

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 № 2
Vol. 8 No 2**

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 № 5 від 14.11.2025 р.)*

Редакційна колегія:

Ігор Бондар	Головний редактор , кандидат мистецтвознавства, професор, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Наталя Удріс-Бородавко	Заступник головного редактора , кандидат соціологічних наук, професор, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна
Світлана Оборська	Відповідальний секретар , кандидат мистецтвознавства, професор, 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 No 5 of 14.11.2025)*

Editorial board:

Ihor Bondar	Editor-in-Chief , PhD in Art Studies, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Natalia Udris-Borodavko	Deputy Editor-in-Chief , PhD in Sociology, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Svitlana Oborska	Executive Editor , PhD in Art Studies, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Tetiana Bozhko	PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Andriy Budnyk	PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Iryna Bondarenko	PhD in Architecture, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts, Ukraine
Ilia Rodov	Doctor of Sciences (Arts), Bar Ilan University, Israel
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
Anneli Randa	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

ПСИХО-ВІЗУАЛЬНІ МЕХАНІЗМИ КЕРУВАННЯ СПРИЙНЯТТЯМ ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ В'ячеслав Борисов, Світлана Борисова.....	188
КОМПЛЕКСНИЙ ПІДХІД ДО ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ЧЕРЕЗ КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ Ольга Ганоцька, Наталя Більдер.....	207
ІННОВАЦІЙНІ ЗАСОБИ ДИЗАЙНУ ФІРМОВОГО СТИЛЮ БРЕНДУ: СУЧАСНІСТЬ І ПЕРСПЕКТИВИ Рада Михайлова, Артем Парфило	226
ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ НА ОСНОВІ ТЕОРІЇ КОГНІТИВНОГО НАВАНТАЖЕННЯ Павло Салига, Олексій Ситник	241
СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ БОТАНІЧНОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ Марина Ткаченко	259
АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ВЕБПЛАТФОРМ У ВЕКТОРІ ЦИФРОВОЇ АРХІВАЦІЇ Катерина Гамалія, Юлія Омеляшко	275
ХУДОЖНЬО-СТИЛІСТИЧНІ ЗАСАДИ ПІКСЕЛЬ-АРТУ В ДИЗАЙНІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ Алла Осадча, Дмитро Добровольський	287
КРОСМЕДІЙНІСТЬ У ДИЗАЙНІ РЕКЛАМИ: НОВІ ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ Вікторія Галудзіна-Горобець.....	298

ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА

КАТЕГОРІЇ ЗОН ВІЗУАЛЬНОГО СПРИЙНЯТТЯ КОМПЛЕКСУ ТВОРІВ МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ Андрій Полубок, Оксана Пилипчук.....	310
ЗАСТОСУВАННЯ ВІДЕОПРОЕКЦІЙНОГО МЕПІНГУ ЯК ТЕХНОЛОГІЧНОГО ЯДРА ПРИ ОРГАНІЗАЦІЇ МАСОВИХ ЗАХОДІВ Тарас Габрель, Віктор Штець, Максим Зінько.....	327
РОЗВИТОК ДИЗАЙНУ АДАПТИВНИХ ІНТЕР'ЄРІВ НА ОСНОВІ ІНТЕГРАЦІЇ ДАНИХ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ Ігор Бондар, Олександр Дорожинський.....	340

МЕТОДОЛОГІЯ ПРОЄКТУВАННЯ ІНКЛЮЗИВНОГО СЕРЕДОВИЩА ВІДПОВІДНО
ДО ПРИНЦИПІВ ЕСТЕТИКИ ТА ЕРГОНОМІКИ

Валерій Булатов350

ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ СОРТОВОГО РІЗНОМАНІТТЯ *IRIS GERMANICA L.*
У МІСЬКОМУ ЛАНДШАФТНОМУ ДИЗАЙНІ

Ірина Швець, Наталія Колосова, Андрій Кулик.....361

УРБАНІСТИЧНІ ГІБРИДИ: СКВОТ ЯК ПЕРЕХІДНА ФОРМА МІЖ ОКУПАЦІЄЮ
ТА ІНСТИТУАЛІЗАЦІЄЮ МІСТЕЦЬКИХ КЛАСТЕРІВ

Софія Школяр373

ДИЗАЙН ОДЯГУ, АКСЕСУАРІВ, ІМІДЖУ

ГАРМОНІЗАЦІЯ КОНЦЕПЦІЇ УПРАВЛІННЯ ЕКОСИСТЕМОЮ ІНДУСТРІЇ МОДИ
З ЦІЛЯМИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

Ірина Гардабхадзе398

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

АВТОРСЬКІ МИСТЕЦЬКІ ШКОЛИ В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ
ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ ГАЛИЧИНИ

Олена Волинська415

CONTENTS

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

PSYCHO-VISUAL MECHANISMS OF PERCEPTION CONTROL BY MEANS
OF GRAPHIC DESIGN IN CONDITIONS OF INFORMATION OVERLOAD
Viacheslav Borysov, Svitlana Borysova188

COMPREHENSIVE APPROACH TO DEVELOPING PROFESSIONAL COMPETENCIES
THROUGH QUALIFICATION WORK IN GRAPHIC DESIGN
Olha Hanotska, Natalia Bilder.....207

INNOVATIVE MEANS OF DESIGNING A BRAND'S CORPORATE STYLE: CURRENT
STATUS AND PROSPECTS
Rada Mykhailova, Artem Parfyo.....226

INTERFACE DESIGN BASED ON COGNITIVE LOAD THEORY
Pavlo Salyha, Oleksii Sytnyk241

MODERN APPROACHES TO THE USE OF BOTANICAL ILLUSTRATION IN GRAPHIC DESIGN
Maryna Tkachenko.....259

ANALYSIS OF MODERN WEB PLATFORMS IN THE CONTEXT OF DIGITAL ARCHIVING
Kateryna Gamaliia, Yuliia Omeliashko275

ARTISTIC AND STYLISTIC PRINCIPLES OF PIXEL ART IN COMPUTER GAME DESIGN
Alla Osadcha, Dmytro Dobrovolskyi.....287

CROSS-MEDIA IN ADVERTISING DESIGN: NEW CHALLENGES AND OPPORTUNITIES
Viktoriia Haludzina-Horobets298

DESIGN OF THE ENVIRONMENT

CATEGORIES OF VISUAL PERCEPTION ZONES OF THE ART AND DESIGN COMPLEX
Andrii Polubok, Oksana Pylypchuk310

APPLICATION OF VIDEO PROJECTION MAPPING AS A TECHNOLOGICAL CORE
IN THE ORGANIZATION OF MASS EVENTS
Taras Habrel, Viktor Shtets, Maksym Zinko.....327

ADAPTIVE INTERIORS THROUGH REAL-TIME DATA INTEGRATION
Ihor Bondar, Oleksandr Dorozhynskyi.....340

METHODOLOGY FOR DESIGNING AN INCLUSIVE ENVIRONMENT IN ACCORDANCE
WITH THE PRINCIPLES OF AESTHETICS AND ERGONOMICS
Valerii Bulatov350

PREREQUISITES FOR IMPLEMENTATION OF *IRIS GERMANICA* L.

VARIETY DIVERSITY IN URBAN LANDSCAPE DESIGN

Iryna Shvets, Nataliia Kolosova, Andrii Kulyk361

URBAN HYBRIDS: THE SQUAT AS A TRANSITIONAL FORM BETWEEN OCCUPATION
AND INSTITUTIONALISATION OF ART CLUSTERS

Sofiia Shkoliar373

DESIGN OF CLOTHES, ACCESSORIES, IMAGE

HARMONISING THE CONCEPT OF FASHION INDUSTRY ECOSYSTEM
MANAGEMENT WITH SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

Iryna Hardabkhadze398

ART STUDIES

AUTHOR'S ART SCHOOLS IN THE CONTEXT OF THE DEVELOPING
ART AND DESIGN CULTURE OF GALICIA

Olena Volynska415



ПСИХО-ВІЗУАЛЬНІ МЕХАНІЗМИ КЕРУВАННЯ СПРИЙНЯТТЯМ ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ

В'ячеслав Борисов,

<https://orcid.org/0000-0002-3117-2118>,
доктор педагогічних наук, професор,
Державний заклад «Луганський
національний університет
імені Тараса Шевченка»,
Полтава, Україна
borysow13@gmail.com

Світлана Борисова,

<https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>,
кандидат педагогічних наук, доцент,
Тернопільський національний
педагогічний університет імені
Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
svitlana.borysova@gmail.com

PSYCHO-VISUAL MECHANISMS OF PERCEPTION CONTROL BY MEANS OF GRAPHIC DESIGN IN CONDITIONS OF INFORMATION OVERLOAD

Viacheslav Borysov,

<https://orcid.org/0000-0002-3117-2118>,
Doctor of Education,
Professor,
Luhansk Taras Shevchenko
National University,
Poltava, Ukraine
borysow13@gmail.com

Svitlana Borysova,

<https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>,
PhD in Education,
Associate Professor,
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National
Pedagogical University,
Ternopil, Ukraine
svitlana.borysova@gmail.com

Анотація

Мета дослідження полягає у виявленні, систематизації та критичному осмисленні психо-візуальних механізмів, що застосовуються в сучасному графічному дизайні для керування сприйняттям в умовах інформаційного перевантаження. **Методи дослідження.** Застосовано інтердисциплінарний підхід, що поєднує положення когнітивної психології, нейроестетики, гештальт-теорії та дизайн-аналітики. Основними методами дослідження є: критичний візуальний аналіз;

Abstracts

The purpose of the study is to identify, systematise and critically analyse the psycho-visual mechanisms used in contemporary graphic design to manage perception in conditions of information overload. **Research methodology.** An interdisciplinary approach was used, combining the principles of cognitive psychology, neuroaesthetics, Gestalt theory and design analytics. The primary research methods include: critical visual analysis, cognitive-perceptual interpretation, philosophical conceptualisation

когнітивно-перцептивна інтерпретація; філософська концептуалізація візуального досвіду; контент-аналіз прикладів візуальної комунікації в умовах інформаційної насиченості.

Наукова новизна. У статті здійснено між-дисциплінарний аналіз психо-візуальних механізмів керування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження крізь призму когнітивної естетики та візуальної семіотики. Уточнено застосування психо-візуальної узгодженості як чинника ефективної комунікації в умовах перенавантаження. Запропоновано типологію когнітивних функцій форм, що дає змогу розглядати візуальні елементи як носії перцептивного впливу. Узагальнено психо-візуальні механізми керування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження. Результати мають прикладне значення для проектування візуальних комунікацій, можуть використовуватися в якості аналітичного інструментарію при створенні візуальних стратегій та впроваджуватися до змісту підготовки майбутніх графічних дизайнерів. **Висновки.** Дослідження психо-візуальних механізмів керування сприйняттям засобами графічного дизайну підтверджує їхню провідну позицію у структуризації візуальної інформації в умовах інформаційного перевантаження. Важливо орієнтуватися не на візуальну складність, а на інформативність і керованість уваги, що дає підстави створювати адаптивні, інтуїтивно зрозумілі дизайнерські рішення. Графічний дизайнер є посередником між складними інформаційними потоками та когнітивними можливостями користувача, а графічний дизайн виконує регулятивну та сенсоутворюючу функції. Результативність проектування об'єктів графічного дизайну залежить від здатності графічного дизайнера застосовувати гештальт-принципи, візуальні акценти, ритм, композиційну рівновагу, що забезпечують когнітивну економію та полегшують сприйняття.

Ключові слова:

засоби графічного дизайну, психо-візуальне сприйняття, інформаційне перенавантаження, візуальна мова, графічний дизайнер, керування сприйняттям.

of visual experience, and content analysis of examples of visual communication in conditions of information saturation. **Scientific novelty.** The article offers an interdisciplinary analysis of psycho-visual mechanisms for managing perception through graphic design in conditions of information overload, examining the intersection of cognitive aesthetics and visual semiotics. The application of psycho-visual consistency as a factor in effective communication in overloaded conditions is clarified. A typology of cognitive functions of forms is proposed, which allows visual elements to be considered as carriers of perceptual influence. Psycho-visual mechanisms of perception control, facilitated by graphic design, are generalised in conditions of information overload. The results are of practical importance for the design of visual communications, can be used as analytical tools in the creation of visual strategies, and can be incorporated into the training of future graphic designers. **Conclusions.** Research into the psycho-visual mechanisms of perception control through graphic design confirms their leading role in structuring visual information in conditions of information overload. It is essential to focus not on visual complexity, but on the informativeness and controllability of attention, which provide grounds for creating adaptive and intuitive design solutions. The graphic designer acts as an intermediary between complex information flows and the user's cognitive abilities, while graphic design performs regulatory and meaning-making functions. The effectiveness of graphic design depends on the graphic designer's ability to apply Gestalt principles, visual accents, rhythm, and compositional balance, which ensure cognitive economy and facilitate perception.

Keywords:

graphic design tools, psycho-visual perception, information overload, visual language, graphic designer, perception management.

Вступ **1**

У сучасному візуально перенасиченому середовищі графічний дизайн перетворюється на стратегічний інструмент керування увагою, емоціями та когнітивними процесами користувача. Інформаційна надлишковість, гіперконкуренція за перцептивні ресурси й підвищені вимоги до візуальної грамотності зумовлюють потребу в глибокому аналізові психо-візуальних механізмів, що забезпечують ефективну навігацію візуальним повідомленням. Стаття зорієнтована на систематизацію й осмислення означених механізмів у межах міждисциплінарного підходу, що поєднує когнітивну психологію, нейроестетику, гештальт-теорію та дизайн-аналітику. Графічний дизайнер постає не лише як творець форми, а і як дослідник перцепції та комунікатор, здатний моделювати сенси в складному інформаційному полі.

Мета дослідження **2**

Метою цієї статті є виявлення, систематизація та критичне осмислення психо-візуальних механізмів, що застосовуються в сучасному графічному дизайні для керування сприйняттям в умовах інформаційного перевантаження. Дослідження спрямоване на з'ясування того, яким чином елементи типографії, композиційні, колірні та семіотичні елементи візуального середовища активують когнітивні й емоційні процеси споживача, сприяючи фокусуванню уваги, зменшенню перцептивного навантаження, а також підвищенню ефективності візуальної комунікації. У фокусі – аналітичний розгляд дизайну як системи поведінкових інтерфейсів, що оперують не лише знаками, а й увагою, очікуваннями та когнітивними ресурсами аудиторії.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Основними методами дослідження є: *критичний візуальний аналіз* (розгляд кейсів сучасного графічного дизайну), зосереджений на структурних особливостях; *когнітивно-перцептивна інтерпретація* (застосування моделей гештальт-психології, когнітивної теорії навантаження Дж. Свеллера (Sweller, 1994), мультимодальної перцепції Р. Майєра (Mayer, 2005), теорії уваги Д. Бродбента (Broadbent, 1958) і Д. Канемана (Kahneman, 1973) до графічних рішень) для пояснення механізмів селекції та впорядкування візуальних стимулів; *семіотичний аналіз* з метою вивчення візуального повідомлення як багаторівневої структури знаків, де символічні та іконічні компоненти працюють як сигнали когнітивного упорядкування або естетичного збудження; *філософська концептуалізація* візуального досвіду з метою пояснення графічного дизайну як засобу естетико-когнітивної адаптації в медіасередовищі, що інформаційно перевантажене; *контент-аналіз* прикладів візуальної комунікації в умовах інформаційної насиченості. Методологія дає змогу розкрити технічні й композиційні аспекти графічного дизайну, осмислити його як філософсько-психологічний інструмент, що

моделює взаємодію індивіда з надлишковою інформаційною реальністю.

У цьому сенсі дизайн постає як форма когнітивного гуманізму – практики впорядкування й захисту людського досвіду в епоху сенсорного перевантаження (С. Малані (Malani, 2025), М. Накамура і Н. Цукамото (Nakamura & Tsukamoto, 2024), Р. Тамунотоні (Tamunotonye, 2018) та ін.). У роботі на основі аналізу сучасної ролі графічного дизайнера та вимог до професійної діяльності (Дж. Нийямвайя (Nyamweya, 2024), К. Ньюарк (Newark, 2007), С. Борисова (2024; Borysova, 2023), А. Боуман (Bowman, 2025), С. Даглі (Dağlı Curali, 2024), К. Мартін, М. Кавалкі, М. Купер (Martin et al., 2022) та ін.) реалізовано міждисциплінарний підхід, який передбачає синтез теоретико-практичних положень із суміжних галузей знання: когнітивної науки (зокрема, теорії перцептивної обробки), дизайну інтерфейсів, візуальної семіотики, нейропсихології та поведінкової економіки (С. Язді (Yazdi, 2023), М. Сапаві, В. Ан'ярсарі, К. Нурго, Ретноваті (Sapawi et al., 2024) та ін.).

Такий підхід дає змогу охопити і механізми внутрішнього зорового кодування (із застосуванням теорій кольору за К. Шлоссом і С. Палмером (Schloss & Palmer, 2011) та Б. Лі й Ш. Ванг (Li & Wang, 2025)), легкості обробки візуальної інформації (із застосуванням результатів досліджень Р. Ребера, Н. Шварца і П. Вінкельмана (Reber et al., 2004), К. Барнета і Ф. Ваз'ю (Barnett & Vasiu, 2024), П. Вінкельмана і Дж. Касіоппо (Winkielman & Cascioppo, 2001), Т. Кевана (Cavanagh, 2022), Т. Стена (Stan, 2022), Дж. Нікерсона і Дж. Кортера (Nickerson & Corter, 2009) й ін.), і зовнішні аспекти комунікативного впливу візуального образу (М. Фляйшер (Fleischer, 2007), І. Кіттон (Citton, 2017), Дж. Ху і П. Пантьєн (Hu & Puntien, 2025) та ін.).

Особливу роль у формуванні методології відіграв авторський практичний досвід у сфері графічного дизайну, що забезпечив критичну рефлексію над прийнятими дизайнерськими рішеннями та їхньою адаптацією до реальних умов візуального середовища.

Результати дослідження **4**

У сучасних умовах трансформації візуальної культури і зростаючої складності комунікативного середовища постає потреба в *переосмисленні ролі графічного дизайнера* (Nyamweya, 2024). Ми поділяємо позицію, згідно з якою дизайнер більше не може обмежуватися лише функціями «ремісника», який виконує технічні завдання, або стиліста, зосередженого винятково на зовнішньому оформленні візуальних рішень. Сучасний дизайнер як міждисциплінарний фахівець нового покоління поєднує в собі риси аналітика, візуального комунікатора й дослідника механізмів сприйняття (Bowman, 2025; Dağlı Curali, 2024; Daykin et al., 2008). Активно досліджується феномен інновацій у проєктній культурі та інноваційній природі дизайнерської творчості, сучас-

них тенденцій і перспективних напрямків у динаміці графічного дизайну (Борисова, 2024; Martin et al., 2022).

Специфіка природи графічного дизайну ґрунтовно розглядається в монографії К. Ньюарка (Newark, 2007) «*What is Graphic Design?*», яка займає важливе місце в теоретичному дискурсі галузі. Автор акцентує увагу на історичній та концептуальній залежності еволюції графічного дизайну від технічних параметрів, насамперед пов'язаних із розвитком поліграфічних технологій. У межах дослідження К. Ньюарк системно виокремлює ключові чинники, що детермінували формування професійної практики: від винаходу друкарського верстата до сучасних цифрових засобів візуалізації. У такий спосіб підкреслюється, що *технічні інновації* не лише сприяли розширенню інструментарію дизайнера, але й безпосередньо впливали на зміну парадигм проектування, стилістичні напрями та характер візуальної комунікації загалом.

Систематизовані й опрацьовані результати дослідження (Borysova, 2023) свідчать про те, що переважна більшість роботодавців *потребує універсального спеціаліста* з навичками виконання проєктів для статичної друкованої продукції, розвиненими компетенціями в галузі цифрового дизайну зі створення візуальних комунікацій для онлайн-представництва компаній і збереження візуальної ідентичності. Актуалізація та аналітичне осмислення сучасних тенденцій у сфері графічного дизайну є важливим складником професійної діяльності, оскільки забезпечує здатність дизайнера ефективно комунікувати з аудиторією засобами актуальної візуальної мови. Візуальні тренди, як правило, корелюють із розвитком цифрових технологій, визначаючи нові формати естетичної репрезентації та способи взаємодії з інформаційним середовищем.

У цьому контексті дизайнер постає як *інтерпретатор змісту і адаптивний фахівець*, здатний інтегрувати нові інструменти й технологічні інновації у власну проєктну практику. Постійне оновлення знань у сфері трендів і технічних рішень забезпечує релевантність дизайнерських продуктів, сприяє оптимізації візуальної комунікації для сучасних платформ та підвищення ефективності впливу на цільову аудиторію. *Дизайнер-аналітик* критично працює з контекстом: він досліджує цільову аудиторію, аналізує культурні коди, візуальні стереотипи та їхню трансформацію в динаміці цифрової епохи. Дизайнер виступає *посередником* між замовником, соціальним середовищем і кінцевим споживачем, створюючи візуальні меседжі, здатні досягати адресата на глибших рівнях семіотичної взаємодії. У ролі *дослідника сприйняття* він враховує досягнення психології, нейронаук, теорії кольору, принципів гештальт-організації та

результатів eye-tracking досліджень, що дає змогу формувати рішення, які відповідають природі зорового процесу та когнітивним закономірностям обробки інформації.

Триєдиний підхід до практики дизайну, що інтегрує комунікативний, аналітичний і перцептивний рівні, забезпечує створення візуальних продуктів, які є естетично вивіреними, концептуально глибокими, психо-фізіологічно релевантними та функціонально ефективними. У підсумку така модель професійної діяльності дає змогу графічному дизайнерові діяти на перетині гуманітарних, соціальних і когнітивних дисциплін, формуючи нову якість візуального середовища, зорієнтовану на реальні потреби людини в добу гібридних медіа та інформаційної перенасиченості.

Так, дизайнерське рішення не є ізольованим виявом естетичних або функціональних уподобань – воно завжди репрезентує *складну багаторівневу структуру* смислів та асоціативних зв'язків, що інтегрує широкий спектр культурних, історичних, етнічних і технологічних контекстів (Fleischer, 2007). Сучасні рішення дедалі частіше *взаємодіють з історико-художньою спадщиною* через цитування, стилізацію або інтерконтекстуальні наративи, актуалізуючи візуальні джерела у форматах, притаманних новим медіа, що не лише збагачує проєкт культурною глибиною, а й допомагає здійснювати критичне моделювання ідентичностей. У межах сучасної проєктної культури, яка функціонує в гібридному медіасередовищі, дизайнер має враховувати динаміку комунікації, транслокацію візуальних сенсів між фізичними та віртуальними площинами, а також взаємодію локальних наративів із глобальними трендами.

У фундаментальному дослідженні *психології кольору* К. Шлосса і С. Палмера (Schloss & Palmer, 2011) було емпірично досліджено вплив поєднання кольорів на естетичну оцінку візуального стимулу. Автори виходили з гіпотези, що гармонія або дисгармонія між кольорами має безпосередній вплив на когнітивну обробку зображення та на емоційну реакцію спостерігача, що є принципово важливим для практики графічного дизайну. Дослідницька методологія передбачала варіювання параметрів пар кольорів (відтінок, насиченість, яскравість) з подальшою оцінкою суб'єктивної привабливості з боку респондентів. Унаслідок дослідження було виявлено залежність між семантичними вподобаннями кольорів та їхніми поєднаннями: найвищі оцінки естетичної привабливості отримували ті комбінації, які базувалися на високій подібності або комплементарному контрасті з помірною насиченістю. Ключовим висновком стало положення про те, що кольори оцінюються не ізольовано, а в контексті вза-

ємодії з іншими кольорами, при цьому певні поєднання викликають узгоджену позитивну реакцію більшості глядачів.

Дослідження також запровадило модель *Ecological Valence Theory*, згідно з якою вподобання кольору формуються через позитивний або негативний досвід, пов'язаний з об'єктами, що мають подібні колірні характеристики: колірні схеми, які нагадують приємні об'єкти чи середовища, мають вищу естетичну цінність. У контексті графічного дизайну ці результати засвідчують потребу професійного підходу до колірного рішення не лише на рівні емоційного впливу, а й через когнітивну узгодженість у композиції. Отже, дослідження К. Шлосса і С. Палмера (Schloss & Palmer, 2011) заклало наукове підґрунтя для розуміння впливу кольорів під кутом зору психології сприйняття та запропонувало практичні орієнтири, які можуть бути безпосередньо інтегровані в практику дизайну.

Б. Лі та Ш. Ванг (Li & Wang, 2025) запропонували *альтернативний підхід до оцінювання колірних композицій*, спираючись на три основні характеристики (гармонію, контраст і насиченість у поєднанні з показниками яскравості) з метою вдосконалення адаптації кольору в дизайні й підвищення узгодженості між об'єктивними вимірюваннями та суб'єктивним сприйняттям. Дослідження презентує емпірично підтверджену методологію розробки колірних композицій, що активно залучають спостерігачів, і закладає фундамент подальших інтердисциплінарних досліджень психо-візуальних механізмів сприйняття.

Теорія обробки й когнітивна легкість (processing fluency). Одним із ключових теоретичних підходів до пояснення естетичного сприйняття є теорія легкості обробки, яку запропонували Р. Ребер, Н. Шварц і П. Вінкельман (Reber et al., 2004). Вона виходить із припущення, що естетичне задоволення виникає внаслідок легкості, з якою когнітивна система обробляє візуальний стимул. Згідно з концепцією, стимул, який обробляється швидко, легко та без значного когнітивного навантаження, викликає позитивну афективну відповідь, що інтерпретується як краса або візуальна привабливість. Основними чинниками, що підвищують легкість переробки, є симетрія, прототипічність, контрастність, структурна простота, узгодженість кольорів, знайомість образу, передбачуваність композиційних елементів (Citton, 2017; Johnston, 2024).

У графічному дизайні ці чинники безпосередньо пов'язані з тим, як глядач сприймає колір, форму і композицію. Так, симетричні композиції на основі прототипічних форм викликають вищий рівень естетичного задоволення саме через підвищену *fluency* (когнітивну доступність для обробки та інтерпретації) як характеристику об'єкта і результат взаємодії об'єкта із систе-

мою сприйняття індивіда. А контраст кольорів, які посилюють читабельність або структуру композиції, збільшують флюенсу, що призводить до кращого емоційного відгуку та запам'ятовуваності.

Низкою досліджень (Barnett & Vasiiu, 2004; Cavanagh, 2022; Winkielman & Cacioppo, 2001) було емпірично підтверджено, що навіть неусвідомлене полегшення обробки (зокрема, шляхом попереднього експонування стимулу або спрощення його структурної організації) підвищує оцінку привабливості. У контексті графічного дизайну це може означати, що частота повторення певних кольорів, знайомі візуальні метафори або використання базових форм сприяють створенню візуальної мови, яка інтуїтивно зрозуміла аудиторії і, отже, сприймається як естетично приємна.

Особливо важливим є те, що processing fluency має значення і для сприйняття привабливості, і для функціонального дизайну: легкість візуального сприйняття часто корелює із покращеним запам'ятовуванням, швидшим орієнтуванням у макеті, вищою конверсією (у цифровому середовищі) та ефективнішою комунікацією повідомлення. Це створює вагомий когнітивний фундамент для аналізу взаємодії формальних елементів дизайну (кольори, форми, композиційна структура) зі сприйняттям споживача. Вона пояснює, чому деякі візуальні рішення «працюють» ефективніше за інші, навіть коли різниця між ними здається незначною.

Для фахівців у сфері графічного дизайну використання принципів processing fluency означає свідоме моделювання композицій з метою полегшення їхньої перцептивної обробки (Stan, 2022). Це передбачає: вибір схем кольорів з високим ступенем контрасту та внутрішньої гармонії; застосування прототипічних або знайомих форм у ключових візуальних елементах (іконки, логотипи, шрифти); оптимізацію структурної організації макета для підвищення когнітивної передбачуваності; уникнення візуального шуму або надлишкової складності, що перевантажує систему обробки. Розуміння теорії processing fluency стає особливо важливим, зокрема, у контексті створення адаптивного дизайну, візуальної ідентичності бренду, де візуальний комфорт глядача безпосередньо впливає на ефективність комунікації.

Перцепція форми та її когнітивна обробка. У дослідженні Дж. Нікерсона і Дж. Кортера (Nickerson & Corter, 2009) ґрунтовно проаналізовано вплив використання інфографічних інструментів (структурні моделі, абстрактні форми, схеми, їхні конфігурації) на процеси мислення, генерації ідей та вирішення проблем. Автори доводять, що візуальні форми не лише представляють

ідеї, а й виступають когнітивними засобами, які безпосередньо формують мислення, активізуючи концептуальне й аналітичне моделювання. Візуальні об'єкти (зокрема, геометризовані форми, структури і зв'язки між ними) розглядаються як субстрат для зовнішньої репрезентації абстрактних міркувань. За висновками авторів, просторові конфігурації (наприклад, симетричні розміщення, лінійні й концентричні структури, фрактальні або сітчасті патерни) можуть не тільки організовувати інформацію, але й генерувати нові сенси, які без візуального представлення були б недоступними для інтуїтивного або логічного осмислення.

Дж. Нікерсон і Дж. Кортер (Nickerson & Corter, 2009) спираються на міждисциплінарний підхід (когнітивну науку, семіотику, дизайн-мислення, філософію науки), щоб продемонструвати, що форми у графічному дизайні не лише естетичні, а й семіотичні та евристичні. Тобто, вони не просто прикрашають повідомлення, а активно його конструюють у свідомості споживача. Дослідники підкреслюють, що маніпуляції з формою (масштабування, трансформації, віддзеркалення, обертання) ініціюють візуальне мислення на метакогнітивному рівні, розкривають потенціал для нестандартних рішень у проектуванні.

Одним із ключових внесків дослідження є твердження, що форми мають статус «зовнішньої пам'яті», яка взаємодіє із внутрішніми ментальними моделями дизайнера. Застосування діаграматичних технік (наприклад, mind maps, flow charts, візуальних метафор) структурує інформацію, збільшує когнітивну пропускну здатність, розвантажує пам'ять і підсилює аналітичну ефективність. Їхнє значення зумовлюється контекстом, взаємозв'язками в просторі композиції, де важливу роль відіграє ритм, напруга, баланс і послідовність сприйняття.

У контексті застосування психо-візуальних механізмів керування сприйняттям дизайну це відкриває перспективи для: розробки підходів, де форма стає засобом навчання мисленню (використання діаграм для креативних практик); ритмізації візуальних рішень, які стимулюють у споживача не пасивне сприйняття, а активну побудову інформації; інтеграції когнітивних патернів у дизайн-процеси, з акцентом на мисленнєві дії через форму.

У таблиці 1 систематизовано типологію когнітивних функцій форм у графічному дизайні (Nickerson & Corter, 2009), концептуального апарату психо-візуального аналізу (Hu & Puntien, 2025) та досліджень дизайнерів-практиків, дотичних до нашої проблематики (Malani, 2025; Nakamura & Tsukamoto, 2024).

Таблиця 1. Типологія когнітивних функцій форм у графічному дизайні (створено авторами)

Table 1. Typology of cognitive functions of shapes in graphic design (created by the authors)

Тип форми/ конфігурації	Когнітивна функція	Механізм дії	Приклади застосування
Коло, еліпс	Інтеграція, цілісність, фокус	Стимулює відчуття завершеності, гармонії, фокусується на центрі	Логотипи, позначення цілі
Квадрат, прямокутник	Структурування, стабільність	Формує чіткі межі	Макети сайтів, табличні інтерфейси, рамки інфографіки
Стрілка, вектор	Напрямок, динаміка	Орієнтує погляд, формує сценарій сприйняття	Інструкції, вказівники
Спіраль	Розвиток, глибина, циклічність	Символізує трансформацію	Таймлайни, візуалізація процесів
Фрактал, сітка	Системність, масштабованість	Підсилює ефект порядку в складних структурах	Візуальні патерни, модульний дизайн
Трикутник	Напрямок, спрямованість	Вказує на рух, динамічні точки	Іконки попередження, кнопки запуску
Хаотична/вільна форма	Евристика, експресія	Стимулює креативність	Арт-плакати, експериментальний брендинг
Симетрія/асиметрія	Естетичний баланс/ когнітивна напруга	Симетрія полегшує обробку, асиметрія привертає увагу	Айдентика, рекламна візуалізація
Композиційна ієрархія	Навігація, логіка, послідовність	Керує послідовністю візуального сканування, викликає очікування	Інфографіка, журнальні шпальти, презентації

У контексті дослідження психо-візуальних механізмів, що впливають на сприйняття дизайну в умовах інформаційного перевантаження, привертають увагу роботи, які були присвячені вивченню ефективності візуальних засобів навігації (Djamasbi et al., 2011), здатності вирішувати візуально-мовні проблеми на рівні елементів, що виходять за межі одного зображення (Xu et al., 2024). Згідно з висновками авторів, застосування виразних кольорів спрощує просторову орієнтацію і формує більш стійкий емоційно-перцептивний образ простору, що значно підвищує рівень комфортності перебування у ньому: колір виконує не лише декоративну чи ідентифікаційну функцію, а є активним психофізіологічним чинником, що залучає увагу і структурує зорове поле. Водночас просторово розташовані графічні елементи (особливо ті, що відповідають принципам гештальт-організації, зокрема, подібність, контраст, напрям руху), формують цілісні патерни навігаційної поведінки, сприяючи зменшенню когнітивного навантаження.

Проблема інформаційного перевантаження дедалі стрімко поглиблюється (Tamunotonye, 2018), загострюючись через по-

стійну цифровізацію світу, зростаюче використання цифрових технологій (Arnold et al., 2023). Проведене нами дослідження дало змогу виявити й систематизувати ключові психо-візуальні механізми, які використовуються в сучасному графічному дизайні для оптимізації сприйняття в умовах інформаційного перевантаження. Аналіз візуальних кейсів, когнітивно-семіотична інтерпретація та філософське осмислення візуального досвіду дали підстави виділити три функціональні групи механізмів: когнітивно-орієнтовані, емоційно-модуляційні та навігаційно-структурні. У кожній групі було виявлено специфічні техніки, що реалізують перцептивний контроль і когнітивну економію.

Когнітивно-орієнтовані механізми: селекція, фокусування, редукція шуму. Ці механізми активуються через стратегії типографії та композиційні стратегії, що спрямовані на зниження когнітивного навантаження споживача та посилення ефекту впізнаваності й швидкого семантичного зчитування: гештальт-принцип фігури і фону (акцентування головного елементу через контраст, негативний простір, виразне розміщення); ієрархію візуальної інформації (чітке структурування через градацію розміру, ваги шрифту, кольору, primary – secondary – tertiary information layers); колір як когнітивний маркер (виділення ключових сенсів через теплі кольори в локалізованих зонах); використання приглушених палітр для фону; диференціацію в типографії (застосування контрастних гарнітур, кеглів і міжрядкових інтервалів як сигналів розподілу інформаційного навантаження).

Типографія (за М. Гюней) формує візуальну ієрархію через розмір шрифту, міжрядкові інтервали і виділення кольором (Güney, 2024). Проведений аналіз підтвердив, що: градаційна контрастність (heading > subheading > body) дає змогу користувачу оперативно ідентифікувати головне та відфільтровувати шум; кольорні акценти в сукупності зі шрифтовими маркерами впливають на швидкість позиціонування візуального фокусу, що знижує когнітивне навантаження. Отже, диференціація типографії є не просто стилістичним, а когнітивно-інструментальним елементом сегментації. Наприклад, в інтерфейсах Google Material Design візуальна ієрархія підтримується точною системою відступів, кодування кольором та послідовного ритму типографії, що зменшує кількість перцептивних «перемикань».

Емоційно-модуляційні механізми: афективне залучення та емпатичне занурення. У структурі візуального повідомлення дедалі частіше фіксується присутність механізмів, спрямованих не лише на передавання інформації, а й на емоційний вплив з метою підтримки тривалого контакту зі споживачем. Це проявляється у: афективному кодуванні образу (використання метафоричних, асоціативних або іронічних образів, які викликають афективний резонанс); тактильній естетиці (дизайн, який викликає не лише зорову, а й уявну тілесну реакцію через текстури, матеріальність,

деталі); емпатичних кольорах (палітри, що викликають відчуття спокою, безпеки або терміновості, занепокоєння); антропоморфізації візуальних елементів (зокрема, образи, що викликають довіру або імітують поведінку людини). Відзначається емоційний складник шрифтових рішень: serif викликає відчуття традиційності й довіри, стабільності й авторитетності, а sans-serif – сучасності й чистоти, легкості й інноваційності. Контекстне керування стилем типографії стає афективним маркером. Наприклад, у кампаніях екологічного спрямування афективне зображення тварин із людськими очима або емоційно напружена типографія (великі літери, червоний колір, розмиті межі) активно включають емпатичну реакцію.

Навігаційно-структурні механізми: візуальна орієнтація та динамічна маршрутизація уваги. В умовах інформаційного перевантаження надзвичайного значення набуває спроможність дизайну «вести» погляд, формувати послідовність сприйняття й уникати хаосу. Серед ефективних стратегій виокремлено такі: візуальні патерни сканування (застосування F – і Z – подібних макетів, що відповідають природним траєкторіям руху погляду); контрольовані «точки фіксації» (елементи з високою візуальною вагою, розміщені в стратегічних зонах відповідно до eye-tracking досліджень); ритм і повторення (створення темпоральної структури візуального простору через чергування блоків, повторення форм); векторизація композиції (використання ліній, стрілок, напрямів погляду персонажів для м'якого спрямування навігації глядача). Ритмічна сітка структури типографії також створює природні зони очікування (заголовок → підзаголовок → пояснювальний текст); негативний простір між текстовими блоками виконує функцію «перервного буфера», який дає користувачу когнітивний перепочинок, працює як мала психологічна пауза і сприяє поступовому зчитуванню інформації. Наприклад, інфографіка The New York Times будується на принципі поступового розкриття інформації: перша зона – заголовок, друга – ілюстративна, третя – деталізований пояснювальний текст, який споживач опрацьовує, вже маючи базовий контекст.

Системна модель психо-візуального впливу. Унаслідок дослідження запропоновано аналітичну модель, яка інтегрує три групи механізмів у єдину систему психо-візуального впливу дизайну в умовах інформаційного перевантаження. Модель базується на динамічній взаємодії: Сприйняття → Осмислення → Емоційне залучення → Поведінкова реакція. Цикл активується через дизайн-рішення, що підпорядковані принципам когнітивної економії та афективної глибини. Модель передбачає можливість індивідуалізації впливу залежно від контексту сприйняття (мобільний інтерфейс, постер, соціальна реклама, навчальна інфографіка тощо), де певні механізми активуються з різною інтенсивністю.

Оскільки графічний дизайн у ситуації інформаційного перена-сичення виконує не лише комунікативну, а й когнітивно-навіга-ційну та емоційно-орієнтуючу функції, використання таких меха-нізмів не є нейтральним. Воно формує нову етику дизайну, яка вимагає усвідомлення відповідальності за інтервенцію в пер-цептивну екологію людини. У ході дослідження було виявлено, що психо-візуальні механізми, які активуються в умовах інфор-маційного перевантаження, працюють не ізольовано, а в комп-лексі, формуючи багаторівневу систему керування сприйняттям. На основі теоретичного аналізу публікацій (Adesope & Nesbit, 2012; Petković et al., 2025; Sapawi et al., 2024; Teo, 2025; *The neuro-science*, 2025; Tim, 2021; Interaction Design Foundation, n.d.; Yazdi, 2023) авторами було структуровано ключові типи психо-візу-альних механізмів, що використовуються дизайнерами для ке-рування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження. Результатом стало авторське узагальнення у вигляді таблиці психо-візуальних механізмів, де кожен з механізмів пов'язаний із конкретною функцією в проце-сі сприйняття інформації, типовими дизайнерськими прийома-ми та відповідними когнітивними ефектами (Табл. 2).

