фраза Марії Оксентіївни: «Хочу, щоб люди жили, як квіти цвіли». Сім з двадцяти розроблених моделей виконані в матеріалі в чорному кольорі, що нагадує попіл знищених творів. На моделях вручну, чорним по чорному вишиті гладдю фантастичні звірі (рис. 5–6).

Розглянемо прийоми запозичень мотивів творчості Марії Примаченко, які є розповсюдженими в дизайні початку XXI століття, вони різного ступеню складності:

- використання окремих форм та деталей персонажів у формі деталей костюма, доповнень та аксесуарів;

- використання окремих форм та деталей персонажів у формі конструктивних та декоративних ліній костюма, доповнень та аксесуарів;
- пряме використання окремих персонажів з фоном;
- пряме використання окремих персонажів без фону;
- використання поєднань персонажів з різних робіт;
- авторська переробка персонажів (зміна кольору, додавання та прибирання окремих деталей);
- створення авторських персонажів у відповідній манері;
- пряме використання сюжетів картин;
- використання поєднань сюжетів;
- авторська переробка сюжетів (зміна кольору, додавання та прибирання окремих персонажів, деталей, фонів, тощо);
- використання окремих деталей робіт (квітів, гілочок, плодів, листочків, зірочок, тощо);
- авторська переробка окремих деталей робіт (зміна кольору, додавання та прибирання окремих деталей);
- пряме використання орнаментального заповнення фону (ритму, характеру розміщення та поєднання різних орнаментів);
- використання характерного забарвлення або розміщення окремих кольірних плям;
- авторська переробка орнаментального заповнення фону (зміна кольору, додавання та прибирання окремих деталей);
- використання авторських написів художниці та зразків її почерку;
- використання авторських назв творів та цитат висловлювань.

Серед найпростіших застосувань – копіювання окремих фрагментів її картин шляхом принтування або вишивки, створення монорапортних, сітчатих рапортних або лінійних рапортних орнаментальних композицій здебільшого в крупноузоровому форматі. Дизайнери часто використовують копіювання коло-



Рис. 5–6. Моделі колекції Клари Ткаченко, студентки Київського національного університету культури і мистецтв. Керівник К. Кисельова.

Fig. 5–6. Models of the collection by Klara Tkachenko, a student of Kyiv National University of Culture and Arts, supervised by K. Kyselova.

риту, поєднання та співвідношення кольорів. Потрібно наголосити на значній активізації принтування окремих персонажів, що є одним з найдоступніших шляхів звернення до творчості мисткині, що дозволяє повністю передати авторську манеру художниці і одночасно надає візуально яскравого характеру речам.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Виявлені основні прийоми звернення до творчості Марії Примаченко в дизайні. Найпоширенішими є пряме використання окремих персонажів, використання поєднань персонажів з різних робіт, авторська переробка персонажів, а також створення нових персонажів у відповідній манері; пряме використання сюжетів картин, використання поєднань сюжетів, авторська переробка сюжетів; використання окремих деталей робіт (квітів, гілочок, плодів, листочків, зірочок); використання орнаментального заповнення фону (ритму, характеру розміщення та поєднання різних орнаментів); використання характерного забарвлення або розміщення окремих кольірних плям; використання написів художниці і її почерку. Цікавим є те, що, незважаючи на важливу роль кольору в творчості майстрині, при його повній зміні або при ахроматичній контурній подачі авторські мотиви Примаченко легко зчитуються глядачем. Відтворюючи впізнаваний образ при створенні одягу чи аксесуарів, дизайнер доєднує цікаві асоціації, які легко підхоплюються споживачем.

Висновки

6

Тенденції у дизайні завжди співзвучні настроям суспільства. Зв'язок з національною спадщиною допомагає єднанню українців, відповідає потребам часу і створює відчуття національної значущості та спільності, резонує з цінностями суспільства та відображає справжню ідентичність. Ознаки національної самоідентифікації викликають позитивні емоції, сприяють співпереживанню національної культурної єдності та пошуку свого місця в глобальному культурно-мистецькому просторі. Творчість представників наївного мистецтва викликає відчуття моральної чистоти, душевної цілісності та гармонії, які конче необхідні сучасній людині, яка шукає відповіді на ключові питання буття.

Прагнення підкреслити свої національні корені, свою належність до української культури, сприяє поширенню зацікавленості дизайнерів та виробників у розвитку цієї теми. Такий дизайн-продукт при доречному поєднанні візуальної мови сучасної культури з архетипами народної культури викликає зацікавлення поза національною спільнотою через самобутність, нестандартність та впізнаваність.

До цитування творів Марії Примаченко в дизайні одягу долучались дизайнери Оксана Караванська, Ярослава Хоменко, Ольга Андреева, Анна Кареніна, Андре Тан; а також – бренди «Oliz», «Mastachka», «Авіація Галичини», «Prima Maria», «91lab»,

«Medicine», «TTSWTRS», «UKRGLAMOUR», Креативна платформа «Redbubble Maikasoft», «PrintOnWorld» тощо. Багато дизайнерів та брендів використовували тему творчості Марії Примаченко неодноразово, а деякі побудували на використанні народної творчості власну концепцію та успіх.

Щодо використання дизайнерами різних прийомів треба відмітити, що на введення мотивів в форму та крій одягу наважилися лише окремі дизайнери: ці моделі носили подіумний (виставковий) характер або окремі складні речі використовувалися як доповнення до подіумних образів.

У сфері готового одягу найбільшого розповсюдження набули прийоми прикрашення речей простого крою, – футболки, світшоти, шопери, – напряму запозиченими персонажами, які наносяться на одяг шляхом принтування, рідше виконуються у вигляді апликацій чи вишивки. Такі речі доступні для сприйняття широкими масами, легко тиражуються й гарно продаються. Все це робить етнодизайн одним з провідних трендових напрямків, що потребує подальшого наукового опрацювання.

Список бібліографічних посилань

- Антонович, Є. (2015). Етноренесанси в культурі XX ст. та їхні етнодизайнерські виміри. В Є. Антонович (Ред.), *Етнодизайн: європейський вектор розвитку і національний контекст* (Кн. 1, с. 7–11). Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка.
- Борисова, Г., & Самрук, Н. (2008). *Марія Примаченко. Дарую вам сонце* [Каталог виставки]. Родовід.
- Даниленко, В. (2005). *Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури* [Монографія]. Харківська державна академія дизайну і мистецтв; Колорит.
- Загадки екзотичних звірів Марії Примаченко*. (2016, 12 лютого). Українська правда. <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/02/12/208057>
- Картини Тетяни Яблонської та Марії Примаченко у новій колекції Andre Tan X Катя Осадча*. (2021, 19 жовтня). Marie Claire. <https://marieclaire.ua/fashion/kartini-tetyani-yablonskoyi-ta-mariyi-primachenko-u-novij-kolektsiyi-andre-tan-x-katya-osadcha/>
- Кіхтенко, В. (2022, 18 квітня). *Київський бренд OLIZ створив колекцію хустинок і футболки за мотивами картин Марії Примаченко*. Віледж. <https://www.village.com.ua/village/city/city-news/325201-kiyivskiy-brend-oliz-stvoriv-kolektsiyu-hustinok-ta-futbolok-za-motivami-kartin-mariyi-primachenko>
- Косів, В. М. (2003). *Національні моделі і глобалізація графічного дизайну другої половини XX ст.* [Автореферат дисертації кандидата мистецтвознавства, Харківська державна академія дизайну і мистецтв].
- Легенький, Ю. Г. (2000). *Дизайн: культурологія та естетика*. Київський державний університет технологій та дизайну.
- Мельник, М. Т. (2018). *Мода: від авангарду до япстерів*. MODOSLAV.
- Найден, О. С. (2011). *Марія Примаченко. Орнамент простору і простір орнаменту*. Стилос.
- Правнучка Марії Примаченко стала обличчям колекції одягу, присвяченої творчості художниці*. (2022, 12 липня). Texty.org.ua. <https://texty.org.ua/fragments/108427/pravnuchka->

mariyi-prymachenko-stala-oblychchiam-kolekciyi-odyahu-prysvyachenoyi-tvorchosti-hudozhnyci-foto

- Прищенко, С. (2015). Соціокультурні аспекти рекламної графіки: пошуки національної ідентичності. В Є. Антонович (Ред.), *Етнодизайн: європейський вектор розвитку і національний контекст* (Кн. 2, с. 60–65). Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка.
- Сиваш, І. О. (2018, 20 листопада). Дослідження етнодизайну в контексті розбудови української культури. В *Художня культура та мистецька освіта: традиція та сучасність* [Матеріали конференції] (с. 154–157). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв.
- Станкевич, М. Р. (1997). Мистецтвознавчі аспекти теорії традиції. *Народознавчі зошити*, 2, 91–99.
- Тканко, З. (2015). *Мода в Україні ХХ століття*. Артос.
- Тканко, О. (2006). Осягнення національних ознак у творчості сучасних українських модельєрів. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, 17, 345–353.
- Удріс-Бородавко, Н. (2023). *Графічний дизайн з українським обличчям*. ArtHuss.
- Удріс-Бородавко, Н. (2024). Джерела ідентичності: український наїв у сучасному графічному та міжвидовому дизайні. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 7(2), 263–288. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.2.2024.315460>
- Цимбала, Л. (2019). Національні традиції у дизайні костюму: аспекти методики мистецтвознавчого аналізу. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, 39, 170–180. <https://doi.org/10.37131/2524-0943-2019-39-12>
- Шандренко, О. М. (2014). Етномистецтво як джерело модифікації проектних стратегій формотворення в дизайні одягу. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 7, 34–37.
- Шулікіна, М. (2024, 12 січня). Що потрібно знати про художницю Марію Примаченко. *Vogue*. <https://vogue.ua/article/culture/art/chto-nuzhno-znat-o-marii-primachenko-32145.html>
- Юрчишина, Ю. Б. (2021). *Традиції народного вбрання в творчості сучасних дизайнерів одягу (історико-культурні передумови та мистецькі інтерпретації)* [Дисертація кандидата мистецтвознавства, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника].

References

- Antonovych, Ye. (2015). Etnorenesansy v kulturi XX st. ta yikhni etnodyzainerski vymiry [Ethno-Renaissances in the culture of the 20th century and their ethno-design dimensions]. In *Etnodyzain: yevropeyskyi vektor rozvytku i natsionalnyi kontekst* [Ethno-Design: European vector of development and national context] (Bk. 1, pp. 7–11). Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University [in Ukrainian].
- Borysova, H., & Samruk, N. (2008). *Mariia Prymachenko. Daruiu vam sontse* [Mariia Prymachenko. I give you the sun] [Exhibition catalog]. Rodovid [in Ukrainian].
- Danylenko, V. (2005). *Dyzain Ukrainy u svitovomu konteksti khudozhno-proektnoi kultury* [Design of Ukraine in the world context of artistic and design culture] [Monograph]. Kharkiv State Academy of Design and Arts; Koloryt [in Ukrainian].
- Kartyny Tetiany Yablonskoi ta Marii Prymachenko u novii kolektsii Andre Tan X Katia Osadcha [Paintings by Tetiana Yablonska and Mariia Prymachenko in the new Andre Tan X Katia Osadcha collection]. (2021, October 19). Marie Claire. <https://marieclaire.ua/fashion/kartini-tetyani-yablonskoyi-ta-mariyi-primachenko-u-novij-kolektsiyi-andre-tan-x-katya-osadcha/> [in Ukrainian].
- Kikhtenko, V. (2022, April 18). Kyivskyi brend OLIZ stvoryv kolektsiiu khustynok i futbolok za motyvamy kartyn Marii Prymachenko [Kyiv brand OLIZ created a collection of scarves and T-shirts based on the paintings of Mariia Prymachenko]. Village. <https://www.village.>

- com.ua/village/city/city-news/325201-kiyivskiy-brend-oliz-stvoriv-kolektsiyu-hustinok-ta-futbolok-za-motivami-kartin-mariyi-primachenko [in Ukrainian].
- Kosiv, V. M. (2003). *Natsionalni modeli i hlobalizatsiia hrafichnoho dyzainu druhoi polovyny XX st.* [National models and globalization of graphic design of the second half of the 20th century] [PhD Dissertation, Kharkiv State Academy of Design and Arts] [in Ukrainian].
- Lehenkyi, Yu. H. (2000). *Dyzain: kulturolohiia ta estetyka* [Design: Cultural studies and aesthetics]. Kyiv State University of Technologies and Design [in Ukrainian].
- Melnyk, M. T. (2018). *Moda: vid avanhardu do yapsteriv* [Fashion: From avant-garde to yupsters]. MODOSLAV [in Ukrainian].
- Naiden, O. S. (2011). *Mariia Prymachenko. Ornament prostoru i prostir ornamentu* [Maria Prymachenko. Ornament of space and the space of ornament]. Stylos [in Ukrainian].
- Pravnuchka Marii Prymachenko stala oblychchiam kolektsii odiahu, prysviachenoi tvorchosti khudozhnytsi [Mariia Prymachenko's great-granddaughter became the face of a clothing collection dedicated to the artist's work]. (2022, July 12). Texty.org.ua. <https://texty.org.ua/fragments/108427/pravnuchka-mariyi-prymachenko-stala-oblychchiam-kolektsiyi-odiyahu-prysviachenoyi-tvorchosti-hudozhnytsi-foto> [in Ukrainian].
- Pryshchenko, S. (2015). Sotsiokulturni aspekty reklamnoi hrafiky: poshuky natsionalnoi identychnosti [Sociocultural aspects of advertising graphics: The search for national identity]. In *Etnodyzain: yevropeiskyi vektor rozvytku i natsionalnyi kontekst* [Ethnodesign: European vector of development and national context] (Bk. 2, pp. 60–65). Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University [in Ukrainian].
- Shandrenko, O. M. (2014). Etnomystetstvo yak dzherelo modyfikatsii proektnykh stratehii formatvorennya v dyzaini odiahu [Ethnoart as a source of modification of shaping project strategies in fashion design]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 7, 34–37 [in Ukrainian].
- Shulikina, M. (2024, January 12). Shcho potribno znaty pro khudozhnytsiu Mariiu Prymachenko [What you need to know about the artist Mariia Prymachenko]. *Vogue*. <https://vogue.ua/article/culture/art/chto-nuzhno-znat-o-marii-primachenko-32145.html> [in Ukrainian].
- Stankevych, M. R. (1997). Mystetstvoznachchi aspekty teorii tradytsii [Art historical aspects of the theory of tradition]. *The Ethnology Notebooks*, 2, 91–99 [in Ukrainian].
- Syvash, I. O. (2018, November 20). Doslidzhennia etnodyzainu v konteksti rozbudovy ukrainskoi kultury [Research on ethnodesign in the context of the development of Ukrainian culture]. In *Khudozhnia kultura ta mystetska osvita: tradytsiia ta suchasnist* [Art culture and art education: tradition and modernity] [Conference proceedings] (pp. 154–157). National Academy of Culture and Arts Management [in Ukrainian].
- Tkanko, O. (2006). Osiahnennia natsionalnykh oznak u tvorchosti suchasnykh ukrainskykh modelieriv [Understanding national features in the work of modern Ukrainian fashion designers]. *Bulletin of Lviv National Academy of Arts*, 17, 345–353 [in Ukrainian].
- Tkanko, Z. (2015). *Moda v Ukraini XX stolittia* [Fashion in Ukraine of the 20th century]. Artos [in Ukrainian].
- Tsymbala, L. (2019). Natsionalni tradytsii u dyzaini kostiumu: aspekty metodyky mystetstvoznachchoho analizu [National traditions in costume design: Aspects of the methodology of art criticism analysis]. *Bulletin of Lviv National Academy of Arts*, 39, 170–180. <https://doi.org/10.37131/2524-0943-2019-39-12> [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2023). *Hrafichnyi dyzain z ukrainskym oblychchiam* [Graphic design with a Ukrainian face]. ArtHuss [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2024). Dzherela identychnosti: ukrainskyi naiv u suchasnomu hrafichnomu ta mizhvydovomu dyzaini [Sources of identity: Ukrainian naive in modern graphic and interspecies design]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 7(2), 263–288. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.2.2024.315460> [in Ukrainian].