Таблиця 2. Психо-візуальні механізми керування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження (створено авторами)

Table 2. Psycho-visual mechanisms for controlling perception using graphic design in conditions of information overload (created by the authors)

Назва механізму	Ключова функція	Типові дизайнерські прийоми	Очікуваний когнітивний ефект
Фокусна дирекція	Спрямування уваги	Візуальна ієрархія, масштаб, контраст кольору і форми	Орієнтація в полі зору, зниження часу на обробку
Гештальт компресія	Формування цілісності	Принципи близькості, схожості, замкненості	Швидке групування, зниження когнітивного навантаження
Очікування	Виклик очікуваних асоціацій	Іконічні символи, архетипні образи, етнічні шрифти	Підсилення впізнаваності, емоційна залученість
Візуальна дистиляція	Усунення зайвого	Мінімалізм, узагальнення, використання порожнього простору	Економія ментальних ресурсів, зниження фрустрації
Емоційне занурення	Регуляція емоційної реакції	Колірна палітра, органічні/геометричні форми, ритміка	Вплив на ставлення до змісту, підвищення запам'ятовуваності
Візуальне якоріння	Акцент на візуальному об'єкті-якорі	Закріплення через повтор, лейтмотив, інфографіку	Фіксація в просторі пам'яті

Отримані узагальнення свідчать, що графічні дизайнери, які цілеспрямовано застосовують механізми та ключові функції психо-візуального впливу в процесі проектування, демонструють вищий рівень ефективності адаптації візуального контенту до умов інформаційно перенасиченого простору.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У статті здійснено міждисциплінарний аналіз психо-візуальних механізмів керування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження крізь призму когнітивної естетики та візуальної семіотики. Уточнено застосування психо-візуальної узгодженості як чинника ефективної комунікації в умовах перенавантаження. Запропоновано типологію когнітивних функцій форм, що дає підстави розглядати візуальні елементи як носії перцептивного впливу. Узагальнено психо-візуальні механізми керування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження, зокрема: фокусна дирекція (спрямування уваги), гештальт-компресія (формування цілісності), очікування (виклик асоціацій), візуальна дистилляція (усунення зайвого), емоційне занурення (регуляція емоційної реакції) та візуальне якоріння (акцент на візуальному об'єкті). Результати мають прикладне значення для проектування візуальних комунікацій, можуть використовуватися в якості аналітичного інструментарію при створенні візуальних стратегій та впроваджуватися до змісту підготовки майбутніх графічних дизайнерів (зокрема, у межах освітніх компонентів з теорії візуальної комунікації та дизайн-мислення).

Висновки

6

Дослідження психо-візуальних механізмів керування сприйняттям засобами графічного дизайну підтверджує їхню провідну позицію у структуруванні візуальної інформації в умовах інформаційного перевантаження. Графічний дизайнер постає посередником між складними інформаційними потоками та когнітивними можливостями споживача, а графічний дизайн виконує регулятивну та сенсотвірну функції. Результативність проектування об'єктів графічного дизайну залежить від здатності дизайнера застосовувати гештальт-принципи, візуальні акценти, ритм, композиційну рівновагу, що забезпечують когнітивну економію та полегшують сприйняття. Важливо орієнтуватися не на візуальну складність, а на інформативність і керованість уваги. Практична цінність розвідки полягає в окресленні психо-візуальних механізмів, що дають змогу розробляти адаптивні, інтуїтивно зрозумілі дизайнерські рішення в умовах інформаційного перенавантаження. Психо-візуальні механізми керування сприйняттям засобами графічного дизайну в умовах інформаційного перевантаження варто розглядати як базові інструменти графічного дизайнера.

Список бібліографічних посилань

- Борисова, С. В. (2024). Тенденції у підготовці графічних дизайнерів: професійна сфера, фахові компетентності, об'єкти дизайну, цифрові технології. В О. П. Костюк (Ред.), *Філософські, культурологічні та педагогічні проблеми підготовки майбутніх дизайнерів* (с. 90–119). Луганський національний університет імені Тараса Шевченка.
- Adesope, O. O., & Nesbit, J. C. (2012). Verbal redundancy in multimedia learning environments: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 104(1), 250–263. <https://doi.org/10.1037/a0026147>
- Arnold, M., Goldschmitt, M., & Rigotti, T. (2023). Dealing with information overload: a comprehensive review. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1122200. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1122200>
- Barnett, K. S., & Vasii, F. (2024). How the arts heal: A review of the neural mechanisms behind the therapeutic effects of creative arts on mental and physical health. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 18, Article 1422361. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2024.1422361>
- Borysova, S. (2023). Employers' requirements during updating the content of designers professional training. *Scientific Journal of Polonia University*, 61(6), 22–31. <http://doi.org/10.23856/6103>
- Bowman, A. (2025, May 7). *The psychology of design: Why your business must understand how design influences customer behavior*. Crowdspring. <https://www.crowdspring.com/blog/business-design-psychology/>
- Broadbent, D. E. (1958). *Perception and communication*. Pergamon Press.
- Cavanagh, T. (2022). Cognitive and graphic design principles for creating well-organized, visually appealing slide decks. *Business and Professional Communication Quarterly*, 86(1), 33–51. <https://doi.org/10.1177/23294906221131988>
- Citton, Y. (2017). Restructuring the attention economy: Literary interpretation as an antidote to mass media distraction. In Ç. Akdere & C. Baron (Eds.), *Economics and literature: A comparative and interdisciplinary approach* (pp. 1–16). Routledge.
- Dağlı Curalı, Z. (2024). The role of graphic design in the context of presentation techniques in interior architecture education. *Artfactor Journal*, 1(1). <https://journal.artfactor.org/index.php/pub/article/view/11>
- Daykin, N., Byrne, E., Soteriou, T., & O'Connor, S. (2008). Review: The impact of art, design and environment in mental healthcare: a systematic review of the literature. *Journal of the Royal Society for the Promotion of Health*, 128(2), 85–94. <https://doi.org/10.1177/1466424007087806>
- Djamasbi, S., Siegel, M., & Tullis, T. (2011). Visual hierarchy and viewing behavior: An eye tracking study. In J. A. Jacko (Ed.), *Lecture Notes in Computer Science: Vol. 6761. Human-Computer Interaction. Design and Development Approaches*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-21602-2_36
- Fleischer, M. (2007). *Ogólna teoria komunikacji*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Günay, M. (2024). The impact of typography in graphic design. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 15(57), 1446–1464. <http://doi.org/10.35826/ijoess.4519>
- Hu, J., & Puntien, P. (2025). Analyze the guidelines for writing research approach on graphic design methods using visual illusion art. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, 5(4), 647–660. <https://doi.org/10.60027/ijssar.2025.6710>
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *What is information overload?* Retrieved January 9, 2025, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-overload>
- Johnston, C. (2024, August 26). *The neuropsychology of space: Designing environments for emotional well-being*. American Society of Interior Designers. Retrieved January 9, 2025, from <https://www.asid.org/lib24watch/files/pdf/24160>
- Kahneman, D. (1973). *Attention and effort*. Prentice-Hall.

- Li, B., & Wang, S. (2025). A study of the fundamental role of color perception in the design of graphic composition. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2025-0506>
- Malani, S. (2025, May 11). *Graphic design as visual psychology: The art of shaping perception*. Medium. <https://medium.com/@saurav.malani/graphic-design-as-visual-psychology-the-art-of-shaping-perception-dd6ccddbacef>
- Martin, C., Cooper, M., & Kavakli, M. (2022, May 22–May 26). Review of core graphic design principles used in computer games: An evaluation of graphical user interface design. In G. Ushaw (Ed.), *VISUAL 2022: The Seventh international conference on applications and systems of visual paradigm* [Conference proceedings] (pp. 7–13). IARIA.
- Mayer, R. E. (2003). Elements of a science of e-learning. *Educational Computing Research*, 29(3), 297–313. <https://doi.org/10.2190/YJLG-09F9-XKAX-753D>
- Mayer, R. E. (Ed.) (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Nakamura, M., & Tsukamoto, N. (2024, June 20). *Designing with limits in the age of information overload*. Spectrum Tokyo. <https://spctrm.design/columns/designing-with-limits-in-the-age-of-information-overload/>
- Newark, Q. (2007). *What is graphic design?* Rockport Publishers.
- Nickerson, J. V., & Corter, J. E. (2009, August 6–9). Clarity from confusion: Using intended interactions to design information systems. In R. C. Nickerson & R. Sharda (Eds.), *Proceedings of the 15th Americas Conference on Information Systems* (Article 267). Association for Information Systems.
- Nyamweya, J. (2024). *Everything graphic design: A comprehensive understanding of visual communications for beginners & creatives*. Bogano.
- Petković, G., Pasanec Preprotić, S., & Kozjan Cindrić, A. (2025). Experiential graphic design: Informing, inspiring, and integrating people in physical spaces – A review. *Buildings*, 15(11), Article 1862. <https://doi.org/10.3390/buildings15111862>
- Reber, R., Schwarz, N., & Winkielman, P. (2004). Processing fluency and aesthetic pleasure: Is beauty in the perceiver's processing experience? *Personality and Social Psychology Review*, 8(4), 364–382. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0804_3
- Sapawi, M. K. R., Anjarsari, V. T., Nugroho, K., & Retnowati. (2024). The Influence of graphic design in digital marketing industry: An experimental study. In *Proceeding of the International Conference on Mathematical Sciences, Natural Sciences, and Computing* (Vol. 1, No. 2; pp. 49–57). Asosiasi Riset Ilmu Matematika dan Sains Indonesia.
- Schloss, K. B., & Palmer, S. E. (2011). Aesthetic response to color combinations: Preference, harmony, and similarity. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(2), 551–571. <https://doi.org/10.3758/s13414-010-0027-0>
- Stan, T. L. (2022). *Graphic design education: A new perspective to include neurodiversity in design*. University of Wisconsin–Stout.
- Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. *Learning and Instruction*, 4(4), 295–312. [https://doi.org/10.1016/0959-4752\(94\)90003-5](https://doi.org/10.1016/0959-4752(94)90003-5)
- Tamunotonye, R. (2018, April 14). Information overload kills... *Prototypr*. <https://blog.prototypr.io/information-overload-kills-b633a99be7c9>
- Teo, Y. S. (2025, July 1). *The key elements & principles of visual design*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-building-blocks-of-visual-design>
- The neuroscience of creativity: Exploring how art affects mental health and cognitive function*. (2025, March 11). Rocky Mountain College of Art + Design. <https://www.rmcad.edu/blog/the-neuroscience-of-creativity-exploring-how-art-affects-mental-health-and-cognitive-function/>
- Tim. (2021, June 16). *Managing information overload in UX design: Miller's Law*. COBE. <https://www.cobeisfresh.com/blog/managing-information-overload-in-ux-design-millers-law>

- Winkielman, P., & Cacioppo, J. T. (2001). Mind at ease puts a smile on the face: Psychophysiological evidence that processing facilitation elicits positive affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81(6), 989–1000.
- Xu, Y., Zhu, L., & Yang, Y. (2024). *MC-Bench: A benchmark for multi-context visual grounding in the era of MLLMs*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.12332>
- Yazdi, S. (2023, January 31). *What is cognitive overload in UX? 3 Tips to minimize it in your designs!* Medium. <https://medium.com/@sepidy/what-is-cognitive-overload-in-ux-3-tips-to-minimize-it-in-your-designs-f56caba66fe5>

References

- Adesope, O. O., & Nesbit, J. C. (2012). Verbal redundancy in multimedia learning environments: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 104(1), 250–263. <https://doi.org/10.1037/a0026147> [in English].
- Arnold, M., Goldschmitt, M., & Rigotti, T. (2023). Dealing with information overload: a comprehensive review. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1122200. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1122200> [in English].
- Barnett, K. S., & Vasii, F. (2024). How the arts heal: A review of the neural mechanisms behind the therapeutic effects of creative arts on mental and physical health. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 18, Article 1422361. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2024.1422361> [in English].
- Borysova, S. (2023). Employers' requirements during updating the content of designers professional training. *Scientific Journal of Polonia University*, 61(6), 22–31. <http://doi.org/10.23856/6103> [in English].
- Borysova, S. V. (2024). Tendentsii u pidhotovtsi hrafichnykh dyzaineriv: profesiina sfera, fakhovi kompetentnosti, obiekty dyzainu, tsyvrovi tekhnolohii [Trends in the training of graphic designers: Professional sphere, professional competencies, design objects, digital technologies]. In O. P. Kostyuk (Ed.), *Filosofski, kulturolohichni ta pedahohichni problemy pidhotovky maibutnikh dyzaineriv* [Philosophical, cultural and pedagogical problems of training future designers] (pp. 90–119). Luhansk Taras Shevchenko National University [in Ukrainian].
- Bowman, A. (2025, May 7). *The psychology of design: Why your business must understand how design influences customer behavior*. Crowdspring. <https://www.crowdspring.com/blog/business-design-psychology/> [in English].
- Broadbent, D. E. (1958). *Perception and communication*. Pergamon Press [in English].
- Cavanagh, T. (2022). Cognitive and graphic design principles for creating well-organized, visually appealing slide decks. *Business and Professional Communication Quarterly*, 86(1), 33–51. <https://doi.org/10.1177/23294906221131988> [in English].
- Citton, Y. (2017). Restructuring the attention economy: Literary interpretation as an antidote to mass media distraction. In Ç. Akdere & C. Baron (Eds.), *Economics and literature: A comparative and interdisciplinary approach* (pp. 1–16). Routledge [in English].
- Dağlı Curalı, Z. (2024). The role of graphic design in the context of presentation techniques in interior architecture education. *Artfactor Journal*, 1(1). <https://journal.artfactor.org/index.php/pub/article/view/11> [in English].
- Daykin, N., Byrne, E., Soteriou, T., & O'Connor, S. (2008). Review: The impact of art, design and environment in mental healthcare: a systematic review of the literature. *Journal of the Royal Society for the Promotion of Health*, 128(2), 85–94. <https://doi.org/10.1177/1466424007087806> [in English].
- Djamasbi, S., Siegel, M., & Tullis, T. (2011). Visual hierarchy and viewing behavior: An eye tracking study. In J. A. Jacko (Ed.), *Lecture Notes in Computer Science: Vol. 6761. Human-Computer Interaction. Design and Development Approaches*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-21602-2_36 [in English].

- Fleischer, M. (2007). *Ogólna teoria komunikacji* [General theory of communication]. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego [in Polish].
- Günay, M. (2024). The impact of typography in graphic design. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 15(57), 1446–1464. <http://doi.org/10.35826/ijoess.4519> [in English].
- Hu, J., & Puntien, P. (2025). Analyze the guidelines for writing research approach on graphic design methods using visual illusion art. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, 5(4), 647–660. <https://doi.org/10.60027/ijssar.2025.6710> [in English].
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *What is information overload?* Retrieved January 9, 2025, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-overload> [in English].
- Johnston, C. (2024, August 26). *The neuropsychology of space: Designing environments for emotional well-being*. American Society of Interior Designers. <https://www.asid.org/lib24watch/files/pdf/24160> [in English].
- Kahneman, D. (1973). *Attention and effort*. Prentice-Hall [in English].
- Li, B., & Wang, S. (2025). A study of the fundamental role of color perception in the design of graphic composition. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2025-0506> [in English].
- Malani, S. (2025, May 11). *Graphic design as visual psychology: The art of shaping perception*. Medium. <https://medium.com/@saurav.malani/graphic-design-as-visual-psychology-the-art-of-shaping-perception-dd6ccddbacef> [in English].
- Martin, C., Cooper, M., & Kavakli, M. (2022, May 22–May 26). Review of core graphic design principles used in computer games: An evaluation of graphical user interface design. In G. Ushaw (Ed.), *VISUAL 2022: The Seventh international conference on applications and systems of visual paradigm* [Conference proceedings] (pp. 7–13). IARIA [in English].
- Mayer, R. E. (2003). Elements of a science of e-learning. *Educational Computing Research*, 29(3), 297–313. <https://doi.org/10.2190/YJLG-09F9-XKAX-753D> [in English].
- Mayer, R. E. (Ed.) (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press [in English].
- Nakamura, M., & Tsukamoto, N. (2024, June 20). *Designing with limits in the age of information overload*. Spectrum Tokyo. <https://spctrm.design/columns/designing-with-limits-in-the-age-of-information-overload/> [in English].
- Newark, Q. (2007). *What is Graphic Design?* Rockport Publishers [in English].
- Nickerson, J. V., & Corter, J. E. (2009, August 6–9). Clarity from confusion: Using intended interactions to design information systems. In R. C. Nickerson & R. Sharda (Eds.), *Proceedings of the 15th Americas Conference on Information Systems* (Article 267). Association for Information Systems [in English].
- Nyamweya, J. (2024). *Everything graphic design: A comprehensive understanding of visual communications for beginners & creatives*. Bogano [in English].
- Petković, G., Pasanec Preprotić, S., & Kozjan Cindrić, A. (2025). Experiential graphic design: Informing, inspiring, and integrating people in physical spaces – A review. *Buildings*, 15(11), Article 1862. <https://doi.org/10.3390/buildings15111862> [in English].
- Reber, R., Schwarz, N., & Winkielman, P. (2004). Processing fluency and aesthetic pleasure: Is beauty in the perceiver's processing experience? *Personality and Social Psychology Review*, 8(4), 364–382. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0804_3 [in English].
- Sapawi, M. K. R., Anjarsari, V. T., Nugroho, K., & Retnowati. (2024). The Influence of graphic design in digital marketing industry: An experimental study. In *Proceeding of the International Conference on Mathematical Sciences, Natural Sciences, and Computing* (Vol. 1, No. 2; pp. 49–57). Asosiasi Riset Ilmu Matematika dan Sains Indonesia [in English].
- Schloss, K. B., & Palmer, S. E. (2011). Aesthetic response to color combinations: Preference, harmony, and similarity. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(2), 551–571. <https://doi.org/10.3758/s13414-010-0027-0> [in English].

- Stan, T. L. (2022). *Graphic design education: A new perspective to include neurodiversity in design*. University of Wisconsin–Stout [in English].
- Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. *Learning and Instruction*, 4(4), 295–312. [https://doi.org/10.1016/0959-4752\(94\)90003-5](https://doi.org/10.1016/0959-4752(94)90003-5) [in English].
- Tamunotonye, R. (2018, April 14). Information overload kills... *Prototypr*. <https://blog.prototypr.io/information-overload-kills-b633a99be7c9> [in English].
- Teo, Y. S. (2025, July 1). *The key elements & principles of visual design*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-building-blocks-of-visual-design> [in English].
- The neuroscience of creativity: Exploring how art affects mental health and cognitive function*. (2025, March 11). Rocky Mountain College of Art + Design. <https://www.rmcad.edu/blog/the-neuroscience-of-creativity-exploring-how-art-affects-mental-health-and-cognitive-function/> [in English].
- Tim. (2021, June 16). *Managing information overload in UX design: Miller's Law*. COBE. <https://www.cobeisfresh.com/blog/managing-information-overload-in-ux-design-millers-law> [in English].
- Winkielman, P., & Cacioppo, J. T. (2001). Mind at ease puts a smile on the face: Psychophysiological evidence that processing facilitation elicits positive affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81(6), 989–1000 [in English].
- Xu, Y., Zhu, L., & Yang, Y. (2024). *MC-Bench: A benchmark for multi-context visual grounding in the era of MLLMs*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.12332> [in English].
- Yazdi, S. (2023, January 31). *What is cognitive overload in UX? 3 Tips to minimize it in your designs!* Medium. <https://medium.com/@sepidy/what-is-cognitive-overload-in-ux-3-tips-to-minimize-it-in-your-designs-f56caba66fe5> [in English].

Надійшла 09.09.2025; Прийнята 10.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

КОМПЛЕКСНИЙ ПІДХІД ДО ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ЧЕРЕЗ КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Ольга Ганоцька,

<https://orcid.org/0000-0001-6403-1592>

кандидат мистецтвознавства, доцент,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
olga.5ganotskaya@gmail.com

Наталія Більдер,

<https://orcid.org/0000-0002-1599-9780>

старший викладач,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
natbilder@gmail.com

COMPREHENSIVE APPROACH TO DEVELOPING PROFESSIONAL COMPETENCIES THROUGH QUALIFICATION WORK IN GRAPHIC DESIGN

Olha Hanotska

<https://orcid.org/0000-0001-6403-1592>

PhD in Art Studies, Associate Professor,
Kharkiv State Academy
of Design and Arts,
Kharkiv, Ukraine
olga.5ganotskaya@gmail.com

Natalia Bilder

<https://orcid.org/0000-0002-1599-9780>

Senior Lecturer
Kharkiv State Academy
of Design and Arts
Kharkiv, Ukraine
natbilder@gmail.com

Анотація

Стаття присвячена аналізу комплексного підходу до формування професійних компетенцій у галузі графічного дизайну через виконання кваліфікаційної роботи. **Метою статті** є визначення ефективних методів розвитку дизайнерських навичок, творчого потенціалу та аналітичного мислення здобувачів вищої освіти шляхом реалізації індивідуальних кваліфікаційних проєктів, які об'єднують теоретичні знання та практичні вміння. **Методологія дослідження** базується на поєднанні аналітичного, проєктного та експериментального підходів. Здійснено аналіз кваліфікаційних робіт студентів спеціальності 022 «Дизайн» освітньої програми «Графічний дизайн» ХДАДМ, проведено спостереження за динамікою формування компетентностей, а також використано методи самооцінювання, рецензування та презентаційної діяльності. **Наукова новизна** полягає в обґрунтуванні цілісної системи формування професійних компетенцій,

Abstract

The article is devoted to the analysis of a comprehensive approach to developing professional competencies in the field of graphic design through the completion of qualification work. **The purpose of the article** is to identify effective methods for creating design skills, creative potential and analytical thinking in higher education students through the implementation of individual qualification projects that combine theoretical knowledge and practical skills. **The research methodology** is based on a combination of analytical, project-based and experimental approaches. An analysis of the qualification works of students majoring in 022 'Design' of the educational programme 'Graphic Design' of the Kharkiv State Academy of Design and Arts was carried out, the dynamics of competence formation were observed, and methods of self-assessment, reviewing and presentation activities were used. **The scientific novelty** lies in the substantiation of a comprehensive system for the formation of professional competencies,

яка базується на проектно-аналітичному підході та передбачає активне залучення студентів до пошуку актуальної тематики, аналізу соціокультурного контексту, розробки дизайн-концепції та реалізації її у вигляді завершеного візуального продукту. Особлива увага приділяється вивченню ролі креативних і цифрових технологій, інноваційних форм візуалізації та інтерактивних засобів у забезпеченні професійного зростання майбутнього дизайнера. **Висновки.** Результати дослідження свідчать, що кваліфікаційна робота є ефективним інструментом інтеграції знань, навичок та професійної ідентичності здобувачів освіти. Комплексний підхід сприяє формуванню системного мислення в студентів; кваліфікаційна робота дає змогу розвинути здатність до проектної діяльності, критичного аналізу та самопрезентації; активне застосування сучасних технологій при формуванні авторських концепцій продукту забезпечує індивідуалізацію дизайнерського підходу; робота над реальними або симульованими кейсами підвищує рівень мотивації та усвідомлення власного професійного шляху. Дослідження засвідчує доцільність подальшого впровадження комплексного підходу в освітній процес підготовки дизайнерів візуальних комунікацій.

Ключові слова:

графічний дизайн, професійні компетенції, кваліфікаційна робота, проектний підхід, дизайнерська освіта, візуальні комунікації, інноваційність, креативність, самопрезентація.

which is based on a project-analytical approach and involves the active involvement of students in the search for relevant topics, analysis of the sociocultural context, development of a design concept and its implementation in the form of a finished visual product. Particular attention is paid to studying the role of creative and digital technologies, innovative forms of visualisation and interactive tools in ensuring the professional growth of future designers. **Conclusions.** The results of the study show that qualification work is an effective tool for integrating the knowledge, skills and professional identity of students. A comprehensive approach contributes to the formation of systematic thinking in students; qualification work allows students to develop their ability to engage in project activities, critical analysis and self-presentation; the active use of modern technologies in the formation of original product concepts ensures the individualisation of the design approach; working on real or simulated cases increases the level of motivation and awareness of one's own professional path. The study confirms the feasibility of further implementation of a comprehensive approach in the educational process of training visual communication designers.

Keywords:

graphic design, professional competencies, qualification work, project approach, design education, visual communications, innovation, creativity, self-presentation.

Вступ **1**

В умовах війни, попри складнощі й загрози, українська молодь не втрачає прагнення до освіти та професійної самореалізації, обираючи шлях розвитку, що сприятиме розбудові мирного майбутнього. Сучасна економіка, зорієнтована на знання та інновації, висуває нові вимоги до системи підготовки кадрів, де ключову роль відіграє інтелектуальний потенціал і креативність. У цьому контексті важливого значення набуває сфера креативних індустрій, зокрема, графічний дизайн, що поєднує культурний, естетичний і технологічний виміри. Заклади мистецької освіти відіграють провідну роль у підготовці фахівців для цієї галузі, а формування професійних компетенцій здобувачів вищої освіти

повинно відбуватись на перетині дисциплін, у контексті командної роботи, сучасних технологій і практичних завдань.

Міждисциплінарність, гнучкість мислення, здатність до комунікації та співпраці в проєктному середовищі стають важливими характеристиками майбутнього дизайнера. Особливої актуальності набуває питання інтеграції цих аспектів у навчальний процес через виконання кваліфікаційної роботи, яка є не лише підсумком освітнього етапу, а й платформою для розкриття потенціалу студента як автора, дослідника й виконавця комплексного дизайн-проєкту. Саме тому формування професійних компетенцій через кваліфікаційну роботу потребує переосмислення методологічних підходів і практик підготовки фахівців до реальних викликів ринку креативної економіки.

Мета дослідження 2

Метою статті є обґрунтування та аналіз ефективності комплексного підходу до формування професійних компетенцій у здобувачів вищої освіти зі спеціальності «Графічний дизайн» шляхом реалізації кваліфікаційної роботи як міждисциплінарного, творчого й практико-орієнтованого проєкту, що відповідає сучасним вимогам креативних індустрій та викликам освітнього середовища.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Методологічна основа дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує теоретичні й практичні аспекти підготовки здобувачів вищої освіти у сфері графічного дизайну. Для досягнення поставленої мети застосовано комплекс методів: аналітичний (для вивчення наукових джерел з питань професійної освіти, дизайну та креативних індустрій), компаративний (для порівняння підходів до організації кваліфікаційної роботи в українській та міжнародній практиці), емпіричний (спостереження, опитування, аналіз змісту і структури кваліфікаційних проєктів студентів), а також елементи педагогічного експерименту (впровадження нових освітніх моделей у рамках підготовки бакалаврів за освітньо-професійної програмою «Графічний дизайн» у Харківській державній академії дизайну і мистецтв).

Джерельна база дослідження містить:

- сучасні наукові праці з педагогіки, психології професійного розвитку, теорії дизайну, зокрема: Кьелла Нордстрема та Йонаса Ріддерстрале (Nordström & Ridderstråle, 2000) Стівена Хеллера (Heller, 2005), Тіма Брауна (Brown, 2009), Вадима Ротенберга (Rotenberg, 2009), Мартіна Селигмана (Seligman, 2019), Михая Чиксенмхайя (Csikszentmihalyi, 1990); Едварда Л. Десі та Річарда М. Раяна (Deci & Ryan, 2002);
- аналітичні матеріали щодо ролі креативних індустрій в економіці та освіті;

- методичні розробки із графічного дизайну провідних викладачів закладів мистецької освіти, зокрема Шона Адамса (Sean Adams) (2022), Алекса Вайта (Alex W. White) (2023), Еллен Лаптон (Ellen Lupton) і Дженіфер Коул Філіпс (Jennifer Cole Phillips) (2020), Ніла Леонарда (Neil Leonard) і Гевіна Емброуза (Gavin Ambrose) (2019);

- кваліфікаційні роботи студентів освітньої програми «Графічний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв, що стали об'єктами аналізу з позицій формування ключових професійних компетенцій;

- стандарти вищої освіти, нормативні документи МОН України щодо освітньо-професійної підготовки зі спеціальності 022 «Дизайн».

Інтеграція теоретичного аналізу та практичних спостережень дала змогу обґрунтувати комплексний підхід як ефективну модель формування професійної готовності майбутніх графічних дизайнерів до роботи у сфері креативних індустрій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив, що на сьогодні для вищої дизайнерської освіти характерно розширення спектра міждисциплінарних досліджень у різних сферах діяльності студентів і випускників закладів вищої освіти. Багато вчених відзначають міждисциплінарний синтез, що розвивається в системі вищої освіти, інтеграцію і взаємопроникнення одних предметів і дисциплін в інші. Саме міждисциплінарність підкреслює й розвиває інтегративний характер сучасної освітньої системи. У системі освіти міждисциплінарну інтеграцію позначають як інноваційний процес. Термін «інновація» походить від латинського *novatio* та означає оновлення, а на напрямок поновлення вказує префікс *in*.

Як зазначено в Осло-мануалі (OECD, 2018), існує такий вид інновацій, як *організаційний* – удосконалення комунікаційних процесів, що забезпечують соціальний або економічний ефект і створюють підґрунтя для подальшої генерації інновацій (р. 32).

Кьелл Нордстрем та Йонас Ріддерстрале (Nordström & Ridderstråle, 2000) пропонують маніфест світу нового бізнесу: «забути все, що було раніше – завданням сучасного дизайнера є вміння створювати різні людські «стани», а не просто матеріальну оболонку, форму предмета. На сьогодні компанії-лідери намагаються знайти у фахівця синтетичний склад розуму, бо компанії-лідери в галузі створення нового продукту вважають своєю основною конкурентною перевагою вміння створювати переживання у свого споживача (*experience*). Саме тому зараз таким популярним є поняття «економіка креативності», яке означає вміння працювати на стику кількох дисциплін, структурувати розрізнену інформацію і створювати, синтезувати нові рішення» (р. 20).

Стівен Хеллер (Heller, 2005), арт-директор, журналіст і критик графічного дизайну, вказує, що у зв'язку з усіма складнощами названої професії, украй важливо враховувати всі її соціальні та культурні аспекти застосування, щоб сформувати максимально ефективний набір дисциплін, які пропонують для вивчення майбутнім дизайнерам.

Щодо міждисциплінарного характеру проектної діяльності, то тут варто згадати висловлювання Тіма Брауна (Brown, 2009): «Для того щоб міждисциплінарний характер командної роботи збільшував ефективність проектної роботи, кожному членові такої команди важливо мати знання і досвід у двох вимірах (Т-подібна особистість): володіння спеціальними професійними навичками, потрібними в проектуванні конкретного продукту, і володіння досвідом роботи на перетині кількох професійних дисциплін» (р. 26).

Розкриттю творчих та креативних можливостей сприяє не тільки навчальна діяльність з використанням міждисциплінарних зв'язків, а й участь у конкурсах та виставках творчого спрямування. На думку В. Ротенберга (Rotenberg, 2009), творчість – це різновид пошукової активності. У визначення пошукової активності входить обмовка, що це може бути і діяльність, спрямована на зміну відношення до ситуації. Один із критеріїв рівня креативності – надситуативна активність – здатність суб'єкта підніматися над рівнем вимог ситуації, ставити цілі, надмірні з погляду початкового завдання.

Американський психолог, професор Чикагського університету Михай Чиксенмihайя (Csikszentmihalyi, 1990) вважає, що «в підході до творчості, в традиційному його розумінні – не все зводиться до проблеми обдарованості, здатності. Дуже велику роль грає і мотивація, і загальний склад особи, і загальне ставлення до життя...Однією з умов творчої діяльності – є те, щоб галузь роботи дуже подобалася, незалежно від обставин і нагород» (р. 11).

Не менш важлива умова творчості – свобода вибору видів діяльності та шляхів реалізації творчих задумів.

Дизайн – важливий складник креативної індустрії; фахівці в галузі дизайну працюють у ситуаціях вибору: на перетині прагнення свободи реалізації творчих задумів та комерційних вимог. Американські дослідники Едвард Л. Деси і Річард М. Райан (Deci & Ryan, 2002) розглядають проблему здатності індивіда до здійснення й переживання вибору як самодетермінацію (англ. *self-determination theory; SDT*) через призму зовнішньої і внутрішньої (автономної) мотивації діяльності. Дослідники виявили, що стратегії та практики, у яких фокус робиться на мотивуванні діяльності (і навчальної також), за допомогою нагород, оцінок, санкцій та інших зовнішніх маніпуляцій, підри-

вають продуктивну залученість до творчої (і навчальної діяльності) та відчуття психологічного благополуччя.

Перешкодою в розкритті творчого потенціалу студентів можуть бути прояви описаного Мартином Селігманом (Seligman, 2019) синдрому набутої безпорадності (англ. *learned helplessness*) – стану, коли людина відчуває (вважає), що її дії не можуть змінити ситуацію. Відчуття безпорадності впливає на мотивацію і має тенденцію до іррадіації. Творчість – це ризики й експерименти, перемоги й невдачі – відчуття безпорадності; відмова від активних дій може призвести до уникнення ризику та запобігання спробам виявлення нових ідей або підходів, зниження рівня креативності.

Результати дослідження

4

На основі аналізу методичних розробок із графічного дизайну провідних викладачів закладів мистецької освіти, зокрема Шона Адамса, Алекса Вайта, Еллен Лаптон і Дженіфер Коул Філіпс, Ніла Леонарда і Гевіна Емброуза, запропоновано порівняльну таблицю щодо підходів у формуванні професійних компетентностей, відповідно до якої маємо зробити певні наголоси (Табл. 1).

Таблиця 1. Підходи до формування професійних компетенцій у графічному дизайні (створено авторами)

Автори / Праця	Основні ідеї	Орієнтація на компетенції	Аспекти, релевантні кваліфікаційній роботі
Шон Адамс (2022) <i>Як дизайн спонукає нас думати.</i>	Дизайн як засіб емоційного, культурного та когнітивного впливу	Критичне та емоційне мислення. Візуальна комунікація	Вивчення впливу дизайну на глядача. Інтерпретація контексту. Побудова емоційно-значущого меседжу
Алекс Вайт (2023) <i>Основи графічного дизайну.</i>	Структурні принципи композиції, типографіки, ієрархії	Технічна грамотність. Візуальна культура	Робота з макетом. Свідоме використання простору. Ефективне оформлення друкованої продукції
Еллен Лаптон та Дженіфер Коул Філіпс (2020) <i>Графічний дизайн. Нові основи.</i>	Дизайн як експеримент, інтеракція, візуальне мислення	Креативність. Візуальне моделювання. Міждисциплінарність	Експериментальні підходи. Формування нових образів. Концептуальне мислення
Ніл Леонард та Гевін Емброуз (2019) <i>Дизайнерське дослідження.</i>	Дизайн як дослідницька практика та аргументований процес	Дослідницькі навички. Аналітичне мислення. Методологічна грамотність	Проведення візуальних і соціокультурних досліджень. Обґрунтування дизайнерських рішень. Робота з джерелами, аналітика, рефлексія

Аналіз ключових теоретичних праць сучасних фахівців у галузі графічного дизайну дає підстави зробити висновок, що формування професійних компетенцій у студентів – майбутніх графічних дизайнерів – має ґрунтуватися на комплексному підході. Кваліфікаційна робота при цьому виступає не лише як засіб демонстрації технічної майстерності, а і як результат дослідницького, рефлексивного й креативного процесу, що охоплює аналіз, проектування, візуалізацію та обґрунтування дизайнерського рішення в контексті сучасних соціокультурних викликів.

Навчання на третьому та четвертому курсах освітньо-професійної програми *«Графічний дизайн»* ХДАДМ присвячено вивченню низки дисциплін, спрямованих на комплексне формування професійних компетенцій, зокрема *«Основи підприємництва та організації бізнесу»*, *«Основи наукових досліджень в дизайн-процесі»*, *«Маркетингові технології в дизайні»*, *«Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації»*, *«Правознавство»*. Такий міждисциплінарний підхід дає змогу не лише глибше осмислити природу творчої взаємодії в команді, а й закріпити знання про методи дослідження в дизайні, аналіз поведінки споживача, цільової аудиторії та ринкових стратегій.

Дисципліна *«Основи підприємництва та організації бізнесу»* зорієнтована на розвиток soft skills у контексті дизайн-освіти. Знання, здобуті під час опрацювання тем, пов'язаних із груповою динамікою, лідерством, конфліктами, доповнювалися методологічною підготовкою в межах курсу *«Основи наукових досліджень в дизайн-процесі»*, зокрема вмінням аналізувати емпіричні дані, формулювати висновки, обґрунтовувати позицію та використовувати якісні й кількісні методи для діагностики стану команди.

У рамках самостійної та практичної роботи дисципліни *«Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації»* здобувачі вивчали та виконували завдання з аналізу власного креативного потенціалу, визначення ролей у команді (координатор, ідейний генератор, виконавець, експерт тощо), оцінки лідерських якостей, стилів поведінки в конфліктних ситуаціях, Я-станів та життєвих комунікативних позицій (згідно з концепцією Е. Берна (Berne, 1996)). Отримані результати здобувачі аналізували з позицій і психології міжособистісної взаємодії, і з опорою на аналітичні навички, сформовані через курс *«Основи наукових досліджень»*.

Паралельно дисципліна *«Маркетингові технології в дизайні»* дозволила студентам осмислити командну роботу як інструмент ефективного просування дизайн-продукту. В умовах сучасного ринку креативних індустрій здатність до взаємодії в міждисциплінарних командах є визначальною для розробки конкурентоспроможних рішень, адаптованих до потреб споживача. Студенти розглядали типові командні структури в марке-

тингових і рекламних агентствах, аналізували кейси з брендингу, реклами, графічного дизайну, зокрема, у форматі крос-функціональних команд.

Завершення кожного практичного заняття супроводжувався рефлексією щодо отриманого досвіду, що також є складником розвитку дослідницьких навичок. Такі елементи навчального процесу готують студентів не лише до роботи над кваліфікаційною роботою, а й до участі в реальних дизайн-проектах, які потребують інтеграції наукових підходів, психологічної обізнаності й маркетингового мислення.

З огляду на те, що здобувачі дизайнерського факультету вже з першого курсу залучаються до проєктної діяльності, впровадження освітніх компонент, які синтезують наукові, психологічні й маркетингові підходи, є вкрай актуальним. Така модель підготовки дає змогу закладати фундамент для самостійного прийняття рішень, формування стратегії дизайн-комунікації та ефективного функціонування в творчих командах. У добу, коли дизайн дедалі більше спирається на дослідження й ринок, поєднання цих освітніх компонент забезпечує не лише якість кваліфікаційної роботи, а й готовність до професійної самореалізації в умовах реального середовища на сучасному ринку креативних індустрій.

Отже, у межах міжгалузевого аналізу навчального процесу можемо визначити ключові методологічні компоненти: концептуальне мислення, візуалізація, семіотика, основи комунікації та креативні стратегії. Їх було узгоджено з елементами дослідницької діяльності (разом з емпіричним дослідженням, аналізом цільової аудиторії, культурного контексту тощо) та візуальної комунікації. Інтеграція цих складників забезпечує наскрізну логіку освітньої траєкторії здобувача.

Кваліфікаційна робота є одним із ключових етапів формування професійних компетенцій майбутніх фахівців у галузі графічного дизайну. Вона виступає як комплексний інтеграційний процес, що дозволяє не лише продемонструвати набуті теоретичні знання, але й реалізувати їх на практиці, враховуючи специфіку різних напрямків дизайну. Графічний дизайн сьогодні охоплює широкий спектр напрямів, кожен із яких вимагає особливого підходу, інструментарію та креативних рішень.

Аналіз кваліфікаційних бакалаврських проєктів з урахуванням вище зазначених напрямів дозволяє виявити не лише рівень сформованих професійних компетенцій здобувачів, а й окреслити тенденції, виклики та перспективи розвитку освітнього процесу у сфері графічного дизайну. У такому контексті комплексний підхід до оцінювання проєктів сприяє усвідомленню важливості інтеграції теоретичних знань, практичних навичок та креативності, що є запорукою успішної підготовки дизайнерів, здатних працювати в сучасних динамічних умовах ринку.

Робота А. Маркіної (рис. 1) є вельми актуальною в контексті цифрової трансформації та зростання значення візуальних комунікацій у B2B-середовищі. Розробка сучасної айдентики для промислової компанії демонструє інтеграцію дизайнерського мислення з підприємницьким та маркетинговим підходами, адже відображає розуміння бренду як бізнес-інструменту, що формує довіру партнерів і впізнаваність на ринку. Міждисциплінарність проекту виявляється в поєднанні знань із дисциплін «Основи підприємництва та організації бізнесу» (бренд як складова бізнес-стратегії), «Маркетингові технології в дизайні» (візуальна мова бренду як комунікаційний канал), та «Основи наукових досліджень у дизайн-процесі» (аналіз ринку, користувацьких очікувань і конкурентного середовища). Особливо важливим є орієнтир на людиноцентричний дизайн, що має зв'язок із дисципліною «Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації», адже авторка демонструє усвідомлення емоційного аспекту взаємодії користувача з брендом.

Використання анімації логотипу, мінімалістичних рішень у візуальних матеріалах і розробка пакування IoT-пристрою свідчить про сформовані компетенції в системному мисленні, візуальній комунікації, бізнес-орієнтованому проектуванні та розумінні правових аспектів використання авторського продукту. Отже, проект демонструє не лише дизайнерську майстерність, а й здатність мислити стратегічно, інтегруючи знання з різних сфер у цілісну візуально-комунікаційну систему.

Створення естетично гармонійного й технічно функціонального шрифту «Hildesia» у роботі А. Романенко (рис. 2) стало результатом поєднання дизайнерського мислення, дослідницьких методів і стратегічного бачення бренду міста. Проект демонструє, як графічний дизайн у міждисциплінарній взаємодії з гуманітарними, правовими й маркетинговими науками формує сучасний культурний простір європейських міст. У процесі передпроектного дослідження авторка застосувала методи, характерні для курсу «Основи наукових досліджень у дизайн-процесі»: аналіз історичних джерел, семіотичний аналіз форм, вивчення символіки міських гербів і легенд. Це дало змогу обґрунтувати культурний контекст шрифту, який отримав назву на честь легендарної покровительки міста.

Візуальна концепція шрифту поєднує історичну спадщину й сучасну типографічну естетику, демонструючи міждисциплінарну інтеграцію знань із графічного дизайну, культурології та маркетингу. Шрифт виконує не лише естетичну, а й промоційну функцію, слугуючи інструментом міського брендингу. Особливу увагу приділено питанням авторського права і правового захисту шрифту як інтелектуального продукту. Водночас розробка власного шрифту, його тестування у візуальних носіях (герб,



Рис. 1. Анастасія Маркіна. Редизайн елементів візуальної комунікації компанії «EVOCON», кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 1. Anastasiia Markina. Redesign of visual communication elements for the company "EVOCON." Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.



Рис. 2. Анастасія Романенко. Дизайн та рекламний супровід шрифту «HILDESIA», кер. к.м., доц. Тетяна Іваненко, консультант Наталя Більдер, 2024.

Fig. 2. Anastasiia Romanenko. Typeface design and advertising support for "HILDESIA." Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Tetiana Ivanenko; Consultant: Nataliia Bilder, 2024.

сувенірна продукція, вебсайт) та підготовка до комерційного використання демонструють розуміння принципів «Основ підприємництва та організації бізнесу» – від розробки унікального продукту до його просування як бренду.

Розробка елементів корпоративної ідентифікації бренду «Tactile Joy» в роботі М. Веремеєнко (рис. 3) також демонструє активну взаємодію графічного дизайну з низкою суміжних дисциплін: психологією, педагогікою, ергономікою, нейродизайном і соціальними комунікаціями. Основна ідея полягала в створенні комплексного інклюзивного продукту, що поєднує естетичні, сенсорні й емоційні аспекти взаємодії з користувачем.

Дизайн-проект розвиває міждисциплінарний підхід через поєднання візуальної мови графічного дизайну з принципами арт-терапії та сенсорного розвитку дітей. У процесі розробки розглядалися декілька концепцій – «Сенсорний світ» та «Історія у формі гри», які спиралися на знання з галузей дитячої психології, ней-

роестетики, дизайну пакування та комунікаційного брендингу. Остаточне рішення стало синтезом двох концепцій: гармонійне поєднання плавних форм, приглушених кольорів і природних матеріалів (згідно з принципами екодизайну) з ігровими елементами, що активізують фантазію та дрібну моторику. У такий спосіб дизайн набув не лише естетичної, а й терапевтичної функції.

Проект «Tactile Joy» є прикладом того, як графічний дизайн може виходити за межі традиційних візуальних завдань, інтегруючись із соціальною сферою, педагогічними технологіями й науками. Унаслідок створено інклюзивний бренд, який не лише комунікує через візуальні образи, а й формує чуттєвий, безпечний простір для розвитку дітей із розладами аутичного спектра.

Дизайн багатосторінкового видання для підлітків та супутнього сувенірного комплексу Н. Ярошенко (рис. 4) є прикладом міждисциплінарної взаємодії графічного дизайну з психологією, педа-



Рис. 3. Мілена Веремєєнко. Дизайн айдентики та пакувального іграшкового комплексу «Tactile Joy» для дітей з аутизмом, кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 3. Milena Veremeyenko. Identity and packaging design for the toy set "Tactile Joy" for children with autism. Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

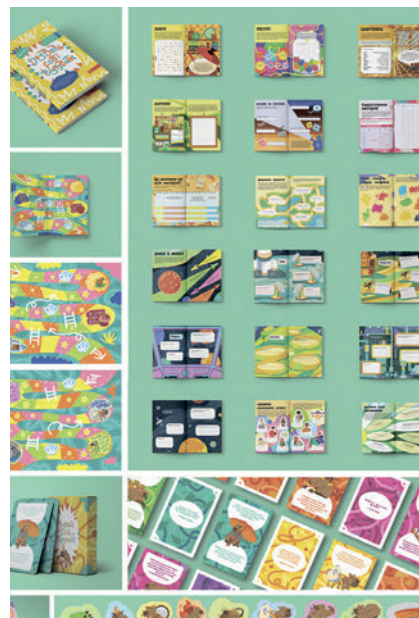


Рис. 4. Надія Ярошенко. Дизайн і верстка багатосторінкового видання та сувенірного комплексу до книги Олени Рудої «Щоденник емоцій», кер. д.ф., ст. викл. Надія Величко, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 4. Nadiia Yaroshenko. Design and layout of a multi-page publication and souvenir set for the book Diary of Emotions by Olena Ruda. Supervisor: Doctor of Philosophy, Senior Lecturer Nadiia Velychko; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

гогікою, соціальними комунікаціями та арттерапією. Основна мета проєкту – створення продукту, який не лише виконує інформативну та естетичну функції, але й сприяє емоційному розвитку, саморефлексії та психологічній стабільності підлітків. Проєкт поєднує елементи графічного дизайну, верстки та ілюстрації із принципами психологічної підтримки. Ілюстрований щоденник і сувенірний комплекс утворюють єдину комунікаційну систему, де дизайн є посередником між естетикою та внутрішнім світом користувача.

Отже, робота демонструє, як графічний дизайн може виконувати не лише комунікаційну, а й терапевтичну функцію, підтримуючи особистісний розвиток через візуальне та емоційне занурення. Це підкреслює значення міждисциплінарного підходу в сучасних дизайнерських практиках, спрямованих на гуманізацію візуальної культури.

Роботу О. Кривич (рис. 5) присвячено розробці динамічної айдентики для вітроенергетичної компанії в умовах зростання актуальності відновлюваної енергетики в Україні як ключового чинника енергетичної незалежності на тлі наслідків російської агресії та інтересу іноземних інвесторів до галузі. Міждисциплінарність проєкту проявляється у взаємодії таких напрямів, як екологія та енергетика (через відображення ідеї чистої енергії та сталого розвитку у візуальній мові бренду); інженерний дизайн (використання принципів структури, ритму й динаміки, притаманних вітротурбінам, у формотворенні логотипу); маркетингові комунікації (побудова айдентики, що підвищує довіру інвесторів і створює конкурентну перевагу на міжнародному ринку); цифрові технології (створення системи, адаптованої до різних цифрових і друкованих середовищ).

Отже, проєкт поєднує естетичні, технологічні й екологічні аспекти дизайну, демонструючи, як графічна айдентика може стати інструментом не лише візуальної комунікації, а й популяризації відновлюваної енергетики. Робота підкреслює значення міждисциплінарного підходу як основи створення ефективних візуальних систем у сучасному комунікаційному середовищі.

Проєкт В. Губанова (рис. 6) демонструє міждисциплінарний підхід у поєднанні графічного дизайну, культурології, властивостей матеріалів та екології. Дизайн-пропозиція, заснована на символізмі срібла, поєднує елементи алхімії, астрономії та сучасних тенденцій мінімалістичного стилю. Конструктивно-пластичне рішення спирається на принципи інженерної форми: округлі, сферичні й циліндричні елементи, що підсилюють астрономічну концепцію. Використання екологічних матеріалів та новітніх технологій виробництва відображає синтез дизайну з екологічними й технологічними науками. У такий спосіб проєкт підкреслює роль графічного дизайну як галузі, що об'єднує естетику, науку і сталі практики.



Рис. 5. Олена Кривич. Дизайн динамічної айдентики компанії «Ventum», кер. к.м., ст. викл. Ольга Квітка, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 5. Olena Kryvych. Dynamic identity design for the company "Ventum." Supervisor: PhD in Art Studies, Senior Lecturer Olha Kvitka; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

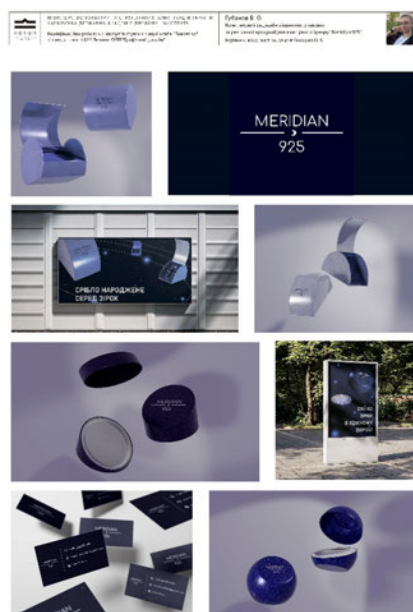


Рис. 6. Владислав Губанов. Комплексний редизайн айдентики, упаковки та рекламної продукції ювелірного бренду «MERIDIAN 925», кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025 рік.

Fig. 6. Vladyslav Hubanov. Comprehensive redesign of identity, packaging, and advertising materials for the jewelry brand "MERIDIAN 925." Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

У проєкті М. Колоскової (рис. 7) міждисциплінарність проявляється в поєднанні принципів графічного дизайну, UX/UI-дизайну, програмування, архівознавства та медіа-технологій. Концепція ґрунтується на переосмисленні традиційного архіву як цифрового середовища, у якому дизайн виконує роль посередника між інформацією, користувачем і технологією. У процесі реалізації використано знання з 3D-моделювання, анімації, інтерактивних технологій і психології сприйняття візуальної інформації. Проєкт демонструє, як графічний дизайн виходить за межі візуальної форми, перетворюючись на гнучку систему комунікацій між людиною та цифровим простором.

Проєкт Д. Коробки (рис. 8) об'єднує графічний дизайн, типографіку, семіотику, психологію сприйняття та мистецтвознавство. У процесі створення абетки досліджено символічну

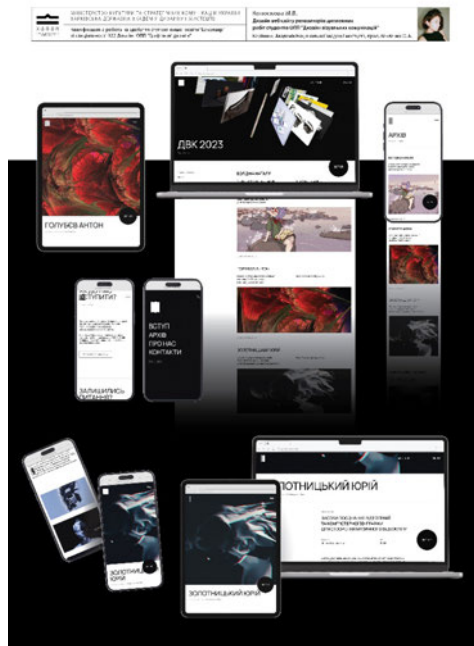


Рис. 7. Марія Колоскова. Дизайн вебсайту репозиторію дипломних робіт студентів ОПП «Дизайн візуальних комунікацій», кер. проф. Олег Векленко, к.м., доц. Людмила Литвинюк, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 7. Mariia Koloskova. Website design for the repository of diploma projects by students of the Visual Communication Design program. Supervisors: Professor Oleh Veklenko; PhD in Art Studies, Associate Professor Liudmyla Lytvyniuk; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.



Рис. 8. Денис Коробка. Дизайн і верстка багатосторінкового видання та сувенірного комплексу до авторської книги «Абетка почуттів», кер. д.ф., ст. викл. Надія Величко, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 8. Denys Korobka. Design and layout of a multi-page publication and souvenir set for the author's book *The Alphabet of Feelings*. Supervisor: Doctor of Philosophy, Senior Lecturer Nadiia Velychko; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

природу літери як візуального знака та носія смислу. Лаконічна композиція, обмежена кольорова палітра і структурний мінімалізм відображають діалог між графічною естетикою й когнітивною простотою сприйняття. Елементи плям, що пронизують сторінки, уводять живу матеріальність у стерильний простір видання, створюючи відчуття взаємодії між мистецтвом, психологією і книговидаванням. Отже, абетка стає не лише навчальним, а й філософським виданням, що поєднує дисципліни гуманітарного знання через графічний дизайн.

Проект Є. Титової (рис. 9) демонструє поєднання графічного дизайну, соціології, культурології, психології та комунікаційних студій. Передпроектне дослідження дало змогу осмислити тему війни і втрати через візуальні метафори, що поєднують естетику й гуманітарну рефлексію. Символ вирізаного паперу від-

силає до концептів крихкості, пам'яті й мовчання, використовуючи міждисциплінарні принципи театральної образності та психологічної емпатії. Мінімалістична композиція, контраст кольорів і продумана емоційна динаміка демонструють те, як графічний дизайн може функціонувати як інструмент соціального впливу, колективної пам'яті й візуальної терапії.

Робота С. Новікової (рис. 10) є яскравим прикладом соціально ангажованого дизайну, що поєднує особисту травму, глибоку емпатію та професійне бачення ролі графічного дизайну в гуманітарних процесах. Міждисциплінарний характер проекту виявляється в синтезі графічного дизайну, соціології, риторики, комунікаційних стратегій та урбаністики. Авторка застосувала класичні риторичні принципи (етос, патос, логос) у поєднанні з візуальними тропами, створюючи інтелектуально насичену постерну серію. Імерсійна частина – інсталяції в місь-



Рис. 9. Єва Тітова. Дизайн айдентики та рекламного супроводу до міжнародного конкурсу-виставки «Голос незабутих», кер. ст викл. Катерина Лаврікова, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 9. Yeva Titova. Identity and advertising design for the international exhibition-competition The Voice of the Unforgotten. Supervisor: Senior Lecturer Kateryna Lavrikova; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.



Рис. 10. Софія Новікова. Дизайн айдентики та рекламний супровід неприбуткової організації «World Without War», кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 10. Sofia Novikova. Identity and promotional design for the non-profit organisation World Without War. Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

кому просторі – демонструє інтеграцію дизайну із просторовим мистецтвом і соціальними практиками. Проект відображає, як графічний дизайн може виконувати функцію гуманітарного комунікатора, який поєднує особисту історію, публічний простір і колективну пам'ять. Такий підхід підтверджує міждисциплінарну сутність сучасного дизайну як інструменту соціальної дії.

Проаналізувавши кваліфікаційні роботи студентів ОПП «Графічний дизайн» ХДАДМ, можна сформулювати складники професійних компетенцій сучасного графічного дизайнера, до яких відносимо:

- *аналітико-дослідницьку компетентність* (уміння працювати з інформацією, проводити візуальні дослідження);
- *креативно-проектну* (розробка дизайн-концепцій, пошук інноваційних рішень);
- *технологічну* (володіння цифровими інструментами, техніками друку, новітніми технологіями);
- *комунікативну* (ефективна презентація проектів, візуальна аргументація, сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди);
- *етичну та соціокультурну* (орієнтація на потреби суспільства, сталий дизайн);
- *підприємницьку* (розуміння основ брендингу, авторського права, фріланс-менеджменту).

Кваліфікаційна робота розглядається не лише як форма підсумкової атестації, а і як інструмент професійного становлення, в якому студент реалізує повний цикл дизайнерського проекту: від визначення проблеми і дослідження до формування концепції, візуалізації та презентації. Такий підхід дає змогу поєднати:

- *аналітичний складник* – через обґрунтоване дослідження теми та цільової аудиторії;
- *креативний* – через розробку унікального дизайн-рішення;
- *технічний* – через використання сучасних інструментів (графічні редактори, AR, UX/UI-прототипи);
- *комунікативний* – через публічний захист, пояснювальну записку, оформлення портфоліо.

Поєднання *дизайн-дослідження (design research)* і *дизайн-мислення (design thinking)* створює умови для осмисленого та інноваційного підходу до реалізації кваліфікаційної роботи. Застосування цих підходів дозволяє: формувати здатність критично оцінювати вихідні умови завдання, виявляти глибинні потреби користувача; здійснювати поетапну валідацію концепцій через прототипування і тестування; застосовувати візуальну рефлексію як інструмент самоаналізу та корекції проектних рішень; обґрунтовувати дизайн-продукт не лише формально-естетично, а й соціокультурно, функціонально та етично.

Крім того, не менш важливими тут є ключові дидактичні принципи, які мають бути покладені в основу роботи викладача й консультанта в процесі супроводу кваліфікаційного проекту, а саме: наставництво замість контролю; надання здобувачеві права на вибір теми, формату, стилістики та засобів реалізації проекту; інтерсуб'єктивна взаємодія – партнерські відносини між студентом і керівником як умова розвитку відповідальності; акцент не лише на результат, а й на усвідомлення процесу; інтеграція із професійним середовищем – залучення зовнішніх експертів, участь у курсах, конференціях, публічних презентаціях, створення умов для задоволення базових потреб особистості, які сприятимуть професійній та особистісній самореалізації: автономії (відчуття, що я контролюю своє життя та діяльність); компетентності (відчуття, що я здатний досягати бажаних результатів); соціальної приналежності (позитивні взаємозв'язки з людьми).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У дослідженні систематизовано й інтегровано методологічні засади графічного дизайну, дослідницькі практики, візуальну комунікацію та міждисциплінарні зв'язки як єдиний процес професійної підготовки, що завершується кваліфікаційним проектом. Сформульовано підходи до формування професійних компетенцій у графічному дизайні (за методиками видатних теоретиків у галузі сучасного графічного дизайну). Уточнено структуру професійних компетенцій, релевантних сучасному ринку праці в сфері графічного дизайну. Виявлено роль кваліфікаційної роботи як синтетичного інструменту, що поєднує аналітичні, креативні, технічні й комунікативні складники дизайнерської діяльності. Обґрунтовано доцільність застосування дизайн-дослідження, елементів критичного мислення, дизайн-мислення та візуальної рефлексії в процесі створення кваліфікаційної роботи. Визначено принципи ефективного педагогічного супроводу, який сприяє розвитку автономності, відповідальності та професійної ідентичності майбутнього дизайнера.

Висновки

6

У статті обґрунтовано актуальність міждисциплінарного підходу в підготовці графічних дизайнерів. З'ясовано, що синтез знань з дизайну, маркетингу, психології, комунікацій, підприємництва та наукових досліджень дає змогу формувати гнучкі, адаптивні компетенції, потрібні для сучасного ринку креативних індустрій.

Підкреслено, що кваліфікаційна робота не є лише підсумковим проектом, а й методологічно складним процесом, що охоплює дослідження, аналіз, візуалізацію, креативну розробку та комунікацію. Вона є засобом виявлення професійної зрілості, критичного мислення, інноваційного підходу та соціальної чутливості студента.

Дисципліни «Основи наукових досліджень», «Маркетингові технології в дизайні», «Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації», «Основи підприємництва», «Правознавство» виконують роль інструментів методологічної підготовки. Вони сприяють розвитку soft skills, аналітичного мислення, комунікативних та лідерських якостей, дослідницьких умінь і комерційної обізнаності.

Студенти не лише засвоюють теоретичні знання, а й застосовують їх на практиці через індивідуальні та командні завдання, рефлексію досвіду, аналіз поведінки споживача, створення дизайн-продуктів, що відповідають соціокультурним викликам.

Унаслідок аналізу було виокремлено такі компетенції:

- аналітико-дослідницька;
- креативно-проектна;
- технологічна;
- комунікативна;
- етична та соціокультурна;
- підприємницька.

Наведено аналіз низки кваліфікаційних проєктів, що ілюструють широту професійних завдань – від дизайну для соціальних ініціатив, освітніх ігор, брендів, книжок до цифрових платформ. Це підтверджує глибоку інтеграцію міждисциплінарних знань і спрямованість на реальні потреби суспільства. Значна частина студентських проєктів порушує важливі соціальні, гуманітарні, інклюзивні теми. Це демонструє, що графічний дизайн сьогодні не лише візуальне мистецтво, а й потужний інструмент соціального висловлювання та культурної пам'яті.

Підтверджено, що вся модель підготовки в межах ОПП «Графічний дизайн» ХДАДМ спрямована на формування цілісної професійної ідентичності студента, здатного до адаптації в умовах змін, інновацій та високої конкуренції.

Список бібліографічних посилань

- Адамс, Ш. (2022). *Як дизайн спонукає нас думати: відчувати, діяти* (М. Тимченко, пер.). ArtHuss.
- Вайт, А. В. (2023). *Основи графічного дизайну* (3-тє вид.; Л. Коцюк & О. Пелипенко, пер.). ArtHuss.
- Лаптон, Е., & Філліпс, Дж. К. (2020). *Графічний дизайн: Нові основи* (2-ге вид.; І. Михайлишена, пер.). ArtHuss.
- Леонард, Н., & Емброуз, Г. (2019). *Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження* (М. Мельник & В. Пугач, пер.). ArtHuss.
- Berne, E. (1996). *Games people play: The basic handbook of transactional analysis*. Ballantine Books.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (Eds.). (2002). *Handbook of self-determination research*. The University of Rochester Press.

- Heller, S. (Ed.). (2005). *The education of a graphic designer* (2nd ed.). Allworth Press.
- Nordström, K., & Ridderstråle, J. (2000). *Funky business: Talent makes capital dance*. BookHouse Publishing.
- OECD. (2018). *Oslo manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation* (4th ed.). Eurostat, European Union.
- Rotenberg, V. S. (2009). Search activity concept: Relationship between behavior, health and brain functions. *Activitas Nervosa Superior*, 51(1), 12–44. <http://doi.org/10.1007/BF03379921>
- Seligman, M. E. P. (2019). *The hope circuit: A psychologist's journey from helplessness to optimism*. John Murray.

References

- Adams, S. (2022). Yak dyzain sponukaie nas dumaty: vidchuvaty, diiaty [How design makes us think: And feel and do things] (M. Tymchenko, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Berne, E. (1996). *Games people play: The basic handbook of transactional analysis*. Ballantine Books [in English].
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Collins [in English].
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row [in English].
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (Eds.). (2002). *Handbook of self-determination research*. The University of Rochester Press [in English].
- Heller, S. (Ed.). (2005). *The education of a graphic designer* (2nd ed.). Allworth Press [in English].
- Leonard, N., & Ambrose, G. (2019). *Osnovy. Hrafichnyi dyzain 02: Dyzainerske doslidzhennia* [Basics. Graphic design 02: Design research] (M. Melnyk & V. Puhach, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2020). *Hrafichnyi dyzain: Novi osnovy* [Graphic design: The new basics] (2nd ed.; I. Mykhailyshena, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Nordström, K., & Ridderstråle, J. (2000). *Funky business: Talent makes capital dance*. BookHouse Publishing [in English].
- OECD. (2018). *Oslo manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation* (4th ed.). Eurostat, European Union [in English].
- Rotenberg, V. S. (2009). Search activity concept: Relationship between behavior, health and brain functions. *Activitas Nervosa Superior*, 51(1), 12–44. <http://doi.org/10.1007/BF03379921> [in English].
- Seligman, M. E. P. (2019). *The hope circuit: A psychologist's journey from helplessness to optimism*. John Murray [in English].
- White, A. W. (2023). *Osnovy hrafichnoho dyzainu* [The elements of graphic design] (3rd ed.; L. Kotsiuk & O. Pelypenko, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].

Надійшла 28.08.2025; Прийнята 05.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025

ІННОВАЦІЙНІ ЗАСОБИ ДИЗАЙНУ ФІРМОВОГО СТИЛЮ БРЕНДУ: СУЧАСНІСТЬ І ПЕРСПЕКТИВИ

Рада Михайлова

<https://orcid.org/0000-0002-7264-0205>

доктор мистецтвознавства,
професор,

Київський національний університет
технологій та дизайну,
Київ, Україна
radami1818@gmail.com

Артем Парфіло

<https://orcid.org/0009-0009-6392-0684>

здобувач вищої освіти
факультету дизайну,

Київський національний університет
технологій та дизайну,
Київ, Україна
artphotography@ukr.net

INNOVATIVE MEANS OF DESIGNING A BRAND'S CORPORATE STYLE: CURRENT STATUS AND PROSPECTS

Rada Mykhailova,

<https://orcid.org/0000-0002-7264-0205>,

Doctor of Science in Art Studies,
Professor,

Kyiv National University of Technologies
and Design,
Kyiv, Ukraine
radami1818@gmail.com

Artem Parfylo,

<https://orcid.org/0009-0009-6392-0684>,

Student,
Faculty of Design,
Kyiv National University
of Technologies and Design,
Kyiv, Ukraine
artphotography@ukr.net

Анотація

Мета статті полягає в аналізі сучасних засобів розробки фірмового стилю, а саме – модульних і варіативних логотипів, адаптивної типографії та гнучких кольорних систем як зразків дизайну, а також правил та принципів формотворення в режимі автоматичного екранного підлаштування для зручності користування, на основі змінних підходів, придатних до адаптації на різних платформах, пристроях, контекстах. При збереженні загальної впізнаваності, це можуть бути різні версії логотипу (повна, скорочена, монохромна) або лише графічний елемент (фірмовий знак). Завданням є: виявити їхній потенціал для оновлення айдентики в умовах багатоканальної комунікації та швидких змін у технологіях. **Методологія дослідження** базується на поєднанні теоретичного аналізу наукових джерел і практичних кейсів редизайну, здійснених українськими та міжнародними дизайн-студіями. Використано аналітичний, структурний та порівняльний

Abstract

The purpose of this article is to analyse modern means of developing corporate identity, namely modular and variable logos, adaptive typography and flexible colour systems as design samples, as well as rules and principles of form creation in automatic screen adjustment mode for ease of use, based on variable approaches that can be adapted to different platforms, devices, and contexts. While maintaining overall recognisability, these can be different versions of the logo (full, abbreviated, monochrome) or just a graphic element (trademark). The task is to identify their potential for updating their identity in the context of multi-channel communication and rapid technological changes. **The research methodology** is based on a combination of theoretical analysis of scientific sources and practical redesign cases carried out by Ukrainian and international design studios. Analytical, structural, and comparative methods are employed, along with a systematic approach that enables the effectiveness of solutions to

методи, а також системний підхід, що дає змогу оцінити ефективність рішень за об'єктивними критеріями та здійснити прогностику. **Наукова новизна** полягає у висвітленні трансформації фірмового стилю з традиційної статичної системи в динамічну. З'ясовано, як змінні графічні елементи, адаптивна типографія й індивідуальні кольорові рішення допомагають брендам залишатися актуальними та підвищувати ефективність комунікацій. **Висновки.** Фірмовий стиль на сучасному етапі має розглядатися як система, що дає змогу адаптувати візуальні рішення до різних медіа та каналів комунікації. Редизайн як інструмент трансформації визначається не лише естетичними якостями, а й конкретними показниками ефективності. Перспективи розвитку фірмового стилю бренду полягають у поєднанні стратегічного підходу та нових технологій, включно із підходами до дизайну як інструменту створення візуальної айдентики на основі адаптивних і змінних правил, у супереччя непорушним фіксованим елементам, проте впізнаваного в різних контекстах. Така позиція висуває вимоги до професійної підготовки дизайнера як головного виробника конкурентоспроможних зразків дизайн-продукту.

Ключові слова:

графічний дизайн, фірмовий стиль, цифровий дизайн, інновації, брендинг, редизайн, адаптивність, технології, штучний інтелект.

be assessed according to objective criteria and forecasts to be made. **The scientific novelty** lies in highlighting the transformation of corporate identity from a traditional static system to a dynamic one. It has been established that variable graphic elements, adaptive typography, and individual colour solutions help brands stay relevant and increase the effectiveness of their communications. **Conclusions.** At the present stage, corporate identity should be viewed as a system that allows visual solutions to be adapted to different media and communication channels. Redesign as a tool for transformation is determined not only by aesthetic qualities, but also by specific performance indicators. The prospects for developing a brand corporate identity lie in combining a strategic approach with new technologies, including design approaches as a tool for creating a visual identity based on adaptive and variable rules, as opposed to immutable, fixed elements, yet recognisable in different contexts, platforms, and needs. This position places demands on the professional training of designers, as they are the primary producers of competitive design product samples.

Keywords:

graphic design, corporate identity, digital design, innovation, branding, redesign, adaptability, technology, artificial intelligence.

Вступ

Сучасний фірмовий стиль бренду дедалі частіше постає як динамічна графічна система, здатна змінюватися без втрати ідентичності. У центрі змін – модульні й варіативні логотипи, що впливають на форму й композицію графічної формули, та адаптивна типографія, зокрема кастомні шрифти з їхнім впливом на кегль, насиченість літер та інтерліньяж. Змінні кольорові палітри, своєю чергою, інтегруються як частина загальної системи, допомагаючи коригувати колірні акценти залежно від контексту застосування, не порушуючи впізнаваності фірмового стилю бренду. Особливої уваги потребує дослідження редизайну айдентики бренду, наявний досвід у формуванні якої демонструють численні проекти провідних дизайнерських студій, де стратегічне планування в поєднанні з креативними рішеннями забезпечує довготривалу ефективність і впізнаваність візуальної системи бренду.

Слід зазначити, що в нашому розумінні редизайн айденти-ки – це оновлення або повна зміна графічного рішення стилю бренду, що включає логотип (знак, логознак), кольорову палітру, шрифти, графічні елементи, ілюстрації, упаковку, а також принци-пи комунікації з аудиторією. Мета редизайну – оновити візуальне «обличчя» бренду, щоб він відповідав актуальним маркетинговим завданням, залишаючись упізнаваним, формував позитивне вра-ження у споживачів, відповідав вимогам сучасних трендів.

Серед наявних викликів найбільш відповідними сучасному рівню дизайну брендів, як показує практика, є такі: багатоканальність комунікацій, вимоги щодо доступності та інклюзивності, потреба швидкого масштабування айдентики в нові форми. Паралельно значну роль набувають нові інструменти на основі штучного інтелекту, що впливають на ефективність роботи дизайнерів, спрощуючи початкові етапи пошуку форми, тестування варіантів, узгодження стилю.

У цьому дослідженні з'ясовуються принципи та методи, що дають змогу системно проектувати (розробляти) і за потреби трансформувати фірмовий стиль на рівні логотипа, типографії, кольору, графічних рішень тощо в реалізації проєктів.

Мета дослідження 2

Метою дослідження є аналіз і систематизація інноваційних методів розробки фірмового стилю бренду, зокрема модульних і варіативних логотипів, адаптивної типографії, гнучких колірних систем. Стаття зорієнтована на визначення їхнього потенціалу для розробки та, за потребою, трансформації айдентики в умовах багатоканальної комунікації та швидких технологічних змін. Дослідження базується на аналізі практичних кейсів редизайну айдентики конкретних брендів від провідних диза-йнерських студій для з'ясування того, як кінцевий результат впливає на ефективність візуальної системи брендів.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Прагнення відомих сучасних брендів до оновлення свого фірмового стилю та айдентики – численні й безперечні. Вони викликані тим, що зміни у фірмових знаках, шрифтах чи кольорових рішеннях допомагають компаніям утримувати увагу споживачів та залишатися цікавими для своєї аудиторії, демонструючи їй удосконалення свого візуального образу. Системний аналіз таких прикладів допомагає виділити закономірності в створенні сучасного фірмового стилю й айдентики, визначити переваги окремих засобів для розуміння можливостей найбільш дієвих інструментів у роботі дизайнера.

Основу наукової систематизації зразків фірмового стилю, питома, градації понять логотипу, знака, логознака, складає розробка Н. Удріс-Бородавко (2025), запропонована дослідницею на основі вивчення вербальних та візуальних складників.

Дослідження базується на поєднанні теоретичного аналізу наукових джерел та огляду реалізованих дизайн-проектів. Методологія передбачає систематизацію інформації про сучасні методи створення, трансформації та адаптації фірмового стилю та виділення ключових тенденцій у дизайні. Теоретична база містить результати міжнародних праць дослідників у галузі дизайну, маркетингу та брендингу, підсумки публікацій в академічних журналах і галузевих виданнях, а також дані сучасних онлайн-ресурсів.

Методології розробки фірмового стилю на основі вивчення аналогів присвятили роботу О. Колосніченко та К. Пашкевич (2022), які детально розглянули функції фірмового стилю, основні сучасні тенденції в розробці фірмових стилів, а також вплив кольору фірмового стилю на емоційний стан споживача. На основі аналізу низки аналогів авторки визначили особливості й закономірності формування фірмових стилів компаній, які використовують його як ефективний засіб комунікації. Стратегії кольору в сучасному бренд-дизайні проаналізували О. Костюченко та Р. Михайлова (2022). Історію та еволюцію фірмового стилю низки брендів знаних зарубіжних компаній розглядали Р. Михайлова та О. Стрелюк (2024), колір та шрифт як елементи візуалізації бренду – Р. Михайлова та К. Грибук (2024).

Питанням розробки і трансформації фірмового стилю та елементів візуальної айдентики в Україні на прикладі конкретних прикладів ребрендингу приділили увагу О. Казанська, Г. Радченко та К. Чернова (2022), які підкреслили його значення як інструменту зміцнення бренду. Автори акцентували увагу на понятті ребрендингу, а також виявили причини й відстежили алгоритми з проведення та оцінки ефективності.

Важливі напрацювання щодо питань оновлення фірмового стилю брендів та їхньої айдентики належать іноземним дослідникам, серед яких А. Джenezе, Л. Кажнар. У статті "Is it time for a rebrand, redesign, or refresh?" (Gense & Kajnar, 2025) розкрито питання щодо доцільності проведення редизайну, ребрендингу або оновлення фірмового стилю. Близькою за підходом є стаття "How often do companies rebrand?" (МОСК, the agency, 2024), у якій на основі звернення до досвіду найбільш відомих та успішних компаній, з'ясовується послідовність і частота проведення тих чи тих змін у фірмовому стилі.

Мінімалізм як поширений стилістичний прийом у сучасному дизайні, у тому числі фірмового стилю брендів розглядає С. Гумбер (Gumber, 2023) у статті "Minimalism in design: A trend of simplicity in complexity", підтримуючи даний тренд як один із провідних.

Результати дослідження **4**

Однією із найпомітніших сучасних концепцій формування образу бренду шляхом вироблення його фірмового стилю є використання модульних та варіативних логотипів, що передба-

чає створення логотипу у вигляді змінної форми, де елементи та колір можуть змінюватися залежно від потрібного контексту, не втрачаючи при цьому своєї впізнаваності (Kuhn, 2021).

Концепція варіативних логотипів, яка існує вже кілька десятиліть, у наш час в умовах інтеграції з різноманітними цифровими платформами виявила свої різноманітні та доволі широкі можливості: вони полягають у здатності не тільки змінювати форму, а й «реагувати» на контекст, користувацькі дані, середовище (Kim, 2019).



Рис. 1. Дудл до Дня
Незалежності України.

Fig. 1. Doodle for Ukraine's
Independence Day.

Приклади впровадження таких систем логотипів нині демонструють більшість світових компаній, найвідомішими з яких є "Google" з механізмом трансформації логотипу в дудл-зображення, присвячене святam та знаковим історичним подіям (Google, n.d.) (рис. 1). В Україні таку практику освоїли компанії "OLX", «Нова Пошта», «Монобанк», низка Telecom-компаній. Платформа продажу речей та аксесуарів "Shafa", наприклад, застосовує знак-іконку, яка в мобільному застосунку оперує додатковими візуальними маркерами (рис. 2).



Рис.2. Зміна логотипів компанії
«shafa».

Fig. 1.2. Logo changes by shafa
company.

Приклади використання варіативних логотипів із тимчасовою зміною кольорів, а також форм у додатках або на аватарках демонструють Meta та LinkedIn, які заповнювали іконки кольорами ЛГБТ-прапора, щоб виявити солідарність із акціями прайд-місяця як певну соціальну ініціативу під умовним лозунгом «Наша компанія солідарна з думкою споживачів та підтримує кожного», що допомагає бренду виглядати сучасним і причетним до життя суспільства.

Негативною стороною «гри» зі знаком є перетворення його на декорацію, коли впізнаваність бренду втрачається (Nemes, 2020). Пошук іконки в такому випадку викликає у споживачів роздратування й відчуття хаосу; отже, замість лояльності аудиторії бренд ризикує отримати зворотний ефект – втрату довіри, оскільки гонитва за трендами може сприйматися як поверхнева реакція на той чи той чинник, і навіть короточасні символіч-

ні модифікації логотипу можуть мати негативний вплив на UX, що потребує обережного планування (*Corporate activism*, 2022).

Іншим актуальним дизайнерським підходом є концепція "variable fonts", затверджена в 2016 р. як представницький стандарт Adobe, Apple, Google та Microsoft. Він стосується адаптивної типографії, яка є одним із основних інструментів сучасного графічного дизайну, адже дає змогу зберігати візуальну цілісність і зручність читання незалежно від того, у якому середовищі відтворюється текст. Поява цього стандарту стала революцією, бо вирішила одразу кілька проблем, з якими роками стикалися дизайнери (Berning, 2020). Якщо раніше для кожного накреслення шрифту – світлого, жирного, курсив та ін. – треба було завантажувати окремий файл, то Variable fonts дозволили об'єднати всі варіанти в один формат, у якому дизайнер легко регулює товщину, ширину чи нахил літер. Це спростило процес підбору типографії, зробило роботу зручнішою і швидшою, сприяло створенню для брендів цілісної системи шрифтів в одному файлі. Важливим наслідком запровадження цього стандарту стала оптимізація технічної продуктивності цифрових додатків та вебсторінок. Використання на сайті кількох шрифтів із десятком варіацій, яке збільшувало «вагу» сторінки, уповільнювало завантаження, негативно впливало на користувацький досвід, у той час, як Variable fonts дали можливість замінити десятки файлів одним універсальним, що значно скоротило час завантаження та інші операції (Crossland et al., n.d.). Зважаючи на те, що в цифровому середовищі адаптивні шрифти є одним із визначальних чинників якісного UX/UI-дизайну, важливим є те, коли текстові елементи залишаються читабельними на екранах малого розміру й водночас зберігають структурну виразність і на великих дисплеях. Розробка індивідуальної адаптивної типографії для цифрового простору потребує гармонійної взаємодії графічних дизайнерів та спеціалістів у галузі UX/UI. Графічний дизайнер визначає естетику шрифтового рішення, модульність і стильові параметри, тоді як UX- і вебдизайнери трансформують ці принципи в гнучкі системи стилів, які коректно працюють у цифрових середовищах (Dick & Woloszyn, 2023). Такий симбіоз дає змогу зберегти баланс між візуальною виразністю й функціональною зручністю, що є винятково важливим у сучасних цифрових продуктах, зокрема в аспекті доступності й інклюзивності, коли йдеться про людей із порушеннями зору або дислексією, котрі потребують контрастних, крупних чи розріджених шрифтів для читання.

Адаптивна типографія важлива для застосування в міському середовищі. Так, для мистецького журналу *Movements Journal*, який запустив Brown Arts Institute у новому Lindemann Performing Arts Center, було створено варіативний шрифт *Movements Variable* від студії *Occupant Fonts*. Цей шрифт анімується за ося-

ми нахилу та товщини, відтворюючи гру світла й тіні на фасаді будівлі та створює динамічний, живий образ, органічно адаптований для плакатів і заголовків і в просторі центру, і в цифрових заголовках самого журналу (*Movements*, n.d.).

Хоча самі концепції модульності й адаптивності в дизайні не є новими, їхня практична реалізація та інтеграція в дизайн сьогодні зазнає перебудови в ділянці гнучкої сітки та системи правил композиції, що врахує особливості розміщення логознака на продукції, рекламних матеріалах або у вебпросторі. Як і раніше, сітка визначає базові пропорції та зони безпеки, водночас у ній також враховано принципи масштабування елементів для різних носіїв. Для типографії важливим параметром, окрім ширини й насиченості, стає оптичний розмір (*Optical Size*) коректного відображення в різних кеглях (*Condensed*, 2017). Передбачається, зокрема, створення інтерактивних цифрових брендгайдів для клієнтів, які не лише описують, а й демонструють логіку трансформації елементів.