- Yurchyshyna, Yu. B. (2021). *Tradytsii narodnoho vbrannia v tvorchosti suchasnykh dyzaineriv odiahu (istoryko-kulturni peredumovy ta mystetski interpretatsii)* [Traditions of folk costume in the work of modern clothing designers (historical and cultural prerequisites and artistic interpretations)] [PhD Dissertation, Vasyl Stefanyk Precarpathian National University] [in Ukrainian].
- Zahadky ekzotychnykh zviriv Marii Prymachenko* [Mariia Prymachenko's mysteries of exotic animals]. (2016, February 12). *Ukrainska pravda*. <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/02/12/208057> [in Ukrainian].

Надійшла: 15.12.2024; Прийнята: 22.03.2025

Стаття вперше опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

ЗАНЯТТЯ СПОРТОМ ЯК СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ НОВІТНЬОГО ЖІНОЧОГО ОБРАЗУ В 1890-Х РОКАХ

Ірина Удріс,
<https://orcid.org/0000-0002-7205-1566>
кандидат мистецтвознавства,
професор,
Криворізький державний
педагогічний університет,
Кривий Ріг, Україна
sudris@i.ua

Анна Ємельова,
<https://orcid.org/0000-0002-2176-7265>
кандидат педагогічних наук, доцент,
Криворізький державний
педагогічний університет,
Кривий Ріг, Україна
yemelova.anna@kdpu.edu.ua

SPORT AS A COMPONENT OF THE MODERN FEMALE IMAGE FORMATION IN THE 1890S

Iryna Udris,
<https://orcid.org/0000-0002-7205-1566>
PhD in Art History,
Professor,
Kryvyi Rih State
Pedagogical University,
Kryvyi Rih, Ukraine
sudris@i.ua

Anna Yemelova,
<https://orcid.org/0000-0002-2176-7265>
PhD in Pedagogy, Associate Professor,
Kryvyi Rih State
Pedagogical University,
Kryvyi Rih, Ukraine
yemelova.anna@kdpu.edu.ua

Анотація

Метою статті є вивчення процесу формування жіночого модного образу 1890-х рр. у контексті суспільно-культурних змін, зокрема, пов'язаних із поширенням занять спортом. **Методи дослідження.** Методологічне підґрунтя дослідження обумовлене його міждисциплінарністю; базується на засадах системності та комплексного історико-культурного підходу, із застосуванням зіставлення, порівняння й узагальнення, системно-структурного, історико-хронологічного, елементів порівняльного мистецтвознавчого аналізу. Комплексний підхід уможливив цілісне розкриття проблематики жіночого модного образу кінця XIX ст. у зв'язках із стилем життя та візуальними стратегіями того часу. **Наукова новизна.** Вперше здійснено комплексний аналіз формування й популяризації жіночого модного образу 1890-х рр. крізь призму спортивної активності, що розглядається як вагомий соціокультурний чинник у контексті доби. Розглянуто критерії

Abstract

The purpose of the article is to study the process of forming the female fashion image of the 1890s in the context of socio-cultural changes, in particular, those related to the spread of sports. **Research methods** basis of the study is due to its interdisciplinarity; it is based on the principles of systematic and integrated historical and cultural approach, using comparison and generalization, systemic and structural, historical and chronological, elements of comparative art historical analysis. An integrated approach made it possible to reveal the problems of women's fashion image of the late nineteenth century in connection with the lifestyle and visual strategies of the time. **Scientific novelty.** For the first time, a comprehensive analysis of the formation and popularization of the female fashion image of the 1890s through the prism of sports activity, which is considered as a significant socio-cultural factor in the context of the era, is carried out. The criteria of the social and communicative role of certain sports

суспільно-комунікативної ролі певних видів спорту як свідчення приналежності до певної елітарної групи населення та встановлено значимість занять спортом у контексті активного руху жіночої емансипації означеного десятиліття. Введено до наукового обігу нові джерела, зокрема рекламну плакатну продукцію, ілюстровану періодику та дизайнерські рішення спортивного жіночого костюма, інтерпретовані як індикатори культурної трансформації. Увагу зосереджено на характеристичі параметрів, провідних напрямків та формально-змістових відмінностей презентації занять спортом, зокрема гольфом, тенісом, велосипедною їздою, як поважного компоненту самоутвердження особистості жінки в тодішній візуальній рекламі в залежності від потреб замовників, стильових критеріїв доби й авторського бачення. Охарактеризовано популярні сюжетно-інформативні рішення в плакатах провідних митців та журналах мод. **Висновки.** Встановлено, що в загальному культурно-історичному контексті доби заняття спортом виступили важливою складовою формування актуального жіночого модного образу як самодостатнього художнього явища тих років, знаменуючи подальший розвиток цього виразного напрямку в сфері окреслених візуальних практик у наступні десятиліття.

Ключові слова:

індустрія моди, реклама костюма, модні часописи, жіночий модний образ, ілюстратори часописів моди, обкладинки журналів.

as evidence of belonging to a certain elite group of the population are considered, and the significance of sports in the context of the active movement of women's emancipation of this decade is established. New sources, including advertising posters, illustrated periodicals, and design solutions for women's sportswear, are introduced into scientific circulation and interpreted as indicators of cultural transformation. The attention is focused on the characterization of parameters, leading trends and formal and semantic differences in the presentation of sports, in particular golf, tennis, bicycling, as an important component of self-affirmation of a woman's personality in visual advertising of that time, depending on the needs of customers, style criteria of the era and the author's vision. Popular story and informative solutions in the posters of leading artists and fashion magazines are characterized. **Conclusions.** It has been established that in the general cultural and historical context of the era, sports were an important component of the formation of the current female fashion image as a self-sufficient artistic phenomenon of those years, marking the further development of this expressive trend in the field of the outlined visual practices in the following decades.

Keywords:

fashion industry, costume advertising, fashion magazines, female fashion image, fashion magazine illustrators, magazine covers.

Вступ **1**

В останні десятиріччя XIX ст. у провідних країнах Європи та Нового світу відбувається активне становлення нових складових тогочасної культури, обумовлене активними змінами в політичній, економічній, соціальній сферах. Зокрема протягом 1890-х рр. спостерігається жвава розбудова низки напрямків візуальної культури як сполучної ланки між мистецькими практиками та різними галузями промислового поступу епохи. Йдеться про бурхливий розвиток періодики, що забезпечувала ширший доступ до інформації відповідно до запитів споживацької аудиторії у всіх галузях тодішнього життя, а також – рекламної плакатної продукції, орієнтованої на поширення провідних новацій у різних сферах, у тому числі – в індустрії

моди. Вирішальну роль у становленні й успішному подальшому розвитку даної галузі відігравало формування актуального модного образу тих років, що відповідав би запитам і потребам тогочасності, та його популяризація серед населення. Сказане доводить доцільність більш детального висвітлення питань, пов'язаних з параметрами модного образу як відображення соціальних запитів переддення Новітньої доби.

Мета дослідження

2

Мета статті полягає у дослідженні формування жіночого модного образу 1890-х рр. у контексті суспільно-культурних змін, зокрема, пов'язаних із поширенням занять спортом; а також завданням статті є виявлення ролі продукції графічного дизайну у його популяризації.

Методологія та аналіз джерельної бази

3

Різні питання з означеної теми складали предмет наукових інтересів багатьох дослідників. Так, ще в середині минулого століття певні характеристики комунікативно-соціологічних та естетичних функцій моди й модного образу містились у працях Р. Кеніга (König, 1979) і Р. Барта (Barthes, 1983). Тенденції моди кінця XIX ст. в загальному культурному контексті розглядаються в працях К. Блекмен (Blackman, 2017), Д. Даунтона (Downton, 2010), Т. Кротової (2012), М. Сороки (2019), Ю. Легенького (2022), В. Черевача (2023). Огляд популяризації модного образу в ілюстрації моди як важливого засобі поширення відповідних ідеалів й критеріїв у даній сфері міститься в дослідженнях О. Лагоди (2018), Н. Миргородської (2012, 2014; Миргородська & Лагода, 2012), І. Удріс та Н. Удріс-Бородавко (2018, 2024). Окремі аспекти відображення напрямів моди в плакатній продукції доби виявлені в працях А. Андрейканіча (2013), С. Прищенка (2019). Разом з тим, проблема засад формування модного образу в конкретну епоху не втрачає актуальності, потребуючи подальшого висвітлення.

Методологічне підґрунтя дослідження обумовлене його міждисциплінарністю. Відповідно до поставленої мети застосовано комплексний підхід, який поєднує історико-культурний аналіз, системно-структурне осмислення, порівняльний метод, а також мистецтвознавчу інтерпретацію візуального матеріалу. Зокрема, історико-хронологічний підхід дозволив окреслити динаміку змін у сприйнятті жіночого образу в культурі кінця XIX ст., виявити ключові соціальні, політичні та економічні чинники, що вплинули на трансформацію уявлень про моду. Порівняльний аналіз дав змогу зіставити національні особливості трактування спортивної активності жінок у модному образі, а також розрізнити підходи до зображення цих феноменів у рекламному плакаті та ілюстрованій періодиці.

Мистецтвознавчий аналіз відіграв провідну роль у дослідженні візуальних джерел – зокрема рекламних плакатів та ілюстрацій у жіночих журналах кінця XIX ст. Джерельну базу дослідження складають ілюстровані періодичні видання кінця XIX ст., що були спрямовані на жіночу аудиторію, в тому числі журнали мод, які містили статті, ілюстрації, поради щодо стилю, занять спортом, етикету тощо; рекламна плакатна продукція 1890-х рр., яка презентує образ жінки в контексті новітнього способу життя. Значна увага приділяється творчості провідних європейських і американських плакатистів того часу (Ж. Шере, А. Мухи, Т. Стейнлена, У. Бредлі, Е. Пенфілда та ін.). В аналізі приділено увагу інтерпретації плакатного образу як концентрації культурного запиту доби – поєднання актуального ідеалу жіночності, технічного прогресу та візуальної риторики ар-нуво. Вивчення джерельної бази в контексті тогочасної соціальної дійсності дозволило розглядати модний образ жінки не лише як естетичний феномен, а й як культурний маркер змін у суспільному устрої та повсякденні.

Зазначений комплексний підхід уможливлює цілісне розкриття проблематики жіночого модного образу кінця XIX ст. у його зв'язках із фізичною культурою, стилем життя та візуальними стратегіями того часу.

Результати дослідження

4

На різних етапах історичного розвитку мода за визначенням й призначенням окреслює обмежене часом домінування певних смаків соціокультурного спрямування, що проявляється переважно в побутовому середовищі та одязі. Зокрема в костюмі як основному компоненті моди реалізуються запропоновані у цій сфері рішення згідно із запитамися значної частини суспільства. Складові моди презентують досить виразно означену єдність предметного оточення людей, відмінності їхнього зовнішнього образу і певного типу поведінки. в контексті загальних культурних критеріїв мода сприяє утворенню сукупності середовища проживання і стилю доби (Черевач, 2023).

Ці пропозиції лягають в основу творення модного образу як популярного й визнаного переважною більшістю споживачів культурного феномену. Набуваючи ролі певного чинника ціннісних орієнтацій людини, модний образ значною мірою обумовлює запити у різних сферах побуту та комунікацій усіх верств суспільства і за своєю сутністю набагато більш ємний, ніж складові індустрії моди. Окрім, власне, костюма, модний образ містить широке коло аксесуарів, а також – зацікавлень й занять особистості, що стежить за модою і хоче бути актуальною. Як комплекс пріоритетних візуальних форм, дій і орієнтирів, модний образ є досить цілісною системою. Його становлення в кожен конкретну епоху відбувається з урахуванням

тенденцій і потреб, що виникають у суспільному житті й різних ланках матеріальної та духовної культури. Вдало сформований актуальний модний образ визнається і споживачами, індустрією моди, чим впливає на загальні естетичні смаки свого часу. Від останніх десятиліть XIX ст. цей процес набуває більшої цілеспрямованості в контексті визначних соціально-економічних зрушень й прискореної динаміки суспільного розвитку.

Одним з помітних явищ в тогочасному міжнародному житті, що набувало активності, став рух за права жінок, який охоплював все більше країн Європи та Нового світу й поширювався на різні сфери діяльності (Кротова, 2012, с. 8). Прагнення до утвердження рівності можливостей жінок і чоловіків у політичній, економічній, культурній, соціальній сферах, стали підвищення участі жінок у діловому і суспільному житті обумовило все більш відчутні зміни жіночого модного образу. Наприкінці позаминулого століття загальна демократизація стилю життя й співіснування різних тенденцій у тогочасній культурі позначилась на його критеріях. з одного боку, значну роль в утвердженні візуальних параметрів жіночого модного образу відігравали вишукані ідеали популярного в ті роки стилю ар-нуво. Водночас у контексті жіночого феміністичного руху набували поширення заняття спортом як вагомий засіб забезпечення здорового способу життя. Відповідно, спортивний компонент починає трактуватись важливою складовою жіночого модного образу.

В XIX ст. прискорюється процес упорядкування найбільш поважних у суспільному сприйнятті спортивних ігор, активного їх розповсюдження і зрештою – надання спортивним змаганням національного та міжнародного статусу. Водночас заняття спортом як засіб забезпечення здоров'я та фізичного самопочуття набувають популярності серед все ширших верств тогочасного суспільства в різних країнах. Досягнення науково-технічного прогресу й темпи економічного розвитку обумовлюють збільшення вільного часу в населення, що працює. Це сприяє залученню чоловіків і жінок до занять спортом. Пріоритету набувають найбільш популярні й престижні у ті часи спортивні ігри – гольф і теніс, з давніх років визнані в елітному середовищі окремих країн.

Гольф здавна відігравав поважну статусну роль, передусім в Англії, і утвердився як засіб й ознака залучення до «вишуканого товариства». Завдяки сформованим традиціям, чіткій структурі й опрацьованим правилам, у XIX ст. гольф поширюється в багатьох країнах як елітарна фізична культура з утвердженим етикетом, включно з вимогами до костюмів (рис. 1). Таке ставлення до гри сприяло зростанню популярності, проведенню турнірів і утворенню гольф-клубів як спортивних осередків (Павлюк, 2014, с. 5).



Рис. 1. Обкладинки журналів.

Fig. 1. Magazine covers.

1a. *Fashions Monthly Journal*, July 1900 (glfcvrfan, n.d.).

1b. *Lady Golfer Cover*; *La Nouvelle Mode*, 1900 (Les Modes, n.d.).

1c. *Home Talk*, 1899 (Global Museum, n.d).

Від середини XIX ст. поширюється в різних країнах і гра в теніс, яка також набуває чітких критеріїв й організаційних засад, презентованих зокрема у Вімблдонських турнірах з 1877 року. у 1880-х роках до участі в цих турнірах долучилися жінки (рис. 2). Показово, що теніс було включено до програми Перших Олімпійських ігор 1896 р., і вже на наступних іграх 1900 р. тенісний турнір, як і змагання з гольфу, проводився і серед жінок. Наведені факти засвідчують безумовну значущість спорту в уявленнях про модний жіночий образ (Гончаренко та ін., 2014, с. 63–64).

Особливу роль в організації стилю життя тієї доби починає відігравати велосипед як засіб забезпечення і потреб більшої мобільності пересування населення, а також як знаряддя спортивної діяльності і проведення вільного часу. Постійні технічні вдосконалення велосипеда забезпечили його зручність і доступність як транспортного засобу (передусім, у міських умовах) та складової занять спортом. Це обумовлює зростання його популярності серед жіночого населення країн Європи й Нового світу кінця позаминулого століття (Stearns, 2020). Разом з цим, жінки активно цікавилися і такими видами спорту, як катання на лижах і ковзанах, плавання, що в комплексі виразно віддзеркалює тогочасні соціальні запити (Литвинець та ін., 2014).

Поширення фізичної культури серед населення вимагало відповідного забезпечення у різних сферах. в цьому контексті відгуком на означені тенденції стали активні пошуки нових рішень в індустрії жіночої моди та їх популяризація серед населення. в тогочасній пресі жваво обговорюються питання доцільності



Рис. 2. Л. Метлікович.
Рекламний плакат. 1907 р.
(Werbeplakat, n.d.).

Fig. 2. L. Metlicovitz. Advertising
poster. 1907 (Werbeplakat, n.d.).

жіночої їзди на велосипеді, за розповсюдження котрої агітували феміністки, та використання відповідного одягу (Baker, 2022).