Принципово важливим елементом візуальної айдентики є колір, який виконує роль естетичного та семантичного інструменту. Зазвичай палітри брендів жорстко визначені: фіксовані основні й допоміжні кольори забезпечують їхню впізнаваність і комунікації (Костюченко & Михайлова, 2022). Розвиток медіа та мультимедіальних платформ створив потребу в більш гнучкому підході: зміни кольорових акцентів дають змогу впливати на сприйняття продукту чи комунікації без порушення загальної візуальної системи. Наприклад, корекція насиченості чи відтінку допомагає виділити певні елементи, підкреслити сезонність або контекст використання – від пакування й реклами до цифрових платформ. При цьому застосовуються класичні принципи гармонії, контрасту та психології кольору, що забезпечують цілісність візуального образу. Так, шведський бренд “Absolut” змінює кольори та графіку для деяких серій пляшок з урахуванням культурних або святкових подій, дотримуючись упізнаваної форми й логотипу (*Absolut*, 2024), компанія Starbucks щороку трансформує візуальну айдентику своїх чашок залежно від сезону: узимку – це червоні чашки, що стали символом різдвяного періоду, улітку – “cold cups” із градієнтними переходами, неоновими барвами або з ефектом зміни кольору (Михайлова & Стрелюк, 2024). Такі прийоми актуалізації візуальної мови створюють атмосферу сезону без відмови від основної ідентичності (Duford, 2024). Інтеграція гнучких кольорових рішень у систему айдентики дає змогу брендам залишатися помітними, сучасними, унікальними для своєї аудиторії (Костюченко & Михайлова, 2022).

На розвиток варіативних кольорових схем у брендингу в наш час суттєво впливають засоби штучного інтелекту. Застосування їх у професійних графічних редакторах, наприклад в Adobe Illustrator, за допомогою функції “Generative Recolor” сприяє генеру-

ванню десятків варіацій кольорових схем (*Recolor artwork*, 2025). Експериментуванню сприяє швидке тестування палітри в різних контекстах – від цифрових інтерфейсів до друкованих матеріалів.

Стратегічним засобом актуалізації дизайну фірмового стилю залишається редизайн, здатний підвищити візуальну стратегію бренду й оптимізувати комунікації з аудиторією, згідно із запитами ринку (Gense & Kajnar, 2025). Навіть маловідомі бренди, оцінивши переваги осучаснення фірмового стилю, вдаються до редизайну не лише з естетичних міркувань, а й для вирішення комплексних завдань: узгодження візуальних елементів між фізичними та цифровими носіями, створення більш гнучкої та масштабованої системи айдентики, підвищення читабельності.

Сучасні тенденції редизайну відзначаються тяжінням до мінімалізму – спрощення форм логотипів, використання обмежених та гармонійних кольорових палітр, оптимізація шрифтів (Gumber, 2023). Масштабний та успішний редизайн демонструє бренд пива «Чернігівське», створений напередодні його 30-річчя за проектом української студії Reynold & Reyner (*Чернігівське редизайн*, б.д.). Оновлення було зумовлене зміною споживчих настроїв і потребою надати бренду більш сучасного та європейського образу, що торкнулись не стільки складників фірмового стилю, скільки дизайну продукції, етикеток, коробок, рекламних баннерів. Новий шрифт, кольорова гама та відновлений спрощений логознак (рис. 3) поєднали спадковість попередньої айдентики з новою стилістикою, адаптованою до сучасних вимог ринку. Головною метою оновленого дизайну був відхід від усталених візуальних шаблонів та формування нового сприйняття національного бренду, де сучасне розуміння національної ідентичності у візуальній комунікації виходить за межі стереотипів і тлумачиться як естетичне, конкурентоспроможне та актуальне рішення, здатне викликати довіру не лише у внутрішнього, а й у зовнішнього, більш вимогливого ринку.



Рис. 3. Еволюція логознака бренду «Чернігівське».

Fig. 3. Evolution of the logos of the Chernihivske brand.

Важливо підкреслити, що редизайн фірмового стилю в сучасних умовах розглядається не як одноразова практика, а як безперервний процес адаптації бренду до нових соціокультурних і технологічних реалій. Циклічність цього процесу фіксує потребу зміни в середньому кожні 7–10 років, причиною яких є ціннісні переорієнтація аудиторії і поява нових комунікаційних платформ (Колосніченко & Пашкевич, 2022). Успіх редизайну полягає в балансі між традиціями та інноваціями, адже надмірне оновлення призводить до втрати впізнаваності, а неготовність до змін – до відсторонення бренду від сучасних трендів. Так, редизайн упаковки бренду Organic Valley, проведений студією Moxie Sozo, є показовим щодо застосування сучасних методів оновлення візуальної айдентики продуктового бренду (Organic Valley, n.d.). Organic Valley – найбільша фермерська кооперація в США, що об'єднує понад 1600 фермерів і пропонує широкий асортимент органічної молочної продукції (Organic Valley's, 2024). Мета редизайну полягала в підвищенні привабливості бренду для продажів товарів у магазинах, а також у розширенні аудиторії завдяки приходу споживачок, які обирають органічні продукти для своїх родин. Інноваційна концепція "Nowstalgia" поєднала сучасний дизайн з відчуттям ностальгії, викликані позитивними асоціаціями дитинства. Дизайн містив пасторальні сцени із зображенням ферм для передавання атмосфери природи: упізнаваний збільшений логотип, яскраві кольори, чіткі шрифти забезпечували оптимальну видимість товарів на полицях (рис. 4). Було враховано, що в епоху активного використання фотографій та згенерованих зображень споживачі підсвідомо віддають перевагу рукотворним ілюстраціям, оскільки вони асоціюються з автентичністю і людською присутністю, що емоційно підсилює зацікавленість продуктами (Horton et al., 2023).

Отже, ідеї редизайну враховували дослідження поведінки споживачів через "shop-alongs" (у процесі покупки) і тестування дизайну, включно із варіантом з постановочними фотографіями. Загалом було запропоновано вісім варіантів нової



Рис. 4. Редизайн упаковки бренду «Organic Valley».

Fig. 4. Redesign of packaging for the Organic Valley brand.

упаковки, з яких обрано найефективніші. Відділ статистики компанії виявив ефективність редизайну, результатом якого було зростання продажів на 10% впродовж шести місяців. Позитивні відгуки споживачів та партнерів підтвердила нагорода "Designalytics Effectiveness Awards" (Organic Valley's, 2024), яка засвідчила важливість розуміння цільової аудиторії, креативний підхід, чітку комунікацію брендових цінностей для забезпечення комерційного успіху і зміцнення позицій бренду на ринку.

У такому сенсі можна вести мову про перспективи редизайну не лише як візуального оновлення, а і як частини комплексного культурного процесу, адже він проявляється і як реакція на зміни у споживчих звичках чи технологічних можливостях, і сам формує нові уявлення про роль бренду у суспільстві. У просторі, де діють сталі закони композиції, контрасту й сприйняття кольору, редизайн підтримує порядок та впізнаваність, відкриває шляхи до варіацій і комунікацій, балансує між матеріальним середовищем та цифровим. Цей баланс визначає нові стандарти айдентики й дає змогу брендам залишатись актуальними, не втрачаючи сутності (Михайлова & Стрелюк, 2024).

Покроковий аналіз сучасних методів розробки і трансформації фірмового стилю дозволяє побачити і їхні переваги, і ризики у використанні. У таблиці 1 наведено результати огляду та оцінки сучасних методів розробки фірмового стилю. Для оцінювання використано чотири ключові критерії. Під «вартістю впровадження» йдеться про кадрові ресурси і фінанси, необхідні для реалізації методу. «Складність реалізації» описує технологічні та організаційні труднощі, що виникають під час застосування методу. Рядок «вплив на бренд-метрики» відображає об'єктивні показники ефективності, залученість аудиторії, лояльність споживачів та показники продажів. «Термін результативності» вказує на те, протягом якого періоду можна очікувати помітний ефект від використання методу.

Таблиця 1. Огляд та оцінка сучасних методів розробки і трансформації фірмового стилю
Table 1. Review and evaluation of modern methods of developing and transforming corporate identity

Метод Критерії	Модульні та варіативні логотипи	Індивідуальна адаптивна типографія	Гнучкі кольорові системи	Редизайн айдентики
Вартість впровадження	Середня- висока	Висока (розробка унікального шрифту)	Низька-середня	Висока
Складність реалізації	Висока (потрібна система правил і адаптації)	Висока (потрібні технічні навички)	Легка	Середня-висока (залежить від масштабу)

Продовження табл. 1

Вплив на бренд-метрики	Висока впізнаваність, більша залученість аудиторії, персоналізація	Покращена зручність користування, інклюзивність, підвищення рівня UX/UI	Емоційне підсилення кампаній, сезонна актуалізація.	Підвищення конкурентності та довіри, залучення нової аудиторії
Термін результативності	Швидко (онлайн-кампанії, соцмережі)	Середньостроково (на цифрових платформах)	Дуже швидко (миттєвий короткостроковий ефект)	Довгостроково (імідж, позиціонування)

Наукова новизна та практична значимість дослідження

5

Виявлено, що сучасні методи проектування і трансформації фірмового стилю змінюють традиційний підхід до айдентики, перетворюючи її зі статичної системи на динамічну, здатну еволюціонувати без втрати впізнаваності. Проаналізовано використання змінних графічних елементів, типографії та кольорових рішень, які допомагають бренду залишатися помітним і зрозумілим у різних умовах, одночасно підвищуючи ефективність комунікацій з аудиторією. Вивчено, як поєднання спадковості айдентики та нових підходів допомагає зберігати історичну ідентичність бренду, водночас формуючи сучасний, актуальний образ. Розглянуто реальні приклади редизайну, що демонструють ефективність системного підходу: від адаптації логотипів і шрифтів до інтеграції гнучких кольорових палітр та масштабованих візуальних елементів у фізичному та цифровому просторі. З'ясовано, як за допомогою редизайну вирішуються комплексні завдання бренду – підвищення впізнаваності, покращення читабельності й естетичної цілісності, формування сучасного сприйняття продукту, забезпечення послідовності в усіх каналах комунікації. Підтверджено, що редизайн айдентики є не просто косметичною зміною, а стратегічним інструментом, що поєднує творчі рішення дизайнерів із довгостроковими цілями бізнесу й потребами аудиторії.

Висновки

6

Сучасний фірмовий стиль є динамічною системою, а не статичною формою, однак провідною цінністю цієї позиції є не сама змінність, а методика побудови таких систем. Професійний дизайнер демонструє здатність проектувати не фінальне зображення, а набір принципів трансформації: модульні сітки, правила композиції, логіку кольорових комбінацій. Фінальна «картина» дизайну створюється шляхом детальної інструкції до її вироблення, що є правомочним та виправданим у різних умовах.

Найпродуктивнішою вважається дизайн-стратегія, здатна використовувати сучасні технології та дані користувацького досвіду для створення конкурентоспроможного продукту, коли зміни в дизайні легко проходять тестування на предмет упізна-

ваності, доступності та емоційного відгуку. Успішний редизайн демонструє не стільки естетичну досконалість, скільки конкретні показники: впізнаваність, читабельність, швидкість завантаження, конверсію, покращені показники охоплення або продажів.

Отже, майбутнє дизайну фірмового стилю бренду належить усвідомленому проектуванню системи, де кожна зміна є частиною логіки бренду: при цьому пріоритетами в редизайні є системне мислення, технічна грамотність, здатність до міждисциплінарної роботи, де дизайн постає не фінальним продуктом, а інструментом досягнення бізнес-цілей.

Список бібліографічних посилань

- Казанська, О. О., Радченко, Г. А., & Чернова, К. А. (2022). Ребрендинг як інструмент зміцнення бренду. *Наука і техніка сьогодні*, 12(12), 47–57. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-12\(12\)-47-57](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-12(12)-47-57)
- Колосніченко, О. В., & Пашкевич, К. Л. (2022). Методологія розробки фірмового стилю на основі вивчення аналогів. В М. В. Колосніченко (Ред.), *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі* (с. 59–78). Київський національний університет технологій та дизайну. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19965/1/GDIVP_mono_2022_P059-078.pdf
- Костюченко, О., & Михайлова, Р. (2022). Стратегії кольору в сучасному бренд-дизайні. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 5(2), 227–242. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.2.2022.266909>
- Михайлова, Р., & Грибук, К. (2024, 25 квітня). Колір та шрифт як елементи графічної візуалізації бренда одягу. В *Актуальні проблеми сучасного дизайну* (Т. 2, с. 308–311). Київський національний університет технологій та дизайну.
- Михайлова, Р., & Стрелюк, О. (2024). Фірмовий стиль бренду «Starbucks»: історія та еволюція. В *Актуальні проблеми сучасного дизайну* (Т. 2, с. 316–319). Київський національний університет технологій та дизайну.
- Удріс-Бородавко, Н. С. (2025). Логознак: термінологічна альтернатива в українському дискурсі графічного дизайну. В *SCIENTIA: Scientific forum: Theory and practice of research* [Матеріали конференції] (с. 157–160). International Center of Scientific Research.
- Чернігівське редизайн. Найбільший бренд пива в Україні. (б.д.). Reynolds and Reyner. Взято 23 серпня 2025 з <https://reynoldsandreyner.com/ua/chernigivske/>
- Absolut випустив лімітовану серію пляшок, дизайн якої розробив Енді Воргол. (2024, 2 липня). Marketing Media Review. <https://mmr.ua/show/absolut-vipustiv-limitovanu-seriyu-plyashok-dizajn-yakoyi-rozrobiv-endi-vorgol>
- Berning, B. (2020, February 10). *Variable fonts' past, present and future, according to Dalton Maag*. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/news/dalton-maag-variable-fonts-opinion-graphic-design-100220>
- Condensed, B. (2017, October 24). *Inside the fonts: Optical sizes*. Type Network. <https://typenetwork.com/articles/inside-the-fonts-optical-sizes>
- Corporate activism: How to move from commitment to social impact*. (2022, November 24). Esade – Do Better. <https://dobetter.esade.edu/en/corporate-activism-how-move-commitment-social-impact>
- Crossland, D., Kurtuldu, M., Nieskens, R., & Steiner, T. (n.d.). *Introduction to variable fonts on the web*. Web.dev. Retrieved August 23, 2025, from <https://web.dev/variable-fonts/>
- Dick, M. E. K., & Woloszyn, M. (2023). Influence of typographic properties on user experience in digital interfaces. *Estudos em Design*, 31(2), 99–109. <https://doi.org/10.35522/eed.v31i2.1711>

- Duford, K. (2024, November 1). *The starbucks red cup: An emotional cultural cue ushering in the retail holiday season*. The Brand Leader. <https://thebrandleader.com/the-starbucks-red-cup/>
- Gense, A., & Kajnar, L. (2025, March 25). *Is it time for a rebrand, redesign, or refresh?* Behavio. <https://www.behaviolabs.com/blog/is-it-time-for-a-rebrand-redesign-or-refresh>
- Google. (n.d.). *About*. Google Doodles. Retrieved August 22, 2025, from <https://doodles.google/about/>
- Gumber, S. (2023). Minimalism in design: A trend of simplicity in complexity. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2), 357–365. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2.2023.539>
- Horton, C. B., Jr., White, M. W., & Iyengar, S. S. (2023, November 3). Bias against AI art can enhance perceptions of human creativity. *Scientific Reports*, 13, Article 19001. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-45202-3>
- Kim, M. (2019, May 23). *From personalized branding to variable logos*. UX Planet. <https://uxplanet.org/from-personalized-branding-to-variable-logos-52dbaff49704>
- Kuhn, K. (2021, March 19). *Variable logos: A quick experiment*. Medium. <https://medium.com/designbootcamp/variable-logos-a-quick-experiment-2699c1730f4a>
- MOCK, the agency. (2024, January 22). *How often do companies rebrand?* <https://mocktheagency.com/content/how-often-do-companies-rebrand>
- Movements. (n.d.). Occupant Fonts. Retrieved August 23, 2025, from <https://custom.occupantfonts.com/case-studies/movements/>
- Nemec, J. (2020). *Temporary logo change – a marketing tool to affect the brand image: An exploratory study* [Master's thesis, Norwegian School of Economics]. NHH Brage. <https://openaccess.nhh.no/nhh-xmlui/bitstream/handle/11250/2739848/masterthesis.pdf?>
- Organic Valley. (n.d.). Moxie Sozo. Retrieved August 23, 2025, from <https://moxiesozo.com/work/organic-valley>
- Organic Valley's charmingly illustrated redesign draws more sales. (2024, December 2). Designalytics. <https://www.designalytics.com/insights/awards-organicvalley>
- Recolor artwork with text prompts. (2025, October 27). Adobe. <https://bit.ly/4nDkf4t>

References

- Absolut vypustyv limitovanu seriiu pliashok, dyzain yakoi rozrobiv Andy Warhol* [Absolut releases limited edition bottles designed by Andy Warhol]. (2024, July 2). Marketing Media Review. <https://mmr.ua/show/absolut-vipustiv-limitovanu-seriyu-plyashok-dizajn-yakoyi-rozrobiv-endi-vorgol> [in Ukrainian].
- Berning, B. (2020, February 10). *Variable fonts' past, present and future, according to Dalton Maag*. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/news/dalton-maag-variable-fonts-opinion-graphic-design-100220> [in English].
- Chernihivske redyzain. Naibilshyi brend pyva v Ukraini* [Chernigivske redesign. The largest beer brand in Ukraine]. (n.d.). Reynolds and Reyner. Retrieved August 23, 2025, from <https://custom.occupantfonts.com/case-studies/movements/z> <https://reynoldsandreyner.com/ua/chernigivske/> [in Ukrainian].
- Condensed, B. (2017, October 24). *Inside the fonts: Optical sizes*. Type Network. <https://typenetwork.com/articles/inside-the-fonts-optical-sizes> [in English].
- Corporate activism: How to move from commitment to social impact*. (2022, November 24). Esade – Do Better. <https://dobetter.esade.edu/en/corporate-activism-how-move-commitment-social-impact> [in English].
- Crossland, D., Kurtuldu, M., Nieskens, R., & Steiner, T. (n.d.). *Introduction to variable fonts on the web*. Web.dev. Retrieved August 23, 2025, from <https://web.dev/variable-fonts/> [in English].

- Dick, M. E. K., & Woloszyn, M. (2023). Influence of typographic properties on user experience in digital interfaces. *Estudos em Design*, 31(2), 99–109. <https://doi.org/10.35522/eed.v31i2.1711> [in English].
- Duford, K. (2024, November 1). *The starbucks red cup: An emotional cultural cue ushering in the retail holiday season*. The Brand Leader. <https://thebrandleader.com/the-starbucks-red-cup/> [in English].
- Gense, A., & Kajnar, L. (2025, March 25). *Is it time for a rebrand, redesign, or refresh?* Behavio. <https://www.behaviolabs.com/blog/is-it-time-for-a-rebrand-redesign-or-refresh> [in English].
- Google. (n.d.). *About*. Google Doodles. Retrieved August 22, 2025, from <https://doodles.google/about/> [in English].
- Gumber, S. (2023). Minimalism in design: A trend of simplicity in complexity. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2), 357–365. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2.2023.539> [in English].
- Horton, C. B., Jr., White, M. W., & Iyengar, S. S. (2023, November 3). Bias against AI art can enhance perceptions of human creativity. *Scientific Reports*, 13, Article 19001. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-45202-3> [in English].
- Kazanska, O. O., Radchenko, H. A., & Chernova, K. A. (2022). Rebrandynh yak instrument zmitsnennia brendu [Rebranding as a brand strengthening instrument]. *Science and Technology Today*, 12(12), 47–57. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-12\(12\)-47-57](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-12(12)-47-57) [in Ukrainian].
- Kim, M. (2019, May 23). *From personalized branding to variable logos*. UX Planet. <https://uxplanet.org/from-personalized-branding-to-variable-logos-52dbaff49704> [in English].
- Kolosnichenko, O. V., & Pashkevych, K. L. (2022). Metodolohiia rozrobky firmovoho styliu na osnovi vyvchennia analogiv [Methodology of corporate style development based on the study of analogues]. In M. V. Kolosnichenko (Ed.), *Hrafichniy dyzain v informatsiinomu ta vizualnomu prostori* [Methodology for developing a corporate identity based on the study of analogues] (pp. 59–78). Kyiv National University of Technologies and Design. https://er.knugd.edu.ua/bitstream/123456789/19965/1/GDIVP_mono_2022_P059-078.pdf [in Ukrainian].
- Kostiuchenko, O., & Mykhailova, R. (2022). Stratehii koloru v suchasnomu brend-dyzaini [Colour strategies in modern brand design]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 5(2), 227–242. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.2.2022.266909> [in Ukrainian].
- Kuhn, K. (2021, March 19). *Variable logos: A quick experiment*. Medium. <https://medium.com/designbootcamp/variable-logos-a-quick-experiment-2699c1730f4a> [in English].
- MOCK, the agency. (2024, January 22). *How often do companies rebrand?* <https://mocktheagency.com/content/how-often-do-companies-rebrand> [in English].
- Movements. (n.d.). Occupant Fonts. Retrieved August 23, 2025, from <https://custom.occupantfonts.com/case-studies/movements/> [in English].
- Mykhailova, R., & Hrybuk, K. (2024, April 25). Kolir ta shryft yak elementy hrafichnoi vizualizatsii brenda odiahu [Color and font as elements of graphic visualization of a clothing brand]. In *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu* [Current problems of modern design] (Vol. 2, pp. 308–311). Kyiv National University of Technologies and Design [in Ukrainian].
- Mykhailova, R., & Streluk, O. (2024). Firmovyi styl brendu "Starbucks": istoriia ta evoliutsiia [Starbucks brand style: History and evolution]. In *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu* [Current problems of modern design] (Vol. 2, pp. 316–319). Kyiv National University of Technologies and Design [in Ukrainian].
- Nemec, J. (2020). *Temporary logo change – a marketing tool to affect the brand image: An exploratory study* [Master's thesis, Norwegian School of Economics]. NHH Brage. <https://openaccess.nhh.no/nhh-xmlui/bitstream/handle/11250/2739848/masterthesis.pdf?> [in English].
- Organic Valley. (n.d.). Moxie Sozo. Retrieved August 23, 2025, from <https://moxieso.com/work/organic-valley> [in English].
- Organic Valley's charmingly illustrated redesign draws more sales. (2024, December 2). Designalytics. <https://www.designalytics.com/insights/awards-organicvalley> [in English].

Recolor artwork with text prompts. (2025, October 27). Adobe. <https://bit.ly/4nDkf4t> [in English].
Udris-Borodavko, N. S. (2025). Lohoznak: terminologichna alternatyva v ukrainskomu dyskursi hrafichnoho dyzainu [Logo: A terminological alternative in the Ukrainian discourse of graphic design]. In *Scientia: Scientific forum: Theory and practice of research* [Conference proceedings] (pp. 157–160). International Center of Scientific Research [in Ukrainian].

Надійшла 07.09.2025; Прийнята 13.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

UDC 766.05:004.5]:004.8/004.9:[159.937:165.194]:316.775.4
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347381

УДК 766.05:004.5]:004.8/004.9:[159.937:165.194]:316.775.4

INTERFACE DESIGN BASED ON COGNITIVE LOAD THEORY

Pavlo Salyha

<https://orcid.org/0009-0004-0177-5673>,
PhD in Social Communications,
Associate Professor
by appointment, Department
of Graphic Design,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
salyga.pavlo@ukr.net

Oleksii Sytnyk,

<https://orcid.org/0000-0002-0853-1442>,
PhD in Social Communications,
Associate Professor,
Educational and Scientific
Institute of Journalism,
Taras Shevchenko Na-
tional University of Kyiv
Kyiv, Ukraine
sytnyk@knu.ua

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ НА ОСНОВІ ТЕОРІЇ КОГНІТИВНОГО НАВАНТАЖЕННЯ

Павло Салига

<https://orcid.org/0009-0004-0177-5673>,
кандидат наук із соціальних
комунікацій,
доцент за призначенням,
кафедра графічного дизайну,
Київський національний університет
культури і мистецтв
Київ, Україна
salyga.pavlo@ukr.net

Олексій Ситник,

<https://orcid.org/0000-0002-0853-1442>,
кандидат наук із соціальних
комунікацій, доцент,
Навчально-науковий інститут
журналістики
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка,
Київ, Україна
sytnyk@knu.ua

Abstract

Purpose of the Article. This study aims to substantiate the principles of interface design based on cognitive load theory, with a focus on balancing the reduction of excessive perceptual complexity and providing users with control capabilities in situations of uncertainty or conflicting outcomes. **Research Methods.** The methodological foundation is cognitive load theory, which distinguishes between intrinsic, extraneous, and germane load. The study employs comparative analysis of scientific publications, international accessibility standards (particularly WCAG 2.2), and modern software solutions oriented toward inclusive and adaptive design. **Scientific Novelty.** For the first time, practices for reducing cognitive load in web application interfaces are systematized from the perspective of combining extraneous load minimiza-

Анотація

Мета статті. Дослідження має на меті обґрунтувати принципи дизайну інтерфейсу на основі теорії когнітивного навантаження, з акцентом на баланс між зниженням надмірної перцептивної складності та наданням користувачам можливостей контролю у ситуаціях невизначеності чи суперечливих результатів. **Методи дослідження.** Методологічну основу становить теорія когнітивного навантаження, яка розрізняє внутрішнє, зовнішнє та релевантне навантаження. У роботі використано порівняльний аналіз наукових публікацій, міжнародних стандартів доступності (зокрема WCAG 2.2) та сучасних програмних рішень, орієнтованих на інклюзивний і адаптивний дизайн. **Наукова новизна.** Вперше систематизовано практики зменшення когнітивного навантаження в ін-

tion with the integration of user control tools. Recommendations are proposed for designers and developers regarding the implementation of inclusive interface adaptation mechanisms, including tools based on artificial intelligence.

Conclusions. Influence on intrinsic cognitive load is primarily achievable through the optimization of system messages, button texts, and hints, whereas user-generated content remains beyond the designer's control. Excessive cognitive load can be reduced by adhering to standards for font size, line spacing, contrast, and clear visual structure. At the same time, parameters such as font choice or color scheme yield contradictory results and largely depend on users' individual cognitive characteristics and prior experience. The optimal approach involves implementing personalization and adaptability mechanisms, allowing each user to set a comfortable level of complexity and find a balance between simplicity and functionality.

Keywords:

cognitive load, interface design, user experience (UX), cognitive load theory, inclusive design, artificial intelligence.

терфейсах вебзастосунків з позиції поєднання мінімізації зовнішнього навантаження з інтеграцією інструментів користувацького контролю. Запропоновано рекомендації для дизайнерів і розробників щодо впровадження механізмів інклюзивної адаптації інтерфейсів, зокрема засобів на основі штучного інтелекту. **Висновки.** Вплив на внутрішнє когнітивне навантаження передусім досягається через оптимізацію системних повідомлень, текстів кнопок і підказок, тоді як користувацький контент залишається поза контролем дизайнера. Надмірне когнітивне навантаження можна зменшити дотриманням стандартів розміру шрифтів, міжрядкового інтервалу, контрасту та чіткої візуальної структури. Водночас параметри, як-от вибір шрифту чи колірна схема, дають суперечливі результати й значною мірою залежать від індивідуальних когнітивних особливостей і попереднього досвіду користувачів. Оптимальним підходом є впровадження механізмів персоналізації та адаптивності, що дозволяють кожному користувачеві встановити комфортний рівень складності й знайти баланс між простотою та функціональністю.

Ключові слова:

когнітивне навантаження, дизайн інтерфейсу, користувацький досвід (UX), теорія когнітивного навантаження, інклюзивний дизайн, штучний інтелект.

Introduction

In today's digitalized environment, the interfaces of computer programs, applications, and web platforms play a crucial role in enabling effective user interaction with information. However, the oversaturation of screen space with text blocks, navigation tools, and interactive elements often leads to excessive cognitive load, which can negatively affect performance and data perception quality. According to cognitive load theory, excessive complexity reduces the effectiveness of learning and decision-making. At the same time, overly simplified interfaces deprive users of essential control tools, creating a fundamental functional dilemma: how to strike a balance between usability and functionality for diverse user groups – both novices and experienced users. The relevance of this issue lies in the need to explore design principles that simultaneously reduce cognitive load and provide control mechanisms in situations of uncertainty or conflicting outcomes.

Research Objective

2

The objective of this study is to identify and describe effective design solutions for interfaces that reduce users' cognitive load while simultaneously enabling them to manage the interaction process in cases where the effects of these solutions are ambiguous.

The methodology and analysis of sources

3

The analysis of interface design approaches aimed at facilitating information perception is grounded in cognitive load theory, developed within the fields of pedagogy and instructional design by G. Miller (1956), J. Leppink, and A. van den Heuvel (2015), and R. Duvivier (Leppink & Duvivier, 2016).

According to this theory, cognitive load is divided into three types. Intrinsic cognitive load is inherent to the task or subject itself – for example, when a person interprets the meaning of words in a text. The second type, extraneous cognitive load, arises from the way information is presented and directly relates to design. Poor visual hierarchy, inappropriate font choices, incorrect line spacing, or insufficient text contrast contribute to unnecessary cognitive strain. The third type, germane cognitive load, emerges during the process of storing information in long-term memory, when text is transformed into knowledge (Jordan et al., 2019).

According to cognitive load theory, the primary resource for acquiring new knowledge is working memory – a system that temporarily holds and manipulates information (Sweller, 2011). It has extremely limited capacity and, in typically healthy individuals, can retain about seven elements simultaneously for approximately 20 seconds. All three types of cognitive load simultaneously compete for the limited resources of human working memory. Therefore, an excess of one type of load affects the others, significantly reducing the user's available cognitive capacity. For example, when reading a complex scientific text that requires intense concentration to decode words and their meanings, a reader may "read" the page but retain no memory of its content (Mayer & Moreno, 2003).

High cognitive load impairs people's ability to comprehend written information or learn effectively. Its impact is especially pronounced in individuals with dyslexia (Norton et al., 2015). The process of recognizing the visual form of letters and words, which occurs automatically in typical readers, requires significant cognitive effort in dyslexic individuals. As a result, the visual characteristics of text have a noticeable impact on word recognition ability (Munzer et al., 2020).

To assess how effectively interface or textual design facilitates reading, quantitative metrics are used. The simplest indicator is reading speed (time taken to read a given text), where increased speed reflects reduced cognitive effort required for text decoding. However, deeper insights are provided by eye-tracking methods – recording and analyzing eye movements during reading or interface interaction. Eye-tracking technology monitors gaze trajectories and

allows researchers to evaluate specific difficulties in content perception based on several parameters:

- number and duration of fixations, when the gaze lingers on a specific word;
- saccade characteristics, referring to eye movements between fixations (Toki, 2024).

Digital platforms are increasingly adopting AI-based solutions to support reading, aligning with the principles of the zero interface approach – a concept that enables users to interact with computer systems without relying on visual interfaces. This idea was specifically examined in the article “Graphical and zero-based approaches in hybrid interfaces of mobile applications” (Pavliuk & Salyha, 2025). One prominent example of such interface implementation is text-to-speech (TTS) technology, which converts written content into spoken language. These tools allow users to listen to text instead of reading, thereby enhancing comprehension and reducing cognitive load during reading tasks (*AI and accessibility*, 2024). However, in the context of this study on cognitive load in interface design, the transformation of text into audio is excluded from analysis, as the research focuses exclusively on visual interaction mechanisms.

Research Findings

4

The challenge of balancing cognitive load is particularly acute in interface design. It is often addressed through a compromise between minimalist page layouts with extensive text and functional interfaces that require numerous detailed elements. Excessive simplification can lead to what is known as “hidden cognitive load,” where users expend mental effort searching for functions that have been concealed for the sake of visual simplicity. One of the critics of minimalist interfaces is Advait Sarkar, who argues that an overemphasis on simplicity and usability may limit the potential of software. Therefore, effective design should be functionally minimalist, where simplicity is achieved by removing unnecessary elements – not by hiding essential ones (Sarkar, 2023).

Interfaces of computer programs – especially those designed for professional use – typically contain an excessive number of available functions. Personalization of the workspace allows users to configure the arrangement of windows and panels for more convenient operation. Users can reorder, pin, unpin, hide, and add panels, as well as collapse them into icons to optimize space (Fig. 1). Additionally, they can adjust the user interface scale and create custom workspaces by saving the current panel layout and menu settings for quick future access. This flexibility enables individuals to tailor the interface to their specific needs and working style.

At the same time, there is a significant difference in how interfaces are used by professional versus casual users. Professionals tend to expand both their workspace and technical capabilities – for

more efficient work, they may connect multiple additional displays, increase screen size, and scale the interface to accommodate the maximum number of necessary functions. In contrast, casual users typically require only basic functionality. This creates divergent interaction models – ranging from highly functional, multitasking-oriented setups to simplified ones that support basic needs.

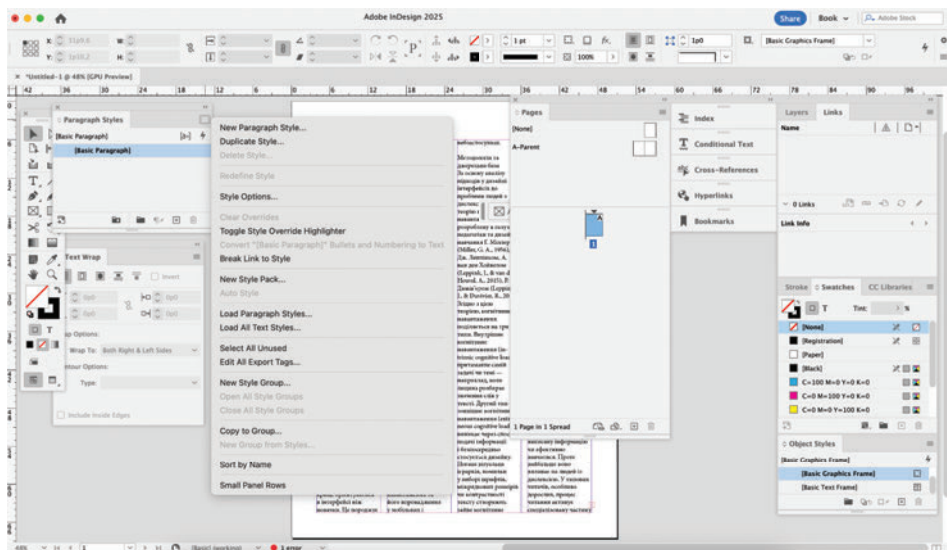


Fig. 1. Adobe InDesign 2025 interface showing open panels and contextual menu.

Рис. 1. Інтерфейс Adobe InDesign 2025 із відкритими панелями та контекстним меню.

A similar approach is used in web applications that allow users to open and close functional parts of their interface. A common pattern is the collapsible navigation panel, which serves as a tool for reducing cognitive load by decreasing the number of visible elements on the page. Removing the sidebar also helps expand the main working area of the interface. It can be minimized into a thin bar with icons that continue to function as a menu – though without text – as seen in Gmail. Alternatively, navigation can be hidden entirely, as in the interfaces of AI chat platforms such as Copilot, ChatGPT, Gemini, Claude, and others. In such cases, whenever users need to switch to another section, they must first open the panel (Fig. 2). Progressive disclosure supports presenting users only with the information needed at the current stage of interaction. This approach reduces working memory overload and promotes better content comprehension (Rosenfeld et al., 2015). Instead of displaying all complex functionality at once, the interface can hide secondary or rarely used options in additional screens or expandable elements.

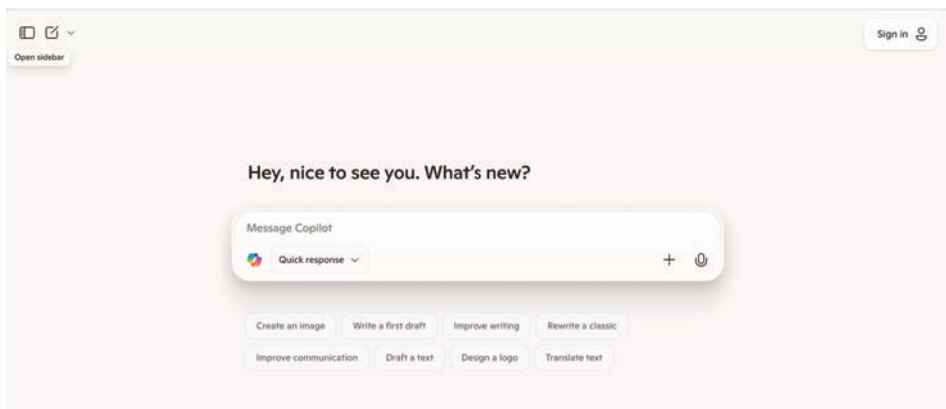


Fig. 2. Copilot interface with collapsed navigation panel. Screenshot taken on September 29, 2025.

Рис. 2. Інтерфейс Copilot із згорнутою панеллю навігації. Знімок екрана зроблено 29 вересня 2025 р.

Reducing intrinsic cognitive load in interfaces often requires intervention in the content itself, which is not always within the designer's domain. Website texts are typically authored by content writers. However, applications contain many other types of textual information. In particular, system texts – such as error messages, tooltips, and hints – play a crucial role in the interface. The optimization of such text is handled by specialists known as UX writers (Portmann, 2022).

Text processing often involves simplifying vocabulary to enhance accessibility. Complex terminology demands additional effort to decode messages, so it is advisable to use commonly understood language. Complex sentences significantly hinder text comprehension, as they increase cognitive load by forcing the reader to hold multiple semantic threads in working memory simultaneously (Graesser et al., 2011). In contrast, simple sentences containing approximately 7–14 words are considered optimal for quick and easy understanding. For instance, studies show that when the average sentence length is around 14 words, readers comprehend over 90% of the content, whereas increasing the length to about 43 words drops comprehension below 10% (*Readability*, 2022). Therefore, when creating UX and interface texts, it is recommended to use short, structured sentences, avoid complex constructions, and strive for clarity of expression.

Efforts to optimize intrinsic cognitive load should be focused where interface developers can actually influence this factor. However, in many applications, designers only define the general style of textual messages, while the content itself is generated by users and can vary widely. For example, in social networks and messaging plat-

forms, users publish their own texts and engage in conversations. The complexity of these messages lies beyond the control of designers.

The development of artificial intelligence, particularly large language models, enables users to automatically adapt text to their needs. For example, in Notion.so, users can highlight text and “ask” to simplify the language, shorten it, or extract key points. They can also apply custom text instructions or ask questions about the selected content. In the Opera browser, a built-in AI assistant allows users to generate a concise version of any webpage, ask questions about its content, and more (see Fig. 3). Currently, such features are available only upon user request, but it is likely that tools for automatic content adaptation will soon emerge – translating text into more accessible language, avoiding complex terminology and long sentences, etc.

These technologies are already being implemented by leading companies. For instance, Microsoft has integrated the GPT-4 language model into its Bing search engine and Edge browser, allowing users to receive summarized information directly in search results. Google is testing its own approach – Search Generative Experience – where AI-generated answers appear above the list of results, providing users with a quick overview of key facts from various sources.

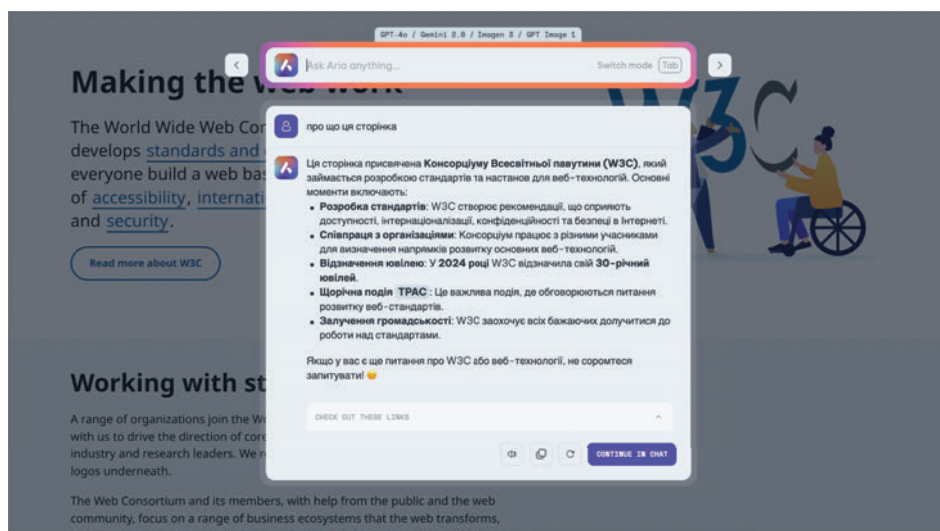


Fig. 3. Opera browser interface (version: 122.0.5643.51) with the Aria AI assistant generating a summary of an article. Screenshot taken on September 25, 2025.

Рис. 3. Інтерфейс браузера Опера (версія: 122.0.5643.51) з помічником Aria AI, який генерує резюме статті. Знімок екрана зроблено 25 вересня 2025 р.

By using large language models, users may no longer need to visit websites containing information – they can instead rely on the optimized response text provided by AI. This condensed synthesis

of information from multiple sources, delivered in a single message, is particularly convenient due to its low intrinsic cognitive load. Rather than reading several articles on a topic – written in complex, unoptimized language – users receive a compact and personalized text tailored to their needs.

Researchers have documented the emergence of this new user behavior pattern, primarily evidenced by a sharp decline in organic traffic to many websites (Fishkin, 2024). According to recent data, nearly 60% of Google search queries now end without the user clicking through to any external website – so-called zero-click searches. Analysts predict that traditional search traffic may decline by another 25% in the coming years, as more users turn to AI chatbots and virtual assistants for answers instead of conventional search engines (Goodwin, 2024).

The next stage in interface design can be seen as the integration of artificial intelligence for adaptability and personalization. While most current tools for text simplification or information summarization are manually activated by users, a promising direction is the creation of interfaces that dynamically adjust to the user's level of expertise, cognitive characteristics, and current tasks. In such a model, AI acts as a mediator between the complex structure of a digital product and the individual needs of the user. The generation of user-oriented content – whether personalized or customized – reduces cognitive load and effectively meets the individual needs of consumers (Hrozna, 2017). The system can automatically regulate the density of information presentation, select an appropriate level of terminology, offer alternative formats (text, audio, visualizations), and adapt the interface to the user's available device – from a small smartphone screen to multi-monitor professional setups.

Thus, the integration of AI becomes a logical extension of cognitive load theory, enabling not only the reduction of unnecessary cognitive burden but also the individual balancing of simplicity and control in human–system interaction. This approach resonates with the concept of the “smart book,” which integrates artificial intelligence tools into publishing products, making educational materials personalized and accessible to diverse categories of users (Sytnyk, 2025).

Reducing extraneous cognitive load in interfaces depends significantly on the choice and styling of the font used to convey textual information. The Nielsen Norman Group, a leading UX research organization, has conducted extensive studies on screen readability. They outline several key principles that enhance text legibility:

- 1) use a large default font size and allow users to increase it. Small text is inconvenient for everyone, especially individuals with visual impairments;

2) ensure high text contrast, providing a clear distinction between text and background colors. A plain, solid background is preferable, as patterns can interfere with letter recognition;

3) choose a simple typeface, avoiding decorative or script fonts (Nielsen, 2015).

Many researchers have found that sans-serif fonts tend to outperform serif fonts in readability tests. For example, studies assessing error detection in text have demonstrated this advantage (Dogusoy et al., 2016). However, more recent research does not confirm a definitive preference. According to experts at the Nielsen Norman Group, the advent of high-resolution displays (e.g., Retina screens) has made both serif and sans-serif fonts equally viable for on-screen reading (Nielsen, 2015). This is further supported by other studies measuring reading speed, which show no significant difference between the two font types (Arditi & Cho, 2005).

An important factor in reducing extraneous cognitive load is the use of uppercase and lowercase letters, particularly the presence of ascenders and descenders in lowercase characters. These typographic features enhance letter recognition by providing distinctive visual cues. Research confirms that increasing the length of ascender and descender elements significantly improves letter identification (Cooreman & Beier, 2024). Therefore, alphabets with a higher proportion of such features tend to facilitate easier reading. Typographic analysis shows that modern English fonts feature ascenders in 8 letters and descenders in 5, totaling 13 out of 26 (50%). Ukrainian fonts have 12 such letters out of 33 (36%), with one letter (ф) containing both. While the absolute numbers are similar, the relative frequency is lower in Ukrainian. Moreover, several of these characters (ц, ф, щ, ї, ґ) occur infrequently in typical usage, further diminishing their contribution to overall text legibility.

Studies on increased tracking show that it enhances letter recognition. Individuals with dyslexia, in particular, are sensitive to the crowding effect, where adjacent letters interfere with recognition. Wider spacing significantly reduces this interference. The effect has been confirmed in both Italian (a language with transparent orthography) and French (with more complex orthography), indicating the cross-linguistic applicability of this approach (Zorzi et al., 2012). Another study found that increased letter spacing improved reading speed by 13% in children with dyslexia and by 5% in typical readers (Stagg & Kiss, 2021).

These text formatting recommendations, validated through empirical testing, have been incorporated into web design standards known as the W3C Web Content Accessibility Guidelines (World Wide Web Consortium, 2024). As early as the first version in 2018, the guidelines included quantitative thresholds for minimum spacing to enhance text recognition. Implementing these guidelines sig-

nificantly enhances text perception for all readers. Unfortunately, content accessibility standards are largely advisory, which means that designers of digital products often overlook them in practice. These requirements specify:

- line height: at least 1.5 times the font size;
- paragraph spacing: at least 2 times the font size;
- letter spacing (tracking): at least 0.12 times the font size;
- word spacing: at least 0.16 times the font size (World Wide

Web Consortium, 2018).

Some approaches to reducing cognitive load do not yield consistent improvements in text perception – particularly in the area of font selection. Researchers have found that familiar, conventional typefaces often perform better than specialized fonts, even for individuals with dyslexia (Alexeeva et al., 2022). This suggests that text perception is influenced not only by the intrinsic properties of a font but also by the reader's familiarity with it. Since designers cannot ensure that users have prior experience with any specific typeface, it is essential to provide flexible interface settings that allow individuals to choose the font they find easiest to read.

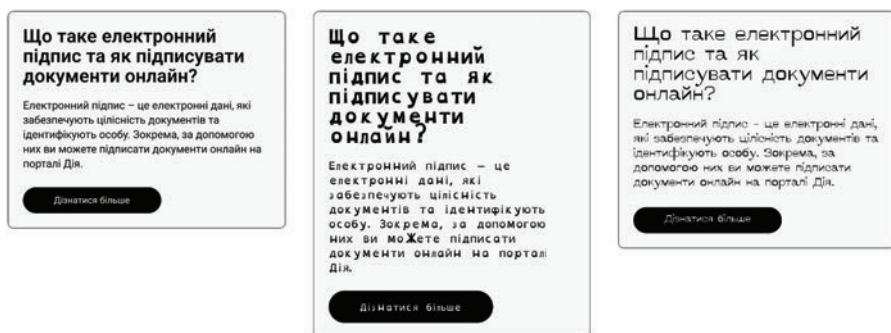


Fig. 4. Comparison of typefaces: Roboto, OpenDyslexic, and Inclusion UKR.

Рис. 4. Порівняння шрифтів: Roboto, OpenDyslexic та Inclusion UKR.

Designers have made repeated efforts to develop typefaces aimed at reducing cognitive load in letter recognition. For individuals with dyslexia, several specialized fonts have been created, including Dyslexie, Inclusion UKR, and OpenDyslexic, among others. OpenDyslexic has gained particular popularity since its release in 2011 by Abelardo Gonzalez, a developer with dyslexia, as a free and openly accessible alternative to costly commercial fonts. It is now widely used across various applications. These fonts are designed to facilitate letter recognition through specific typographic features:

- 1) heavier lower portions of letters to provide a visual “anchor”;
- 2) modified shapes for visually similar characters (e.g., d and b);

- 3) extended ascenders and descenders;
- 4) increased tracking (inter-letter spacing);
- 5) enhanced emphasis on capital letters (Laddusaw & Brett, 2019).

Eye-tracking studies indicate that the use of OpenDyslexic offers certain advantages, as readers tend to make more frequent and shorter fixations, reducing erratic eye movements. This suggests a decrease in cognitive load during visual recognition, as the brain requires less effort to decode text. Additionally, many users subjectively report that such fonts feel “easier to read” and help reduce eye strain (Franzen et al., 2020). However, other studies have found no improvement in reading speed or accuracy when using OpenDyslexic (Wery & Diliberto, 2017).

Testing of the Ukrainian font Inclusion UKR revealed significant improvements in reading and text recognition among younger schoolchildren with special educational needs, but a decline in performance among typically developing children (Babych & Liubenko, 2021). Given the controversial results and reader-dependent effectiveness of these fonts, it is advisable to offer customizable font settings within the interface, allowing users to select the typeface that best suits their individual reading needs.

Color also affects text recognition. In particular, overly high contrast – such as black text on a white background – can make reading less comfortable (Isla & Bruce, 2005). Research has shown that warm background colors, such as peach, orange, and yellow, significantly improve readability for individuals with dyslexia compared to cooler tones like blue or green (Jakovljević et al., 2021). These findings align with recommendations from the British Dyslexia Association, which suggests using a cream-colored background to reduce excessive contrast (Rello & Bigham, 2017). For example, popular AI chat interfaces like Copilot and Claude use cream backgrounds by default (see Fig.2 and Fig.5).

Most modern applications offer two main color settings: light mode and dark mode. Initially, dark mode was primarily used by developers who spend long hours in front of screens. Over time, it gained popularity among general users. In 2019, Apple and Android introduced system-wide dark modes, leading to widespread adoption (Sethi & Ziat, 2023). Technology companies claim that dark mode saves battery life, reduces eye strain, and enhances productivity. Additionally, many users subjectively prefer dark mode over the traditional light mode. However, testing shows that dark mode increases cognitive load and impairs the perception of textual information (Gazit et al., 2025).

Some web applications offer interface customization options, including features designed for users with dyslexia. The popular site claude.ai, which hosts large language models developed by An-

thropic, includes a chat setting that enables the use of the OpenDyslexic font. Currently, this font is applied only to the text within chat messages, without altering the broader interface layout. Moreover, the font appears to support Latin script only, while Cyrillic characters remain unaffected, limiting its accessibility for users reading in languages such as Ukrainian.

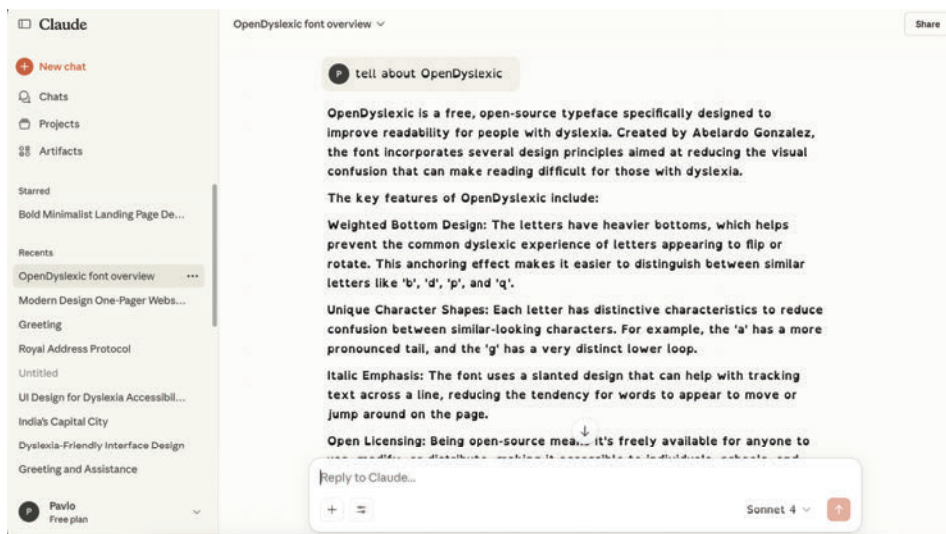


Fig. 5. Interface of claude.ai. Screenshot taken on September 21, 2025, using Opera browser (version 120.0.5543.161).

Рис. 5. Інтерфейс claude.ai. Знімок екрана зроблено 21 вересня 2025 р. за допомогою браузера Opera (версія 120.0.5543.161).

For users seeking greater control over fonts and other visual characteristics of websites, a range of browser extensions is available to help adapt any page to individual needs. One example is the OpenDyslexic Font extension for Chrome, which overrides any font specified by the web developer and replaces it with OpenDyslexic. A more comprehensive tool is the Helperbird: Accessibility & Productivity App, also available for Chrome. It allows users to customize not only fonts and text/background colors but also column layout. Many websites feature wide blocks of text that are difficult to read, as cognitive load increases toward the end of each line. Helperbird enables users to reformat pages into multiple columns, making reading more manageable. Additional features include an automatic reading ruler that helps users focus on a single line at a time, and the option to frame individual paragraphs for clearer separation. While such interventions significantly alter the original layout intended by designers, they effectively reduce text crowding, thereby lowering cognitive load and improving readability.

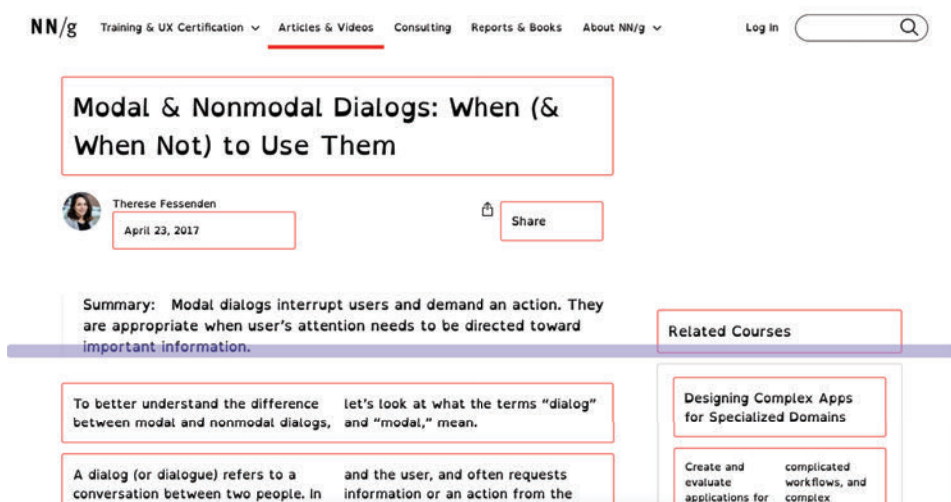


Fig. 6. Page from <https://www.nngroup.com/> with the Helperbird extension (Version 2025.8.24) enabled, showing column layout, modified font, and a reading guide line. Screenshot taken on September 22, 2025, using Chrome browser (Version 135.0.7049.85).

Рис. 6. Сторінка з <https://www.nngroup.com/> з увімкненим розширенням Helperbird (версія 2025.8.24), що показує макет стовпців, змінений шрифт і лінію для читання. Знімок екрана зроблено 22 вересня 2025 р. за допомогою браузерa Chrome (версія 135.0.7049.85).

Corporate messengers are essential tools for professional communication, used by all employees within an organization. These platforms primarily rely on text-based interaction, making the reduction of external cognitive load a key factor in improving user experience. Developers are increasingly attentive to this issue and provide tools for interface customization. The popular desktop messenger Slack allows users to adjust font settings, including the option to select OpenDyslexic – available in the paid version. By default, Slack's interface displays a large amount of information on screen, which can significantly increase cognitive load. However, users can activate the Simplified Layout Mode, which streamlines the design and minimizes distracting elements. This transforms the desktop interface into a cleaner layout resembling a mobile app (see Fig.7).

Similarly, the desktop version of the messenger Element enables users to customize both the font size and typeface, including fonts installed from third-party developers. This flexibility supports more accessible and user-centered communication environments (see Fig.8).

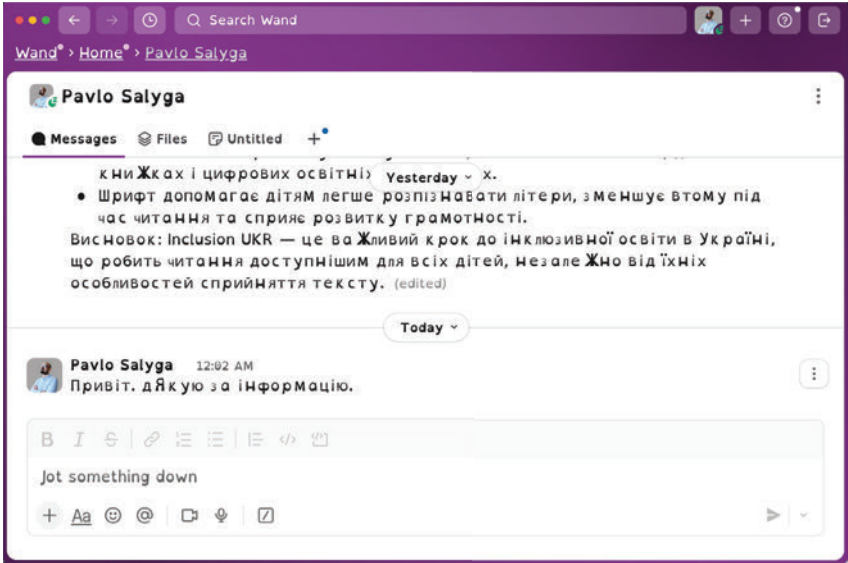


Fig. 7. Slack application (Version 4.45.69) with OpenDyslexic font enabled and Simplified Layout Mode activated. Screenshot taken on September 22, 2025, using MacOS Sequoia (Version 15.4).

Рис. 7. Додаток Slack (версія 4.45.69) з увімкненим шрифтом OpenDyslexic та активованим режимом спрощеного макетування. Знімок екрана зроблено 22 вересня 2025 р. за допомогою MacOS Sequoia (версія 15.4).

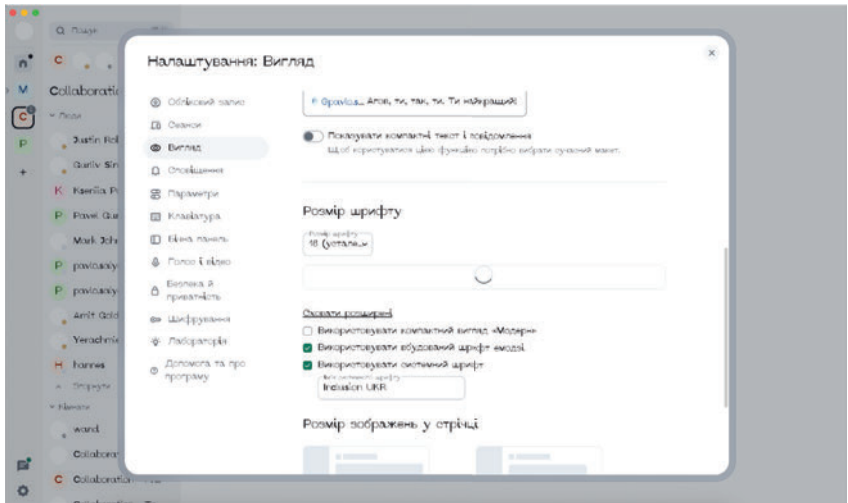


Fig. 8. Element application (Version 1.11.94) with the Inclusion UKR font enabled. Screenshot taken on September 22, 2025, using MacOS Sequoia (Version 15.4).

Рис. 8. Застосування елемента (версія 1.11.94) з увімкненим шрифтом Inclusion UKR. Знімок екрана зроблено 22 вересня 2025 р. за допомогою MacOS Sequoia (версія 15.4).

**Scientific
Novelty and
Practical
Significance of
the Study**

5

This article presents the first overview of the practical implementation of tools aimed at reducing both intrinsic and extraneous cognitive load in the interfaces of web applications and computer programs. It provides guidance for interface designers and developers on how to integrate international accessibility standards and implement personalization features that accommodate users with varying cognitive load requirements, making these solutions widely applicable.

The practical significance of the study lies in its potential to enhance the inclusivity of digital products, reduce the risk of working memory overload, and establish a balance between interface simplification and the preservation of functional control.

Conclusions

6

The study demonstrates that designers can influence text perception in interfaces by regulating intrinsic and extraneous cognitive load. Intrinsic load is associated with the content of the message, while extraneous load relates to the manner of its presentation.

Reducing intrinsic cognitive load is only partially feasible. Designers and UX writers can optimize message texts, button labels, and other static interface elements; however, content generated by users or external contributors remains beyond their control. In this context, artificial intelligence tools play a crucial role by enabling users to simplify language, shorten texts, and generate concise summaries. The growing popularity of chat interfaces based on large language models reflects a broader trend toward minimizing intrinsic cognitive load through automated processing of large volumes of information.

Regarding extraneous cognitive load, research confirms the effectiveness of specific design patterns. Factors such as font size, line spacing, paragraph spacing, and letter spacing are reflected in accessibility standards and have proven beneficial for improving text perception. In contrast, other parameters – such as font choice, color themes, and element density – yield controversial results and depend heavily on users' aesthetic preferences and prior experience. For instance, fonts specifically designed for individuals with dyslexia may enhance readability for one group but hinder it for typical readers accustomed to conventional typography.

The number of interface elements should reflect the user's experience and needs. A simplified interface is more appropriate for beginners, while advanced users often seek access to extended functionality. This creates a design dilemma: excessive minimization improves usability for one group but reduces efficiency for another. The optimal approach is to give users control over their cognitive load by allowing them to adjust design settings and selectively hide or reveal additional features as needed.

A number of open questions have also been identified. Much of the existing empirical research has focused on measuring reading speed and comprehension of continuous texts, without accounting for the specific nature of interaction with modern digital interfaces. In real-world scenarios, users engage with short textual frag-

ments – such as tooltips, messages, and button labels – within environments characterized by high levels of visual noise. Under such conditions, the risk of extraneous cognitive load increases due to the combination of text, icons, banners, and navigation elements.

Moreover, most studies have been conducted in short experimental sessions, whereas the long-term use of applications, which allows for habit formation and interface adaptation, remains insufficiently explored. A promising direction involves conducting experiments with realistic, visually dense interfaces, and investigating the impact of prolonged usage on the dynamics of cognitive load. This would yield practically relevant insights for designers and developers regarding typographic choices, information architecture, and personalization tools that genuinely enhance accessibility and user experience for both typical and neurodivergent users.

In conclusion, the findings of this study suggest that the future of interface design lies in the integration of cognitive psychology principles with artificial intelligence tools. This approach enables the creation of systems that dynamically adapt to user needs, striking a balance between simplicity and functionality. Further research should focus on evaluating the effectiveness of personalized interfaces over extended periods of use, and on developing standards that ensure the inclusivity of digital products.

References

- AI and accessibility: Leveraging AI for inclusive education.* (2024, September 18). Park University. Information Technology Services Support. <https://support.park.edu/support/solutions/articles/6000275009-ai-and-accessibility-leveraging-ai-for-inclusive-education> [in English].
- Alexeeva, S., Zubov, V. I., & Nikonova, Y. (2022). Lexiad, the first dyslexia-specific cyrillic font compared to the popular times new roman and roboto fonts when read by adults. In C. Pracana & M. Wang (Eds.), *Psychological Applications and Trends* (pp. 464–468). inScience Press. <https://doi.org/10.36315/2022inapct104> [in English].
- Arditi, A., & Cho, J. (2005). Serifs and font legibility. *Vision research*, 45(23), 2926–2933. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2005.06.013> [in English].
- Babych, N. M., & Liubenko, L. V. (2021). Doslidzhennia formuvannia navychky chytannia u ditei molodshoho shkilnoho viku z osoblyvymy osvithnimy potrebamy zasobamy suchasnoi typohrafiky [Research on the formation of reading skills in primary school children with special educational needs using modern typography]. *Norwegian Journal of Development of the International Science*, 54(4), 6–12 [in Ukrainian].
- Cooreman, B., & Beier, S. (2024). *A theory of visual attention based assessment of font style: How important is x-height for font legibility?* [Poster session]. Architecture, Design and Conservation – Danish Portal for Artistic and Scientific Research. <https://adk.elsevierpure.com/ws/portalfiles/portal/84940370/Poster-x-height.pdf> [in English].
- Dogusoy, B., Cicek, F., & Cagiltay, K. (2016). How Serif and sans serif typefaces influence reading on screen: An eye tracking study. In A. Marcus (Ed.), *Lecture notes in computer science: Vol. 9747. Design, User experience, and usability: Novel user experiences* [Conference proceedings]. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40355-7_55 [in English].
- Fishkin, R. (2024, July 1). *2024 Zero-click search study: For every 1,000 EU Google Searches, only 374 clicks go to the Open Web. In the US, it's 360.* SparkToro. <https://sparktoro.com/blog/2024-zero-click-search-study-for-every-1000-us-google-searches-only-374-clicks-go-to-the-open-web-in-the-eu-its-360/> [in English].

- Franzen, L., Stark, Z., & Johnson, A. (2020). The dyslexia font OpenDyslexic facilitates visual processing of text and improves reading comprehension in adult dyslexia. *Annals of Eye Science*, 4, Article AB004. <https://doi.org/10.21037/aes.2019.AB004> [in English].
- Gazit, T., Tager-Shafir, T., Zhong, H.-X., Hung, P. C. K., & Cheung, V. (2025). The dark side of the interface: examining the influence of different background modes on cognitive performance. *Ergonomics*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/00140139.2025.2483451> [in English].
- Goodwin, D. (2024, February 19). *Will traffic from search engines fall 25% by 2026?* Search Engine Land. <https://searchengineland.com/search-engine-traffic-2026-prediction-437650> [in English].
- Graesser, A. C., McNamara, D. S., & Kulikowich, J. M. (2011). Coh-Metrix: Providing multilevel analyses of text characteristics: Providing multilevel analyses of text characteristics. *Educational Researcher*, 40(5), 223–234. <https://doi.org/10.3102/0013189X11413260> [in English].
- Hrozna, O. O. (2017). Vprovadzhennia osobystisno-orientovanoho kontentu v krosmedia [Implementation of personality-oriented content in crossmedia]. In V. E. Shevchenko (Ed.), *Krosmedia: kontent, tekhnolohii, perspektyvy* [Crossmedia: Content, technologies, perspectives] (pp. 59–66). Department of Multimedia Technologies and Media Design, The Institute of Journalism, Taras Shevchenko National University of Kyiv [in Ukrainian].
- Isla, K., & Bruce, E. (2005). The relationship between dyslexia and Meares-Irlen Syndrome. *Journal of Research in Reading*, 28(3), 350–364. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9817.2005.00274.x> [in English].
- Jakovljević, T., Janković, M. M., Savić, A. M., Soldatović, I., Čolić, G., Jakulin, T. J., Papa, G., & Ković, V. (2021). The relation between physiological parameters and colour modifications in text background and overlay during reading in children with and without dyslexia. *Brain Sciences*, 11(5). Article 539. <https://doi.org/10.3390/brainsci11050539> [in English].
- Jordan, J., Wagner, J., Manthey, D. E., Wolff, M., Santen, S., & Cico, S. J. (2019). Optimizing lectures from a cognitive load perspective. *AEM Education and Training*, 4(3), 306–312. <https://doi.org/10.1002/aet2.10389> [in English].
- Laddusaw, S., & Brett, J. (2019). Dyslexia-friendly fonts: Using Open Dyslexic to increase exhibit access. *College & Research Libraries News*, 80(1), 33–36. <https://doi.org/10.5860/crln.80.1.33> [in English].
- Leppink, J., & Duvivier, R. (2016). Twelve tips for medical curriculum design from a cognitive load theory perspective. *Medical Teacher*, 38, 669–674. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2015.1132829> [in English].
- Leppink, J., & van den Heuvel, A. (2015). The evolution of cognitive load theory and its application to medical education. *Perspectives on Medical Education*, 4(3), 119–127. <https://doi.org/10.1007/s40037-015-0192-x> [in English].
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6 [in English].
- Miller, G. A. (1956). The magical number seven plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review*, 63(2), 81–97. <https://doi.org/10.1037/h0043158> [in English].
- Munzer, T., Hussain, K., & Soares, N. (2020). Dyslexia: Neurobiology, clinical features, evaluation and management. *Translational Pediatrics*, 9 (Suppl. 1). <https://doi.org/10.21037/tp.2019.09.07> [in English].
- Nielsen, J. (2015, November 15). *Legibility, readability, and comprehension: Making users read your words*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/legibility-readability-comprehension> [in English].
- Norton, E. S., Beach, S. D., & Gabrieli, J. D. E. (2015). Neurobiology of dyslexia. *Current Opinion in Neurobiology*, 30, 73–78. <https://doi.org/10.1016/j.conb.2014.09.007> [in English].
- Pavliuk, A., & Salyha, P. (2025). Hrafichnyi ta nulovy pidkhody u hibrydnykh interfeisakh mobilnykh dodatviv [Graphical and zero-based approaches in hybrid interfaces of mobile applications]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.8.1.2025.330441> [in Ukrainian].

- Portmann, L. (2022). Crafting an audience: UX writing, user stylization, and the symbolic violence of little texts. *Discourse, Context & Media*, 48, Article 100622. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2022.100622> [in English].
- Readability: Why are long sentences over 20 words? (2022, April 21). Siteimprove. <https://help.siteimprove.com/support/solutions/articles/80000447968-readability-why-are-long-sentences-over-20-words-> [in English].
- Rello, L., & Bigham, J. P. (2017, October 29–November 1). Good background colors for readers: A study of people with and without dyslexia. In *ASSETS '17: Proceedings of the 19th international ACM SIGACCESS conference on computers and accessibility* [Conference proceedings] (pp. 72–80). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3132525.3132546> [in English].
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information architecture: For the web and beyond* (4th ed.). O'Reilly Media [in English].
- Sarkar, A. (2023, April 23–28). Should computers be easy to use? Questioning the doctrine of simplicity in user interface design. In A. Schmidt, K. Väänänen, T. Goyal, P. O. Kristensson, & A. Peters (Eds.), *CHI EA '23: Extended abstracts of the 2023 CHI conference on human factors in computing systems* [Conference proceedings] (pp. 1–10). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3544549.3582741> [in English].
- Sethi, T., & Ziat, M. (2023). Dark mode vogue: Do light-on-dark displays have measurable benefits to users? *Ergonomics*, 66(12), 1814–1828. <https://doi.org/10.1080/00140139.2022.2160879> [in English].
- Stagg, S. D., & Kiss, N. (2021). Room to read: The effect of extra-large letter spacing and coloured overlays on reading speed and accuracy in adolescents with dyslexia. *Research in Developmental Disabilities*, 119, Article 104065. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.104065> [in English].
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8> [in English].
- Sytnyk, O. (2025). Intehratsiia tekhnolohii shtuchnoho intelektu u vydavnychu industrii: kontsept "rozumnoi knyhy" [Integration of artificial intelligence technologies into the publishing industry: The concept of the "intelligent book"]. *Scientific Notes of the Institute of Journalism*, 87(2), 70–83. <https://doi.org/10.17721/2522-1272.2025.87.6> [in Ukrainian].
- Toki, E. I. (2024). Using eye-tracking to assess dyslexia: A systematic review of emerging evidence. *Education Sciences*, 14(11), Article 1256. <https://doi.org/10.3390/educsci14111256> [in English].
- Wery, J. J., & Diliberto, J. A. (2017). The effect of a specialized dyslexia font, OpenDyslexic, on reading rate and accuracy. *Annals of Dyslexia*, 67(2), 114–127. <https://doi.org/10.1007/s11881-016-0127-1> [in English].
- World Wide Web Consortium. (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/> [in English].
- World Wide Web Consortium. (2024). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2*. <https://www.w3.org/TR/WCAG22/> [in English].
- Zorzi, M., Barbiero, C., Facoetti, A., Lonciari, I., Carrozzi, M., Montico, M., & Ziegler, J. C. (2012). Extra-large letter spacing improves reading in dyslexia. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 109(28), 11455–11459. <https://doi.org/10.1073/pnas.1205566109> [in English].

Submitted 30.09.2025; Accepted 13.11.2025
The article was first published online 23.12.2025



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

СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ БОТАНІЧНОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Марина Ткаченко,
<https://orcid.org/0009-0002-3324-2930>
викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний
технологічний університет,
Черкаси, Україна
prolisok888@ukr.net

MODERN APPROACHES TO THE USE OF BOTANICAL ILLUSTRATION IN GRAPHIC DESIGN

Maryna Tkachenko,
<https://orcid.org/0009-0002-3324-2930>
lecturer at the Department of Design,
Cherkasy State
Technological University,
Cherkasy, Ukraine
prolisok888@ukr.net

Анотація

Мета дослідження – комплексно проаналізувати застосування ботанічної ілюстрації в графічному дизайні, виявити інноваційні методи її створення. **Методи дослідження.** Для визначення та структуризації актуальних напрямків ботанічної ілюстрації у графічному дизайні застосовані загальнонаукові методи аналізу, синтезу, дедукції, порівняння, узагальнення; методи спостереження та міждисциплінарного синтезу. Упорядкування інформації в дослідженні дизайн-проектів здійснюється завдяки методу групування. **Наукова новизна.** У результаті розгляду різних підходів до створення та практичного використання ботанічної ілюстрації вперше запропоновано розмежувати види графічного відтворення: ботанічну ілюстрацію, ботанічні мотиви та цифрову ботанічну ілюстрацію. **Висновки.** Результати дослідження засвідчили, що ботанічна ілюстрація потребує глибшого аналізу саме в контексті графічного дизайну та підвищеної уваги в науковому середовищі. Визначено потребу щодо переосмислення ботанічної ілюстрації за допомогою цифрових методів графічного відтворення. Ботанічна ілюстрація як специфічний жанр сформувалася історично, перетворившись на важливий вид графічного відтворення. Її традиційні та цифрові форми, а також ботанічні мотиви ефективно використовуються митцями, дизайнерами

Abstract

The purpose of the research is to comprehensively analyze the use of botanical illustration in graphic design and to identify innovative methods for its creation. **Research methods.** To identify and systematize current trends in the use of botanical illustration within graphic design, general scientific methods such as analysis, synthesis, deduction, comparison, generalization, observation, and interdisciplinary synthesis were applied. Information from the study of design projects was organized using the grouping method. **Scientific novelty.** As a result of examining various approaches to the creation and practical application of botanical illustration, it is proposed for the first time to distinguish between several types of graphic reproduction: botanical illustration, botanical motifs, and digital botanical illustration. **Conclusions.** The results of the study show that botanical illustration requires deeper analysis within the context of graphic design and greater attention from the scientific community. The need to reconsider botanical illustration through digital methods of graphic reproduction has been identified. Botanical illustration, as a specific genre, has developed historically into an important form of graphic reproduction. Its traditional and digital varieties, as well as botanical motifs, are effectively used by artists and designers in Ukraine and worldwide. At the current stage of digital media development, the language of

України і світу. На сучасному етапі розвитку цифрових засобів спостерігається трансформація графічної мови дизайну, що впливає на підходи та стилістичні особливості ботанічної ілюстрації. Завдяки цим змінам вона набуває нових функцій, систематично впроваджується у дизайн-проекти як ефективний засіб візуальної комунікації. Професійні ілюстратори регулярно використовують ботанічні ілюстрації та ботанічні мотиви, поєднуючи традиційні художні техніки з цифровими технологіями, переважно в поліграфії. Вони комбінують традиційне ботанічне мистецтво з цифровими технологіями, що сприяє стилістичному збагаченню графічного дизайну та відкриває нові можливості для творчої реалізації. Важливо підкреслити, що цифрова ботанічна ілюстрація, створена за допомогою стилуса та планшета, має унікальну систему візуальної комунікації, яка істотно відрізняється від традиційних графічних методів. Такий підхід розширює межі розвитку та використання ботанічної ілюстрації, відкриваючи нові перспективи для її вдосконалення.

Ключові слова:

ботанічна ілюстрація, ботанічні мотиви, графічний дизайн, цифрові технології, цифрова ілюстрація, цифровий живопис.

Keywords:

botanical illustration, botanical motifs, graphic design, digital technologies, digital illustration, digital painting.

Вступ **1**

Ботанічна ілюстрація у контексті графічного дизайну залишається недостатньо дослідженою, однак демонструє зростаючу практичну значущість та суспільний інтерес, відіграючи важливу роль у приверненні уваги людства до вирішення сучасних екологічних викликів. Поєднання естетики та наукової точності робить ботанічну ілюстрацію важливим інструментом не лише для науки та суспільства, а й для сучасного дизайну, де вона слугує засобом візуальної комунікації.

Цей специфічний жанр, що історично пройшов тривалий шлях еволюції, модифікувався від суто наукового інструменту до мистецького, а згодом – до дизайнерського підходу, об'єднуючи естетичні та функціональні аспекти. Протягом століть розвиток ботанічної ілюстрації забезпечували всесвітньовідомі дослідники, митці, дизайнери. Найяскравіші з них сприяли трансформації ботанічної ілюстрації протягом століть: Леонардо да Вінчі, Альбрехт Дюрер, Вільям Морріс, Чарльз Ренні та Маргарет Макдональд Макінтош. Ботанічні мотиви також є основним ком-

понентом українського мистецтва та дизайну, що відображають традиції, культуру, символіку національної ідентичності.

Сучасний графічний дизайн тісно взаємопов'язаний із цифровим мистецтвом, а ілюстрація, як одна з його складових, у контексті актуальних запитів потребує розробки інноваційних методів створення. Відтак, розглядаючи сучасні підходи до ботанічної ілюстрації в графічному дизайні, увага зосереджується на її впровадженні в цифровий простір.

Мета дослідження 2

Мета дослідження полягає в розширеному аналізі використання ботанічної ілюстрації в графічному дизайні, виявленні та систематизації інноваційних методів її створення.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Для дослідження сучасних підходів до ботанічної ілюстрації в проектах графічного дизайну здійснено огляд наукових джерел, теоретичних досліджень, дизайн-проектів, застосовано методи теоретичного й емпіричного аналізу, порівняння, синтезу та узагальнення. Також використано методи дедукції, сходження від абстрактного до конкретного. Також для повного і всебічного розгляду питання використано історичний метод, емпіричний (спостереження) та метод міждисциплінарного синтезу. Упорядкування інформації в дослідженні дизайн-проектів здійснюється завдяки методу групування.

Здебільшого, тематика ботанічної ілюстрації розглядається з точки зору наук ботаніки, екології, історії науки, проте є міждисциплінарною галуззю, яка поєднує у собі ще й мистецтвознавство та дизайн. Науковиця Н. Кушнір (2023) відслідковувала розвиток ботанічного мистецтва і його взаємодію з ботанікою. Дослідницею зазначено, що в Україні створена Асоціація українських художників ботанічного мистецтва, яка сприяє діяльності митців цієї галузі. Дослідження у контексті дизайну проводила К. Багомедова (2021), яка вивчала еволюцію та перетворення ботанічних мотивів під впливом мистецьких напрямків, окресливши, що саме мистецькі стилі, зокрема модерн, вплинули на формування ботанічного мотиву, що визначило його сучасну інтерпретацію. Важливі наукові пошуки, в яких авторка аргументує, що ботанічні мотиви становлять вагомий частину культурної спадщини України та продовжують свій розвиток (Бутовська, 2023). Також важливою є стаття зарубіжних дослідників, які провели ґрунтовний аналіз сучасних принципів перетворення ботанічних мотивів у нові елементи дизайну (Xu et al., 2020).

Також існує низка соціологічних досліджень та опитувань на цю тематику. Серед них практичне дослідження, що містило опитування про використання ботанічних мотивів як одних з найпопулярніших елементів дизайну, пояснив психологічне підґрунтя цієї популярності і дійшов висновку про нерозривність зв'язку людини з природою (Morgan, 2018). В науковій праці було визна-

чено ботанічні мотиви як орнаменти, що створені зі стилізованих елементів форм рослинного світу для забезпечення естетики, символіки та екологічності дизайну (Malcoci et al., 2023).

Наукове осмислення графічного дизайну на прикладі поліграфії українськими дослідниками, які проаналізували різноманіття дизайнерських сучасних трендів, та підкреслили, що дизайнери все частіше поєднують цифрові технології з класичними методами ілюстрування (Пантус & Золотарчук, 2023). Важливе дослідження у контексті сучасної поліграфії проводила ще одна українська науковиця, розглянувши питання використання методів цифрового мистецтва у створенні ілюстрацій. Цінним результатом співпраці А. Дубрівної та К. Крижанівської (2020) став поділ методів створення цифрового твору на два напрямки: перенесення традиційного мистецтва в цифрове середовище та відтворення лише застосуванням комп'ютерних технологій. На думку інших науковиць, цифрова ілюстрація модернізує підходи до дизайн-проектування, тому дизайнери мають можливість сфокусуватися на концептуальній складовій, без необхідності застосування традиційних технік (Борисова & Семенова, 2023).

Попри це, зазначені матеріали не забезпечують повного та систематизованого наукового висвітлення питання саме в графічному дизайні, хоча ботанічна ілюстрація є важливою і перспективною складовою дизайну в цифровому середовищі. Тому для ґрунтовного дослідження тематики пропонується розглянути та проаналізувати ілюстративні матеріали (*Inspiration*, n.d.; Craciun, 2023).

Результати дослідження

4

Ботанічна ілюстрація відіграла значну роль у формуванні графічного дизайну, особливо в епоху Ар Нуво, коли ботанічні мотиви стали основою для розробки оздоблення текстилю, книжкової ілюстрації, меблів, шпалер, кераміки, прикрас та інших декоративно-функціональних об'єктів матеріальної культури. Домінуюча роль квіткових візерунків, сформованих під впливом естетики британського дизайну, особливо простежується у творчості художників Чарльза Ренні та Маргарет Макдональд Макінтош, де троянда є ключовим мотивом. Свідченням їхньої глибокої обізнаності з принципами наукової ботанічної ілюстрації є використання графічного малюнка як точного та універсального засобу (Santos, 2019, p. 206). Важливим прикладом перетворення ботанічної ілюстрації у загальновідомий графічний мотив є квіткові орнаменти шпалер англійського дизайнера Вільяма Морріса, виконані у стилі ар нуво (Morgan, 2018, p. 15). Його мистецька спадщина дотепер залишається важливим джерелом ідей для багатьох дизайнерів.