В середовищі активісток впродовж десятиліття пропагувалось введення модифікації шаровар, що могли б забезпечити зручність користування велосипедом. Згодом цей вид жіночого одягу отримав назву «блумери» – за прізвищем однієї з очільниць гендерного руху А. Блумер, котра виключно пропонувала цю інноваційну для європейського середовища ідею ще від початку 1850-х рр. (Кротова, 2012, с. 14). в 1890-х ця пропозиція жваво розповсюджується, отримує як визнання, так і досить активну критику в суспільстві. у зв'язку з цим у поточному і наступному десятиліттях спортивним велосипедним вбранням були і штани, і відповідно упоряджені спідниці (Strój do jazdy, n.d.). Метою презентації різновидів костюмів постає саме утвердження їзди на велосипеді як важливої складової жіночого модного образу та активна популяризація цього заняття серед різних верств населення.

Візуалізація ідеї використання велосипеда в повсякденному житті жінок з відповідним костюмним облаштуванням реалізується в рекламній плакатній продукції та на сторінках спеціальної періодики, спрямованої на жіночу читацьку аудиторію. Популяризація велосипеда серед споживачів мала подвійну вагомість – як для численних фірм його масового виробництва, так і для модної індустрії. з огляду на це, рекламування цього все більш досконалого транспортного засобу в тогочасному стилі життя поєднувало обидві лінії візуального втілення значущості. в рекламному комерційному плакаті 1890-х років, що мав визначний вплив на тогочасного глядача, постає яскравий, із розмаїттям графічних рішень напрямок модного образу жінки-велосипедистки (Шевченко, 2007, с. 19).

Збіг у часі велосипедного буму серед споживачів, розквіту мистецтва плакатної продукції як могутнього інформаційного засобу

та гендерного руху обумовив характерні візуальні властивості даного мистецького явища. Утвердження фахових параметрів різних видів плаката та критеріїв газетно-журнального оформлення сприяв реалізації суспільного запиту, торуючи шляхи подальшого розвитку цих видів візуальних комунікацій (Андрейканіч, 2013, с. 123–124). Поєднання виразного художнього компонента і рекламної послуги щодо просування певного товару, плакати кінця XIX – перших років XX ст. презентують якнайширший діапазон використання жіночих образів для успішного показу переваг рекламованого товару численних виробників велосипедів.

Митці-плакатисти провідних творчих осередків на чолі з Францією долучились до розробки цієї лінії рекламних постерів (рис. 3), що розповсюджуються у міському просторі як найпопулярніший вид масового мистецтва 1890-х (Геллер & Кваст, 2019, с. 45). Мотиви презентації жінок-велосипедисток для реклами популярних виробів даної галузі промисловості присутні у творчому доробку Ж. Шере, А. Мухи, Т. Стейнлена, Н. Таманьо, Е. Клуе, Ф. Лյонелла, Е. Л. ле Муеля, А. Фоше, Ф. Клемана, Місті (Ф. Мільє), Г. Грея, Е. Оже, Б. Веннерберга, Ж. М. Аухенталера, Д. Харді, У. Бредлі, Е. Пенфілда, Е. Телема, Іоанна Георга ван Каспеля та визначного ряду інших авторів з країн Європи та Америки тих років. у художніх рішеннях майстрів плаката формуються різноманітні варіанти трактування двоєдиного завдання відповідно до соціально-культурного запиту та загальних стильових тенденцій доби. Це був, як відомо, час успішного поширення в мистецькому житті Європи й Нового світу стилю модерн (ар-нуво), отже художня мова більшості плакатів презентує характерні ознаки різних напрямків стилю у візуальних рішеннях, що надає роботам 1890-х прикметної виразності пори (Геллер & Кваст, 2019, с. 40).

В залежності від індивідуальної манери автора й побажань замовника в низці робіт перед глядачем постають привабливо-величні постаті символічних божественних натхненниць, що презентують досконалий засіб пересування, та звабливі юні діви, які демонструють радість володіння велосипедом і насолоду від їзди. в більшості плакатів у центрі уваги опиняються вишукані пані, що вправно користуються велосипедом як новомодним транспортним і певною мірою спортивним засобом, чим утверджують свою самодостатність перед спостерігачами чи супутниками. Інші героїні плакатів турботливо навчають їзді дітей. Зустрічаються композиції і з елементами жартівливого трактування сюжетної ситуації або ж з урівноважено-побутовим рішенням образу подорожньої велосипедистки. Своєрідним візуальним підтвердженням всезагального жіночого зацікавлення велосипедом сприймається постер Фердинанда Місті 1894 р. (рис. 4), де група жінок, у складі якої і японка, і арабка в паранджі, захоплено вивчають це знаряддя.



Рис. 3. Рекламні комерційні плакати.

- 3а. Альфред Хоубрак. Рекламний плакат. 1895 ("Poster Humber", 2024);
3б. Теофіл Стейнлен. Motocycles Comiot. 1897 (Motocycles comiot, n.d.);
3с. Луї Ле Муель. Рекламний постер. 1890 ("Exposition des nouveautés", 2024);
3д. Едвард Пенфілд. Рекламний постер. 1896 (Penta Springs Limited, 2017);
3е. Ернст Телем. Плакат. 1897 (Ernest Thelem, n.d.);
3ж. Джордж Гауді. Плакат. 1898 (Usines Delin, n.d.).

Fig. 3. Commercial advertising posters.

- 3a. Alfred Choubrac. Poster. 1895 ("Poster Humber", 2024);
3b. Théophile Steinlen. Motocycles Comiot. 1897 (Motocycles comiot, n.d.);
3c. Louis Le Moël. Advertising poster. 1890 ("Exposition des nouveautés", 2024);
3d. Edward Penfield. Advertising poster. 1896 (Penta Springs Limited, 2017);
3e. Ernest Thelem. Poster. 1897 (Ernest Thelem, n.d.);
3j. Georges Gaudy. Poster. 1898 (Usines Delin, n.d.).

На межі століть велосипедний ажіотаж спадає, що виявляється в більш прозаїчному трактуванні сюжетів і появи мотивів, де зіставляються велосипедистки та подорожні на авто. Цікавим варіантом подання модного жіночого образу велоси-

педистки сприймаються плакати з поєднанням спортивних зацікавлень жінок, як наприклад в плакаті Фердинанда Люнеля, де героїня на велосипеді їде з ракеткою в руках на заняття у тенісному клубі (рис. 5), або ж у творі Е. Б. Лема.

Вражаючи загальна кількість рекламних постерів 1890-х років означеної тематики й поширення їх у багатолюдному міському середовищі, уважність відтворення зовнішнього вигляду героїнь плакатів, зокрема – виразної фіксації характерного костюма відповідного призначення, безумовно, сприяють утвердженню актуального на той час модного жіночого образу.

Від 1890-х років, як вже сказано, новинки у сфері костюмного спорядження для їзди на велосипеді презентують численні журнали мод та інші жіночі часописи, що розповсюджуються в різних регіонах світу (König, 1979, с. 277). Ретельно й виважено опрацьовані пропозиції костюмів детально відтворюють обидва згаданих варіанти – костюм зі штанами й жакетом для вжитку прибічницями «емансипанток» та спрощені за рішенням спідниці, пристосовані певним чином для користування велосипедом більш звичаєсно налаштованими споживачками (рис. 6).



Рис. 4. Місті (Ф. Мільє). Рекламний постер. 1894
(Poster Auctions International, 2022).

Fig. 4. Misti (F. Mifliez). Advertising poster. 1894
(Poster Auctions International, 2022).



Рис. 5. Фердинанд Люнель. Тенісний клуб Етрета. 1896 р.
("Ferdinand Lunel", 2017).

Fig. 5. Ferdinand Lunel. Etretat Tennis Club. 1896
("Ferdinand Lunel", 2017).



Рис. 6. Сторінки часопису *Tygodnik MÓD i Powieści*. 1896 р., 1897 р.
(*Strój do jazdy*, n.d.).

Fig. 6. Covers of the magazine *Tygodnik MÓD i Powieści* (*Weekly of Fashion and Stories*), 1896, 1897 (*Strój do jazdy*, n.d.).

В залежності від спрямування на певну читачську аудиторію ілюстрації з висвітленням модних костюмних пропозицій у часописах презентували узагальнений виразний образ велосипедистки у відповідному вбранні або ж були більше скеровані на детальнішу фіксацію костюма задля можливості безпосередньої реалізації пропонованих взірців одягу. з огляду на спрямованість видань, останній підхід відчутно переважає. Презентовані зразки згодом набувають значення спортивного одягу для повсякденного застосування. Щодо образу велосипедисток можна зауважити відображення загального позитивного настрою героїнь ілюстрацій при конкретності трактування, незалежно від авангардного чи більш традиційного виду пропонованого вбрання.

Протягом десятиліття спостерігається розвій тематики й сюжетних рішень презентації престижних складових жіночого модного образу, в тому числі – жіночих занять спортом як засобом укріплення здоров'я й проведення вільного часу, – розширюється у тогочасних в часописах (Миргородська, 2012, с. 91). На межі століть у періодичних виданнях окресленого спрямування – передусім на обкладинках і сторінках журналів мод – увага починає приділятися відтворенню привабливих осіб, що грають у гольф чи в теніс. Такому поширенню загального зацікавлення даною тематикою сприяли, як уже зазначалось, підготовка й проведення Олімпійських ігор – 1896 й особливо – 1900 рр., де жінки брали участь у турнірах, що стимулювало поступ жіночого аматорського спорту.

Популярні серед читачок численні видання тих років, незалежно від країни чи міста видання (паризькі часописи «La Nouvelle Mode», «La Petit Echo de la Mode», «La Saison», англійські «Vanity Fair», щотижневик «The Graphic», польський «Tygodnik Mod i Powiesci», голландський «De Gracieuse», американські «Harper's Bazar», «Ladies' Home Journal», «Delineator», «Home Talk», «Collier's», «Vogue»), паралельно з презентаціями жінок-ве-

лосипедисток починають фіксувати на своїх сторінках модні образи представниць жіночої статі різних вікових й станових категорій, які займаються цими престижними видами спорту – від фотографій конкретних відомих гравчинь до художньо інтерпретованих рекламних пропозицій. Як відомо, принципово нових рішень щодо форми одягу у цих видах спорту на той час не було, і тенісистки, наприклад, грали ще у вбранні з корсетом, пишними рукавами, щоправда, часто з включенням компонентів білого кольору, який згодом починає домінувати (Emilie, 2012). Ілюстратори межі століть, працюючи з представництвом жіночої модної періодики, вносять до свого доробку означені композиції. До презентації подібних сюжетів долучаються й видання більш широкого спрямування.

Становлення ілюстрації моди як окремого виду візуального мистецтва сприяло розробці рішень, що стають підґрунтям подальшого активного розвитку художньої інтерпретації пропонованого модного образу й одягу в першій чверті XX ст. Характерно, що увага зазвичай акцентується на трактуванні панянок саме як представниць поважної суспільної категорії, для яких заняття престижними видами спорту є улюбленим видом проведення вільного часу. Іноді героїні ілюстрацій презентуються в досить активному русі, демонструючи вправний удар. Водночас нерідко увага зосереджується саме на костюмі, що потребує певної статичності, коли ключка чи ракетка лише символізують призначення вбрання. Стильові характеристики візуальних рішень узгоджуються з тодішніми засадами оформлення періодичних видань у контексті загальних образотворчих тенденцій оглянутого десятиліття, які спостерігаються і в перші роки наступного. Опосередкованим засвідченням сформованої суспільної позиції може служити рекламний плакат престижного неаполітанського універмагу «Mele» Л. Метліковича початку XX ст., де гра в теніс молодій парі у відповідних вишуканих костюмах трактується як модна складова світського стилю життя і, відповідно, – актуального жіночого модного образу. Таке сюжетне трактування сприймається як певне символічне утвердження доцільності даної складової цього культурного феномену.

Розглянуті матеріали далеко не вичерпують всього багатства доробку у сфері формування жіночого модного образу 1890-х років, водночас даючи підстави формулюванню певних висновків. Загальна активізація темпів розвитку у різних сферах тогочасної дійсності, обумовлена науково-технічними досягненнями, детермінувала потребу змін у суспільному ставленні до стилю життя, суспільних відносин, актуальних культурних подій тощо. Відповідно до нових соціальних запитів відбувається активне формування нового жіночого модного образу, який віддзеркалював процес становлення руху жінок за утверджен-

ня рівних прав з чоловіками. Утвердження доцільності занять спортом як засадою втілення принципу домінування досконалого фізичного стану завдяки здоровому способу життя стало складовою емансипації в ті роки і компонентом актуального жіночого модного образу. Означені ідеї обумовлюють становлення нової лінії в індустрії моди. Заняття жінок гольфом і тенісом як престижними видами спорту та їзда на велосипеді в 1890-і роки активно популяризуються засобами друкованої інформації, передусім плакатною продукцією і періодичними виданнями. Значною мірою вони склали тематичні і стильові преференції художнього життя тих років. у результаті єдності дій у цьому процесі жіночий модний образ 1890-х рр. став своєрідним підведенням підсумків еволюції моди попередніх десятиліть та окреслив новий погляд щодо актуальних тенденцій моди ХХ ст.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У представленій роботі вперше здійснено комплексний аналіз формування й популяризації жіночого модного образу 1890-х років крізь призму спортивної активності, що розглядається як вагомий соціокультурний чинник у контексті доби. Інноваційність дослідження полягає у міждисциплінарному підході до вивчення феномену модного образу, який поєднує історико-культурний, мистецтвознавчий, соціологічний та візуально-комунікативний аналіз.

Значущим аспектом новизни є акцент на спортивному компоненті жіночого модного образу як прояві емансипаційних тенденцій, які активізувалися в європейському та американському суспільствах кінця ХІХ ст. Дослідження вводить до наукового обігу нові джерела – зокрема рекламну плакатну продукцію, ілюстровану періодику та дизайнерські рішення спортивного жіночого костюма, інтерпретовані як індикатори культурної трансформації.

Розкрито символічне значення жіночої спортивної активності (особливо велоспорту, гольфу, тенісу) у формуванні нового ідеалу жіночності, який поєднує елементи естетики ар-нуво з риторикою прогресу, свободи та модернізації. Таким чином, обґрунтовано, що модний образ жінки 1890-х років не лише відображає тогочасні естетичні пріоритети, а й виконує роль культурного маркера соціальних змін.

Висновки

6

Дослідження засвідчило, що наприкінці ХІХ ст. модний жіночий образ формувався під впливом потужних суспільних трансформацій – зокрема феміністичного руху, демократизації стилю життя та поширення занять спортом серед жінок. Спортивна активність жінок (велосипед, гольф, теніс) стала не лише новою соціальною практикою, а й вагомим елементом модного образу. Він активно відображався у рекламній та періодичній

продукції та стимулював індустрію моди до створення нових типів жіночого вбрання. Візуальні джерела (рекламні плакати, ілюстрації з жіночих журналів) виступали важливим засобом формування уявлень про нову жіночу ідентичність, яка поєднувала емансипованість, фізичну активність і витонченість. Визначено, що модний образ жінки 1890-х рр. у спортивному контексті став символом зміни ціннісних орієнтацій, втіленням нової моделі поведінки, стилю життя та формою візуальної комунікації ідеалів доби модерну.