Сучасні ілюстратори продовжують використовувати традиційні підходи до ботанічного зображення, адаптуючи роботи для цифрових, друкованих і мультимедійних форматів, що свід-

чить про широку розгалуженість цієї сфери. В такому вигляді ботанічна ілюстрація являє собою унікальне поєднання мистецтва і практичної функціональності, що підкреслює її тісний зв'язок із графічним дизайном. Ці гіперреалістичні зображення рослин, виконані з урахуванням детального морфологічного аналізу, зберігають свою актуальність та сприяють креативним рішенням у проєктній діяльності.

В умовах розвитку технологій питання впровадження та використання новітніх засобів у дизайні набуває особливого значення. Сучасні підходи дозволяють дизайнерам створювати виняткові концепції. Такою є естетика ботанічних ілюстрацій, яка широко використовується у графічному дизайні для розробки текстур, візерунків, інфографіки, пакування, логотипів та елементів брендингу. Об'єкти у дизайні, засновані на художніх зображеннях, формуються під впливом візуального сприйняття та психологічних чинників, проходячи різноманітні трансформації для досягнення оптимального ефекту в поліграфічній продукції (Пантус & Золотарчук, 2023, с. 26).

Ботанічні мотиви додають елегантності, свіжості та емоційної привабливості дизайну, роблять його таким, що запам'ятовується та привертає увагу. Використання квітів і рослинних мотивів у дизайні друкованих матеріалів додає графічним роботам естетичної цінності, символічного значення та виразності. Водночас рослинні мотиви надають дизайну витонченості, природності, підкреслюючи також і художню виразність. Ботанічна ілюстрація є невід'ємною складовою сучасного графічного дизайну, що підтверджується зростаючою кількістю проєктів, у яких присутні ботанічні елементи. Водночас знання еволюції стилів допомагає дизайнерам створювати конкурентоспроможні проєкти, адаптуючи історичні підходи до сучасних потреб у брендингу.

У цьому дослідженні пропонується розглянути використання ботанічної ілюстрації на прикладах проєктів графічного дизайну (*Inspiration*, n.d.), де використано підхід, що дозволяє гармонійно поєднувати традиційні художні техніки з сучасними цифровими методами, створюючи унікальний візуальний стиль.

Ілюстратор Деріл Феріл у серії «Заквітчані бренди» («Brands in Full Bloom») (рис. 1) застосовує традиційні ручні техніки створення зображень, зокрема поєднання графіту і акварелі, та цифрове редагування. Це надає відомим модним брендам автентичної, органічної стилістики та витонченої жіночої естетики.

Новозеландський дизайнер Бредлі Роджерсон використав ботанічні гравюри XVIII ст., щоб створити дизайн етикетки та упаковки для останнього продукту пивоварні «McCashin» – нового асортименту яблучного та грушевого сидру. Цей дизайн є чудовим прикладом того, як можна застосувати ботанічну ілюстрацію в стриманому, мінімалістичному стилі.

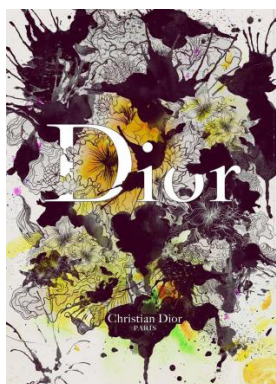


Рис. 1. Д. Феріл. Постери із серії
«Brands in Full Bloom»
(Inspiration, n.d.).

Fig. 1. D. Feril. Posters from the
series Brands in Full Bloom
(Inspiration, n.d.).



Рис. 2. Б. Роджерсон. Дизайн
фірмового стилю продукту
пивоварні «McCashin»
(Inspiration, n.d.).

Fig. 2. B. Rogers. Design of the
corporate identity of the McCashin
brewery (Inspiration, n.d.).

У ботанічному стилі для флорентійської чайної крамниці «Tealicious», розробленому дизайнером Альфареєм Хуаном, поєднуються антикварні принти із типографією. Цей прийом додає упаковці вишуканості та делікатної старовинної нотки, робить продукт досить елегантним і романтичним.

Мексиканське агентство «Menta» створило ніжний дизайн упаковки для бренду органічного мила «Savon Stories». Створені вручну квіти та фрукти допомагають підкреслити 100% сертифіковану органічність продуктів.

Графічний дизайн взаємопов'язаний із цифровим мистецтвом, а ілюстрація, як його складова, потребує розробки сучасних підходів для задоволення запитів нинішнього споживача. Особливості цих тенденцій визначають напрямки розвитку образної системи з метою вдосконалення естетичної якості, що актуалізує тему дослідження (Дубрівна & Крижанівська, 2020). Варто зауважити, що серед трендів графічного дизайну останнім часом помітне посилене використання форм і колористики, натхнених природними об'єктами. Це проявляє вплив урбанізаційних процесів та цифрової трансформації сучасного життя



Рис.3. А. Хуана.
Дизайн упаковки «Tealicious».
(Inspiration, n.d.).

Fig. 3. A. Huana.
Tealicious packaging design.
(Inspiration, n.d.).



Рис.4. Мексиканське агентство Menta. Дизайн фірмового стилю бренду органічного мила «Savon Stories»
(Inspiration, n.d.).

Fig. 4. Mexican agency Menta.
Corporate identity design for the organic soap brand Savon Stories (Inspiration, n.d.).

на функціонування і розвиток візуальних комунікацій (Герасименко, 2022, с. 177).

Інтенсивне вдосконалення цифрових технологій у сфері графічного дизайну узгоджується з більш прогресивними вимогами суспільства. Відтепер фахівець має володіти не лише навичками графічного дизайнера, а й цифрового художника. Цифрова ботанічна ілюстрація є яскравим наочним прикладом цих змін у сучасних підходах до графічного дизайну, набуваючи нових рис і адаптуючись до існування у цифровому просторі в оновленій формі. Однією із таких форм є цифрова фотографія. Технології цифрової обробки зображень демонструють значний потенціал фотографії у сфері ілюстративної роботи. Ботанічні ілюстрації, створені у цифровому форматі, які ґрунтуються на фотознімках, сприяють удосконаленню передачі точної інформації про колір. До того ж, такі цифрові ілюстрації демонструють покращену деталізацію кольорових параметрів, що є важливим аспектом графічного відображення (Simpson, 2011, р. 335–336).

Сучасний графічний дизайн здебільшого базується на цифрових підходах та охоплює широкий спектр стилістичних рішень. При цьому дизайнери синтезують цифрові технології з класичними художніми техніками та фотографічними прийомами, що сприяє розширенню виражальних можливостей і підвищенню візуальної інформативності.

Цифрова ілюстрація здебільшого створюється методами 2D і 3D малювання у форматі векторної графіки, що забезпечує її зручне поліграфічне відтворення. Водночас, растрові зображення використовуються художниками для деталізації та дотаткової текстуризації.

Умовно підходи до створення цифрової ілюстрації можна класифікувати на основні два напрями: перший базується на використанні комп'ютерного програмного забезпечення, а другий – на ручному цифровому малюванні за допомогою стилуса на планшеті чи мобільному пристрої. Варто взяти до уваги, що цифрове графічне моделювання за допомогою стилуса стрімко впроваджується в освітні процеси з дизайну, сприяючи розвитку практичних навичок художнього вираження. Цей напрям сформував окрему галузь, що отримала назву цифровий живопис. Митці напрямку використовують мінімальний набір пензлів і палітру, адаптуючи традиційні принципи живопису і графіки до цифрового середовища (Шерстюк, 2021, с. 265). Має сенс зазначити, що інноваційний живопис сприяє розвитку мультимедійних компетенцій, упроваджуючи використання різних графічних програм для створення анімації, візуалізації, інтерактивних інсталяцій. Такий підхід дозволяє синтезувати цікаві інтерактивні проекти, які залучають глядачів до взаємодії, сприяють розвитку творчої експресії і креативності мислення (Алтухова, 2023, с. 55). Логічно припустити, що традиційне та цифрове мистецтво розвиваються незалежно, доповнюючи одне одного своїми характерними особливостями. Перше зберігає культурну спадщину та автентичність, а друге розширює горизонти технологічного експериментування, пропонуючи нові форми творчого вираження.

Ботанічна ілюстрація має значну практичну реалізацію в поліграфічній сфері. Вона використовується у створенні фірмових знаків і брендової айдентики, у дизайні пакування товарів, рекламних буклетів, листівок і постерів. Крім того, її естетика гармонійно поєднується у дизайні предметів інтер'єру, посуду, текстилю, шпалер та інших об'єктів матеріальної культури. У цифровому просторі ботанічні мотиви також відіграють значну роль – вони використовуються в інфографіці, фотографії, типографії, стокових ілюстраціях, шаблонах та веб-дизайні. Сучасні дизайнери-ілюстратори часто застосовують ботанічні ілюстрації та ботанічні мотиви, поєднуючи традиційні художні матеріали з можливостями цифрових технологій. Необхідно зауважити, що ботанічна ілюстрація, створена

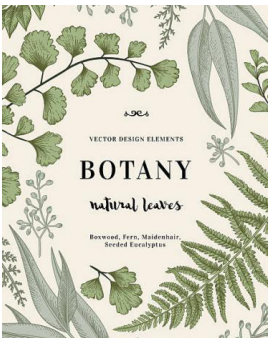
повністю цифровими інструментами, має принципово відмінну графічну систему візуальної комунікації.

На основі проведеного огляду застосування ботанічної ілюстрації в межах графічного дизайну та його аналізу, пропонується розрізняти види графічного відтворення: ботанічну ілюстрацію, ботанічні мотиви та цифрову ботанічну ілюстрацію. Таке розуміння підходів до графічної мови розширює межі графічного дизайну, відкриваючи нові можливості для експериментів із формою, стилем і технічними засобами вираження, що, у свою чергу, сприяє вдосконаленню візуальної культури.

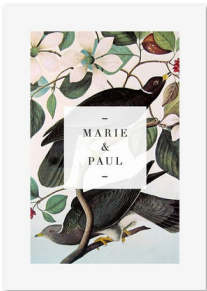
Варто зосередитися на розгляді специфіки даного розмежування в поліграфічній сфері в таблиці на прикладах, враховуючи різні контексти їхнього застосування. Особливу увагу варто приділити проектам митців і дизайнерів з різних регіонів світу (*Inspiration*, n.d.; Craciun, 2023), які у своїй діяльності впроваджують інноваційні підходи та розширюють можливості цифрових технологій, сприяючи розвитку сучасного графічного дизайну.

Таблиця 1. Ботанічні ілюстрації, ботанічні мотиви, цифрова ботанічна ілюстрація у графічному дизайні.

Table 1. Botanical illustrations, botanical motifs, digital botanical illustration in graphic design

Контекст застосування в графічному дизайні	Види графічного відтворення		
	Ботанічна ілюстрація	Ботанічні мотиви	Цифрова ботанічна ілюстрація
Пакування			
Постери			

Продовження табл. 1

Листівки			
Посуд			
Текстиль			
Шпалери			

Продовження табл. 1



Джерело: автор

Ботанічна ілюстрація в контексті дизайну пакування має більш локальне використання, бо підпорядковується високому рівню деталізації та стилістичних особливостей її виконання. Гіперреалістичні ілюстрації, які створюються вручну, мають високу точність передачі морфологічних характеристик рослин, що дозволяє використовувати їх у сфері екологічно орієнтованих продуктів, таких як косметологічні засоби. Разом із тим, стилізовані ботанічні мотиви, які характеризуються спрощеною графічною мовою, акцентують увагу на загальній формі й текстурі, створюють візуальну стриманість, естетичну легкість, сучасність, роблять дизайн більш універсальним. Такий підхід часто використовується для брендування продукції, що позиціонується як натуральна. Це сприяє формуванню асоціацій з природністю та органічністю.

Цифрова ботанічна ілюстрація, створена шляхом макрозйомки та цифрової обробки, демонструє ще більше тяжіння до мінімалізму з окремими акцентами на тонких градаціях кольору і деталях текстури. Вона здатна викликати відчуття делікатності та витонченості, слугуючи ефективним засобом візуальної комунікації.

Ботанічна ілюстрація у дизайні постерів має широкий спектр застосування та поєднує художню виразність із концептуальним підходом. Вона може фігурувати як декоративним елементом у вигляді орнаменту, так і основою для експресивних композицій, що передають емоційне забарвлення. У традиційних афішах ботанічні мотиви часто використовуються для створення атмосфери природності та гармонії, підсилюючи естетику через деталізоване або стилізоване зображення рослин. Це особливо актуально для культурних заходів, виставок або брендів, що акцентують увагу на екологічності та натуральності.

Цифровий формат постерів відкриває нові можливості для експериментів із ботанічною ілюстрацією. Завдяки інноваційним технологіям вона може набувати несподіваних форм – від абстрактних композицій до інтерактивних графічних рішень. Подібний підхід робить постер концептуальним, адаптованим до сучасних тенденцій графічного дизайну. В листівках ботанічна ілюстрація набуває старовинного, класичного характеру, на відміну від ботанічних мотивів, що досить гнучкі в художньому застосуванні та зберігають унікальне авторське бачення дизайнера. Подібна унікальність у цифровому форматі створюється за допомогою графічних редакторів чи планшету.

Описані стилістичні тенденції простежуються також і у сфері дизайну посуду, шпалер, стокових зображень та інфографіки. Графічна мова запропонованих засобів виразності вирізняється високим ступенем художньої виразності, проте слід пам'ятати, що ефективне застосування і художніх, і графічних прийомів безпосередньо залежить від стратегічних завдань та загальної концепції дизайн-проекту.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Отже, наукова новизна цього дослідження полягає у проведенні розширеного аналізу, який збагачує уявлення про сучасні підходи до ботанічної ілюстрації в контексті графічного дизайну. На основі огляду сучасних дизайн-проектів систематизовано сучасні підходи та визначено структуру їхньої класифікації: ботанічна ілюстрація, ботанічні мотиви та цифрова ботанічна ілюстрація. Запропоновані новітні концепції підвищують якісний рівень графічних характеристик ботанічної ілюстрації, відкриваючи можливості для подальших досліджень і практичного застосування.

Висновки

6

На підставі узагальнення основних положень та ідей статті, можна стверджувати, що сучасні підходи до ботанічної ілюстрації в межах графічного дизайну стрімко розвиваються, поступово трансформуючись у цифрову форму зі своїми унікальними особливостями. Ці зміни істотно впливають на стилістику видів графічного відтворення, методи та інструменти, призводять до розширення меж концептуального дизайнерського бачення та

відкривають нові творчі перспективи. Дослідження охоплює вивчення ботанічної ілюстрації в різних аспектах контексту графічного дизайну. Варто зазначити, що багатогранність тематики перш за все розкриває естетичні та функціональні особливості ботанічної ілюстрації як засобу візуальної комунікації в дизайн-проектах на контрасті з науковим контекстом, розширюючи межі її застосування. Класична гіперреалістична ботанічна ілюстрація сприймається та вивчається як вид графічного відтворення в дизайні, ботанічні мотиви – як невід’ємна частина естетики дизайну, а цифрова ботанічна ілюстрація – як візуальне втілення, що поєднує точність, художню та графічну виразність. Доцільно зазначити, що кожен з цих підходів виконує свою унікальну роль у візуальній культурі та комунікації графічного дизайну. Синтез художньої, графічної складової та цифрових інновацій створює нові виклики для ілюстраторів, які мають володіти водночас традиційними художніми навичками, знанням проектування, програмного забезпечення та актуальних цифрових інструментів. Аналіз робіт сучасних дизайнерів-ілюстраторів демонструє ці особливості, зокрема у сфері поліграфії, де ілюстрації вирізняються оригінальністю, естетичною привабливістю та відповідністю брендовій концепції.

Таким чином, проведене дослідження доводить, що запропонована класифікація видів графічного відтворення, – ботанічна ілюстрація, ботанічні мотиви та цифрова ботанічна ілюстрація, – є необхідною для систематизації та оптимізації їхнього процесу застосування у графічному дизайні. Ці види ефективно розкривають свій потенціал у сфері графічного дизайну, гармонійно адаптуючись до новітніх цифрових технологій.

Застосування ботанічної ілюстрації в графічному дизайні перебуває у фазі активного розвитку. Практичне використання цифрових інструментів, зокрема стилусів, планшетів та іншого програмного забезпечення, сприяє створенню високоточних ботанічних зображень. Це не лише розширює можливості графічного дизайну, а й зміцнює зв’язок із мистецтвом, медіа-дизайном, науковою комунікацією та екологічною освітою, сприяючи подальшому розвитку ботанічної ілюстрації як міждисциплінарного напрямку.

Список бібліографічних посилань

- Алтухова, А. В., & Червяк, Т. М. (2023, 13–14 червня). Цифровий живопис як інноваційна технологія у мистецькій освіті. В О. О. Матвеева (Ред.), *Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі* [Матеріали конференції] (с. 51–57). Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди.
- Багомедова, К. (2021). Актуальність використання флористичних мотивів у сучасному художньому склі. В *Наукові дослідження до кваліфікаційних робіт на здобуття освітнього ступеня «Магістр» Освітня програма «Художнє скло»* (с. 4–15). Львівська національна академія мистецтв, кафедра художнього скла.
- Борисова, С. В., & Семенова, Є. І. (2023). Цифрова ілюстрація як форма візуальної комунікації. В *Focus areas of culture and art in Ukraine and the Republic of Poland* [Матеріали конференції] (с. 76–79). Baltija Publishing. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-374-3-19>
- Бутовська, О. В. (2023, 9 листопада). Інтерпретація флористичних мотивів у творчості Івана Марчука. В *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* [Матеріали конференції] (с. 227–229). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв.
- Герасименко, О. Д. (2022). Особливості розробки фірмового стилю об'єктів соціальної інфраструктури. В М. В. Колосніченко (Ред.), *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі* (с. 170–189). Київський національний університет технологій та дизайну.
- Дубрівна, А. П., & Крижанівська, К. О. (2020). Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*, 3(36), 1–11.
- Кушнір, Н. В. (2023, 5–8 липня). Ботаніка і ботанічна ілюстрація, зв'язок та розвиток. В *Етноботанічні традиції в агрономії, фармації та садовому дизайні* [Матеріали конференції] (с. 170–180). Національний дендрологічний парк «Софіївка» НАН України.
- Пантус, Н. М., & Золотарчук, Н. І. (2023). Роль графічного дизайну у комп'ютерних поліграфічних дослідженнях: вплив дизайнерських рішень на виробництво та використання продукції. *Мистецтвознавчі записки*, 44, 18–27. <https://doi.org/10.32461/2226-2180.44.2023.293907>
- Шерстюк, А. А. (2021). Що таке цифрове мистецтво? В М. К. Сухонос (Ред.), *Сталий розвиток міст* [Матеріали конференції] (Ч. 1, с. 264–265). Харківський національний університет міського господарства імені О. М. Бекетова.
- Craciun, L. (2023, June 9). *Art in full bloom: 23 Outstanding botanical artists open for commissions now*. Huntlancer. <https://www.huntlancer.com/botanical-artists/>
- Inspiration: Botanical Print Design*. (n.d.). InDesignSkills. Retrieved June 17, 2024, from <https://www.indesignskills.com/inspiration/botanical-design/>
- Malcoci, M., Doina-Bezutchi, A., & Malcoci, M. (2023, 27 квітня). Стилзація біонічних джерел для дизайну текстильних виробів. В *Актуальні проблеми сучасного дизайну* [Матеріали конференції] (Т. 1, с. 225–228). Київський національний університет технологій та дизайну.
- Morgan, B. (2018). How has botanical illustration influenced surface pattern design? *Fields: Journal of Huddersfield Student Research*, 4(1). <https://doi.org/10.5920/fields.2018.04>
- Santos, S. M. R. (2019). *Art and science in depicting nature: Building a botanical iconography through drawing and photography* [Doctoral Dissertation, Universidade Nova de Lisboa].
- Simpson, N. (2011). Colour and contemporary digital botanical illustration. *Optics & Laser Technology*, 43(2), 330–336. <https://doi.org/10.1016/j.optlastec.2008.12.014>
- Xu, C., Huang, Y., & Dewanker, B. (2020). Art inheritance: An education course on traditional pattern morphological generation in architecture design based on digital sculpturism. *Sustainability*, 12(9), Article 3752. <https://doi.org/10.3390/su12093752>

References

- Altukhova, A. V., & Cherviak, T. M. (2023, June 13–14). Tsyfrovyi zhyvopys yak innovatsiina tekhnolohiia u mystetskii osviti [Digital painting as an innovative technology in art education]. In O. O. Matvieieva (Ed.), *Mystetska osvita u mizhdystsyplinarnomu vymiri* [Art education in an interdisciplinary dimension] [Conference proceedings] (pp. 51–57). H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University [in Ukrainian].
- Bahomedova, K. (2021). Aktualnist vykorystannia florystychnykh motyviv u suchasnomu khudozhnomu skli [The relevance of the use of floral motifs in modern art glass]. In *Naukovi doslidzhennia do kvalifikatsiinykh robot na здобuttia osvitnoho stupenia "Mahistr" Osvitnia prohrama "Khudozhnie sklo"* [Scientific research for qualification works for obtaining the educational degree "Master" Educational program "Art Glass"] (pp. 4–15). Lviv National Academy of Arts, Glass Art Department [in Ukrainian].
- Borysova, S. V., & Semenova, Ye. I. (2023). Tsyfrova iliustratsiia yak forma vizualnoi komunikatsii [Digital illustration as a form of visual communication]. In *Focus areas of culture and art in Ukraine and the Republic of Poland* [Conference proceedings] (pp. 76–79). Baltija Publishing. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-374-3-19> [in Ukrainian].
- Butovska, O. V. (2023, November 9). Interpretatsiia florystychnykh motyviv u tvorchosti Ivana Marchuka [Interpretation of floral motifs in the work of Ivan Marchuk]. In *Kulturni ta mystetski studii XXI stolittia: naukovo-praktychne partnerstvo* [Cultural and art studios of the 21st century: Scientific and practical partnership] [Conference proceedings] (pp. 227–229). National Academy of Culture and Arts Management [in Ukrainian].
- Craciun, L. (2023, June 9). *Art in full bloom: 23 Outstanding botanical artists open for commissions now*. Huntlancer. <https://www.huntlancer.com/botanical-artists/> [in Ukrainian].
- Dubrivna, A. P., & Kryzhanivska, K. O. (2020). Khudozhno-obrazni zasady digital-mystetstva v suchasniilustratsii [Artistic and imaginative basic of digital art in modern illustration]. *Tekhnolohii ta dyzain*, 3(36), 1–11 [in Ukrainian].
- Herasymenko, O. D. (2022). Osoblyvosti rozrobky firmovoho styliu ob'ektiv sotsialnoi infrastruktury [Features of corporate style development of social infrastructure objects]. In M. V. Kolosnichenko (Ed.), *Hrafichnyi dyzain v informatsiinomu ta vizualnomu prostori* [Graphic design in the information and visual space] (pp. 170–189). Kyiv National University of Technologies and Design [in Ukrainian].
- Xu, C., Huang, Y., & Dewancker, B. (2020). Art inheritance: An education course on traditional pattern morphological generation in architecture design based on digital sculpturism. *Sustainability*, 12(9), Article 3752. <https://doi.org/10.3390/su12093752> [in English].
- Inspiration: Botanical Print Design*. (n.d.). InDesignSkills. Retrieved June 17, 2024, from <https://www.indesignskills.com/inspiration/botanical-design/> [in Ukrainian].
- Kushnir, N. V. (2023, July 5–8). Botanika i botanichna iliustratsiia, zviazok ta rozvytok [Botany and botanical illustration, connection and development]. In *Etnobotanichni tradytsii v ahronomii, farmatsii ta sadovomu dyzaini* [Ethnobotanical traditions in agronomy, pharmacy and garden design] [Conference proceedings] (pp. 170–180). National Dendrological Park "Sofiivka" of the NAS of Ukraine [in Ukrainian].
- Malcoci, M., Doina-Bezuțchi, A., & Malcoci, M. (2023, April 27). Stylizatsiia bionichnykh dzherel dlia dyzainu tekstylnykh vyrobiv [Styles of bionic sources for the design of textile products]. In *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu* [Actual problems of modern design] [Conference proceedings] (Vol. 1, pp. 225–228). Kyiv National University of Technologies and Design [in Ukrainian].
- Morgan, B. (2018). How has botanical illustration influenced surface pattern design? *Fields: Journal of Huddersfield Student Research*, 4(1). <https://doi.org/10.5920/fields.2018.04> [in English].

- Pantus, N. M., & Zolotarchuk, N. I. (2023). Rol hrafichnoho dyzainu u kompiuternykh polihrafichnykh doslidzhenniakh: vplyv dyzainerskykh rishen na vyrobnytstvo ta vykorystannia produktsii [Role of graphic design in computer polygraphic research: Influence of design decisions on product production and use]. *Notes on Art Criticism*, 44, 18–27. <https://doi.org/10.32461/2226-2180.44.2023.293907> [in Ukrainian].
- Santos, S. M. R. (2019). *Art and science in depicting nature: Building a botanical iconography through drawing and photography* [Doctoral Dissertation, Universidade Nova de Lisboa] [in English].
- Sherstiuk, A. A. (2021). Shcho take tsyfrove mystetstvo? [What is digital art?] In M. K. Sukhonos (Ed.), *Stalyi rozvytok mist* [Sustainable development of cities] [Conference proceedings] (Pt. 1, pp. 264–265). O. M. Beketov National University of Urban Economy in Kharkiv [in Ukrainian].
- Simpson, N. (2011). Colour and contemporary digital botanical illustration. *Optics & Laser Technology*, 43(2), 330–336. <https://doi.org/10.1016/j.optlastec.2008.12.014> [in English].

Надійшла 05.09.2025; Прийнята 11.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

УДК 7.05:[004.774.6:005.921.1-022.324
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347432

UDC 7.05:[004.774.6:005.921.1-022.324

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ВЕБПЛАТФОРМ У ВЕКТОРІ ЦИФРОВОЇ АРХІВАЦІЇ

Катерина Гамалія,
<https://orcid.org/0000-0002-8982-2005>,
доктор мистецтвознавства,
професор,
професор кафедри дизайну
і технологій,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
gamaleya@ukr.net

Юлія Омеляшко,
<https://orcid.org/0009-0000-8041-5457>,
магістрантка,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
gd.omeliashko2002@gmail.com

ANALYSIS OF MODERN WEB PLATFORMS IN THE CONTEXT OF DIGITAL ARCHIVING

Kateryna Gamaliia,
<https://orcid.org/0000-0002-8982-2005>,
Doctor of Science in Art Studies,
Professor,
Professor at the Department
of Design and Technologies,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
gamaleya@ukr.net

Yuliia Omeliashko,
<https://orcid.org/0009-0000-8041-5457>,
Master's Student, Faculty
of Design and Advertising,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
gd.omeliashko2002@gmail.com

Анотація

Мета дослідження – здійснити комплексний аналіз сучасних вебплатформ з позиції їхньої ролі в процесах цифрової архівації та визначити, яким чином інформаційна архітектура, дизайн користувацького інтерфейсу та принципи доступності впливають на збереження, структурування й репрезентацію цифрового контенту. **Методи дослідження** містять порівняльний та структурно-функціональний аналіз, що дало змогу виявити типологічні особливості сучасних вебплатформ, простежити взаємозв'язок між їхньою інформаційною архітектурою, функціональністю та користувацьким досвідом у контексті цифрової архівації. **Наукова новизна** полягає у визначенні тенденції переходу від інтерфейсу як зовнішньої оболонки до інтерфейсу як інструменту мислення, що поєднує функції дизайну, архівування й кураторства, розкриваючи культурний

Abstract

The purpose of the research is to conduct a comprehensive analysis of modern web platforms in terms of their role in digital archiving processes and to determine how information architecture, user interface design, and accessibility principles influence the preservation, structuring, and representation of digital content. **The research methods include** comparative and structural-functional analysis, which made it possible to identify the typological features of contemporary web platforms and to trace the relationship between their information architecture, functionality, and user experience in the context of digital archiving. **The scientific novelty** lies in identifying the trend of transitioning from the interface as an external shell to the interface as a tool of thinking that integrates the functions of design, archiving, and curatorship, revealing the cultural dimension of UX design in digital platforms for alternative, limited-edition

вимір UX-дизайну в цифрових платформах альтернативних лімітованих видань. У дослідженні також уведено поняття «*архівного UX*». **Висновки.** Проведене дослідження засвідчило, що сучасні вебплатформи, орієнтовані на альтернативні лімітовані видання, формують багаторівневу екосистему, у якій дизайн поєднує технічну, комунікаційну й культурну функції. Виявлено три основні вектори розвитку: естетично-репрезентаційний (Calameo, Issuu), архівно-документальний (Internet Archive, QZAP, Anarchist Zine Library) та кураторсько-дослідницький (Are.na, Tumblr). Гібридні системи (Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive) демонструють інтеграцію комунікаційних, фінансових і архівних механізмів, формуючи нову типологію цифрової взаємодії. Ефективність архівних платформ визначається узгодженістю інформаційної архітектури, інтуїтивною навігацією та дотриманням стандартів доступності WCAG. UI/UX-дизайн постає інструментом формування цифрової пам'яті, а *архівний UX* – синтезом функцій збереження, інтерпретації й доступності. Перспективи подальших досліджень полягають у створенні моделей сталого архівного дизайну, що поєднує естетичні, технологічні й соціокультурні принципи.

Ключові слова:

цифрова архівація, вебплатформи, UI/UX-дизайн, інтерфейс користувача, адаптивний дизайн, архівний UX, культурна спадщина.

products. The study also introduces the concept of 'archival UX.' **Conclusions.** The research has shown that modern web platforms, which focus on alternative, limited-edition designs, form a multi-level ecosystem in which design combines technical, communicative, and cultural functions. Three main development vectors were identified: aesthetic-representational (Calameo, Issuu), archival-documentary (Internet Archive, QZAP, Anarchist Zine Library), and curatorial-research (Are.na, Tumblr). Hybrid systems (Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive) demonstrate the integration of communicative, financial, and archival mechanisms, forming a new typology of digital interaction. The coherence of information architecture, intuitive navigation, and compliance with WCAG accessibility standards all contribute to the effectiveness of archival platforms. UI/UX design emerges as a tool for shaping digital memory, while *archival UX* represents a synthesis of preservation, interpretation, and accessibility functions. Prospects for further research include the development of sustainable archival design models that combine aesthetic, technological, and sociocultural principles.

Keywords:

digital archiving, web platforms, UI/UX design, user interface, adaptive design, archival UX, cultural heritage.

Вступ **1**

У процесі еволюції цифрового простору вебплатформи набули статусу базового середовища для комунікації, поширення контенту та архівації даних. Вони пройшли шлях від простих статичних сайтів до інтегрованих систем, що поєднують інтерфейс, інтерактивність і функції цифрової архівації. Такі платформи не лише передають інформацію, а й забезпечують її тривале збереження, формуючи нові моделі взаємодії між користувачем і даними. Зростання обсягів цифрового контенту засвідчує потребу в системному підході до його впорядкування та збереження. Цифрова архівація стає не лише технічним завданням, а й соціокультурним процесом, що визначає способи колективної пам'яті в цифровому середовищі. У цьому контексті дизайн вебплатформ розглядається як поєднання технічної інфраструктури, інформаційної архітектури та користувацького

досвіду, які спільно формують ефективність і довговічність архівного простору.

Теоретичні засади проектування сучасних вебплатформ у сфері цифрової архівації базуються на принципах інформаційної архітектури, орієнтованої на користувача дизайну (User-Centered Design) та адаптивності (Responsive Design), які розкривали в своїх працях Д. Норман, А. Купер, І. Маркотт та ін. Важливими залишаються також стандарти доступності, зокрема рекомендації WCAG (W3C), що гарантують інклюзивність цифрового середовища для різних груп користувачів. У межах цього дослідження здійснено аналіз сучасних вебплатформ з позиції цифрової архівації.

Особливу увагу приділено тому, як інформаційна структура, візуальні рішення й принципи доступності впливають на якість користувацької взаємодії.

Мета дослідження 2

Мета статті – здійснити аналіз сучасних вебплатформ з позиції їхньої ролі в процесах цифрової архівації; простежити, яким чином інформаційна архітектура, дизайн користувацького інтерфейсу та принципи доступності впливають на збереження, структурування й репрезентацію цифрового контенту, визначаючи при цьому взаємозв'язок між дизайном і когнітивним сприйняттям інформації.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Методологічною основою дослідження стали *структурно-функціональний та порівняльний аналіз*, що дозволили системно розглянути вебплатформи як багаторівневі комунікаційні середовища, у яких взаємодіють дизайн, структура контенту і користувацький досвід. Застосування *структурно-функціонального аналізу* дало змогу розкрити принципи організації інформаційної архітектури цифрових платформ, виявити внутрішню логіку функціонування їхніх елементів – навігації, візуальної ієрархії, системи позначень (labeling) та інтерактивних компонентів. Такий підхід ґрунтується на ідеях Дональда Нормана та Стівена Дрейпера (Norman & Draper, 1986) та Якоба Нільсена (Nielsen, 1993), які трактують інтерфейс як систему когнітивних сигналів, що формують поведінкові моделі користувача. У межах дослідження ця методологія дала можливість розглянути платформу не як сукупність екранів чи сторінок, а як цілісний механізм взаємодії – із власною семантикою, ритмом і функціональною структурою. Водночас використання *порівняльного аналізу* дало змогу простежити відмінності між моделями побудови користувацьких інтерфейсів різних типів платформ – презентаційних, кастомізованих, архівних, креативних і спільнотних. Метод спирався на концепції Алана Купера та колег (Cooper et al., 2014) та Дженніфер Тідвелл (Tidwell, 2005), які акцентують на ролі користувацьких сценаріїв і патернів взаємодії у конструюванні

інтерфейсу. Такий підхід дозволив виявити закономірності розвитку цифрових архівів, а також оцінити рівень реалізації принципів юзабіліті, адаптивності й доступності в кожній із типологічних груп. У межах цієї методологічної логіки було розглянуто платформи Calameo (n.d.), Issuu (n.d.), Behance (n.d.), Cargo (n.d.), Internet Archive (n.d.), QZAP (n.d.), Anarchist Zine Library (n.d.), Are.na (n.d.), Tumblr (n.d.), Ko-fi (n.d.), Gumroad (n.d.).

Для забезпечення об'єктивності результатів аналіз охоплював теоретичні роботи, присвячені проектуванню веб-платформ, UX-дослідженням і стандартам доступності. Аналіз платформ здійснювався з оперттям на теоретичні засади, окреслені в працях Д. Нормана та С. Дрейпера (Norman & Draper, 1986), Дж. Нільсена (Nielsen, 1993, 2023), А. Купера та ін. (Cooper et al., 2014), Дж. Тідвелл (Tidwell, 2005) і І. Маркотта (Marcotte, 2011), а також на стандарти доступності W3C (World Wide Web Consortium, 2005). Такий підхід дав змогу простежити ступінь реалізації сучасних принципів UX-дизайну в кожному з досліджуваних випадків. Окрім робіт згаданих науковців, у дослідженні використано підхід Ітана Маркотта (Marcotte, 2011), який сформулював принципи адаптивного дизайну, заснованого на гнучких сітках, медіазапитах і змінних компонентах. Його теорія стала основою для оцінки адаптивності сучасних цифрових платформ, особливо тих, що працюють з альтернативними лімітованими виданнями, де важлива рівновага між візуальною ідентичністю й доступністю. Методологія також містить міжнародні стандарти доступності WCAG (World Wide Web Consortium, 2005), що визначають параметри сприйнятності, керованості, зрозумілості й надійності цифрових середовищ. Застосування цих стандартів у межах структурно-функціонального аналізу дозволило оцінити, наскільки архітектура вебплатформ відповідає інклюзивним вимогам, а в межах порівняльного – як різні типи платформ реалізують принципи універсального дизайну.

Результати дослідження

4

Вивчення принципів структурування та функціональної організації платформ здійснювалось із застосуванням структурно-функціонального та порівняльного аналізу, що дало змогу простежити закономірності й відмінності в побудові архівних середовищ та рівні зручності взаємодії користувачів із ними.

Презентаційні платформи Calameo та Issuu демонструють орієнтацію на симуляції друкованого досвіду читання. Їхні інтерфейси побудовано навколо сторінкової навігації, де головну роль відіграє зображення сторінки, а навігаційні елементи мінімізовані. Цей підхід відповідає принципам «естетики читання» (Norman & Draper, 1986), проте має обмеження у сфері архівування: відсутність багаторівневої структури, тегування чи се-

мантичних зв'язків знижує потенціал наукової систематизації. Такі платформи ефективні для презентації візуальних рішень, але не забезпечують довготривалого збереження альтернативних видань. Кастомізовані середовища – Cargo і Behance – уособлюють персоналізований тип репрезентації. Behance дає змогу авторам створювати візуальні портфоліо, орієнтовані на професійну спільноту, тоді як Cargo забезпечує майже повний контроль над структурою і виглядом сайту. На відміну від Behance, що фокусується на єдиному візуальному стандарті, Cargo підтримує авторську автономію, але вимагає технічних знань і не має архівної стабільності. У цьому контексті Behance демонструє тенденцію до формування узагальненої візуальної мови, тоді як Cargo, навпаки, розкриває потенціал інтерфейсу як складника художньої концепції.

Архівні платформи – The Internet Archive, Anarchist Zine Library та Queer Zine Archive Project (QZAP) – акцентують увагу не на дизайні, а на збереженні й відкритому доступі. The Internet Archive дотримується бібліотечних стандартів опису та метаданих, що забезпечує довготривале збереження й достовірність (World Wide Web Consortium, 2005). Натомість QZAP і Anarchist Zine Library розвивають спільнотну модель архівування, у якій UI підпорядковується культурним і політичним цінностям самвидаву. До креативного сегменту належать Are.na і Tumblr, які поєднують функції архіву та дослідження. Are.na пропонує концепцію «повільного UX»: користувач самостійно формує логіку зв'язків, створюючи канали з блоків контенту, що нагадують кураторське мислення (Cooper et al., 2014). Tumblr, натомість, ґрунтується на потоковій логіці мікроблогу – інтерфейс із нескінченним скролом дозволяє імітувати колажну структуру зіну, підтримуючи естетику фрагментарності. На відміну від архівів, ці платформи не фіксують, а генерують процес – перетворюють користувацьку взаємодію на акт творення. Окрему групу становлять спільнотні та гібридні платформи – Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive та історичний приклад Zine World (n.d.). Вони демонструють зсув від архіву до екосистеми взаємопідтримки. Ko-fi та Gumroad інтегрують інструменти фінансування, поширення та самостійної публікації, де автор є і видавцем, і куратором. Водночас DC Punk Archive реалізує модель спільнотного збереження локальної культури, а Zine World, як друкований попередник цифрових платформ, слугує культурною матрицею принципів саморецензування, інтонаційності й горизонтальної комунікації.

Платформи Calameo та Issuu реалізують модель симуляції друкованого досвіду, де пріоритетом є візуальна цілісність і тактильна ілюзія перегортання сторінок. Вони забезпечують ефект матеріальності, проте залишаються обмеженими у функціях пошуку, категоризації та збереження даних. Відсутність

тегування і глибокої структуризації знижує потенціал таких ресурсів, як архівів, хоча під кутом зору UX вони демонструють високу інтуїтивність навігації. Отже, їхня цінність полягає радше у візуально-комунікаційній, ніж у дослідницькій функції. Контрастною до них є група архівно орієнтованих платформ, серед яких The Internet Archive, Anarchist Zine Library та Queer Zine Archive Project (QZAP), що формують користувацький досвід навколо принципів збереження та колективного доступу. The Internet Archive підтримує повний набір бібліотечних метаданих і дотримується міжнародних стандартів (World Wide Web Consortium, 2005), забезпечуючи достовірність і тривалість зберігання. Натомість QZAP і Anarchist Zine Library інтегрують етичний вимір архівації – вони надають перевагу відкритості, спільнотному моделюванню та антиієрархічним принципам. У цьому контексті важливою є роль принципів інклюзивного дизайну, які забезпечують не лише технічну, а й соціокультурну доступність цифрового архіву. Відповідність стандартам WCAG гарантує сприйнятність, керованість, зрозумілість і надійність контенту для користувачів із різними можливостями, формуючи універсальний досвід сприйняття інформації.