Список бібліографічних посилань

- Андрейканіч, А. І. (2013). Плакат: його види та жанри. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, 19(1), 121–126.
- Геллер, С., & Кваст, С. (2019). *Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів*. ArtHuss.
- Гончаренко, В. І., Іваній, І. В., & Кудренко, А. І. (2014). *Олімпійський спорт*. Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка.
- Кротова, Т. Ф. (2012). Вплив руху емансипації на образ «нової жінки» другої половини XIX ст. «Rational dress». *Вісник Міжнародного слов'янського університету. Серія: Мистецтвознавство*, 15(2), 7–17.
- Лагода, О. (2018). Репрезентативний потенціал дизайнерських практик у симбіозі мистецтва і моди. *Art and Design*, 3, 107–119. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2018.3.10>
- Легенський, Ю. (2022). Національний образ моди як ідеал. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, 47, 171–176. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.47.2022.269633>
- Литвинець, А., Виноградський, Б., & Литвинець, І. (2014). Еволюція жіночого спортивного одягу. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки. Фізичне виховання та спорт*, 118(2), 45–49.
- Миргородська, Н. В. (2012). Реклама модного костюму як специфічний канал комунікації. *Теорія та практика дизайну*, 1, 88–94.
- Миргородська, Н. В. (2014). *Еволюція форм проектно-художньої презентації костюма в ілюстрації моди* [Автореферат дисертації кандидата мистецтвознавства, Харківська державна академія дизайну і мистецтв].
- Миргородська, Н. В., & Лагода, О. М. (2012). Еволюція ілюстрації моди як засобу трансляції спеціальної інформації. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 8, 37–40.
- Павлюк, І. (2014). Становлення жіночого гольфу. *Фізична активність, здоров'я і спорт*, 4(18), 3–9.
- Прищенко, С. (2019). *Еволюція рекламної графіки як складової художньо-проектної культури* [Дисертація доктора мистецтвознавства, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв].
- Сорока, М. В. (2019). Постмодерні моделі ідентичності людини як сценічний образ культури: мода і життя. *Молодий вчений*, 11(75), 862–865. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-11-75-183>
- Удріс, І., & Удріс-Бородавко, Н. (2018). Модний образ у фешн-ілюстрації ар-нуво та ар-деко: сюжет «жінка та авто». *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, 35, 254–273.
- Удріс-Бородавко, Н. С., & Удріс, І. М. (2024). Модний образ на обкладинках американських часописів 1910-х – 1920-х років: жіночий погляд. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 3, 104–112. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.3.13>
- Черевач, В. В. (2023). Мода як культурна практика: ідентифікація за основними характеристиками. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 3, 88–93.

- Шевченко, В. Я. (2007). *Композиція плаката* (2-ге вид.). Колорит.
- Baker, R. (2022, January 13). 'Untrammelled womanhood' – How the Humble bicycle set women free. Flashbak. <https://flashbak.com/untrammelled-womanhood-how-the-humble-bicycle-set-women-free-449526/>
- Barthes, R. (1983). *The fashion system* (M. Ward & R. Howard, Trans.). Hill and Wang.
- Blackman, C. (2017). *100 years of fashion illustration*. Laurence King Publishing.
- Downton, D. (2010). *Masters of fashion illustration*. Laurence King Publishing.
- Emilie. (2012, June 13). *Petit historique de la mode féminine au tennis*. Madmoizelle. <https://www.madmoizelle.com/historique-mode-feminine-tennis-109403>
- Ernest Thelem. *Cycles Peugeot* [Image]. (n.d.). Artvee. Retrieved February 20, 2025, from <https://artvee.com/artist/ernest-thelem/>
- Exposition des nouveautés d'hiver affiche, Eugène Louis Le Mouel [Image]. (2024, May 7). In Wikipedia. <https://bit.ly/4m0dYAI>
- Ferdinand Lunel Etretat 1896. (2017, July 7). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ferdinand_Lunel_Etretat_1896.jpg
- glfcvrfan. (n.d.). *Fashions Monthly Journal July 1900 Lady golfer cover* [Image]. Pinterest. Retrieved February 20, 2025, from <https://www.pinterest.com/pin/357684395404714265/>
- Global Museum. (n.d.). *Golf posters & prints*. Zazzle [Image]. Pinterest. Retrieved February 20, 2025, from <https://uk.pinterest.com/pin/519673244503971406/>
- König, R. (1979). *Potęga i urok mody*. Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe.
- Les Modes du Grand Monde 1900 Golf on the beach, Belle époque, Félix Fournery fashion illustration* [Image]. (n.d.). Hprints. Retrieved February 20, 2025, from <https://hprints.com/en/item/94618/?u=1,0#94618:0>
- Motocycles comiot* [Image]. (n.d.). Christopher-Clark Fine Art. Retrieved February 20, 2025, from <https://clarkfineart.com/artists/la-belle-epoque/theophile-alexandre-steinlen/motocycles-comiot-22645/>
- Penta Springs Limited. (2017). *Ride a stearn and be content, Edward Penfield, 1896* [Image]. Alamy. <https://www.alamy.com/stock-image-ride-a-stearn-and-be-content-edward-penfield-1896-162561109.html>
- Poster Auctions International. (2022, July 12). *Ferdinand Mifliez. Lot 50: Rouxel & Dubois. ca. 1894* [Image]. Invaluable. <https://www.invaluable.com/auction-lot/rouxel-dubois-ca-1894-50-c-0154bd8a1b>
- Poster Humber Cycles by Alfred Choubrac [Image]. (2024, October 18). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Cheret,_Jules_-_Humber_Cycles.jpg&oldid=946186455
- Stearns, W. (2020, March 23). 'Women who wheel': How the bicycle craze of the 1890s helped expand women's freedom. Readex. <https://bit.ly/4d0u5JU>
- Strój do jazdy na rowerze*. (n.d.). Czas Emancypantek. Retrieved February 20, 2025, from <https://czasemancypantek.pl/w-salonie/moda/stroj-do-jazdy-na-rowerze>
- Usines Delin* [Image]. (n.d.). Artvee. Retrieved February 20, 2025, from <https://artvee.com/dl/usines-delin-2/>
- Werbeplakat für das Mele-Kaufhaus in Neapel. Leopoldo Metlicovitz* [Image]. (n.d.). Meisterdrucke. Retrieved February 20, 2025, from <https://www.meisterdrucke.com/kunstdrucke/Leopoldo-Metlicovitz/891141/Werbeplakat-f%C3%BCr-das-Mele-Kaufhaus-in-Neapel.html>

References

- Andreikanich, A. I. (2013). Plakat: yoho vydy ta zhanry [Poster: its types and genres]. *Ukrainian Culture: Past, Modern, Ways of Development*, 19(1), 121–126 [in Ukrainian].

- Baker, R. (2022, January 13). 'Untrammelled womanhood' – How the Humble bicycle set women free. Flashbak. <https://flashbak.com/untrammelled-womanhood-how-the-humble-bicycle-set-women-free-449526/> [in English].
- Barthes, R. (1983). *The fashion system* (M. Ward & R. Howard, Trans.). Hill and Wang [in English].
- Blackman, C. (2017). *100 years of fashion illustration*. Laurence King Publishing [in English].
- Cherevach, V. V. (2023). Moda yak kulturna praktyka: identyfikatsiia za osnovnymy kharakterystykamy [Fashion as a cultural practice: Identification by main characteristics]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, 3, 88–93 [in Ukrainian].
- Downton, D. (2010). *Masters of fashion illustration*. Laurence King Publishing [in English].
- Exposition des nouveautés d'hiver affiche, Eugène Louis Le Mouel [Winter novelties exhibition poster, Eugène Louis Le Mouel] [Image]. (2024, May 7). In *Wikipedia*. <https://bit.ly/4m0dYAl> [in French].
- Emilie. (2012, June 13). *Petit historique de la mode féminine au tennis* [A brief history of women's tennis fashion]. Madmoizelle. <https://www.madmoizelle.com/historique-mode-feminine-tennis-109403> [in French].
- Ernest Thelem. *Cycles Peugeot* [Image]. (n.d.). Artvee. Retrieved February 20, 2025, from <https://artvee.com/artist/ernest-thelem/> [in English].
- Ferdinand Lunel Etretat 1896. (2017, July 7). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ferdinand_Lunel_Etretat_1896.jpg [in English].
- glfcvrfan. (n.d.). *Fashions Monthly Journal July 1900 Lady golfer cover* [Image]. Pinterest. Retrieved February 20, 2025, from <https://www.pinterest.com/pin/357684395404714265/> [in English].
- Global Museum. (n.d.). *Golf posters & prints*. Zazzle [Image]. Pinterest. Retrieved February 20, 2025, from <https://uk.pinterest.com/pin/519673244503971406/> [in English].
- Heller, S., & Kvast, S. (2019). *Hrafichni styli: vid viktoriantsiv do khipsteriv* [Graphic styles: From Victorians to hipsters]. ArtHuss [in Ukrainian].
- Honcharenko, V. I., Ivani, I. V., & Kudrenko, A. I. (2014). *Olimpiiskyi sport* [Olympic sport]. Publishing House of SumSPU named after A. S. Makarenko [in Ukrainian].
- König, R. (1979). *Potęga i urok mody* [The power and charm of fashion]. Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe [in Polish].
- Krotova, T. F. (2012). Vplyv rukhu emansypatsii na obraz "novoi zhynky" druhoi polovyny XIX st. "Rational dress" [The influence of the emancipation movement on the image of the "new woman" of the second half of the 19th century. "Rational dress"]. *Journal of International Slavonic University. Series: Art History*, 15(2), 7–17 [in Ukrainian].
- Lahoda, O. (2018). Reprezentatyvnyi potentsial dyzainerskykh praktyk u symbiozi mystetstva i mody [Representative potential of designer practices in symbiosis of art and fashion]. *Art and Design*, 3, 107–119. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2018.3.10> [in Ukrainian].
- Lehenkyi, Yu. (2022). Natsionalnyi obraz mody yak ideal [The national image of fashion as an ideal]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, 47, 171–176. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.47.2022.269633> [in Ukrainian].
- Les Modes du Grand Monde 1900 Golf on the beach, Belle époque, Félix Fournery fashion illustration* [Image]. (n.d.). Hprints. Retrieved February 20, 2025, from <https://hprints.com/en/item/94618/?u=1,0#94618:0> [in English].
- Lytvynets, A., Vynohradskyi, B., & Lytvynets, I. (2014). Evoliutsiia zhinochoho sportyvnoho odiahu [Evolution of women sportswear]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. Serii: Pedahohichni nauky. Fizychnye vykhovannia ta sport*, 118(2), 45–49 [in Ukrainian].
- Motocycles comiot* [Image]. (n.d.). Christopher-Clark Fine Art. Retrieved February 20, 2025, from <https://clarkfineart.com/artists/la-belle-epoque/theophile-alexandre-steinlen/motocycles-comiot-22645/> [in English].
- Myrhorodska, N. V. (2012). Reklama modnoho kostiumu yak spetsyfichniy kanal komunikatsii [Advertising of fashionable suit as specific channel of communication]. *Theory and Practice of Design*, 1, 88–94 [in Ukrainian].

- Myrhorodska, N. V. (2014). *Evolutsiia form proektno-khudozhnoi prezentatsii kostiuma v iliustratsii mody* [Fashion-illustration: The evolution of forms of an artistically-designed presentation of a costum] [Abstract of PhD Dissertation, Kharkiv State Academy of Design and Arts] [in Ukrainian].
- Myrhorodska, N. V., & Lahoda, O. M. (2012). *Evolutsiia iliustratsii mody yak zasobu transliatsii spetsialnoi informatsii* [Evolution of fashion illustration as a means of special information transmission]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 8, 37–40 [in Ukrainian].
- Pavliuk, I. (2014). *Stanovlennia zhinochoho holfu* [Establishment of women's golf]. *Physical Activity. Health And Sport*, 4(18), 3–9 [in Ukrainian].
- Penta Springs Limited. (2017). *Ride a stearn and be content, Edward Penfield, 1896* [Image]. Alamy. <https://www.alamy.com/stock-image-ride-a-stearn-and-be-content-edward-penfield-1896-162561109.html> [in English].
- Poster Auctions International. (2022, July 12). *Ferdinand Mifliez. Lot 50: Rouxel & Dubois. ca. 1894* [Image]. Invaluable. <https://www.invaluable.com/auction-lot/rouxel-dubois-ca-1894-50-c-0154bd8a1b> [in English].
- Poster Humber Cycles by Alfred Choubrac [Image]. (2024, October 18). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Cheret,_Jules_-_Humber_Cycles.jpg&oldid=946186455 [in English].
- Pryshchenko, S. (2019). *Evolutsiia reklamnoi hrafiky yak skladovoi khudozhno-proiektnoi kultury* [The advertising graphics evolution as a component of art-project culture] [Abstract of DSc Dissertation, National Academy of Culture and Arts Management] [in Ukrainian].
- Shevchenko, V. Ya. (2007). *Kompozytsiia plakata* [Poster composition] (2nd ed.). Koloryt [in Ukrainian].
- Soroka, M. V. (2019). Postmoderni modeli identychnosti liudyny yak stsenichniy obraz kultury: moda i zhyttia [Postmodern models of human identity as a stage image of culture]. *Young Scientist*, 11(75), 862–865. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-11-75-183> [in Ukrainian].
- Stearns, W. (2020, March 23). 'Women who wheel': How the bicycle craze of the 1890s helped expand women's freedom. Readex. <https://bit.ly/4d0u5JU> [in English].
- Strój do jazdy na rowerze [Cycling outfit]. (n.d.). Czas Emancypantek. Retrieved February 20, 2025, from <https://czasemancypantek.pl/w-salonie/moda/stroj-do-jazdy-na-rowerze> [in Polish].
- Udris, I., & Udris-Borodavko, N. (2018). Modnyi obraz u feshn-iliustratsii ar-nuvo ta ar-deko: siuzhet "zhinka ta avto" [Fashionable image in the fashion illustration of Art nouveau and Art deco: The plot "woman and auto"]. *Bulletin of Lviv National Academy of Arts*, 35, 254–273 [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. S., & Udris, I. M. (2024). Modnyi obraz na obkladynkakh amerykanskykh chasopysiv 1910-kh – 1920-kh rokiv: zhinochyi pohliad [Fashion image on the covers of American magazines of the 1910s and 1920s: The female point of view]. *Ukrainian Art Discourse*, 3, 104–112. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.3.13> [in Ukrainian].
- Usines Delin [Image]. (n.d.). Artvee. Retrieved February 20, 2025, from <https://artvee.com/dl/usines-delin-2/> [in English].
- Werbeplakat für das Mele-Kaufhaus in Neapel. Leopoldo Metlicovitz [Advertising poster for the Mele Department Store of Naples. Leopoldo Metlicovitz] [Image]. (n.d.). Meisterdrucke. Retrieved February 20, 2025, from <https://www.meisterdrucke.com/kunstdrucke/Leopoldo-Metlicovitz/891141/Werbeplakat-f%C3%BCr-das-Mele-Kaufhaus-in-Neapel.html> [in German].

Надійшла: 22.12.2024; Прийнята: 26.02.2025
Стаття була вперше опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.



UDC 766.05:7.038.6](477.87)"198/199"
DOI: 10.31866/2617-7951.8.1.2025.330539

УДК 766.05:7.038.6](477.87)"198/199"

POST-MODERN TRENDS IN THE GRAPHIC ART OF TRANSCARPATHIA IN THE 1980S AND 1990S

Ivan Nebesnyk,

<https://orcid.org/0000-0003-3931-5221>

PhD in Art Study,
Transcarpathian Academy of Arts,
Uzhhorod, Ukraine
nebesnyk@gmail.com

Yevhen Antonovych,

<https://orcid.org/0000-0001-5721-4489>

PhD in Pedagogical Sciences, Professor,
State University of Infrastructure
and Technologies,
Kyiv, Ukraine
yevhen.antonovych@gmail.com

ПОСТМОДЕРНІ ТЕНДЕНЦІЇ В ГРАФІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ ЗАКАРПАТТЯ 1980–1990-Х РР.

Іван Небесник,

<https://orcid.org/0000-0003-3931-5221>

кандидат мистецтвознавства,
Закарпатська академія мистецтв,
Ужгород, Україна
nebesnyk@gmail.com

Євген Антонович,

<https://orcid.org/0000-0001-5721-4489>

кандидат педагогічних наук, професор,
Державний університет
інфраструктури та технологій,
Київ, Україна
yevhen.antonovych@gmail.com

Abstract

Objective. This study aims to provide a comprehensive characterization of post-modern features in the works of Transcarpathian artists active in the 1980s and 1990s. It examines the transformation of graphic art in the region under the influence of socio-political changes, the opening of borders, and the integration of international artistic trends into the local cultural environment. Special attention is given to the *Poptrans* art group, which introduced innovative approaches in graphic design and self-publishing. **Research Methods.** The study employs historical, comparative, and stylistic analysis to explore the evolution of Transcarpathian graphic art in the late 20th century. Archival research, case studies of key artists, and an examination of self-pub-

Анотація

Мета цієї статті полягає в дослідженні постмодерних рис у графічному мистецтві Закарпаття 1980–1990-х рр., визначенні впливів зовнішніх і внутрішніх чинників на формування нових художніх стратегій та проведення аналізу діяльності арт-групи «Поптранс» у контексті загальноукраїнського мистецького процесу. **Методи дослідження.** У дослідженні застосовано історико-культурний аналіз, компаративний метод, структурно-стилістичний аналіз графічних творів, контекстуальний метод для виявлення взаємозв'язків між закарпатською графікою та загальносвітовими художніми процесами. **Наукова новизна.** Авторами вперше здійснено комплексне дослідження постмодерністських проявів у закарпатській

lished materials provide insight into the artistic strategies used by the *Poptrans* group. The methodology also includes an analysis of visual language, focusing on techniques such as photomontage, stencil art, and replication methods. Scientific Novelty. The research offers the first systematic study of postmodern influences on Transcarpathian graphic art and self-publishing practices. It highlights the role of the *Poptrans* art group in redefining the boundaries of graphic design by integrating elements of American pop art, Soviet conceptualism, and experimental typography. The study also emphasizes the importance of text as a visual component in their works, combining typeface composition with handwritten elements. **Conclusions.** The *Poptrans* group significantly contributed to the modernization of Transcarpathian graphic art by developing new forms of artistic expression. Their experimental approach, incorporating postmodern aesthetics and alternative printing techniques, influenced the broader artistic landscape of the region. The study concludes that the group's innovative use of self-publishing, visual quotations, and compilation methods played a crucial role in shaping contemporary graphic design practices in Ukraine.

Keywords:

postmodern aesthetics, graphic art of Transcarpathia, self-publishing, graphic design, *Poptrans* art group, Vadym Kharabaruk's creative work.

графіці 1980–1990-х рр., проаналізовано вплив зовнішніх факторів на оновлення стилістики, охарактеризовано внесок арт-групи «Поптранс» у трансформацію візуальної культури регіону, зокрема через використання методів фотоколажу, трафарету, поліграфічного дизайну та текстових елементів. **Висновки.** У 1980–1990-х рр. модернізація закарпатської графіки відбувалася під впливом соціокультурних змін, відкриття кордонів і переосмислення радянської мистецької спадщини. Діяльність арт-групи «Поптранс» стала важливим етапом у розвитку графічного мистецтва Закарпаття, запропонувавши нові технічні та концептуальні підходи. Вплив американського поп-арту, радянського концептуалізму та постмодернізму сприяв використанню експериментальних форм, таких як кіно-естетика «нуар», кітч, цитування та стилізація. Самвидав став важливою формою творчого висловлення, а поєднання тексту і графіки заклало основу нових форм художнього самовираження.

Ключові слова:

естетика постмодернізму, графічне мистецтво Закарпаття, самвидав, графічний дизайн, арт-група «Поптранс», творчість Вадима Харабарука.

Introduction

Post-modernism is a cultural, social, and intellectual phenomenon that emerged as a reaction to modernist ideas that dominated the early 20th century. Its appearance was a consequence of the loss of faith in absolute truth, universal values and grand narratives, therefore post-modernism is characterized by the blurring of boundaries between high and low culture, irony, genre and style pluralism. The period of the 1980s-1990s is the time of the active phase of post-modernism, which clearly affected the field of visual art. It is characterized by a mixture of styles, technologies, a synthesis of world-views, a reinterpretation of traditional forms. In the graphic arts, this was manifested in the use of various media effects, including multimedia technologies and computer graphics. This allowed artists to approach creativity experimentally, which could not but affect the formation of artistic images that bore the imprint of mo-

dernity and innovation, and therefore caused a strong emotional reaction in the audience.

In post-modern graphic design, much attention was paid to stylistic innovations, often coloured by a deliberately eclectic approach. We will give examples of periodicals that reflected post-modern aesthetics, among which we should note the magazine "Face", on which the designer Neville Brody worked, the works of David Carson, the magazine "Emigre" (Heller & Chwast, 2000, p. 233). At this time, a large number of designers and artists work independently, for the needs of local audiences, without the involvement of large publishers and galleries, using available resources and tools. Therefore, post-modernism and the culture of self-publishing, which was developed in the territory of the Soviet Union, have much in common in the context of graphic arts, since both phenomena reflect the need for greater freedom of expression and independence from traditional channels of distribution and control.

The purpose of the study is to analyze the impact of postmodern trends on the work of graphic artists of Transcarpathia in the period from 1980 to 1990. Special attention is paid to the role of the *Poptrans* art group in spreading postmodern ideas and their influence on the art of Transcarpathia. In particular, the interest of artists in graphic art and graphic design is explored, as well as their contribution to the design of printing products in the region. It is important to investigate the contribution of the art group to the development of stylistic and technical aspects of Transcarpathian graphics. The research is also aimed at studying the creative methods and the experimental nature of artists' approaches, to reveal the peculiarities of their visual language. In addition, an important aspect is the approach to typography and layout in the art group's products.

**The
methodology
and analysis
of sources**

2

This study employs an interdisciplinary methodology that combines historical, analytical, and comparative approaches to examine the influence of postmodernist trends on the graphic arts and design of Transcarpathia during the 1980s and 1990s. The research methodology is based on the analysis of primary and secondary sources, including archival materials, publications, and critical reviews, as well as the study of original artworks and self-published materials created by the *Poptrans* art group.

A significant component of the research is the comparative analysis of global postmodernist movements and their impact on Ukrainian graphic arts. This includes an examination of Western postmodern design trends as exemplified by Neville Brody's work for *Face* magazine, David Carson's experimental typography, and the aesthetic contributions of *Emigre* magazine (Heller & Chwast, 2000). The study draws parallels between these international influences and the self-publishing culture that developed in the late

Soviet period, particularly in Transcarpathia, as a means of circumventing ideological constraints.

The research relies on the works of key international and Ukrainian scholars in the field of graphic design and postmodern aesthetics. Among the most influential Western researchers is Steven Heller, whose books *Graphic Style: From Victorian to Digital* (co-authored with Seymour Chwast) (Heller & Chwast, 2000) and *Icons of Graphic Design* (co-authored with Mirko Ilić) (Heller & Ilić, 2001) provide an extensive analysis of the evolution of graphic design styles, including postmodern influences. *Meggs' History of Graphic Design* (Meggs & Purvis, 2006) offers a broad chronological perspective, placing postmodernist graphic design in a wider historical and cultural context.

Aubrey Powell's (2017) *Vinyl. Album. Cover. Art: The Complete Hipgnosis Catalogue* is another key source, highlighting how postmodern aesthetics were introduced into mainstream visual culture through album cover designs. This study examines how similar stylistic approaches were adapted by Transcarpathian artists, particularly in self-published magazines and printed materials.

Ukrainian researchers have also made substantial contributions to the understanding of postmodernist influences in Ukrainian graphic design. Vasyl Kosiv's (2019) monograph *Ukrainian Identity in Graphic Design 1945-1989* explores the interplay between national identity and visual culture, touching upon postmodern influences in Soviet Ukrainian graphics.

Olga Lahutenko's (2007, 2011) works *Ukrainian Graphics of the 20th Century* and *Graphein. Graphics. Essays on the History of Ukrainian Graphics of the 20th Century* provide valuable insights into the regional specifics of Ukrainian graphic arts, including those in Transcarpathia.

Additionally, the study incorporates research by Roman Yatsiv (1992), which examines the development of Lviv's graphic art scene as a comparative case for understanding Transcarpathian graphics. Hlib Vysheslavskyi's studies (2005, 2006, 2020) on Ukrainian experimental art and postmodern worldviews provide essential context for analyzing the work of Transcarpathian artists such as P. Bedzir, P. Kovach, and V. Kharabaruk. The research also takes into account the work of Orest Holubets (2022), particularly his book *Ukrainian Art of the 20th Century*, which provides a broader framework for situating Ukrainian postmodernist art within global artistic trends.

By synthesizing these sources, this study reconstructs the artistic environment of Transcarpathia in the 1980s and 1990s, identifying the key stylistic, technical, and ideological transformations that shaped the region's graphic arts. The methodological approach allows for an in-depth exploration of the role of self-publishing and independent artistic initiatives in fostering postmodern aesthetics in Ukrainian graphic design.

Results
of the
research

3

The creativity of Transcarpathian artists in the 1980s and 1990s through the prism of post-modern aesthetics

The spread of post-modernism to local art schools in the 1980s and 1990s was a rather complex and lengthy process. Ukraine in the specified period was in an uncertain situation, the fine arts in cities with cultural traditions, such as Kyiv, Kharkiv, Lviv, Odesa, and Uzhhorod, received limited impulses for reforms aimed at numerically insignificant groups of artists. At the turn of the 1980s and 1990s, Ukrainian artists were just beginning to get acquainted with modern world art trends. The manifestation of this culture in the post-Soviet territories, albeit belatedly, still reflected world processes, acquiring a somewhat uneven character. Changes mainly occurred due to the generation of graduates of art schools, who, albeit superficially, were oriented towards the latest Western approaches. The art critic O. Holubets (2022) commented on the dynamics of these processes: «The newest spheres of form creation and artistic expression, capable of crossing not only the boundaries of generally accepted aesthetic ideas, but also reaching outright anti-aesthetics, remain almost unknown to the general public» (p. 7).

The long gap with European art was an obstacle for Ukrainian critics to describe the mentioned processes objectively. That is why the phenomenon, to which members of the Uzhhorod art group *Poptrans* joined, was ignored by professional circles as insignificant, and in fact – as incomprehensible. Among the rare exceptions are individual articles by the critic and artist H. Vysheslavskiy, as well as his active work in the magazine *Terra incognita*, dedicated to contemporary art.

In 1988, a joint exhibition of the *Left Eye* («Ліве око») formation took place in the Uzhhorod architectural office. The first members of the association were V. Kharabaruk, I. Molnar, R. Vaci and S. Biba. At the beginning of his creative career, art group *Left Eye* did not present a defined concept, but all participants saw prospects in creating something non-deterministic, even with chaotic structuring in aesthetics and views. The methods of artistic association were experimental in nature, the artistic vision was not based on the traditional forms of the Ukrainian version of modernism. Echoes of the Soviet non-conformism of the 1980s and the Italian trance avant-garde sounded in the means of *Left Eye*. In 1992, A. Stegura (born in 1969), a graduate of the Uzhhorod School of Applied Arts in 1988, joined the *Left Eye*; the group existed in this composition until 1994. The last action of the association was the exhibition “P.S.”, which became, in a way, summing up the results and, in addition to the members of the group, gathered several colleagues around the actions.

Later, in 1996, based on the ideas of *Left Eye*, a new group – *Poptrans* – was formed. The views of the artistic association were

formed on the basis of post-modern trends, which found their supporters among the youth and in the territories of the former Soviet republics. Even at the end of the 1970s, aesthetic systems similar in content were developed by the direction of social art, which was formed in Moscow from the ideas of pop art and conceptualism with a clear criticism of the Soviet world-view.

From the interview with A. Stegura and V. Kharabaruk, we learned about the meaning of the name *Poptrans*, which is an abbreviation of the phrase “popular transformation”. In other words, there are two components in the name: “pop” – as an emphasis on the connection with recognizable visual and symbolic signs in mass culture, and “trance” – a connection with the collective unconscious, using Jungian terminology. The symbols in the work of the artists reflected not only the aesthetic view of the displayed object, but were also enriched by the layering of social subtexts, which directed the activity of the artistic association to an intellectual direction. When it comes to the graphic heritage of the group, a number of works that appeared in richly illustrated art self-published books, designed by the members of the art group, immediately appear here.

The main vector of the *Poptrans* group was the visual arts, where painting, installation and performance took a prominent place, however, their work was represented by a number of printed publications, including the magazines: “Ya-1” («Я-1») (1989, 1996, 1998), the artistic diary “Bortovyk” (1998 – 2000), the conceptual catalog “Forest Find” (1997), the “Gift” project (2000), a collection of poems in 1998, released for the anniversary of the Transcarpathian Regional Art Museum named after J. Bokshay, which was published without a title, the magazine-collage “36 parts of the body” (1999), the postcard project “Our candidate-2000” (1998).

The authors of these editions could be both a whole group at the same time and individual artists, but the authorship was indicated exclusively by the group. Circulation was carried out by risograph printing, and if, for example, some issues of “Ya-1” were produced in an exclusive edition of 10 copies, then products such as “Gift” or “36 parts of the body” were produced in an edition of about 100 copies. In general, the content of these editions received a rather wide range: from author’s texts-visions, poems – to texts that generally created a variegated, emphatically eclectic, atmosphere both in the visual part and in the semantic part. For the most part, the visual materials were made using the collage technique, ink, or ballpoint pen. Printed products necessarily contained elements of paraphernalia – the logos of the association *Poptrans* (author V. Kharabaruk) and the printing mark “Ya-1 product” (author A. Stegura). Publication formats were limited to two options: A4 and A5, postcards were printed on a standard format (10x15 cm). The post-modern rejection of the “fundamentals” was manifested here through disregard for the laws

of layout and typography, deliberate violation of the modular grid, free layout of illustrations, visual overload and layering. One of the targeted steps, for the sake of stylistic expressiveness, was the use of handwritten handwriting instead of typeface, this method was used in three issues of "Ya-1".

In the brochure "Gift" (2000) (by A. Stegura), the entire illustrative part is the logos of famous world brands, and the text is excerpts from the uncredited source (as we read – fragments that described nature), together such a compilative approach formed a whole canvas of a pictographic-textual narrative composed exclusively of vocations. It would seem that this technique should break the fundamental principle of style, in which the author builds a form-creating law, but, obviously, the artists of *Poptrans* single out another principle for themselves, which leads to aesthetic unity not through stylistic laws, but through a structure formed by design.

It should be noted that in the first years of the existence of the art group, the activities of the art group were not clear even to professionals who were accustomed to the "truth" of the criteria formed during at least the last half century, and therefore under the influence of Soviet socialist realist criticism. In our opinion, it was this factor that caused a certain disorder in the formation of a modern critical view.

Art critic H. Vysheslavskiy was one of the first Ukrainian critics who drew attention to the phenomenon of *Poptrans* as valuable and self-sufficient. As the editor of the magazine "Terra incognita", he examined the manifestations of postmodernism, in particular in the work of Transcarpathian artists. The cover of the magazine "Ya-1" No. 2 (1996) is a collage of rectangles that, in macro magnification, frame photographs of eyes. The authorship of the work belongs to V. Kharabaruk. Despite the variability of scaling, the same type of images lose their independent meaning and turn into a pulsating texture, this technique created a hypnotic effect. Similar to this example, the artists of the art group define the quintessence of their own view, which borrows from reality and transforms the borrowed into new meanings or forms.

The brochure "Forest find" (1997) is a text and graphic supplement to the installation by Robert Saller (born 1967), a graduate of the Uzhhorod School of Applied Arts in 1987. Later, in 1998, the publication was supplemented with a poster. The citation of this brochure consists in the stylization of a Soviet book (R. Saller adapted the decorative title font to the shape of a branch, here also used the drawing of the font from the family of antiques and the dark brown gamut, the sections are decorated with black and white illustrations). The textual narrative was created in co-authorship with M. Onysko and presented in the form of a story for youth, in the spirit of Soviet literature of the 1950s and 1960s. The approach was aimed at playing a game of stereotypes with the reader, finding ar-

tistic value in what was recently perceived exclusively in the context of political propaganda.

Marsel Onysko (born 1977), the youngest member of the *Poptrans* group, creates the composition "Cyberwinter" (2000) for one of the issues of "Ya-1". Computer graphics and photo reproduction are combined here in the collage technique. Technically, this idea is embodied in two images that are foreign in style. In a humorous tone, M. Onysko makes an associative connection with the theme of the global catastrophe – "nuclear winter". And so, here we again observe an example of detached ironic view, which characterizes the ideas of post-modernism along with all technological and plastic consequences.

In the development of the self-published "Ya-1" No. 3 (1997), A. Stegura's graphics combine the imagery of films in the "noir" style with a kitsch image of an antique motif. The combination of a simple silhouette and scrupulous technique in the figure of a "man with a horse" is exquisite. In general, R. Magritte's absurdist mood is present in the illustration. A male figure with a toy is obviously a reference to a well-known symbol in the history of art – the "da-da" rocking horse, which represented the style of Dadaism. The illustration opposite depicts a centaur on which a cupid is feebly trying to climb. The artist does not find the need for formative unification of unfolding scenes, for this he uses references as an important tool of the post-modern idea.