У межах структурного аналізу було визначено ключові компоненти, що формують основу означених платформ: інформаційну архітектуру (структура, навігація, labeling, візуальна ієрархія), принципи розробки UI (простота, послідовність, зворотний зв'язок, контроль, профілактика помилок), адаптивність (Responsive Design) та доступність (Accessibility, Inclusive Design). Дотримання принципів сприйнятності, керованості, зрозумілості й надійності дозволяє забезпечити комфортну взаємодію для користувачів із різними формами інвалідності та враховувати культурний і мовний контекст аудиторії. У сегменті кастомізованих платформ (Cargo, Behance) спостерігається зсув від стандартизованих до індивідуалізованих структур. Behance пропонує уніфіковану систему для представлення портфоліо, забезпечуючи простоту публікації і стабільність візуальної мови. Водночас Cargo створює умови для експериментального UI, де автор має контроль над ієрархією, типографією та навігацією, що дає підстави розглядати платформу не лише як інструмент, а і як частину творчого процесу, а дані кастомізованих рішень демонструють зсув від масової репрезентації до індивідуальної інтерпретації архівного простору, що актуалізує питання авторської присутності в цифровій пам'яті. На відміну від Behance, Cargo не гарантує архівної сталості, однак саме ця гнучкість робить його релевантним для альтернативних видань, де інтерфейс є елементом художньої концепції. Проміжну позицію між архівом та експериментальним середовищем займають креативні платформи Are.na і Tumblr. Перша

пропонує нелінійну логіку навігації, у якій користувач сам формує тематичні «канали» з блоків інформації, створюючи мережу значень, близьку до принципів кураторського мислення (Cooper et al., 2014). Такий підхід стимулює аналітичне сприйняття контенту, що зближує Are.na з академічними моделями дослідження. Tumblr, натомість, підтримує естетику фрагментарності: нескінченний скрол, змішування форматів і низький поріг публікації формують інтерфейс як потік, а не структуру, що створює своєрідний «візуальний шум», проте сприяє самоорганізації спільнот навколо естетичних і культурних тем. Окремо варто розглянути спільнотні й гібридні екосистеми, такі як Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive і Zine World, які поєднують принципи архіву, маркетплейсу й соціальної мережі. Ko-fi та Gumroad демонструють комерціалізацію самвидаву: автор не лише створює, а й розповсюджує та монетизує видання, що перетворює UI на інструмент самовидавничої автономії. На відміну від них, DC Punk Archive реалізує локально-громадську модель цифрової пам'яті – у ній інтерфейс виконує допоміжну, але етичну роль, підпорядковану принципу збереження ідентичності спільноти. Історичний приклад Zine World засвідчує, що культура горизонтальних комунікацій, започаткована в друкованих самвидавних оглядах, знайшла продовження в цифрових платформах через принцип взаємної підтримки й саморецензування.

Унаслідок порівняльного аналізу типів вебплатформ було узагальнено дані в таблиці, що відображає рівень реалізації ключових критеріїв – естетичності, архівної сталості, адаптивності, інклюзивності та кураторського потенціалу:

Таблиця 1. Реалізація критеріїв різних типів веб-платформ.

Table 1. Implementation of criteria for different types of web platforms.

Критерії (аспекти аналізу)	Презентаційні платформи (Calameo, Issuu)	Кастомізовані платформи (Behance, Cargo)	Архівні ресурси (Internet Archive, QZAP, Anarchist Zine Library)	Креативні та кураторські платформи (Are.na, Tumblr)	Спільнотні та гібридні екосистеми (Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive)
Основна мета функціонування	Симуляція друкованого досвіду читання	Індивідуальна репрезентація та персоналізація UI	Збереження, каталогізація та відкритий доступ	Кураторство контенту, формування асоціативних зв'язків	Інтеграція публікації, фінансування й архівації
Інформаційна архітектура	Лінійна, сторінкова навігація, обмежене тегування	Гнучка, користувачька структура сайту	Ієрархічна, з метаданими й пошуковими фільтрами	Мережеві зв'язки, нелінійна навігація	Комбінована: базові метадані + комунікаційні модулі

Продовження табл. 1.

Візуальна ієрархія	Орієнтована на зображення сторінки, мінімум інтерфейсних елементів	Контрольована автором, часто експериментальна	Мінімалістична, функціональна, підпорядкована контенту	Динамічна, варіативна, залежна від користувацьких дій	Варіюється: від базової до розширеної, залежно від цілей спільноти
Зручність використання (useability)	Висока інтуїтивність, але низька функціональність пошуку	Висока інтуїтивність за умов технічної підготовки	Стандартизована й доступна для широкої аудиторії	Нелінійна, потребує адаптації користувача	Помірна, орієнтована на просту взаємодію
Адаптивність (Responsive Design)	Часткова, обмежена форматами перегляду	Повна, залежно від налаштувань автора	Повна, стандартизована	Варіативна, часто не оптимізована	Висока, орієнтована на кросплатформенність
Доступність (Accessibility, WCAG)	Обмежена, візуально орієнтована	Залежить від реалізації	Висока, відповідає стандартам	Часткова, нестандартизована	Висока, із фокусом на інклюзивності спільнот
Архівна стабільність	Відсутня	Часткова	Присутня	Відсутня	Часткова
Культурна функція	Естетична, репрезентативна	Авторська, експериментальна	Пам'ятко-зберігальна, колективна	Дослідницька, кураторська	Соціокультурна, спільнотна
Тип користувацької взаємодії	Пасивне споглядання	Авторська побудова	Дослідницьке й архівне використання	Асоціативна, мережево-кураторська	Колективна, підтримувальна
Загальна оцінка відповідності архівним принципам	Негативна	Задовільна	Позитивна	Задовільна	Негативна

Подана таблиця дає змогу візуально окреслити різницю між типологічними групами та підкреслити їхню еволюцію від репрезентативних до архівно-дослідницьких моделей. Завдяки порівняльному аналізу було встановлено, що такі платформи тяжіють до трьох основних напрямів розвитку: *естетично-репрезентаційного*, який зосереджується на візуальній презентації матеріалів і художньому складнику; *архівно-документального*, орієнтованого на системність, достовірність і довготривале збереження даних; *кураторсько-дослідницького*, що передбачає аналітичне осмислення, інтерпретацію та взаємодію з контен-

том у динамічному цифровому середовищі. На основі порівняння структур, навігаційних рішень і функціональних можливостей окремих платформ визначено оптимальні підходи до організації цифрових архівів, потенційні напрями їхньої еволюції з урахуванням довготривалого збереження даних, а також уведено поняття *архівного UX* для позначення користувацького досвіду взаємодії з цифровими архівами. Виявлено, що рівень ефективності цих платформ безпосередньо корелює із продуманістю інформаційної архітектури, узгодженістю візуальної ієрархії та гнучкістю інтерфейсу. Саме через дизайн реалізується принцип «архів як досвід», де структура не лише зберігає, а й інтерпретує контент. Кожен із напрямів формує власну модель користувацької взаємодії, по-різному поєднуючи принципи інформаційної архітектури, адаптивності й доступності.

Отримані результати свідчать, що у сфері альтернативних лімітованих видань UI/UX-дизайн виконує не лише функціональну, а й культурну роль. Поступовий перехід від графічно орієнтованих до гібридних та дослідницьких інтерфейсів означає, що користувацький досвід більше не зводиться до зручності – він стає простором інтерпретації та самоідентифікації. На відміну від комерційних платформ, які прагнуть уніфікації, архівні й спільнотні ресурси демонструють «дизайн як позицію»: UI перетворюється на етичний інструмент взаємодії між творцем, спільнотою та культурною пам'яттю. Так, результати дослідження підтверджують, що ефективність цифрових архівів альтернативних видань визначається балансом між структурною логікою, візуальною індивідуальністю та принципами доступності. Отримані узагальнення стали основою для подальшої розроблення методологічної бази аналізу вебплатформ альтернативних лімітованих видань і можуть бути використані для оцінки ефективності UI/UX-дизайну з урахуванням стандартів інклюзивності. У перспективі цей баланс може стати основою для формування нової парадигми архівного дизайну – такої, де UX відображає не лише функцію збереження, а й динаміку культурного життя в цифровому середовищі.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна дослідження полягає у введенні поняття «архівного UX» як особливого типу користувацького досвіду, орієнтованого на довготривале збереження, контекстуальну інтерпретацію й етичну взаємодію в межах цифрових архівів. Інтерфейс розглядається не лише як технічний елемент, а й інструмент мислення, що поєднує функції дизайну, архівування й кураторства, водночас формуючи культурний і комунікаційний вимір UX. Отримані результати дають підстави визначити три основні вектори розвитку: естетично-репрезентаційний (Calameo, Issuu), архівно-документальний (Internet Archive,

QZAP, Anarchist Zine Library) та кураторсько-дослідницький (Are.na, Tumblr).

Висновки **6**

Проведений аналіз засвідчив, що сучасні вебплатформи для альтернативних лімітованих видань функціонують у полі перетину дизайну, архівування та кураторських практик, формуючи складну екосистему, у якій дизайн виконує технічну, комунікаційну й культурну функції. У цьому контексті інтерфейс постає не лише технічною оболонкою, а й способом концептуалізації взаємодії, де UX-дизайн набуває комунікаційного та культурного виміру. Вебсередовище поступово еволюціонує від репрезентативних форм подавання матеріалу до інтерактивних і дослідницьких систем, де інтерфейс виступає не лише інструментом навігації, а й засобом мислення та інтерпретації цифрової пам'яті. Порівняльний аналіз засвідчив, що презентаційні середовища на кшталт Calameo та Issuu відтворюють естетику друкованих видань, акцентуючи увагу на візуальній безперервності та ефекті перегортання сторінок, проте залишаються обмеженими у функціях довготривалого збереження й семантичного пошуку. Архівні ресурси, до яких належать Internet Archive, QZAP та Anarchist Zine Library, забезпечують сталість і відкритий доступ до матеріалів, наголошуючи на колективному принципі пам'яті та етичному вимірі цифрової архівації. Кастомізовані платформи, представлені Behance та Cargo, поєднують індивідуальність авторського вираження із гнучкістю дизайну, водночас демонструючи різний рівень архівної стабільності. Креативні й кураторські системи, зокрема Are.na та Tumblr, моделюють процес мислення в цифровому середовищі та формують користувацьку суб'єктивність через нелінійну навігацію й асоціативні зв'язки між елементами контенту. Спільнотні й гібридні екосистеми, серед яких Ko-fi, Gumroad і DC Punk Archive, інтегрують комунікаційні, фінансові та архівні функції, демонструючи поступову еволюцію від традиційного архіву до децентралізованої соціокультурної мережі.

Отримані результати засвідчують, що ефективність цифрових архівів альтернативних видань визначається не лише технологічною надійністю, а насамперед рівнем продуманості користувацького досвіду. Інформаційна архітектура, інтуїтивна навігація, доступність і прозорість взаємодії формують основу сталого UX-дизайну у сфері архівного простору. Водночас стандарти інклюзивності (WCAG) є не лише технічними вимогами, а й важливим культурним чинником, який розширює межі залучення користувачів та формує принципи етичної взаємодії в цифровому середовищі. У ширшому контексті результати роботи підтверджують, що UI/UX-дизайн слід розглядати як інструмент формування культурної пам'яті. Концепція *архівного*

UX, окреслена в дослідженні, відкриває можливість поєднання функцій збереження, інтерпретації та взаємодії в межах єдиної інформаційної системи. Перспективи подальших досліджень полягають у розробленні моделей сталого архівного дизайну, що інтегрує естетичні, технічні й соціокультурні принципи, забезпечуючи довговічність, відкритість і динамічну еволюцію цифрової культури. Дослідження також відкриває перспективу для практичного застосування в культурних інституціях, музеях та освітніх просторах, де *архівний UX* може стати ключовим інструментом збереження цифрової спадщини та популяризації альтернативних форм видавничої діяльності.

Встановлено, що платформи з різною функціональною логікою – від візуально-орієнтованих до архівних – по-різному реалізують принципи простоти, послідовності та інклюзивності. Порівняння платформ демонструє еволюцію – від *візуально орієнтованих інтерфейсів*, що симулюють матеріальність друкованих видань (Calameo, Issuu), до *архівних систем*, зосереджених на доступності, достовірності й етичності (QZAP, Internet Archive), і далі – до *кураторсько-дослідницьких моделей* (Are.na, Cargo), де інтерфейс стає способом мислення. Контраст між комерційними (Behance, Gumroad) і некомерційними (Anarchist Zine Library, DC Punk Archive) екосистемами доводить, що «зручність» у сфері альтернативних видань не дорівнює «уніфікації»: справжня доступність полягає в повазі до контексту, автономії автора та спільнотної взаємодії.

Практична значимість дослідження полягає в можливості застосування його результатів для створення цифрових архівів, мистецьких баз даних і платформ самвидавних видань із принципами інклюзивності, відкритості й сталості, що забезпечить ефективну та доступну взаємодію користувачів із контентом, сприяючи формуванню систематизованого й культурно значущого цифрового середовища.

Список бібліографічних посилань

- Anarchist Zine Library. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://azinelibrary.org/>
- Are.na. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.are.na/>
- Behance. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.behance.net/>
- Calaméo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.calameo.com/>
- Cargo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://cargo.site/>
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4th ed.). Wiley & Sons
- Gumroad. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://gumroad.com/>
- Internet Archive. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.org/>
- Issuu. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://issuu.com/>
- Ko-fi. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://ko-fi.com/>
- Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design* (2nd ed.). A Book Apart.

- 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/>
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (Eds.). (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- QZAP. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.qzap.org/>
- Tidwell, J. (2005). *Designing interfaces*. O'Reilly Media
- Tumblr. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.tumblr.com/>
- World Wide Web Consortium. (2005, July). *WCAG 2 Overview*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Zine World. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <http://zineworld.org/index.html>

References

- Anarchist Zine Library. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://azinelibrary.org/> [in English].
- Are.na. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.are.na/> [in English].
- Behance. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.behance.net/> [in English].
- Calaméo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.calameo.com/> [in English].
- Cargo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://cargo.site/> [in English].
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4th ed.). Wiley & Sons [in English].
- Gumroad. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://gumroad.com/> [in English].
- Internet Archive. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.org/> [in English].
- Issuu. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://issuu.com/> [in English].
- Ko-fi. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://ko-fi.com/> [in English].
- Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design* (2nd ed.). A Book Apart [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].
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (Eds.). (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates [in English].
- QZAP. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.qzap.org/> [in English].
- Tidwell, J. (2005). *Designing interfaces*. O'Reilly Media [in English].
- Tumblr. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.tumblr.com/> [in English].
- World Wide Web Consortium. (2005, July). *WCAG 2 Overview*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/> [in English].
- Zine World. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <http://zineworld.org/index.html> [in English].

Надійшла 15.08.2025; Прийнята 06.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

ХУДОЖНЬО-СТИЛІСТИЧНІ ЗАСАДИ ПІКСЕЛЬ-АРТУ В ДИЗАЙНІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

Алла Осадча,

<https://orcid.org/0000-0001-5153-8028>,
доктор філософії, старший викладач,
Київський національний університет
технологій та дизайну,
Київ, Україна
alla_0203@ukr.net

Дмитро Добровольський,

<https://orcid.org/0009-0005-2966-1149>,
здобувач магістратури дизайну,
Київський національний університет
технологій та дизайну
Київ, Україна
dima180503@gmail.com

ARTISTIC AND STYLISTIC PRINCIPLES OF PIXEL ART IN COMPUTER GAME DESIGN

Alla Osadcha,

<https://orcid.org/0000-0001-5153-8028>,
PhD in Art Studies, Senior Lecturer,
Kyiv National University
of Technologies and Design,
Kyiv, Ukraine
alla_0203@ukr.net

Dmytro Dobrovolskyi,

<https://orcid.org/0009-0005-2966-1149>,
Master's Student,
Kyiv National University
of Technologies and Design,
Kyiv, Ukraine
dima180503@gmail.com

Анотація

Мета дослідження. Стаття присвячена виявленню та систематизації художньо-стилістичних засад піксель-арту в дизайні комп'ютерних ігор як самостійного напрямку візуалізації дизайн-систем. **Методи дослідження.** Використано історико-порівняльний метод для розкриття динаміки змін візуальної мови під впливом технічних факторів; мистецтвознавчий аналіз – для визначення ключових стилістичних прийомів візуалізації; культурологічний підхід – для інтерпретації феномену естетики обмежень у контексті цифрової культури, зокрема піксель-арту. **Наукова новизна.** Наукова новизна одержаних результатів полягає в систематизації художньо-стилістичних засад піксель-арту як цілісної естетичної системи в дизайні комп'ютерних ігор. Уперше запропоновано поняття «граматика піксель-арту», яким позначено сукупність універсальних візуальних правил, що забезпечують читабельність, виразність і цілісність ігрового образу незалежно від технічної платформи. Узагальнено ключові принципи стилістики

Abstract

The purpose of the research. The article is devoted to identifying and systematising the artistic and stylistic principles of pixel art in computer game design as an independent direction in the visualisation of design systems. **Research methods.** A historical-comparative method was used to reveal the dynamics of changes in visual language under the influence of technical factors; art analysis was used to identify key stylistic techniques of visualisation; a cultural studies approach was used to interpret the phenomenon of the aesthetics of limitations in the context of digital culture, in particular pixel art. **Scientific novelty.** The scientific novelty of the results obtained lies in the systematisation of the artistic and stylistic foundations of pixel art as a holistic aesthetic system in computer game design. For the first time, the concept of 'pixel art grammar' is proposed, which denotes a set of universal visual rules that ensure the readability, expressiveness, and integrity of the game image regardless of the technical platform. The key principles of pixel art stylistics are summarised in relation to historical hardware

піксель-арту у зв'язку з історичними апаратними обмеженнями та сучасними практиками інді-дизайну. Піксель-арт осмислено як свідому художню стратегію в естетиці обмежень, що визначає характер комунікації між грою та гравцем. **Висновки.** Проведене дослідження засвідчило, що піксель-арт, сформований технічними умовами ранніх платформ (NES, Game Boy, SNES), трансформувався в самодостатню художню систему сучасного геймдизайну. Основні принципи – обмежені палітри, чітка кластеризація, селективний контур, дизеринг і тайлова структура – забезпечують поєднання економії засобів із високою виразністю. Концепт «граматики піксель-арту» дає змогу описувати цей напрям як мову візуальної комунікації та продуктивну творчу стратегію. Систематизовані положення можуть слугувати методологічною базою для навчальних курсів із цифрового мистецтва та інді-геймдизайну, а також основою подальших досліджень у сфері UX-дизайну й цифрової культури.

Ключові слова:

піксель-арт, художній стиль, комп'ютерні ігри, інді-естетика, палітра, анімація, дизайн.

limitations and contemporary indie design practices. Pixel art is understood as a conscious artistic strategy in the aesthetics of limitations, which determines the nature of communication between the game and the player. **Conclusions.** The study revealed that pixel art, shaped by the technical limitations of early platforms (such as the NES, Game Boy, and SNES), has evolved into a self-sufficient artistic system within modern game design. The basic principles – limited palettes, apparent clustering, selective contouring, dithering, and tile structure – ensure a combination of economy of means and high expressiveness. The concept of 'pixel art grammar' allows us to describe this direction as a language of visual communication and a productive creative strategy. The systematic provisions can serve as a methodological basis for training courses in digital art and indie game design, as well as a foundation for further research in the fields of UX design and digital culture.

Keywords:

pixel art, artistic style, computer games, indie aesthetics, palette, animation, design.

Вступ

Піксель-арт посідає особливе місце у візуальній культурі комп'ютерних ігор. Його поява була безпосередньо зумовлена технічними обмеженнями ранніх консолей та персональних комп'ютерів, де апаратні ресурси не давали змогу створювати складну графіку. Кожен піксель ставав своєрідним «мазком» цифрового живопису, наділеним власною семантичною вагою.

З часом технічні бар'єри зникли, однак піксель-арт зберіг актуальність і перетворився на свідому естетичну практику. У сучасних інді-іграх піксель-арт виконує не лише декоративну функцію, але й стає маркером автентичності й художньої щирості. Цей феномен можна розглядати як мистецтво, що виростає із самих обмежень – естетику, де технічні рамки перетворюються на джерело творчої виразності.

Сучасні приклади – від мінімалістичних платформерів до складних RPG, створених на обмежених движках типу PICO-8 – демонструють життєздатність цього підходу. Піксель-арт здатний поєднувати високу читабельність образу, унікальну емоційну атмосферу та ефективність у виробничих процесах. Саме тому дослідження художньо-стилістичних засад піксель-арту

набуває особливої актуальності не лише для мистецтвознавства, але й для практики геймдизайну, де критично важливим стає баланс між художньою виразністю та функціональністю ігрового досвіду.

Мета дослідження 2

Мета дослідження полягає у вивченні художньо-стилістичних засад піксель-арту як окремого напрямку візуалізації дизайн-систем комп'ютерних ігор, а також визначенні його ролі у формуванні сучасної естетики інтерактивних медіа.

У цьому контексті важливо простежити історичні й технічні передумови виникнення піксель-арту, що пов'язані з розвитком ігрових платформ і графічних технологій. Окрему увагу приділено розкриттю культурологічних особливостей піксель-арту як естетики обмежень, що в сучасному геймдизайні перетворюється на свідому художню стратегію.

Важливим завданням є також аналіз використання цього стилю в сучасних іграх як прикладу трансформації ретро-естетики в нових технологічних умовах та визначення перспектив застосування піксель-арту у візуальних комунікаціях, цифровій культурі та креативних індустріях.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

У статті застосовано історико-порівняльний, мистецтвознавчий та культурологічний методи дослідження. Історико-порівняльний метод дозволив простежити динаміку піксель-арту від ранніх 8- і 16-бітних консолей до сучасних цифрових середовищ, що розкрило динаміку змін візуальної мови під впливом технічних факторів. Із застосуванням мистецтвознавчого аналізу виділено й систематизовано ключові художньо-стилістичні прийоми піксель-арту. Культурологічний підхід, своєю чергою, забезпечив інтерпретацію феномену естетики обмежень у ширшому контексті цифрової культури, де піксель-арт постає не лише технічним спадком, а й свідомою творчою стратегією.

Джерельна база статті структурована в три основні групи: теоретичні дослідження, практичні посібники й інструментальні ресурси, а також технічні специфікації та емпіричні приклади. Такий поділ дозволяє поєднати академічний аналіз із практичною базою й технічними першоджерелами, що формують цілісне уявлення про стиль.

Значний внесок у розробку теоретичного підґрунтя піксель-арту зробили праці Єспера Юула. У статті High-Tech Low-Tech Authenticity (Juul, 2014) зроблено акцент на ролі ретро-стилістики в інді-іграх як маркері автентичності та протизвазі комерційним трендам. Його книга Handmade Pixels (Juul, 2019) розвиває цю ідею, підкреслюючи значення «ручної естетики» в цифровій культурі як практики, що надає іграм особливого статусу у сфері мистецтва. Інформативною в цьому контексті

є бакалаврська робота Ґустава Самуельсона (Samuelson, 2020) Pixel Art – The Medium of Limitation, де підкреслюється, що саме обмеження, з якими працюють художники, стають основою унікальності стилю та забезпечують специфічну естетику простоти й недовомленості.

Філософський вимір проблематики представлено в дослідженні С. А. Паес Віллапреаль (Paez Villarreal, 2022) "A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art", де автор аналізує взаємодію глядача з піксельним образом у добу гіперреалізму, наголошуючи, що «недосконалість» пікселя активізує уяву і створює особливий тип сприйняття. Отже, теоретичні джерела дають підстави розглядати піксель-арт не лише як технічний стиль, але і як культурно-сміотичний феномен, що формує альтернативну естетику цифрового середовища.

Важливою компонентою джерельної бази стали посібники та практичні матеріали, орієнтовані на дизайнерів і художників. Книга Даніеля Сільбера (Silber, 2016) Pixel Art for Game Developers систематизує знання про роботу з кольоровими палетами, світлотінню, текстурами та тайловими картами, пропонує підхід, який поєднує художню виразність із виробничою ефективністю. Видання Make Your Own Pixel Art Дженніфер Доу та Меттью Хамфріза (Dawe & Humphries, 2019) має більш практичний характер, надаючи покрокові інструкції для створення персонажів, оточення й інтерфейсів.

Серед онлайн-ресурсів особливе місце займає Pixelblog Catalogue художника SLYNYRD (n.d.), який пропонує розгорнуті уроки з кластеризації пікселів, використання контурів та анімаційних технік. Не менш важливою є стаття Дерека Ю (Yu, 2020) Pixel Art Tutorial: Basics, що підкреслює значення силуету та контрасту для читабельності піксельного образу.

До інструментальних джерел належить бібліотека кольорових палет Lospec, що містить сотні готових наборів, серед яких канонічна PICO-8, що стала стандартом для багатьох дизайнерів (*Palette list*, n.d.; *PICO-8 palette*, n.d.). Практичну цінність має також редактор Aseprite, офіційна документація якого надає докладні інструкції щодо створення покадрової анімації (*Animation – Docs*, n.d.). Цими ресурсами підтверджується, що піксель-арт водночас є художньою практикою і технічною дисципліною, що вимагає специфічних знань та інструментарію.

Не менш значущою є сегмент джерел, що відображає технічні обмеження класичних платформ, які й сформували візуальну мову піксель-арту. Наприклад, Nintendo Game Boy підтримував роздільну здатність 160×144 та лише чотири відтінки сірого (*Technical data*, n.d.), що змусило розробників працювати з максимально виразними силуетами. У консолі NES кольорні атри-

бути задавалися блоками 16×16 пікселів ("PPU attribute tables", 2024), що зумовлювало особливу увагу до структури спрайтів. SNES із 15-бітною палітрою (32 768 кольорів) дозволяв ширший спектр кольорів, проте водночас обмежував кількість відображуваних одночасно відтінків до 256 ("Palettes", 2022). Усі ці технічні рамки є основою для вироблення специфічних художніх прийомів – від мінімалістичних силуетів до розробки складних патернів через дизеринг. Характерно, що сучасні «фентезі-консолі», зокрема *PICO-8*, навмисно відтворюють умови жорстких обмежень, залишаючи дизайнеру лише 16 кольорів ("*Pico-8 palette*", 2024). Це сприяє не лише навчанню традиційним методам, але й створенню нових творів у межах ретро-естетики.

Результати дослідження

4 Проведений аналіз наукової і джерельної бази дає підстави виділити низку художньо-стилістичних засад піксель-арту, які визначають його як окремий напрям у дизайні комп'ютерних ігор. Ключовим підходом до аналізу візуальної мови піксель-арту є виявлення системи художніх прийомів, що сформувалися у відповідь на технічні обмеження.

Наочною особливістю піксель-арту є використання обмежених палітр, що забезпечує високу впізнаваність стилю і водночас змушує художника уважно працювати з контрастами. Класичні приклади – чотири відтінки Game Boy (Copetti, 2019), 54 доступні кольори NES ("PPU attribute tables", 2024), 15-бітна палета SNES із 32 768 кольорів, з яких одночасно відображається не більше 256 ("Palettes", 2022). У сучасних практиках обмежені палети відтворюються штучно (рис.1), як, наприклад, у «фентезі-консолі» *PICO-8* із 16 кольорами ("*PICO-8 palette*", n.d.), що сприяє досягненню стилістичної цілісності навіть у високо-технологічних середовищах.



Рис. 1. 16-кольорова палета *PICO-8* ("*Pico-8 palette*", 2024).

Fig. 1. 16-colour *PICO-8 palette* ("*Pico-8 palette*", 2024).

Фундаментальним принципом є формування «кластерів» – груп пікселів однакового кольору, які утворюють чисті й читабельні форми. За дослідженнями SLYNYRD (n.d.), правильне групування пікселів створює стійкий силует і запобігає візуальному «шуму» зображення. Цей принцип набуває критичного значення при роботі зі спрайтами – невеликими графічними об'єктами, що використовуються для зображення персонажів та елементів гри. У спрайтах розміром 16×16 або 24×24 пікселів кожна точка впливає на загальну композицію, тому кластери-

зація стає не просто технічним прийомом, а засобом досягнення візуальної ясності.

Ще один важливий прийом – селективний контур (selective outlining, або «sel-out») – демонструє еволюцію від простого чорного обводу до складнішої системи. Цей прийом полягає у використанні різних кольорів контуру залежно від локального освітлення й оточення об'єкта. Замість універсального чорного обводу, характерного для ранніх 8-бітних ігор, художники почали застосовувати контури, що враховують колір фону та напрям світла. Такий підхід дозволяє уникнути ефекту «плоского» зображення і забезпечує природну інтеграцію персонажа з ігровим середовищем (Yu, 2020). Селективний контур також покращує читабельність об'єктів під час руху, що є критично важливим для динамічних сцен.

Дизеринг (dithering) являє собою техніку створення ілюзії проміжних відтінків через особливе розташування пікселів різних кольорів. Його застосування дозволяє подолати обмеження палітри і створювати враження об'єму й глибини. Класичні патерни включають шаховий, діагональний і текстурний дизеринг (Slynnyrd, n.d.). Ефективність цього прийому базується на особливості людського зору поєднувати близько розташовані контрастні точки (навіть у чорно-білій палітрі) в ілюзію проміжних відтінків, що створює враження глибини й текстури (Pixel Art & Dithering, n.d.). При надмірно обмеженій палітрі результат сприймається як характерна «зернистість», що стала візитівкою класичних ігор (рис. 2).



Рис. 2. Приклад розмивання піксельної графіки (Pixel Art & Dithering, n.d.).

Fig. 2. Example of bleeding in pixel graphics (Pixel Art & Dithering, n.d.).

Тайли – це невеликі графічні блоки фіксованого розміру (зазвичай 8×8 або 16×16 пікселів), які використовуються як модульні елементи для побудови ігрових локацій. Ця система стала основою для більшості класичних ігор 1980-х – почат-

ку 1990-х років, зокрема Super Mario Bros. (1985), The Legend of Zelda (1986), Mega Man (1987) на NES, а також Final Fantasy VI (1994) та Chrono Trigger (1995) на SNES. Тайлова архітектура дозволяла економно використовувати обмежену пам'ять консолей і водночас створювати розгалужені ігрові світи. Технічні аспекти тайлових карт докладно описані в документації MDN (*Tiles and tilemaps overview*, 2025).

Для художників робота з тайлами означала створення візуально різноманітних локацій через комбінування обмеженого набору повторюваних модулів. Як засвідчує Таблиця 1, різні консолі мали свої специфічні параметри тайлової системи, що безпосередньо впливало на візуальну стилістику ігор.

Таблиця 1. Основні параметри тайлів у класичних ігрових системах

Консоль	Розмір тайла	Особливості відображення
NES	8×8 пікселів	атрибутні блоки 16×16 задають палітру ("PPU attribute tables", 2024)
Game Boy	8×8 пікселів	використання 4 відтінків сірого Game Boy (Copetti, 2019)
SNES	8×8, 16×16	до 256 кольорів одночасно SNES ("Palettes", 2022)

Особливістю анімації в піксель-арті є економія кадрів при збереженні виразності руху. Основні техніки включають: суб-піксельний рух для імітації плавності, «сміри» (smears) – розтягнуті пікселі для передавання швидкості і. циклічні лупи для повторюваних дій. Практичні рекомендації щодо цих технік наведені в документації Aseprite (*Animation – Docs*, n.d.) та матеріалах SLYNYRD (2025).

Процес розробки анімованого персонажа вимагає особливого підходу. На рис. 3 представлено схему покадрової розробки персонажа з урахуванням руху у восьми напрямках. Важливо відзначити, що образ, який виглядає переконливо в статичній позі, може втратити виразність у динаміці через появу візуального «шуму». Тому принципи створення статичного образу та анімованого персонажа суттєво відрізняються: анімація вимагає спрощення форм і готовності до стилістичних компромісів заради чіткості руху (рис. 4). Детальні приклади таких технік представлено в матеріалах SLYNYRD (2025).

Дослідження засвідчує, що технічні обмеження класичних платформ сформували особливу естетичну систему, основні принципи якої – обмежена палітра, кластеризація пікселів, селективний контур, дизеринг, тайлова побудова середовища, специфічні анімаційні прийоми. У сучасному контексті ця система функціонує як свідома творча стратегія. Обмеження палітри або розміру спрайтів змушує дизайнера фокусуватися на есенції образу. Ця естетика проявляється одночасно на технічному рівні через економію ресурсів, на когнітивному – через підви-

щену читабельність і на емоційному – через активацію уяви глядача. Піксельна графіка створює особливий тип комунікації між грою та гравцем, залишаючи простір для інтерпретації. Це особливо помітно в сучасних інді-проектах, де піксельна естетика використовується для створення ностальгійного зв'язку з класичними іграми та для формування унікальної атмосфери.



Рис. 3. Схема покадрової розробки персонажа (Slynrd, 2025).

Fig.3. Frame-by-frame character development diagram (Slynrd, 2025).

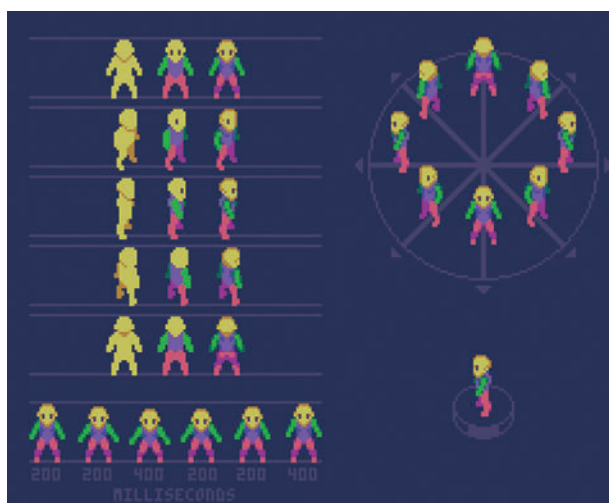


Рис. 4. Модель з певним балансом форми, функціональності та економії (Slynrd, 2025).

Fig.4. A model with a certain balance of form, functionality, and economy (Slynrd, 2025).

Систематизація виявлених закономірностей дає підстави сформулювати базові принципи піксель-арту: дискретність як джерело виразності, економія засобів як творчий метод, модульність як організаційний принцип, абстракція для активації уяви та пріоритет читабельності над декоративністю. Ці принципи формують основу для розуміння піксель-арту як самостійної художньої мови із власною граматикою та семантикою. На цьому етапі вважаємо доречним введення поняття «граматика піксель-арту». *Грамматика піксель-арту* – це система універсальних візуальних правил і прийомів, що забезпечують читабельність, виразність та естетичну цілісність ігрового образу незалежно від технічної платформи. Основою цієї граматики є принцип мінімальної достатності та ієрархія контрастів, де кожен рівень деталізації виконує свою функцію. Ця система правил формує методологічну базу для створення візуально цілісних та функціональних ігрових образів.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна одержаних результатів полягає в систематизації художньо-стилістичних засад піксель-арту як цілісної естетичної системи в дизайні комп'ютерних ігор, а не лише як ностальгійного чи суто технічно зумовленого явища. У статті узагальнено ключові принципи стилю (обмежена палітра, кластеризація пікселів, селективний контур, дизеринг, тайлова побудова, специфічні прийоми анімації) у їхньому взаємозв'язку з історичними апаратними обмеженнями та сучасними практиками інді-дизайну. Для позначення системи універсальних візуальних правил і прийомів, що забезпечують читабельність, виразність й естетичну цілісність ігрового образу незалежно від технічної платформи, уведено поняття «граматика піксель-арту».

Проведене дослідження дає змогу описувати піксель-арт не лише на рівні окремих графічних технік, а і як структуровану мову візуальної комунікації. Піксель-арт у концепції естетики обмежень функціонує як свідомо художня стратегія сучасного ігрового середовища. Доведено, що використання апаратних і стилістичних обмежень впливає на характер комунікативної взаємодії між грою та гравцем, формуючи специфічну емоційну атмосферу та моделі сприйняття. Це відкриває перспективи для подальших досліджень у сфері цифрової візуальної культури, UX-дизайну та мистецтвознавства.

Висновки

6

Проведене дослідження дало змогу визначити й систематизувати художньо-стилістичні засади піксель-арту в дизайні комп'ютерної гри. Стверджується, що цей напрям сформувався під впливом жорстких технічних обмежень ранніх ігрових платформ, зокрема NES, Game Boy та SNES, однак у сучасному контексті він трансформувався у свідому художню стратегію.

Виявлені в дослідженні основні принципи піксель-арту формують цілісну естетичну систему, зокрема використання обмежених палітр забезпечує стилістичну єдність, кластеризація пікселів – чіткість силуетів, селективний контур – природну інтеграцію об'єктів у середовище, техніка дизерингу – створення ілюзії додаткових відтінків, тайлова побудова – оптимізацію ігрового простору. Специфіка анімації у піксель-арті демонструє баланс між економією засобів та виразністю руху.

Уведення поняття «граматика піксель-арту» дає змогу розглядати цей напрям як систему універсальних візуальних правил, що забезпечують ефективність комунікації незалежно від технічної платформи. Естетика обмежень, проаналізована в культурологічному контексті, виявляється продуктивною творчою стратегією, що активує уяву глядача через недовомленість та абстракцію.

Практична значущість статті полягає в тому, що систематизовані принципи можуть бути використані як методологічна база для навчальних курсів із цифрового мистецтва та геймдизайну, як орієнтир для розробників інді-ігор при роботі з обмеженими

ресурсами, а також як основа для подальших досліджень у галузі UX-дизайну, де пріоритетними залишаються читабельність і функціональність візуального образу. Отже, піксель-арт утверджується як актуальне художнє явище, що поєднує традицію технічних обмежень із сучасними дизайнерськими практиками та має значний потенціал для розвитку і в професійному гейм-дизайні, і в ширшому контексті цифрової культури.

Список бібліографічних посилань

- Animation – Docs.* (n.d.). Aseprite. Retrieved September 10, 2025, from <https://www.aseprite.org/docs/animation/>
- Copetti, R. (2019, February 21). *Game Boy / Color Architecture*. Rodrigo Copetti. <https://www.copetti.org/writings/consoles/game-boy/>
- Dawe, J., & Humphries, M. (2019). *Make your own pixel art*. No Starch Press.
- Juul, J. (2014). High-tech low-tech authenticity: The creation of independent style at the Independent Games Festival. In *Foundations of Digital Games* [Conference proceedings]. Society for the Advancement of the Science of Digital Games. http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_15.pdf
- Juul, J. (2019). *Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity*. MIT Press.
- Paez Villarreal, S. A. (2022). *A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art* [Master's thesis, Vrije Universiteit Amsterdam].
- Palette list.* (n.d.). Lospec. Retrieved September 10, 2025, from <https://lospec.com/palette-list>
- Palettes. (2022, October 11). In *SNESdev Wiki*. <https://snes.nesdev.org/w/index.php?title=Palettes&oldid=946>
- Pico-8 palette [Image]. (2024, May 23). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Pico-8_palette_020.png&oldid=878946597
- PICO-8 palette.* (n.d.). Lospec. Retrieved September 10, 2025, from <https://lospec.com/palette-list/pico-8>
- Pixel Art & Dithering.* (n.d.). Drububu. Retrieved September 14, 2025, from <https://drububu.com/tutorial/pixel-art-and-dithering.html>
- PPU attribute tables. (2024, January 16). In *NESdev Wiki*. https://www.nesdev.org/w/index.php?title=PPU_attribute_tables&oldid=21522
- Samuelson, G. (2020). *Pixel art – The medium of limitation* [Bachelor's thesis, Umeå University]. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1518210/FULLTEXT01.pdf>
- Silber, D. (2016). *Pixel art for game developers*. CRC Press
- Slynyrd. (2025, March 31). *Pixelblog 55: Top Down Character Animation*. <https://www.slynyrd.com/blog/2025/3/24/pixelblog-55-top-down-character-animation>
- Slynyrd. (n.d.). *Pixelblog Catalogue*. Retrieved September 10, 2025, from <https://www.slynyrd.com/pixelblog-catalogue>
- Technical data.* (n.d.). Nintendo. Retrieved September 10, 2025, from <https://www.nintendo.com/en-gb/Support/Game-Boy-Pocket-Color/Product-information/Technical-data/Technical-data-619585.html>
- Tiles and tilemaps overview.* (2025, July 11). MDN. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Techniques/Tilemaps>
- Yu, D. (2020, January 28). *Pixel Art Tutorial: Basics*. Derek Yu. <https://www.derekyu.com/makegames/pixelart.html>

References

- Animation – Docs.* (n.d.). Aseprite. Retrieved September 10, 2025, from <https://www.aseprite.org/docs/animation/> [in English].
- Copetti, R. (2019, February 21). *Game Boy / Color Architecture*. Rodrigo Copetti. <https://www.copetti.org/writings/consoles/game-boy/> [in English].
- Dawe, J., & Humphries, M. (2019). *Make your own pixel art*. No Starch Press [in English].
- Juul, J. (2014). High-tech low-tech authenticity: The creation of independent style at the Independent Games Festival. In *Foundations of Digital Games* [Conference proceedings]. Society for the Advancement of the Science of Digital Games. http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_15.pdf [in English].
- Juul, J. (2019). *Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity*. MIT Press [in English].
- Paez Villarreal, S. A. (2022). *A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art* [Master's thesis, Vrije Universiteit Amsterdam] [in English].
- Palette list.* (n.d.). Lospec. Retrieved September 10, 2025, from <https://lospec.com/palette-list> [in English].
- Palettes. (2022, October 11). In *SNESdev Wiki*. <https://snes.nesdev.org/w/index.php?title=Palettes&oldid=946> [in English].
- Pico-8 palette [Image]. (2024, May 23). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Pico-8_palette_020.png&oldid=878946597 [in English].
- PICO-8 palette.* (n.d.). Lospec. Retrieved September 10, 2025, from <https://lospec.com/palette-list/pico-8> [in English].
- Pixel Art & Dithering.* (n.d.). Drububu. Retrieved September 14, 2025, from <https://drububu.com/tutorial/pixel-art-and-dithering.html> [in English].
- PPU attribute tables. (2024, January 16). In *NESdev Wiki*. https://www.nesdev.org/w/index.php?title=PPU_attribute_tables&oldid=21522 [in English].
- Samuelson, G. (2020). *Pixel art – The medium of limitation* [Bachelor's thesis, Umeå University]. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1518210/FULLTEXT01.pdf> [in English].
- Silber, D. (2016). *Pixel art for game developers*. CRC Press [in English].
- Slynyrd. (2025, March 31). *Pixelblog 55: Top Down Character Animation*. <https://www.slynyrd.com/blog/2025/3/24/pixelblog-55-top-down-character-animation> [in English].
- Slynyrd. (n.d.). *Pixelblog Catalogue*. Retrieved September 10, 2025, from <https://www.slynyrd.com/pixelblog-catalogue> [in English].
- Technical data.* (n.d.). Nintendo. Retrieved September 10, 2025, from <https://www.nintendo.com/en-gb/Support/Game-Boy-Pocket-Color/Product-information/Technical-data/Technical-data-619585.html> [in English].
- Tiles and tilemaps overview.* (2025, July 11). MDN. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Techniques/Tilemaps> [in English].
- Yu, D. (2020, January 28). *Pixel Art Tutorial: Basics*. Derek Yu. Retrieved September 14, 2025, from <https://www.derekyu.com/makegames/pixelart.html> [in English].