Post-modern trends in the work of Vadym Kharabaruk

Vadym Kharabaruk (born 1966) became an influential artist among the representatives of the young generation of the 1990s, primarily his merit lies in the creation of stylistic frameworks to which all colleagues of the *Poptrans* art association appealed to one degree or another. But until the moment of creative self-awareness, the artist conducted a search that interests us because of the innovative approach, which was also reflected in graphic works.

While still studying at the Uzhhorod School of Applied Arts (1981 – 1985), the artist chose the direction of painting. His style changed during the 1980s – the first half of the 1990s, and with the founding of the creative association *Poptrans* the artist found his own style, where conceptual issues took an important place.

When analyzing the creative path of the artist, the popularization of the method becomes obvious, which is certainly a branch of the pop art style, which found supporters in Ukraine at the turn of the 1980s and 1990s. The works of V. Kharabaruk of the early 1990s are eclectic, reproducing intellectual the search of the author, speaking metaphorically, with a continuous visual stream. Here, the influence of European graphic art of the 1980s is noticeable, the use of means of the "new wave" direction is noticeable, according to the definition of the famous design historian S. Heller, this direction was an offshoot of the latest international style – post-modernism. The critic

draws attention to such features of style as flatness, expressiveness, eclecticism and unorthodox use of the experience of modernists (Heller & Chwast, 2000, p. 220–233).

V. Kharabaruk's graphic works of this period reflect not only the artist's stylistic preferences, but also outline the spectrum of his interests in world culture. The artist regularly turned to graphic art, created several aesthetically perfect series. In his early searches, he combined ink, watercolour, gouache and coloured pencils, experimenting with both visual structures and the field of meaning. One of the first graphic works exhibited at local exhibitions was "White Flag" (1992). In the central image of a tragic figure, the artist appeals to the style of medieval engraving. Drooping dramatically, the draped figure, reminiscent of an angel or monk, assumes a pose of sorrow, an image that evokes associations with A. Dürer's woodcuts, especially the Apocalypse series. The white flag rising above the map of Europe indicates the need to stop traffic, take a retreat. In the background, a Minotaur-like chimera is depicted in warlike readiness. With some naivety, but emotionally, V. Kharabaruk conveys the anxious state caused by the chaotic informational politicized era that was just beginning its course on the terrains of Europe. This visionary image – a prayer for the future, in its aspiration, does not look unreasonable. In general, the combination of motley elements of the composition forms a scheme that acts as a visual stimulus that attracts the viewer to his game. Despite the gloomy mood, the author's penchant for planar ornamentation in the means is noticeable.

In the composition "Skull and Knife" (1992), we notice an attempt to attract the latest symbolism. The image of the skull was transformed into a symbol of modern visual culture, emphatically grotesque, even animated. Here, as in other works of the series, features of the "new wave" direction can be traced. This observation is confirmed by the characteristic chaotic nature of compositional elements, expressive, and at the same time clearly outlined, decorative style. The basis of each work is gray and black, which act as a connecting background for uneven, intense colour and tonal accents. V. Kharabaruk combined atypical techniques – strokes with ink formed broken contours that supported the rhythm and dynamism of the composition, the emotionality of the work was enhanced by accented strokes of coloured pencil and whitewash on the top layer. Over time, V. Kharabaruk consciously turns to the stylistic techniques of pop art, where the main tool is collage or, more precisely, the use of reproduction (here the connection with the idea of the "ready made" method is noticeable). Despite the possibility of the tonal range of the graphite pencil, the author insists on monotonous flatness. As for images, the recognizability of the symbol or image is a prerequisite here. Having inherited the method of A. Warhol, the artist is looking for new meanings, the reproduc-

tions are experiencing a stage of aesthetic renewal in the author's treatment and a new-found context.

The first graphic work using the updated method was "Our Candidate" (1998), made with a ballpoint pen – a paraphrase of the poster portrait of Bela Lugosi. The artist satirized the idea of political propaganda by combining the "sinister" image of a movie hero with an inscription, as if presenting the depicted person during a political campaign. The works of Ukrainian artists of the 1990s were interwoven with similar sentiments, among which the most spectacular were the works of A. Savadov, S. Bratkov, V. Tsagolov, and others. These influences did not extend to graphic art, with a minor exception – the Kharkiv graphic artist P. Makov worked in the contemporary field. Therefore, this fact is another argument that confirms the value of the graphic works of V. Kharabaruk and his colleagues.

The series of portraits "Doubling" (2009), part of which was exhibited in the Kyiv gallery "Karas", where the author combined on each sheet a pair of portraits, randomly selected images of people from different Among the heroes are famous actors or figures from the world of politics or those who were selected from the home photo archive. The artist seems to contrast female images with male ones, combining different psychological types, manoeuvring in a mood where the "marginal" often borders on the "high".

Interpreting and summarizing the methods of the pop art movement, the artist found new meanings, where the reproductions undergo a stage of aesthetic renewal in the author's treatment and newly found context. In the basis of the technique, the artist used the stencil method, transferring the contours of the photos onto a cardboard matrix, and then onto paper, where he finally filled in the contour drawing with a graphite pencil. The graphic adds dynamism to the texture by using horizontal eraser strokes on top of the graphite pattern, a seemingly simple way to create the impression of flickering on the screen. This became one of the unifying points of portraits "from the monitor".

In this approach, we observe self-irony, because the graphite pencil technique, due to its clarity, does not require the use of a stencil, the artist once again confirms the integrity of his own stylistic tools. Despite the limited technical possibilities of the stencil technique, V. Kharabaruk achieves diversity in the arsenal of textural, linear and tonal techniques. The graph monitored the balance of tonal masses, adjusted the contours and rhythm of filling the spots, resorted to replacing the positive image with an inverse one, all for the sake of emotional and figurative expressiveness. Consequently, a complete series with a distinct stylistic character was created, which significantly diversified the ways of visual expression of Transcarpathian graphics in the 1990s and early 2000s.

Therefore, we do not consider the topic of V. Kharabaruk's work to be closed, because the artist deserves careful research, primarily due to his influence on Transcarpathian fine art, design and other modern forms of visual art. However, we can characterize his graphic legacy as an important transition from a modernist view in the art of Transcarpathia to a post-modern one.

**Scientific
novelty and
practical
significance
of the
research**

4 The scientific novelty of this research lies in its comprehensive analysis of the influence of postmodernist trends on the graphic art of Transcarpathia in the 1980s and 1990s. While postmodernism as an artistic and cultural phenomenon has been widely studied in Western art criticism, its impact on Ukrainian graphic design and self-publishing remains an underexplored subject. This study fills this gap by focusing on the work of the *Poptrans* art group and its role in introducing postmodern aesthetics into the regional art scene. The research highlights how *Poptrans* artists integrated elements of pop art, conceptualism, and experimental typography into their works, establishing a unique visual language that reflected both global artistic influences and the socio-political transformations in Ukraine.

A key aspect of the research's novelty is its examination of the *Poptrans* group's use of self-publishing as an artistic medium. Unlike traditional Ukrainian graphic design of the time, which was often constrained by Soviet ideological norms, *Poptrans* developed an independent approach that aligned with international postmodernist tendencies. This study provides an in-depth exploration of their stylistic methods, including the use of collage, typographic experimentation, and reinterpretation of Soviet-era visual culture. By analyzing these techniques, the research contributes to a broader understanding of how Ukrainian artists engaged with global postmodernist trends while maintaining a distinct regional identity.

The practical significance of the research lies in its relevance to contemporary graphic design studies and art education. The findings can serve as a valuable resource for scholars, designers, and educators studying the development of Ukrainian graphic art. By documenting the creative practices of *Poptrans* and other independent artists, this research provides insights into alternative design methodologies that challenge conventional norms. It also offers a historical perspective on the role of self-publishing and grassroots artistic movements in shaping visual culture, which can inform current discussions on independent and experimental design practices.

Furthermore, the study contributes to the broader discourse on the evolution of Ukrainian art in the post-Soviet era, demonstrating how regional artistic movements interacted with global stylistic developments. The documented examples of experimental design approaches, such as the interplay between text and image, the deliberate disruption of typographic conventions, and the reinterpretation

tion of historical symbols, offer practical insights for contemporary graphic designers interested in alternative visual narratives.

In summary, this research provides a fresh perspective on post-modern influences in Ukrainian graphic design, emphasizing the importance of self-publishing and independent artistic initiatives. Its findings are not only of historical significance but also offer practical applications for designers, educators, and researchers exploring experimental approaches in contemporary visual culture.

Conclusions **5**

A small group that reflected post-modern views in Uzhhorod (Transcarpathia, Ukraine), proposed in the 1990s an approach that was not legitimized in Ukrainian art, which consisted in the application of poly-graphic form as an artistic product. In general, the modernization of the aesthetic levers of Transcarpathian graphics in the analyzed period was influenced by the following factors: liberation of artistic culture from ideological restrictions; the opening of the borders of neighboring states, as a result – the expansion of the spectrum of ideas, stylistic and technical means; an all-Ukrainian trend as an attempt to find new aesthetic levers.

It was thanks to the creative activity of the artists of the *Poptrans* art group that post-modern influences touched the area of graphic art in Transcarpathia. The aesthetics of post-modernism found a response in the work of Transcarpathian artists who turned to graphic art and graphic design in a fragmented way, among them V. Kharabaruk, A. Stegura, R. Saller, M. Onysko. Their interest in graphics affected illustration, design of self-publishers (among them “Ya-1” («Я-1»), “Sho” («Шо»)). The artists of the *Poptrans* art group enriched the stylistic tool-kit of Transcarpathian graphics, developed a method that uses photo collage as a “ready made” object, and widely used the stencil technique and replication methods. The stylistic selection was noticeably influenced by the heritage of American pop art, Soviet conceptualism, the art of modernism and socialist realism.

The key in these editions was the original artistic form. Progressive experimental searches moved the lever in the direction of post-modern ideas, but technical progress only partially affected the quality of artistic works. At the same time, the connection between the artist and the attribute of the era is growing: some artists emphasize this in their works, others, on the contrary, albeit ironically, turn their gaze towards nostalgia for the thematic arsenal developed in the Soviet period during the 1970s.

The graphic works of the 1990s generation are stylistically separated from the works of previous decades. Recognized masters lose direct contact with the younger generation, which, in our opinion, contributes to fragmentation into a wide range of narrow interests. That is why the graphic art of Transcarpathia, having a significant potential, could not develop into a phenomenon that is commonly

called a school in art history. Graphic art is gradually reorienting itself to the design needs of society, and multimedia technologies are being introduced.

References

- Heller, S., & Chwast, S. (2000). *Graphic style: From Victorian to digital* (E. Himmel, Ed.). H. N. Abrams [in English].
- Heller, S., & Ilić, M. (2001). *Icons of grafic design*. Thames & Hudson [in English].
- Holubets, O. (2022). *Ukrainske mystetstvo XX stolittia* [Ukrainian art of the 20th century]. Kolir Pro [in Ukrainian].
- Kosiv, V. (2019). *Ukrainska identychnist u hrafichnomu dyzaini 1945–1989 rokiv* [Ukrainian identity in graphic design 1945–1989]. Rodovid [in Ukrainian].
- Lahutenko, O. (2007). *Graphein Hrafiky: narysy z istorii ukrainskoi hrafiky XX stolittia* [Graphein Graphics: Essays on the history of Ukrainian graphics of the 20th century]. Hrani-T [in Ukrainian].
- Lahutenko, O. (2011). *Ukrainska hrafika XX stolittia* [Ukrainian graphics of the 20th century]. Hrani-T [in Ukrainian].
- Meggs, Ph. B., & Purvis, A. W. (2006). *Meggs' history of graphic design* (4th ed.). Wiley [in English].
- Powell, A. (2017). *Vinyl. Album. Cover. Art: The complete hipgnosis catalogue*. Thames & Hudson [in English].
- Vysheslavskiy, H. (2005). Kolo Pavla Bedzira ta yoho vplyv na suchasne mystetstvo Uzhhoroda [Pavlo Bedzir's circle and its influence on contemporary art in Uzhhorod]. *Artistic Culture. Topical Issues*, 2, 284–294 [in Ukrainian].
- Vysheslavskiy, H. (2006). Nonkonformizm: andehraund ta "neofitsiine mystetstvo" [Nonconformism: Underground and "unofficial art"]. *Artistic Culture. Topical Issues*, 3, 171–198 [in Ukrainian].
- Vysheslavskiy, H. (2020). *Contemporary art Ukrainy – vid andehraundu do meinstrimu* [Contemporary art of Ukraine – from underground to mainstream]. Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine [in Ukrainian].
- Yatsiv, R. M. (1992). *Lvivska hrafika: 1945–1990. Tradytsii ta novatorstvo* [Lviv graphics: 1945–1990. Traditions and innovation]. Naukova dumka [in Ukrainian].

Надійшла: 26.01.2025; Прийнята: 28.03.2025
Стаття вперше опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

АЛЬТЕРНАТИВНЕ ЖИТТЯ І ТВОРЧЕ КРЕДО ІВАНА ЗАВАДОВСЬКОГО

Сергій Папета,
<https://orcid.org/0000-0001-9896-4411>
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Університет економіки
та права «КРОК»,
Київ, Україна
papeta.sp@gmail.com

ALTERNATIVE LIFE AND CREATIVE FAITH OF IVAN ZAVADOVSKYI

Serhii Papeta,
<https://orcid.org/0000-0001-9896-4411>
PhD in Art Studies, Associate Professor,
KROC University
of Economics and Law,
Kyiv, Ukraine
papeta.sp@gmail.com

Анотація

Мета дослідження. Творчість львівського художника Івана Завадовського (1937–1983) ще й по сьогодні є «terra incognita» в історії українського мистецького нонконформізму. Причиною стала глибоко прихована від оточуючих творча діяльність, куди увійшли нотатки митця з теорії мистецтва і ціла галерея живопису й графіки. Дослідження передусім мало на меті опрацювання і систематизацію творчої спадщини художника. Наступним кроком планувалося покрокове введення в науковий обіг окремих ділянок теоретичного і художнього доробку майстра. **Методи дослідження.** Початковий етап дослідження полягав у вивченні й систематизації розрізнених рукописних матеріалів художника. Провадився опис і впорядкування рукописних матеріалів за змістом, застосовувався порівняльний аналіз з аналогічними процесами в світовому мистецтві. Висловлювання автора щодо цілей і завдань мистецтва, його розуміння окремих напрямів, стилів і жанрів розбиралися з точки зору мистецтвознавчого аналізу. **Наукова новизна.** В цій публікації вперше оприлюднено окремі факти біографії І. Завадовського, його філософські і культурно-мистецькі погляди на основі дослідження рукописного архіву художника. **Висновки.** Специфікою цього дослідження є відсутність публікацій про І. Завадовського, якщо не брати до уваги короткі біографічні відомо-

Abstract

The aim of the article. The creativity of Lviv master Ivan Zavadovskyi (1937–1983) is still “terra incognita” in the history of Ukrainian artistic nonconformism. The reason was the deeply hidden creative activity from others, which included the artist’s notes on art theory and an entire gallery of paintings and graphics. The research is primarily aimed at studying and systematising the artist’s creative heritage. The next step is to gradually introduce certain sections of the master’s theoretical and artistic work into scientific circulation. **Research methods.** The initial stage of this research consists in studying and systematising the artist’s scattered manuscript materials. The manuscript materials are described and arranged by content. A comparative analysis is applied with similar processes in the world art. The author’s statements regarding the goals and objectives of art, his understanding of individual tendencies, styles and genres are studied from the point of view of art history analysis. **Scientific novelty.** For the first time, in this article, certain facts of I. Zavadovskyi’s biography, his philosophical, cultural and art views on the basis of the artist’s archive manuscript research are made public. **Conclusions.** The specificity of this study is the lack of publications about I. Zavadovskyi if not to take into account brief biographical notes on some information resources. The reconstruction of the master’s artistic faith based on the materials of his manuscripts and artistic

сті на окремих інформаційних ресурсах. Реконструкція художнього кредо майстра на матеріалах його рукописів і художніх творів стали одним з головних результатів цієї публікації. Зокрема, окреслено умови, за яких формувалася творча особистість І. Завадовського. Показано самобутній характер нонконформістської позиції художника. Проаналізовано його висловлювання щодо природи мистецтва, його суті й завдань, місця художника в мистецькому процесі. Необхідно зауважити, що І. Завадовський належав до митців, для котрих теоретизування було невід'ємною складовою їхньої творчості. Такий художник не міг вдовольнитися лише інтуїтивним пошуком свого шляху в мистецтві. Тому й у статті зроблено акцент на огляді його програмних формулювань, з їхнім обґрунтуванням і структурою.

works became one of the main results of this article. In particular, the conditions, under which I. Zavadovskyi's creative personality was being formed, are indicated. The unique artist's character of nonconformism position is shown. His concepts concerning the nature of arts, its essence and aims and the master's place in the art process are analysed. It is worth mentioning that I. Zavadovskyi belonged to the artists for whom theoretising was an indispensable part of their creativity. Such a master couldn't be satisfied only with intuitive search of his way in art. That is why, the article emphasises the analysis of his programme formulations with their grounding and structure.

Ключові слова:

творчість, нонконформізм, екзистенціалізм, живопис, графіка, модернізм.

Keywords:

creativity, nonconformism, existentialism, painting, graphics, modernism.

Вступ **1**

Творчість Івана Завадовського формувалася на тлі загальної кризи модернізму. В Україні часів «хрущовської відлиги» цей процес найяскравіше втілювався в діяльності митців нонконформістів. Зокрема, для І. Завадовського його особисте мистецьке становлення відбувалося в колі львівських художників нонконформістів. Актуальність цієї публікації зумовлена кількома чинниками. По-перше, це великий за обсягом і вагомий за мистецькою вартістю творчий доробок художника. По-друге, відсутність в українському мистецькому просторі докладних відомостей про особистість і творчість І. Завадовського. По-третє, конспіративний характер соціальної поведінки митця, внаслідок чого його ім'я залишалося невідомим.

Рукописна спадщина І. Завадовського складає кількості аркушів (часом клаптів паперу), зошитів, блокнотів з уривками думок, висловлюваннями, цитатами, таблицями, діаграмами тощо (рис. 1–4). Для цієї публікації було використано окремі філософські, культурно-мистецькі, концептуальні тексти автора з метою реконструкції його творчого кредо.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження – на основі вивчення рукописної спадщини І. Завадовського відтворити його філософські, соціальні, культурно-мистецькі погляди і переконання; ввести в науковий обіг факти біографії художника, його роздуми щодо суті і цілей

мистецтва. Окремим завданням є підбір і цитування висловів художника в контексті загальної композиції статті.

Методологія та аналіз джерельної бази

3

Першим етапом роботи з матеріалами рукописного архіву І. Завадовського був розбір і впорядкування за тематикою. Було проведено оцінку текстів за їх більшою або меншою значущістю для відтворення світоглядних і мистецьких підвалин творчості художника. Наступним етапом стала систематизація матеріалів за групами: тексти філософськи-естетичного, культурно-мистецького, теоретико-технічного змісту. Окрему групу склали нечисленні тексти літературного характеру, а також тексти поки що нерозтлумачені. До вивчення матеріалів культурно-мистецького і теоретико-технічного змісту застосовувався метод мистецтвознавчого аналізу.

Виходячи із специфіки дослідження, для усвідомлення контексту, в якому формувалася творча особистість І. Завадовського, було використано кілька джерел за тематикою українського мистецького нонконформізму (Медвідь, 2000; Смирна, 2006). Найбільш повно проблематику українського нонконформізму розкрито в монографії Л. Смирної (2017) «Століття нонконформізму в українському візуальному мистецтві». Вона присвячена українському нонконформізму як культурно-політичному явищу, опозиційному тоталітарній системі і соцреалізму. В монографії розглянуто світоглядні й філософські підвалини нонконформізму, художньо-естетичні програми митців, становлення мистецьких тенденцій та осередків. У праці О. Голубця (2001) «Між свободою і тоталітаризмом. Мистецьке середовище Львова другої половини XX ст.» проаналізовано перемини у мистецькому середовищі Львова, зумовлені пануванням радянського тоталітаризму. Автор окреслює основні напрями та наслідки ідеологічної агресії і політичної цензури як чинники, що вплинули на зародження опору у формі культурно-мистецького руху нонконформізму. У вступній статті до альбому, присвяченому творчості Романа Сельського, висвітлено процеси і ключові постаті в мистецькому житті Львова, змальовано атмосферу заборони й гонінь на будь-які прояви модернізму, в якій формувався світогляд І. Завадовського (Лозинський & Завалій, 2004).

Результати дослідження

4

Розрізнені, несистематизовані нотатки на клаптиках паперу, в шкільних зошитах, на окремих аркушах – невідворотні свідчення іншого, альтернативного життя І. Завадовського. Потік свідомості художника плине, не вбираючи у себе вантаж буденності. Тут справжня реальність, головний нерв буття художника.

«Покликання людини»: «Людина, як насіння кинуте Всевишнім у сприятливий ґрунт, де вона повинна перебороти усі бурі і повені, і спеки, повинна вижити і прорости. Споживаючи енер-

гію, мусить компенсувати її іншим видом енергії, може навіть вищого порядку, енергією духа, що залишиться після неї, і продовжить усе нові і нові перетворення у безкінечність.

Та не кожна насінина виживає. Зметена бурею, затоплена повінню, або зогниє, або засохне без користі. Хіба що погноєм для інших стане, простою енергією, що десь загубиться в чужому проростанні.

Моє проростання протікало в негоду. Світова буря сіяла сумніви, зневіру, розпач. Палила мозок і серце, і вимела мене на мертве кам'янисте роздоріжжя. Мене топтали чобітьми, давили різного роду колесами і втиснули мене в мертву дорогу разом з надією прорости» ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Уявімо художника, котрий щодня з'являється на службу до комбінату, виконує роботу, переважно пропагандистського стибу, має бути присутнім на численних зборах, офіційних заходах... Аж ось він вертається додому і його рука виводить: *«Мене топтали чобітьми, давили різного роду колесами і втиснули мене в мертву дорогу разом з надією прорости»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Це, власне, рядки з неофіційної анкети І. Завадовського, його альтернативна автобіографія.

«Мертве кам'янисте роздоріжжя» – візія власної мистецької долі в умовах радянської дійсності, твереза констатація відсутності будь-якої перспективи вільної реалізації. Перед очима виринають завмерлі метафізичні пейзажі Джорджо де Кіріко, відлуння яких іноді вчувається у творах І. Завадовського. Відчуття поневолення пекло і боліло, так що, зрештою, це наклало свій відбиток навіть на ставлення до Бога. Дружина художника згадувала, що в церкві бували зрідка, але не тому, що не мали віри... І за тим нічого не додала, але в очах запеклась давня образа – навіщо допустив до такого?

Життя починалося стандартно, як анкета. Школа, далі навчання у залізничному технікумі. Та щось трапилося й у віці двадцяти років він почав відвідувати художню школу. Невдовзі І. Завадовський вступив до училища прикладного мистецтва ім. І. Труша. Після випуску продовжив навчання у Львівському інституті декоративно-прикладного мистецтва на факультеті художнього текстилю. По закінченні освіти Завадовський не зробив жодних спроб кар'єрного росту, зокрема не піклувався про вступ до Спілки художників. На пропозиції взяти участь у котрійсь із художніх виставок, зазвичай, відповідав, що не має завершених творів. То ж, вже за життя його ім'я опинилось у штучно створеному самим художником вакуумі.

Від початку творчість І. Завадовського отримала два різноспрямованих вектори. Як працівник художнього комбінату він переважно працював у царині монументально-декоративного мистецтва. Можливо, це був свідомий вибір, оскільки до мону-

менталістів, зважаючи на специфіку художньої мови, цензори ставились не так вимогливо, як до станковістів. Тут, у певних межах, можна було безкарно використовувати елементи стилізації, спрощення, декоративного кольору. Інше, неофіційне життя в мистецтві, починалося для художника вдома, де він реалізував те, що не могло бути здійснено легальним шляхом.

Особистий нонконформізм художника знайшов вираз не у боротьбі, а в ігноруванні ворожої його духу реальності. Сотні творів його альтернативного життя не обтяжені жодними прикметами часу, в них марно було б шукати відгомін актуальних подій. На відміну від багатьох нонконформістів І. Завадовський не полемізує з владою. На якомусь із клаптиків знаходимо відповідь: *«Творча свобода не залежна від натиску політики, а також власних навиків»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Цією фразою тему вичерпано.

Одним з ключових моментів навернення І. Завадовського в табір радянського андеграунду стало спілкування з представниками львівського модерного мистецтва Р. Сельським і К. Звіринським. Спочатку викладачі (Сельський – в училищі, Звіринський – в інституті), потім друзі, однодумці, співбесідники. Через Р. Сельського молодий митець мав унікальну можливість пережити художню атмосферу Парижа часів першої хвилі модернізму. Крамольні для радянського мистецтва поняття «кубізм», «експресіонізм», «сюрреалізм» втрачали в устах метра абстрактність і примітивний схематизм ідеологічних штампів радянської критики, адже він особисто був знайомий з багатьма видатними представниками модернізму 1920–30-х рр. В особі Р. Сельського, який попри все зберігав внутрішню автономію і не зрадив власному творчому кредо, І. Завадовський мав наочний приклад компромісу з болючою, життєво важливою проблемою.

Початок його творчого шляху припав на період загальної кризи модернізму другої половини 1960-х рр. На Заході цей процес відбувався на тлі «холодної війни», хвилі протестів проти війни у В'єтнамі, стрімкого поширення неформальних молодіжних рухів, розвитку поп-культури. В колах інтелігенції в моді була філософія екзистенціалізму, як реакція на кризу традиційних суспільних цінностей. Ефемерний характер соціального оптимізму черговий раз підтвердила нещодавня світова війна.

Утвердження унікальності кожного окремого існування (екзистенції) стимулювало ускладнення психічного життя індивідуума, культивувало стан егоцентричного самозаглиблення, загострювало рефлексії на довколишній світ. Проте, цей довколишній світ зазвичай поставав ворожим до людини, виповненим абсурду і насильства. Як резюме якогось із своїх роздумів І. Завадовський робить такий запис: *«Самотність, абсурдність, приреченість, бунт»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Єдиною реальністю, яка надавала хоча б якийсь глузд існуванню, зрештою залишалося буття кожної окремої особистості.

Криза модернізму поширювалася на хвилі суспільних потрясінь і розвитку технологій. Модернізм так само, як і утопічні соціальні проекти, не виправдав багатьох надій, покладених на нього. Месіанський засяг першої третини XX ст. на те, аби реформувати не тільки мистецтво, але й змінити світ, поступово втратив стартову енергію і утворив густо розгалужену «крону» з нескінченної кількості групових та індивідуальних модифікацій модерних течій. У таких напрямках 1960-х рр., як «нефігуративне мистецтво», «новий реалізм», «нова фігурація» було представлено збагачену суміш з геометричного і експресивного абстракціонізму, дадаїзму, сюрреалізму, експресіонізму. Виразно проявився і такий супутній компонент кризової ситуації, як помітна комерціалізація модерністських проєктів.

Натомість, модернізм, як спосіб суб'єктивної інтерпретації внутрішньої і зовнішньої реальності, мав великий запас міцності і невичерпані до краю художні можливості. В Радянському Союзі модернізм, за сталінської доби загнаний у глухе підпілля, почав відроджуватися як ідеологія художників нонконформістів наприкінці 1950-х рр., за часів «хрущовської відлиги». Втім, трансформації в ідеології і формальних засадах модернізму, характерні для Заходу, були не мотивовані для митців країни за «залізною завісою». Жадібно всотуючи інформацію, що просочувалася крізь фільтри радянської цензури, художники сприймали модернізм, передусім, як символ опору офіційній ідеології. Вони вступали у ризиковану гру, яка могла закінчитися остракізмом і навіть фізичним знищенням.

І. Завадовський гостро відчував, що культура змушена існувати в умовах підпілля, не має шансів на повноцінний розвиток. Живлячись відображенням світлом свободи, вона так чи інакше буде нести в собі ознаки неволі. Значну частину її енергії, хоч-не-хоч, буде витрачено не на розвиток, а на подолання несприятливих умов. Можливо, саме відчуття того, що його штучно виключено з світового культурного поля, витіснено на периферію, виплеснулося у письмовому вигук: *«Хто в сучасному світі запізнився хоча б на рік, цей напевно не дожене оте ніколи»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Але прагнення І. Завадовського виразити себе в мистецтві врешті переважило і опір середовища, і напади песимізму. Філософія екзистенціалізму якнайкраще відповідала суті цієї самозаглибленої натури. В тій чи іншій формі ідеями Сартра, Гайдеггера, Камю, Ясперса «перехворіла» більшість опозиційно налаштованої інтелігенції Радянського Союзу. Проте, мало для кого мода на екзистенціалізм трансформувалася у рятівний світогляд і джерело художнього натхнення. Своїм свідо-

мим відстороненням від соціуму і навіть від одностудій. І. Завадовський окреслював автономію власного «Я». Вся енергія його шукань знайшла вираз у внутрішній активності, що для екзистенціаліста є ефективнішим за активність зовнішню.

Сторінки нотаток художника поступово розкривають широкий діапазон його мистецьких уподобань і невгамовність у дослідженні хвилюючих проблем. Звертає увагу, що принципово важливі ідеї, окремі думки неодноразово повторюються в різних формулюваннях, відображуючи певні стадії їх осмислення художником. То змінюючи окреме слово, то переписуючи весь текст, він шліфує думку, доки вона не отримує викінченої форми. І. Завадовський розмірковує над природою і призначенням мистецтва, психологічними аспектами художньої творчості, пише розділи з історії мистецтва. Проте, лівову частку текстів присвячено фундаментальним засадам образотворчого мистецтва – теорії композиції, кольору, принципам формоутворення. Як і багато хто з його попередників, він намагається винайти універсальні формули, використання яких мало б гарантувати запрограмований результат (рис. 1–4).

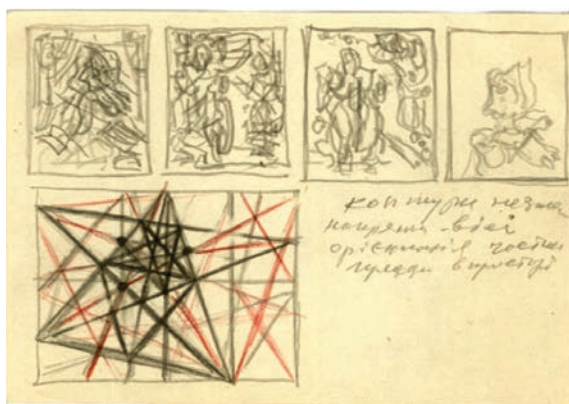


Рис. 1. Іван Завадовський. Композиційні схеми. 1970–80ті ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д).

Fig. 1. Ivan Zavadvoskyi. Compositional schemes. 1970–80s ([Rukopysnyi arkhiv I. Zavadvoskoho], n.d.).

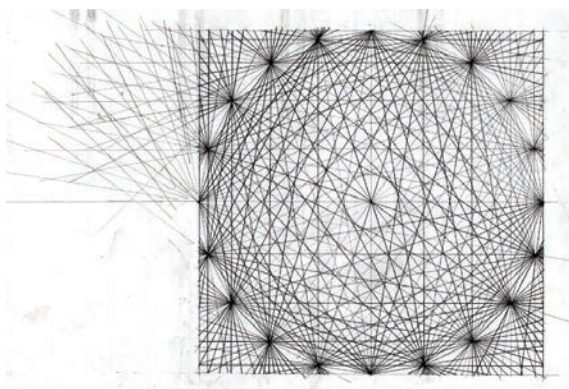


Рис 2. Іван Завадовський. Силлові лінії і композиційні координати. 1970–80-ті ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д).

Fig. 2. Ivan Zavadvoskyi. Power lines and compositional coordinates. 1970–80s ([Rukopysnyi arkhiv I. Zavadvoskoho], n.d.).

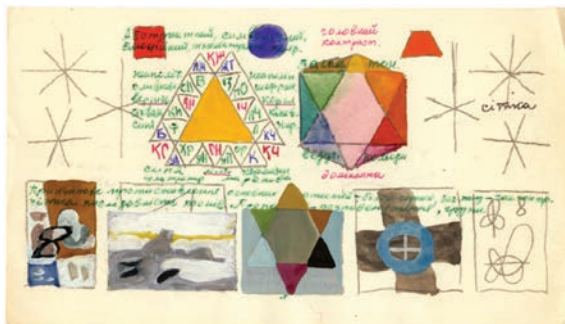


Рис. 3. Іван Завадовський.
Схеми кольорових сполучень.
1970–80-ті ([Рукописний архів
І. Завадовського], б.д.).

Fig. 3. Ivan Zavadovskyi.
Schemes of color combinations.
1970–80s ([Rukopysnyi arkhiv
I. Zavadovskoho], n.d.).

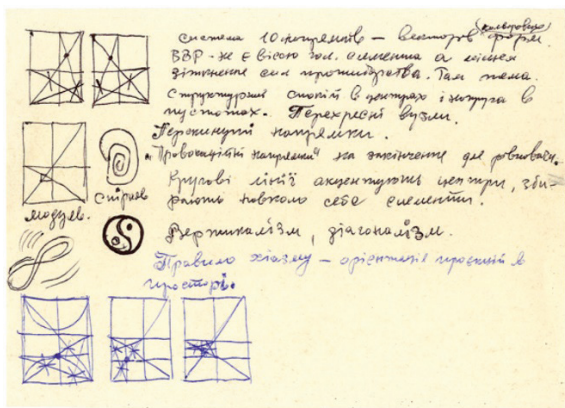


Рис. 4. Іван Завадовський.
Композиційні схеми. 1970–80
ті. ([Рукописний архів І.
Завадовського], б.д.).

Fig. 4. Ivan Zavadovskyi.
Compositional schemes.
1970–80s ([Rukopysnyi arkhiv I.
Zavadovskoho], n.d.).

За висловом Шопенгауера, існує стільки різних світів, скільки є мислителів. Світ І. Завадовського обертався навколо Мистецтва, яке разом із Гайдеггером він міг би визначити, як «охоронителя буття» і «співбесідника філософії». Невипадково в одній із сентенцій він визначає талант як «вміння пізнання і самопізнання» ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Для Завадовського-мислителя мистецтво є феномен вищої інтелектуальної і духовної діяльності людини, а твір мистецтва – її матеріалізований продукт. Адже даремно слово «вміння» він використовує не у звуженому контексті, як практичної навички, а відносно таких фундаментальних філософських понять, як «пізнання» і «самопізнання».

Мистецтво для І. Завадовського передусім особиста справа художника, його гра і забава. «Не предмети зображені творять красу, а потреба їх зобразити. Можна сказати, що все гарне, якщо з'явиться на своєму місці і своєчасно. ... Треба робити завжди те, на що мається охоту, що бавить. Ніяких випрацювань» ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Процес, що передуює появі художнього твору, тобто його ідея, внутрішня візія є для митця головною естетичною реалією, важливішою за втілення ідеї в матеріалі.

Так звану об'єктивну реальність І. Завадовський оцінює як філософ, котрий фіксує ефемерну природу матеріальної форми. *«Світ речей. Предметний світ. Метафора і парадоксальна суть предметної символіки. Відкриті протиріччя. Чому? Навіщо? І компромісне рішення. Екзистенція»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). «Парадоксальна суть предметної символіки» – це той ключ, що відмикає двері, за якими зникає статика гіпсового зліпку. Це необмежена свобода трансформацій без гарантій і практичної мети. Рух «художньої матерії» в свідомості митця споріднений самому буттю, завжди непередбачуваному і нерациональному. Для І. Завадовського предметний світ – закодований текст, фрагменти якого намагається дешифрувати художник. *«Навколо нас скрита суть речей. Всяка реакція: чи то захоплення, чи осуд, чи заперечення відкриває цю суть. Гармонія, дисгармонія, ніякість – це вирази»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). «Реакція», тобто реакція художника, яка відкриває суть речей, це, власне, і є «екзистенція», компроміс між буттям і людиною. В даному контексті приходиться на пам'ять вислів Ясперса, що в основі мистецтва лежить сприйняття людиною трансцендентних шифрів буття.

Нематеріальна природа мистецтва, за переконанням І. Завадовського, проявляється в свідомості художника найперше як візуалізація його власних реакцій, своєрідний нематеріальний проект, для втілення якого він має віднайти адекватну форму і матеріал. *«Створення образотворчих понять відрізняє художника від нехудожника. В ті моменти, коли чоловік стає художником, він знаходить форму для безтілесної структури того, що він відчуває. Навіть з хвилювання можна добути поетичний ритм». Картини мають велику дію, коли вони за допомогою певних засобів пропонують значиму форму. В пошуках способу передачі досвіду живописець дивиться на все очима живописця, реагує на все, що може бути виражено формою його мистецтва. Творення адекватних образотворчих понять творить з чоловіка художника»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Потік свідомості чоловіка з високим чолом вченого завжди прокладав власне русло, не прагнучи схвалення оточуючих. Усвідомлюючи безперспективність будь-якої форми епігонства, художник застерігав себе від наслідувань: *«Орієнтуватися на інших – глупота, якій треба опиратися»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Навіть захоплення філософією екзистенціалізму не викликало в нього ілюзії того, що тут він може знайти рішення всіх проблем: *«Ніяка філософія не дає відповіді. Знаходити треба самому»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Ставлення І. Завадовського до мистецтва, втіленого у конкретних творах, позбавлене будь-якого пафосу. Тон його нотаток діловий, іноді дещо жорсткий, навіть категоричний – «хо-

лодна об'єктивна позиція», як зазначає сам художник. *«Я не так наївний, щоб судити, що в мистецтві існують цілком нові напрямки. ... Ні не признаю поступу в мистецтві. Не бачу жодного поступу в ідеях, жодної в техніці. Палітра сучасних художників є така сама, як помпейських. З охри, зелені, слонової чорної все можна зробити»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). (Мимоволі пригадуються ремствування Екклезіяста про те, що немає нічого нового під сонцем). Враховуючи жанр «нотаток для себе», очевидно, що І. Завадовський не піклується про те, аби всебічно аргументувати свій вислів. З потоку думок він відфільтровує «голий» зміст і фіксує його як своєрідний код, що дозволить, коли настане час, знов увійти до того самого потоку. Заперечуючи розвиток ідей, напрямків, технік у мистецтві, художник, імовірно, має на увазі, що сама потреба щось зображувати споконвіку має незмінну природу. Щодо цього все інше набуває зовнішнього, тимчасового характеру. Себто, як би не формулювалися ідеї, які б назви не отримували напрямки – це лише відображення окремих граней однієї суті, а не ознака її розвитку. Так само і з техніками. Адже художник не створює жодного кольору, жодного художнього матеріалу – він лише винаходить і комбінує з початкового набору, створеного Природою.

Оскільки тексти І. Завадовського не датовані, не пов'язані спільним планом, вони якнайкраще ілюструють позачасовий ірраціональний характер його власного мистецького буття. Він не турбується щодо послідовності і логічності висловлюваних думок, оскільки предмет настільки неосяжний і багатовимірний, що ніяк не може бути охоплений єдиним визначенням. Протиріччя і парадокси тут співіснують з логічно обґрунтованими формулюваннями.

Віддаляючись від свого духовного джерела, мистецтво, на думку художника, вбирає у себе усі вади і недосконалості матеріального світу. В цьому контексті він починає застосовувати щодо мистецтва такі визначення, як «фальш», «спекуляція», «фікція». Аналізуючи форми, в яких проявляється мистецтво як артефакт, І. Завадовський з обраної ним «холодної об'єктивної позиції» іноді доходить нищівних висновків: *«Мистецтво – це фальш. Чоловік є художником лише в певних хвилях і завдяки висилковій волі»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Тверезо оцінюючи, що одні й ті ж художні засоби можуть використовуватися як для вираження «образотворчих понять», так і з певною прагматичною метою, він намагається усвідомити і цю сторону призначення художника: *«Творчість це спекуляція, пов'язана з естетикою та технікою виконання»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Не завжди зрозуміло, який зміст вкладає І. Завадовський у поняття «спекуляція», котре неодноразово трапляється в його текстах. Іноді, як у вище наведеному уривку, здається,

ніби мається на увазі якась форма ошуканства. Ця сама фраза, майже без змін використана в іншому контексті, наводить на думку, що художник під спекуляцією розуміє якесь умоглядне, навіть безпідставне уявлення щодо ролі естетики і техніки виконання в процесі народження мистецького твору: *«Аналітичне спостереження натури чи вивчення традиції підсуває ситуацію – тему. Новизна не в самій темі, а в способі пластичної передачі. Тому для розв'язання «спекуляцій», пов'язаних з естетикою і технікою виконання, необхідно вибрати метод, обмежити виразові можливості. Лише таким чином можна поглибити вибрану проблематику»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Виходячи з логіки автора, естетика не витікає безпосередньо з мистецького джерела. Вона є умоглядним уявленням про норматив краси, регламентований замовником (соціум, церква). До того ж, у кожного замовника буде своя естетика. Таким чином, коли такий норматив стає обов'язковим до виконання, він, передусім, є виразником ідеології, тобто стосовно справжнього джерела художнього натхнення є спекулятивним. Той самий принцип стосується й техніки виконання. Адже художні засоби, котрі мають адекватно втілювати «образотворчі поняття» художника, підпорядковуючись потребам ідеології, перетворюються на інструменти фальсифікації і маніпулювання. Саме тому художник для «розв'язання спекуляцій» вважає за необхідне «обмежити виразові можливості».

Проблема обмеженості можливостей художніх засобів щодо вираження суті мистецтва і свідомого самообмеження у виборі цих засобів постійно займає думки І. Завадовського і він раз-по-раз повертається до неї: *«Немає живопису без формальної програми, без усвідомлення її обмеженості, виразових і тематично-змістових границь. Умовність, стиль створюють гармонію і лад картини»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). Також він вбачає небезпеку у захопленні чистою віртуозністю в оволодінні художніми техніками. Технічна майстерність без постійного самоконтролю – це шлях до фальшування і мистецьких спекуляцій. *«Робити багато ескізів і не спішитися. Уникай цієї пекельної вигоди, яку дає пензель. Матерія повинна чинити опір, а художник перемагає її з терпеливістю»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.). В іншому місці, повертаючись до хвилюючої проблеми, І. Завадовський формулює свою думку більш метафорично, проте, основний зміст залишаючи незмінним: *«Зовсім не все мати талант, як те око, не все радуватися плямою, хляпнутою на полотно з розмахом ... треба вміти закреслити найвдалішу партію, коли кольорова пляма, очевидно, на полотні найважливіша, від цілого оточення відірвана, літає десь поза площиною»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

Для країни, де вищим добутком мистецтва проголошувалася його ідеологічна спрямованість, застереження від спокуси зосередити свою творчість на зовнішньо ефектних прийомах було цілком актуальним. Адже чимало талановитих радянських художників підспівували владі, намагаючись замаскувати примітивний зміст під шатами привабливої художньої форми. І. Завадовський, працюючи на художньому комбінаті, був в епіцентрі виготовлення пропагандистської продукції і, безумовно, добре знався на технологіях маніпулювання громадською свідомістю. Аналізуючи візуальний арсенал засобів масової інформації, художник у притаманній йому манері стисло і чітко формулює проблему, використовуючи винайдені ним самим слова і словосполучення: *«Готові препарати сучасної іконосфери: афіші, газетні рисунки, газетні фотографії – візія світу, яку підсуває продукція масових засобів переказу. В суспільному обігу існують візуальні коди актуальності. Підбором елементів створити знакову ситуацію, якою можна чуттєво впливати на свідомість глядача. Монтаж фактів навколишньої дійсності – викриття окремих в ній міфологій, що обмежують і керують діями людини – пропаганда узаконення нових сучасних гуманістичних ідеалів»* ([Рукописний архів І. Завадовського], б.д.).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

В цій публікації вперше оприлюднено окремі факти біографії І. Завадовського, його філософські і культурно-мистецькі погляди на основі дослідження рукописного архіву художника.

Висновки

6

У цьому дослідженні окреслено умови, за яких формувалася творча особистість І. Завадовського. Показано самотній характер неконформістської позиції художника. Проаналізовано його висловлювання щодо природи мистецтва, його суті і завдань, місця художника в мистецькому процесі.

На завершення ознайомлення з першою частиною рукописних матеріалів І. Завадовського необхідно зауважити, що він належав до митців, для котрих теоретизування було невід'ємною складовою їхньої творчості. Такий художник не міг вдовольнитися лише інтуїтивним пошуком свого шляху в мистецтві. Йому необхідна яка б то не була програма, обґрунтування, структура.

Список бібліографічних посилань

- Голубець, О. (2001). *Між свободою і тоталітаризмом: мистецьке середовище Львова другої половини XX століття*. Академічний експрес.
- Медвідь, Л. (2000). Шістдесятництво: філософія та естетика опору. *Молода нація*, 3, 103–124.
- Лозинський, Т., & Завалій І. (Упоряд.). (2004). *Роман Сельський. Твори з приватних збірок [Альбом]*. Оранта.
- [Рукописний архів І. Завадовського]. (б.д.). У приватній власності Миколи Шимоні.

- Смирна, Л. (2006). Український мистецький нонконформізм: історичний і світоглядний вимір. В О. Авраменко (Ред. & Упоряд.), *Нариси з історії образотворчого мистецтва України XX ст.* (Кн. 2, с. 5–76.). Інтертехнологія.
- Смирна, Л. (2017). *Століття нонконформізму в українському візуальному мистецтві*. Фенікс.

References

- Holubets, O. (2001). *Mizh svobodoiu i totalitaryzmoz: mystetske seredovyshche Lvova druhoi polovyny XX stolittia* [Between freedom and totalitarianism: The artistic environment of Lviv in the second half of the 20th century]. *Akademichnyi ekspres* [in Ukrainian].
- Medvid, L. (2000). Shistdesiatnytstvo: filosofiia ta estetyka oporu [The Sixtiers: Philosophy and aesthetics of resistance]. *Moloda natsiia*, 3, 103–124 [in Ukrainian].
- Lozynskyi, T., & Zavalii I. (Comps.). (2004). *Roman Selskyi. Tvory z pryvatnykh zbirk* [Roman Selskyi. Works from private collections] [Album]. Oranta [in Ukrainian].
- [Rukopysnyi arkhiv I. Zavadovskoho] [Handwritten archive of I. Zavadovskyi]. (n.d.). In the private possession of Mykola Shymonia [in Ukrainian].
- Smyrna, L. (2006). Ukrainskyi mystetskyi nonkonformizm: istorychnyi i svitohliadnyi vymir [Ukrainian artistic nonconformism: Historical and worldview dimension]. In O. Avramenko (Ed. & Comp.), *Narysy z istorii obrazotvorchoho mystetstva Ukrainy XX st.* [Essays on the history of fine arts of Ukraine in the 20th century] (Bk. 2, pp. 5–76). Intertekhnolohiia [in Ukrainian].
- Smyrna, L. (2017). *Stolittia nonkonformizmu v ukrainskomu vizualnomu mystetstvi* [A century of nonconformism in Ukrainian visual art]. Feniks [in Ukrainian].

Надійшла: 02.02.2025; Прийнята: 21.04.2025
Стаття вперше опублікована онлайн 23.05.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.

Наукове видання

ДЕМІУРГ:
ІДЕЇ, ТЕХНОЛОГІЇ,
ПЕРСПЕКТИВИ ДИЗАЙНУ

Науковий журнал

Том 8 № 1
2025

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
Олена Щербина

Scientific publication

DEMIURGE:
IDEAS, TECHNOLOGIES,
PERSPECTIVES OF DESIGN

Scientific Journal

Volume 8 No 1
2025

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

Olena Shcherbyna

Підписано до друку 23.05.2025. Формат 70х100 $\frac{1}{16}$
Друк офсетний. Папір крейдований. Гарнітура Roboto.
Обл.-вид. арк. 14,62. Ум. друк. арк. 11,87.
Наклад 300 прим. Зам. № 5424

Віддруковано з оригінал-макета на видавничо-поліграфічній базі КНУКіМ
м. Київ, вул. Чигоріна, 14.

Свідоцтво про внесення суб'єкта
до державного реєстру видавців,
виготовників, розповсюджувачів видавничої продукції
серія ДК № 4776 від 09.10.2014