Надійшла 14.09.2025; Прийнята 12.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

КРОСМЕДІЙНІСТЬ У ДИЗАЙНІ РЕКЛАМИ: НОВІ ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ

Вікторія Галудзіна-Горобець,
<https://orcid.org/0000-0002-0757-6665>,
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
torrygal@ukr.net

CROSS-MEDIA IN ADVERTISING DESIGN: NEW CHALLENGES AND OPPORTUNITIES

Viktoriia Haludzina-Horobets,
<https://orcid.org/0000-0002-0757-6665>,
PhD in Art Studies, Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
torrygal@ukr.net

Анотація

Метою дослідження є вивчення того, як функціонує кросмедійність у сучасному рекламному дизайні, та визначення її ролі у формуванні комунікації на різних медіа-платформах. Потрібно визначити основні виклики, з якими стикаються дизайнери в роботі з контентом, що поширюється у фрагментованому медіа-середовищі, та можливості, які виникають завдяки технологічним інноваціям. **Методологія дослідження.** У дослідженні застосовано міждисциплінарний підхід. Використано порівняльний та дискурсивний аналіз, а також культурно-історичний метод, які сприяють простеженню динаміки становлення медійних і дизайн-практик. Методи культурної аналітики забезпечують якісне опрацювання матеріалу, тоді як інтерпретаційний підхід дає змогу виявити ціннісні й смислові виміри сучасного медійного простору. **Наукова новизна** полягає в систематичній інтеграції принципів кросмедіа в сферу дизайну реклами, що розглядається не тільки як технічне рішення, а і як культурна й естетична стратегія. На відміну від попередніх досліджень, що зосереджувалися переважно на конвергенції медіа в журналістиці чи розвагах, у цій роботі кросмедійність постає як ключова парадигма для розуміння того, як рекламний дизайн переформатує комунікаційні практики. Проілюстровано те, як візуальні характеристики, наративна узгодженість і технологічні інновації функціонують разом у сфері кросмедійного

Abstract

The purpose of the research is to examine how cross-media functionality operates in contemporary advertising design and to determine its role in shaping communication across various media platforms. It is essential to identify the primary challenges that designers encounter when working with content distributed across a fragmented media environment, as well as the opportunities that arise from technological innovations. **Research methodology.** An interdisciplinary approach was used in the study. Comparative and discursive analysis, along with a cultural-historical method, were employed to examine the dynamics of media and design practice formation. Cultural analytics methods ensure high-quality processing of the material, while an interpretative approach allows us to identify the value and meaning dimensions of the contemporary media space. **The scientific novelty** lies in the systematic integration of cross-media principles into the field of advertising design, which is considered not only a technical solution but also a cultural and aesthetic strategy. Unlike previous studies, which focused primarily on media convergence in journalism or entertainment, this work presents cross-media as a key paradigm for understanding how advertising design is reshaping communication practices. It illustrates how visual characteristics, narrative coherence, and technological innovations work together in the field of cross-media advertising design. **Con-**

рекламного дизайну. **Висновки.** Проведений аналіз підтверджує, що кросмедійність стала визначальною рисою сучасного дизайну реклами. Вона дозволяє створювати єдині комунікативні системи, де кожне медіа додає особливий шар до загальної нарації, а візуальні коди та дизайнерські стратегії гарантують безперервність і впізнаваність у різних каналах. Водночас кросмедійні практики породжують низку викликів, що проявляються в інформаційному перевантаженні, фрагментованій увазі аудиторії, технологічній залежності. Проте можливості, які пропонує кросмедійність, переважають її ризики. Імерсивне розповідання історій, інтерактивність, персоналізація й гібридні формати відкривають нові способи залучення аудиторії та розширення культурної ролі реклами. У цьому контексті дизайн більше не зводиться до естетичного оздоблення чи комерційної корисності; він функціонує як культурна практика, що поєднує технології, суспільство та споживача. Дослідження демонструє, що кросмедійний дизайн реклами слід розглядати як творчу дисципліну та соціальну практику, що відображає та формує цінності сучасної культури.

clusions. The analysis confirms that cross-media has become a defining feature of contemporary advertising design. It enables the creation of unified communication systems, where each medium adds a distinct layer to the overall narrative, and visual codes and design strategies ensure continuity and recognizability across different channels. At the same time, cross-media practices give rise to several challenges, including information overload, fragmented audience attention, and technological dependence. However, the opportunities offered by cross-media outweigh its risks. Immersive storytelling, interactivity, personalisation, and hybrid formats open up new ways to engage audiences and expand the cultural role of advertising. In this context, design is no longer reduced to aesthetic decoration or commercial utility; it functions as an artistic practice that brings together technology, society, and the consumer. The study demonstrates that cross-media advertising design should be viewed as a creative discipline and social practice that reflects and shapes the values of contemporary culture.

Ключові слова:

кросмедіа, реклама, дизайн, трансмедіа.

Keywords:

cross-media, advertising, design, transmedia.

Вступ **1**

В останні десятиліття реклама зазнала чималих змін. Те, що колись було відносно лінійним процесом, що здійснювалося завдяки друкованим виданням або телерадіомовленню, перетворилося на складну взаємодію медіаплатформ та інтерактивних форматів. В основі цієї зміни лежить концепція кросмедійності, яка свідчить про здатність дизайну інтегрувати повідомлення через різні канали комунікації та створювати доступність продукту й інформації про нього для різної аудиторії. Розгортання форм цифрової культури змінило спосіб, у який люди сприймають та інтерпретують рекламний контент, вимагаючи від дизайнерів мислити поза межами одного медіа. Такі автори, як Генрі Дженкінс та Маршалл Маклюен, розглядали динаміку конвергенції медіа, роль комунікаційних технологій у контексті культури. Їхні погляди надають тло для створення теоретичного підґрунтя щодо аналізу кросмедійних практик. Водночас у практиці дизайну можна простежити появу нових технологічних рішень, як-от створення інтерактивних білбордів, пов'язаних з мобільними додатками, перехід від телебачення

до платформ соціальних медіа, формування візуального контенту, розробленого одночасно для фізичного та цифрового середовищ. Актуальність цього дослідження полягає в потребі систематизувати ці підходи та критично оцінити виклики й можливості, які вони створюють. Кросмедійність – це не лише технічна або маркетингова тенденція, а й також культурне явище, яке переформатує специфіку комунікації в суспільстві.

Мета дослідження 2

Метою дослідження є вивчення того, як функціонує кросмедійність у сучасному дизайні реклами, та визначення її ролі у формуванні комунікації на різних медіаплатформах. Потрібно визначити основні виклики, з якими стикаються дизайнери під час роботи з контентом, що поширюється у фрагментованому медіасередовищі, та можливості, що виникають завдяки технологічним інноваціям.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

У дослідженні застосовано міждисциплінарний підхід. Використано порівняльний і дискурсивний аналізи, а також культурно-історичний метод, які дають змогу простежити динаміку становлення медійних і дизайн-практик. Методи культурної аналітики забезпечують якісне опрацювання матеріалу, тоді як інтерпретаційний підхід допомагає виявити ціннісні й смислові виміри сучасного медійного простору.

Теоретичне тло дослідження формує зарубіжна наукова традиція. Класичні концепції розвитку медіа в контексті культури представлені працями М. Маклюєна (McLuhan, 1964/1994), Ж. Бодріяра (Baudrillard, 1998), М. Кастельса (Castells, 2009), а також Ш. Зубофф (Zuboff, 2019). Л. Манович (Manovich, 2020) уводить у науковий обіг поняття «культурної аналітики», підкреслюючи роль цифрових інструментів у дослідженні культурних процесів. Вагомим є внесок Г. Гофстеде та ін. (Hofstede et al., 2010) у вивчення міжкультурної комунікації як основи для розуміння глобальних медіапрактик. Методологічні підходи до вивчення кросмедійності та трансмедіації висвітлено в роботах Г. Дженкінса (Jenkins, 2006), К. А. Сcolari (Scolari, 2009), А. Філліпс (Phillips, 2012) та К. Дена (Dena, 2009), які аналізують трансмедійний сторітелінг і механізми залучення аудиторії в багатоплатформне середовище. В. Марголін (Margolin, 2002) порушує питання політики дизайну, демонструючи його ідеологічні виміри. Додатковий аналітичний вимір забезпечують праці М. Ведела і П. Каннана (Wedel & Kannan, 2016), присвячені маркетинговій аналітиці в умовах перенасиченого даними середовища.

Український сегмент досліджень представлений працями, які розкривають специфіку культурних і медійних процесів у національному контексті. Є. Буцикіна (2019) аналізує культурні виміри дизайн-практик, акцентуючи на їхньому теоретич-

ному обґрунтуванні. А. Тормахова, О. Рихлицька та Д. Товмах (2023) розглядають дизайн як інструмент і каталізатор соціально-культурних трансформацій. Статті А. Досенко (2024), В. Захарова, О. Красненка та У. Левко (2025), Я. Яненко (2024), О. Хворостої (2016), а також Д. Іваненка й Т. Розум (2022) присвячені явищам кросмедійності, трансмедіації та конвергенції в журналістиці, наголошуючи на їхньому впливі на маркетинговий складник, брендинг тощо.

Результати дослідження **4**

Кросмедійність визначаємо як інтеграцію повідомлень на різних медіаплатформах, де кожен канал зберігає свої специфічні можливості, водночас сприяючи створенню цілісного комунікативного й естетичного цілого. Українські автори Д. Іваненко та Т. Розум (2022) вказують, що кросмедійні видання охоплюють різні мультимедіа, а саме: «нетекстові види комунікацій, мультимедійні програмні програми, інтерактивні системи з доступом в інтернет, які часто використовуються у видавничій справі та поліграфії» (с. 104). Їхньою особливістю є спроможність бути задіяними разом задля досягнення поставленої мети при збереженні автономності. Американський дослідник Генрі Дженкінс (Jenkins, 2006) у своїй концепції конвергентної культури зазначає, що кросмедійні практики полягають у переміщенні контенту між медіасистемами, при тому, що аудиторія може стежити та взаємодіяти з ним у різних контекстах.

Учені відрізняють кросмедійність від споріднених термінів, таких як мультимедійність і трансмедійність. Мультимедійність зазвичай означає використання кількох медіа в одному продукті (наприклад, текст, зображення та звук на одній вебсторінці), тоді як трансмедійність описує розповсюдження сюжету по різних платформах, де кожне медіа розширює наратив. «Кожна наративна нитка формує більш загальну модель світу, яка може бути доповнена або скоригована» (Хворостина, 2016, с. 51). Кросмедійність, однак, підкреслює узгодженість дизайну та повідомлення на різних платформах: телевізійний ролик, пост у соціальних мережах та вуличний білборд можуть відрізнятися за формою, але залишаються об'єднаними спільними візуальними кодами, типографією та наративними мотивами (Phillips, 2012). У контексті дизайну реклами кросмедійність функціонує не тільки як маркетинговий інструмент, а і як єдина естетична й культурна стратегія, що забезпечує впізнаваність, безперервність та резонанс повідомлень у фрагментованому медіасередовищі (Scolari, 2009). Загалом кросмедіа є феноменом XXI ст., що забезпечує інформаційні потреби суспільства (Досенко, 2024, с. 252).

Дослідники підкреслюють, що кросмедійність не обмежується технічним поширенням, а передбачає створення цілісного культурного досвіду. У дизайні реклами цей принцип перетво-

рюється на створення уніфікованих візуальних кодів – типографії, кольору, іконографії, які зберігають упізнаваність і цілісність навіть при перенесенні з телебачення в соціальні медіа або з інтерактивних екранів на плакати й білборди. Маршал Маклюен в своїй роботі 1964 р. зазначав, що саме засіб комунікації трансформує повідомлення (McLuhan, 1964/1994). Саме тому дизайнери повинні адаптувати контент до специфічних можливостей кожного каналу, не втрачаючи при цьому наративної цілісності. «Дизайн є засобом реалізації дискурсів у контексті певної комунікативної ситуації. Але дизайн також додає щось нове: він реалізує комунікацію, яка перетворює соціально сконструйоване знання на соціальну взаємодію» (Dena, 2009, р. 8). Практичний вимір цього підходу можна побачити в таких кампаніях, як ювілейний проєкт Nike Just Do It (2018), де телевізійні рекламні ролики, історії в Instagram та елементи зовнішнього дизайну разом утворили багатoshарову наративну лінію про розширення можливостей. Українські приклади також демонструють подібні тенденції: кампанія Нової Пошти «Доставляємо майбутнє» поєднала короткі відеоформати, міські білборди та інтерактивні цифрові додатки, щоб створити цілісну комунікативну систему.

Інтеграція кросмедійності в дизайн реклами нерозривно пов'язана з низкою значних викликів, які змінюють і практику дизайну, і його теоретичне тлумачення. Однією зі складнощів є проблема інформаційного перенасичення. Як стверджує М. Кастельс (Castells, 2009) у своєму аналізі мережевого суспільства, розширення цифрової комунікації призводить до ситуації, коли аудиторія піддається впливу величезної кількості сигналів, які перекривають один інший. Рекламні кампанії, незалежно від того, наскільки вони візуально досконалі, мусять конкурувати в умовах, коли постійно відволікається увага. Тому дизайнери стикаються із завданням створення візуальних повідомлень, які одночасно є яскравими й мінімалістичними, здатними пробитися крізь інформаційний шум, не потрапляючи в пастку надмірної складності. Це часто призводить до парадоксу: чим більше каналів залучено до кампанії, тим більший ризик візуальної надмірності та втоми аудиторії.

З вищезазначеним тісно пов'язана проблема фрагментованої уваги. Сучасні користувачі взаємодіють із медіа в режимі мультиекрана, часто розподіляючи свою увагу між телевізором, ноутбуком, планшетом і смартфоном. Такий режим сприйняття зменшує переконливий потенціал лінійних рекламних наративів і змушує дизайнерів переосмислити стратегії залучення аудиторії. Кампанія не може покладатися виключно на послідовне розповідання історії; натомість вона повинна надавати модульний і гнучкий контент, де кожен носій доносить самодостатнє, але взаємопов'язане повідомлення. Наприклад, 30-секундний ре-

кламний ролик, що транслюється по телебаченню, може ніколи не бути переглянутий повністю, але його візуальні коди – кольори, типографія, ключові символи – все одно повинні бути впізнаними. «Специфічними характеристиками дизайну є його належність одразу до двох сфер – мистецької та промислової. Він має елементи, що роблять його дотичним до мистецтва. Це яскраво виражений візуальний образ, який у певному сенсі є відмінним від певних попередніх зразків» (Тормахова & Рихліцька, 2023, с. 233). Особливо виразно це буде простежуватися, коли їх пізніше цільова аудиторія побачить у скороченому кліпі в соціальних мережах або в статичній версії вуличного плаката. Проблема полягатиме в тому, щоб зберегти цю узгодженість, не зводячи дизайн до набору кліше. Специфіку реклами можна розглянути також і крізь призму тих наративів та історій, що представляються аудиторії. Виразність і потужний вплив певних рекламних кампаній призводила іноді до того, що «бренд більше не є елементом усередині вигаданої історії, а сама вигадана історія стає брендом» (Scolari, 2009, p. 599).

Іншим складним аспектом є технологічні вимоги до кросмедійних кампаній. Як зазначає Лев Манович (Manovich, 2020), сучасний дизайн стає дедалі більш невіддільним від програмного забезпечення, алгоритмічної логіки та використання інтерактивних інтерфейсів. Фільтри доповненої реальності, імерсивні 3D-інсталяції або візуальні ефекти, створені за допомогою штучного інтелекту, вимагають від дизайнерів виходу за межі їхньої традиційної підготовки. Неодмінною умовою постає співпраця із програмістами, інженерами й аналітиками баз даних. Вона звісно ж збагачує творчий процес, але водночас трансформує сутність дизайнера, який стає вже не настільки автономним автором, як раніше. Відтепер він постає у ролі координатора міждисциплінарних команд. Наслідком цього є розмиття кордонів професійної діяльності, чіткого авторства, що викликає питання щодо визнання його інтелектуальної власності.

Специфіка контенту, який викладається в різних медіа, має свої особливості, що накладаються «правилами» каналу. Та сама інформація матиме дещо інший характер подавання, залежно від того, чи це Instagram, X, Tik Tok, Reels у Facebook. «В Instagram головний зміст несе візуальна складова публікацій. Подекуди текст тут функціонує у формі написів безпосередньо на зображенні. Втім, обов'язковим він є як частина публікації відповідно до правил платформи. Об'єми написаного під фото чи відео зазвичай коротші, ніж у Telegram, інколи вони скидаються на телевізійні підводки до репортажу. Повідомлення в Instagram подаються і у Reels, де відео супроводжується субтитрами, що передають зміст повідомлення» (Захаров та ін., 2025, с. 277). Треба також зважати на те, що кожна вікова група

довіряє своїм інформаційним каналам. Якщо йдеться про представників підліткової та молодіжної української аудиторії, то вони віддають перевагу новим медіа. Це викликає перебудову логіки передавання рекламної інформації. «Саме з цієї причини традиційні ЗМІ стають конвергентними редакціями: використовують соціальні мережі (а в останні роки – і деякі месенджери) для доставки свого медіапродукту до молоді аудиторії, даючи їй можливість читати, слухати та дивитися свої публікації тим способом, до якого звикли різні сегменти їх аудиторії, зокрема молодь» (Яненко, 2024, с. 722).

Ще один рівень викликів, які актуалізуються в межах кросмедійності дизайну реклами, становлять етичні дилеми. Американська авторка Шошана Зубофф (Zuboff, 2019) у своїй теорії проаргументувала, що використання персональних даних для цільової реклами підриває автономію індивідуального споживача. Кросмедійні кампанії, які базуються на персоналізації на основі даних, неминуче ризикують посилити маніпулятивні практики. Тому при розробці таких кампаній необхідно шукати компроміс між комерційною ефективністю, етикою та відповідальністю. Особливої актуальності це набуває по відношенню до молоді, яка не має достатньої критичної грамотності. На думку Ж. Бодріяра (Baudrillard, 1998), рекламодавці імітують особистісні форми комунікації та намагаються створити відчуття близькості там, де насправді його не існує. У такий спосіб виникає симульована інтимність між рекламодавцями й потенційними споживачами.

Ще одним викликом є створення рекламного контенту, який має глобальний характер поширення. Зазвичай великі корпорації та бренди прагнуть до узгодженості реклами на різних локальних ринках. Водночас сучасні дослідження культурних вимірів ілюструють, що візуальні коди інтерпретуються по-різному, залежно від культурного контексту. Такі висновки були висвітлені в праці Г. Хофстеде та ін. (Hofstede et al., 2010). Елемент дизайну, який в одному контексті означає інновацію, в іншому може асоціюватися з нестабільністю або навіть агресією. «Культурні відмінності проявляються в символах, героях, ритуалах і цінностях. Символи є найбільш поверхневими, а цінності – найглибшими проявами культури» (Hofstede et al., 2010, pp. 7–8).

Хоча пов'язані із кросмедійністю виклики є значними, це явище одночасно створює низку можливостей, які перетворюють дизайн реклами на більш динамічну й інтерактивну практику. Генрі Дженкінс (Jenkins, 2006) підкреслює, що конвергентна культура сприяє розгортанню розповідей на кількох платформах, причому кожне середовище додає новий рівень значення. У рекламі цей принцип дає змогу компаніям будувати сюжетні світи, а не ізольовані повідомлення. Наприклад, компанія Coca-

Cola "Share a Coke" (2011–2014) поширила своє повідомлення від персоналізованої упаковки до інтерактивних цифрових платформ та контенту соціальних медіа, створеного користувачами. В ній споживачі не просто отримували повідомлення, а активно брали участь у його розробці. У такий спосіб відбувається переформатування дизайну в динамічне нарративне середовище. Є. Буцикіна (2019) підкреслює, що дизайн потрібно аналізувати як складну й динамічну систему процесів, виробів та інститутів, які залучають культурний і соціальний контексти, що вкрай актуально в разі трансмедійного дизайну.

Інша можливість полягає в інтерактивності й гейміфікації. Формати, що передбачають участь користувачів, підвищують рівень їх залучення, перетворюючи аудиторію на активних співтворців. У рекламному дизайні це проявляється у використанні AR-фільтрів, інтерактивних інсталяцій або мобільних додатків, які виводять кампанію за межі традиційних медіа. Яскравим прикладом є додаток IKEA Place, що дозволив клієнтам візуалізувати меблі в своїх домівках за допомогою доповненої реальності. Тут дизайн функціонував одночасно як комерційний інструмент і як сервіс, що надає унікальний досвід.

Зростання персоналізації на основі даних також створює сприятливе підґрунтя для інноваційних дизайнерських рішень. М. Ведель і П. Каннан (Wedel & Kannan, 2016) зазначають, що маркетингова аналітика в середовищах, багатих на дані, дає змогу адаптувати комунікацію до індивідуальних уподобань. Під кутом зору дизайну це передбачає створення модульних візуальних систем, які можна налаштовувати в режимі реального часу залежно від поведінки користувача. Кампанія Spotify Wrapped є наочним прикладом того, як персоналізована інфографіка не тільки відображає індивідуальні звички прослуховування, але й стає культурним артефактом, яким можна ділитися.

Кросмедійність додатково розширює спектр доступних форматів. Завдяки інтеграції AR, VR та інтерактивних екранів дизайнери можуть вийти за межі статичного представлення. Л. Манович (Manovich, 2020) підкреслює, що сучасне медіа-середовище все більше поєднує фізичне та цифрове, створюючи гібридні простори взаємодії. Дизайн реклами набув цю гібридність від динамічних білбордів, 3D-проекцій на будівлях та інтерактивних міських інсталяцій. Такою гібридною компанією є Nike's Unlimited Stadium в Манілі (2016), де бігова доріжка була перетворена на інтерактивний LED-екран. Ця інтерактивність обумовлена зсувом, що відбувся в культурному просторі. «Якщо старі споживачі вважалися пасивними, то нові є активними. Якщо старі споживачі були передбачуваними й залишалися там, де їм казали, то нові є міграційними,

демонструючи знижену лояльність до мереж або окремих медіа» (Jenkins, 2006, p. 19).

Також інтегративний характер кросмедійних практик створює нові професійні можливості для самих дизайнерів. Потреба працювати на різних платформах вимагає співпраці із фахівцями з маркетингу, технологій та аналізу даних, сприяючи міждисциплінарним знанням та розширюючи сферу дизайнерської професії. Отже, можливості кросмедійного рекламного дизайну є багатогранними: вони містять здатність розробляти імпульсивні та інтерактивні наративи, залучати аудиторію за допомогою інтерактивності та гейміфікації, персоналізувати комунікацію в середовищі, багатому на дані, розширювати креативні формати за межі традиційних медіа. «Дизайн як феномен, породжений людським соціумом, розвивається відповідно до запитів суспільства. Наразі спостерігається формування нового типу дизайн-практик та дизайн-мислення. Дизайн-мислення ми визначаємо як алгоритм вирішення конкретних проблем за допомогою нестандартних підходів, інноваційних рішень та дослідження нових сфер і ніш, що фокусується переважно на потребах людей» (Тормахова та ін., 2023, с. 292). Можна спостерігати, як трансформується дизайн під впливом розвитку кросмедійності, що відтепер є не просто технічною адаптацією до цифрових платформ, а реконфігурацією дизайну реклами як творчої дисципліни й культурної практики.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна полягає в систематичній інтеграції принципів кросмедіа в сферу дизайну реклами, що розглядається не тільки як технічне рішення, а і як культурна та естетична стратегія. На відміну від попередніх досліджень, які зосереджувалися переважно на конвергенції медіа в журналістиці чи розвагах, у цій роботі кросмедійність постає як ключова парадигма для розуміння того, як дизайн реклами переформатує комунікаційні практики. Проілюстровано, як візуальні характеристики, наративна узгодженість і технологічні інновації функціонують разом у сфері кросмедійного рекламного дизайну.

Висновки

6

Проведений аналіз засвідчує, що кросмедійність стала визначальною рисою сучасного рекламного дизайну. Вона дозволяє створювати єдині комунікативні системи, де кожне медіа додає особливий шар до загальної нарації, а візуальні коди та дизайнерські стратегії гарантують безперервність і впізнаваність у різних каналах. Водночас кросмедійні практики породжують низку викликів, що проявляються в інформаційному перевантаженні, фрагментованій увазі аудиторії, технологічній залежності. Проте можливості, які пропонує кросмедійність, переважають її ризики. Імерсивне розповідання історій, інтерактивність, пер-

соналізація й гібридні формати відкривають нові способи залучення аудиторії та розширення культурної ролі реклами. У цьому контексті дизайн більше не зводиться до естетичного оздоблення чи комерційної корисності; він функціонує як культурна практика, що поєднує технології, суспільство та споживача. Дослідження демонструє, що кросмедійний рекламний дизайн слід розглядати як творчу дисципліну та соціальну практику, що відображає та формує цінності сучасної культури.

Список бібліографічних посилань

- Буцикіна, Є. О. (2019). До питання щодо культурних вимірів дизайн-практик та їхнього теоретичного обґрунтування. *Культура і сучасність*, 2, 11–15.
- Досенко, А. К. (2024). Кросмедійність як ознака мультиміплатформних медіа. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 35(2), 2, 248–253. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.2.2/39>
- Захаров, В. В., Красненко, О. Л., & Левко, У. Е. (2025). Кросмедійні практики в сучасній українській журналістиці: платформи, тексти, маркетингова складова. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 36(2), 2, 271–278. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.2.2/40>
- Іваненко, Д. О., & Розум, Т. В. (2022). Чинники впливу на впізнаваність бренду у кросмедійній продукції. *Технологія та техніка друкарства*, 3(77), 104–114. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(77\).2022.268118](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(77).2022.268118)
- Тормахова, А. М., & Рихліцька, О. Д. (2023). Дизайн у контексті сучасного культурного розвитку. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Напрямок: Мистецтвознавство*, 44, 232–237. <https://doi.org/10.35619/ucpm.vi44.629>
- Тормахова, А. М., Рихліцька, О. Д., & Товмаш, Д. А. (2023). Дизайн як механізм та каталізатор соціально-культурних трансформацій. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Напрямок: Мистецтвознавство*, 46, 287–293. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.712>
- Хворостина, О. В. (2016). Трансмедіація контенту українських новинних ресурсів. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences*, 4(13), 82, 50–53.
- Яненко, Я. В. (2024). Кросмедійність та конвергенція у мас-медіа: соціально-психологічний аспект. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*, 1(35), 715–726. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1\(35\)-715-726](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1(35)-715-726)
- Baudrillard, J. (1998). *The consumer society: Myths and structures* (C. Turner, Trans.). Sage.
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* [PhD Dissertation, University of Sydney].
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind. Intercultural cooperation and its importance for survival* (3rd ed.). Mc Grau Hill.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. The MIT Press.
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: Essays on design and design studies*. The University of Chicago Press.
- McLuhan, M. (with Lapham, L.). (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press. (Original work published 1964)

- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. McGraw-Hill.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586–606.
- Wedel, M., & Kannan, P. K. (2016). Marketing analytics for data-rich environments. *Journal of Marketing*, 80(6), 97–121. <https://doi.org/10.1509/jm.15.0413>
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.

References

- Baudrillard, J. (1998). *The consumer society: Myths and structures* (C. Turner, Trans.). Sage [in English].
- Butsykina, Ye. O. (2019). Do pyannia shchodo kulturnykh vymiriv dyzain-praktyk ta yikhnoho teoretychnoho obgruntuvannia [On the issue of cultural dimensions of design practices and their theoretical justification]. *Culture and Contemporaneity*, 2, 11–15 [in Ukrainian].
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press [in English].
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* [PhD Dissertation, University of Sydney] [in English].
- Dosenko, A. K. (2024). Krosmediinist yak oznaka multymyplatformnykh media [Crossmedia as a sign of multiplatform media]. *Scientific Notes of Taurida National V. I. Vernadsky University. Series: Philology. Journalism*, 35(2), 2, 248–253. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.2.2/39> [in Ukrainian].
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind. Intercultural cooperation and its importance for survival* (3rd ed.). Mc Grau Hill [in English].
- Ivanenko, D. O., & Rozum, T. V. (2022). Chynnyky vplyvu na vpiznavanist brendu u krosmediinii produktii [Factors of influence on brand recognition in crossmedia products]. *Technology and Technique of Typography*, 3(77), 104–114. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(77\).2022.268118](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(77).2022.268118) [in Ukrainian].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press [in English].
- Khvorostyna, O. V. (2016). Transmediatsiia kontentu ukrainskykh novynykh resursiv [Transmediation of content in Ukrainian news sites]. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences*, 4(13), 82, 50–53 [in Ukrainian].
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. The MIT Press [in English].
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: Essays on design and design studies*. The University of Chicago Press [in English].
- McLuhan, M. (with Lapham, L.). (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press. (Original work published 1964) [in English].
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. McGraw-Hill [in English].
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586–606 [in English].
- Tormakhova, A. M., & Rykhlytska, O. D. (2023). Dyzain u konteksti suchasnoho kulturnoho rozvytku [Design in the context of modern cultural development]. *Ukrainian Culture: The Past, Modern, Ways of Development. Branch: Art Criticism*, 44, 232–237. <https://doi.org/10.35619/ucpm.vi44.629> [in Ukrainian].
- Tormakhova, A. M., Rykhlytska, O. D., & Tovmash, D. A. (2023). Dyzain yak mekhanizm ta katalizator sotsialno-kulturnykh transformatsii [Design as a mechanism and catalyst for socio-cultural

- transformations]. *Ukrainian Culture: The Past, Modern, Ways of Development. Branch: Art Criticism*, 46, 287–293. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.712> [in Ukrainian].
- Wedel, M., & Kannan, P. K. (2016). Marketing analytics for data-rich environments. *Journal of Marketing*, 80(6), 97–121. <https://doi.org/10.1509/jm.15.0413> [in English].
- Yanenko, Ya. V. (2024). Krosmediinist ta konverhentsiia u mas-media: sotsialno-psykholohichniy aspekt [Crossmedia and convergence in mas media: Social and psychological aspect]. *Prospects and Innovations of Science (Series "Pedagogy", Series "Psychology", Series "Medicine")*, 1(35), 715–726. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1\(35\)-715-726](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1(35)-715-726) [in Ukrainian].
- Zakharov, V. V., Krasnenko, O. L., & Levko, U. E. (2025). Krosmediini praktyky v suchasnii ukrainskii zhurnalistytsi: platformy, teksty, marketynhova skladova [Cross-media practices in contemporary Ukrainian journalism: Platforms, texts, marketing component]. *Scientific Notes of Taurida National V. I. Vernadsky University. Series: Philology. Journalism*, 36(2), 2, 271–278. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.2.2/40> [in Ukrainian].
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs [in English].

Надійшла 02.09.2025; Прийнята 03.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



КАТЕГОРІЇ ЗОН ВІЗУАЛЬНОГО СПРИЙНЯТТЯ КОМПЛЕКСУ ТВОРІВ МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ

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

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

CATEGORIES OF VISUAL PERCEPTION ZONES OF THE ART AND DESIGN COMPLEX

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

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

Анотація.

Мета статті – дослідження основних категорій зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у предметно-просторовому середовищі. **Методи дослідження** передбачають застосування критичного аналізу теоретично-практичного матеріалу, порівняльного аналізу, систематизації та узагальнення, Метод експериментального комп'ютерного моделювання. **Наукова новизна** полягає у визначенні основних категорій зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у предметно-просторовому середовищі, заснованих на факторах візуального сприйняття, які відіграють ключову роль у проекту-

Abstract

The purpose of the article is to study the main categories of visual perception zones of a complex of works of art and design in the object-spatial environment. **The research methodology** involves critical analysis of theoretical and practical material, comparative analysis, systematisation and generalisation, and experimental computer modelling. **The scientific novelty** lies in defining the main categories of visual perception zones of a complex of works of art and design in a subject-spatial environment, based on visual perception factors that play a key role in designing and creating an organic environment in any space. **Conclusions.** The results of a critical analysis of modern research

ванні та створенні органічного середовища у будь-якому просторі. **Висновки.** Результати критичного аналізу сучасних досліджень та систематизація отриманих даних визначили основні категорії зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну, а саме: 1) категорія А – візуальне сприйняття усього комплексу творів мистецтва та дизайну в просторі у взаємозв'язку і з частиною певного середовища; 2) категорія В – візуальне сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну як окремого самодостатнього об'єкта; 3) категорія С – візуальне сприйняття окремих об'єктів комплексу творів мистецтва та дизайну; 4) категорія D – візуальне і тактильне сприйняття окремих деталей, фактури, текстури окремих об'єктів. Дослідження, аналіз та структурування визначених категорій візуального сприйняття дозволило виявити їх основні характерні ознаки та ієрархію структурних взаємозв'язків зон сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у просторі, яка представлена та запропонована у розробленій автором дослідження візуальній структурній схемі. Результати теоретичного дослідження являються частиною методологічного структурування композиційних і візуальних взаємозв'язків творів мистецтва та дизайну із предметно-просторовим середовищем у рамках синтезу мистецтва та сприяють формуванню архітектурного простору на новому якісному рівні. Перспективою подальших досліджень є аналіз, виявлення і визначення нових категорій та принципів композиційних і візуальних взаємозв'язків між творами мистецтва/дизайну та предметно-просторовим середовищем для проектування гармонійного простору.

Ключові слова:

категорії візуального сприйняття, комплекс творів мистецтва/дизайну, предметно-просторове середовище, зони сприйняття.

and the systematization of the data obtained have identified the main categories of zones of visual perception of a complex of works of art and design, namely: 1) category A – visual perception of the entire complex of works of art and design in space in relation to each other and with part of a particular environment; 2) category B – visual perception of a complex of works of art and design as a separate self-sufficient object; 3) category C – visual perception of individual objects of a complex of works of art and design; 4) category D – visual and tactile perception of individual details, textures, and patterns of individual objects. The study, analysis, and structuring of specific categories of visual perception allowed us to identify their main characteristics and the hierarchy of structural relationships of the perception zones of the complex of works of art and design in space, which is presented and proposed in the visual structural diagram developed by the author of the study. The results of theoretical research are part of the methodological structuring of compositional and visual relationships between works of art and design with the subject-spatial environment within the framework of the synthesis of arts, and contribute to the formation of architectural space at a new qualitative level. The perspective of further research is to analyse, identify, and define new categories and principles of compositional and visual relationships between works of art/design and the subject-spatial environment to design a harmonious space.

Keywords:

categories of visual perception; complex of works of art/design; subject-spatial environment; zones of perception.

Вступ **1**

Проектування комплексу творів мистецтва і дизайну пов'язане з факторами їх візуального сприйняття та основними характерними ознаками об'єктів у багатоплановому просторі, які вибудовують певну ієрархію структури композиційних взаємозв'язків. Якісно створений комплекс творів мистецтва/дизайну володіє особливими засобами і властивостями – цілісністю, самодостатністю, і, загалом, тими якостями, якими не володіють ті ж самі окремі об'єкти мистецтва й дизайну поза межами цього комплексу. Запровадження методологічного структурування композиційних і візуальних взаємозв'язків у дизайні середовища сприяє розвитку специфічних методів проектування комплексу творів мистецтва і дизайну, роблячи їх невід'ємною частиною створення гармонійного сучасного архітектурного простору. З цього витікає актуальність дослідження, яке полягає у виявленні принципів багатопланового сприйняття комплексу творів мистецтва і дизайну у сфері проектування предметно-просторового середовища. Застосування таких принципів дозволяє створити особливий простір, у якому об'єкти сприймаються різнопланово, розподіляючись на певні категорії зон візуального і тактильного сприйняття, які об'єднуються в ієрархічну структуру з особливою естетикою та функціональністю.

Мета дослідження **2**

Мета статті – дослідити, визначити та систематизувати основні категорії зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва і дизайну у предметно-просторовому середовищі. Результати такого теоретичного дослідження мають сприяти удосконаленню методологічного структурування композиційних і візуальних взаємозв'язків творів мистецтва та дизайну із предметно-просторовим середовищем у рамках синтезу мистецтв.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

У процесі вирішення завдань дослідження було використано комплекс наукових методів. Метод критичного аналізу був задіяний до зібраних теоретичних і практичних матеріалів, дозволив розглянути та оцінити аспекти досліджень наявних теоретичних джерел, що пов'язані із цією темою, та визначити стратегію власного дослідження. Метод порівняльного аналізу застосовувався до наявних теоретичних та практичних матеріалів, що дозволило виявити прогалини у розкритті обраної теми. Метод систематизації виконав функцію аналізу досліджуваного теоретично-практичного матеріалу з точки зору комплексного упорядкування, структурування та систематизації отриманих даних. Метод узагальнення використовувався до здобутої інформації на основі застосування попередніх методів і для формулювання аргументованих висновків на основі ключових здобутків даного дослідження, які фіксують основні теоретичні та практичні результати. Метод експериментального

комп'ютерного моделювання базувався на побудові об'ємної експериментальної моделі, зробленої на основі комп'ютерної програми 3D Max для визначення певних категорій зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва і дизайну.

Проведене дослідження спиралось також на результати минулих напрацювань, у яких, враховуючи особливі аспекти співвідношення відкритого громадського простору архітектурного середовища і монументально-декоративної скульптури, розглянуто основні закономірності взаємозв'язку скульптури та простору як єдиного комплексного середовища (Полубок & Пилипчук, 2021; Polubok & Pylypchuk, 2023; Pylypchuk & Polubok, 2024).

Аналіз останніх наукових праць означеної тематики засвідчує зацікавленість у всебічному вивченні візуального сприйняття об'єктів мистецтва і дизайну у просторі, зокрема, в аспектах механізмів візуального сприйняття, практичних аспектах візуалізації, основних рівнів опису простору, ймовірнісної моделі сприйняття, в аспекті тривалості перегляду, дистанції спостереження, соціального контексту візуального сприйняття тощо. Таким чином, різні дослідження в галузі візуального сприйняття спрямовані на вирішення проблем дизайну предметно-просторового середовища з урахуванням різноманітних аспектів цієї проблеми.

Проблема розглядалась багатьма дослідниками і відповідно до різних аспектів (від механізмів візуального сприйняття, практичних аспектів візуалізації, основних рівнів опису простору, ймовірнісної моделі сприйняття і до аспектів тривалості перегляду, дистанції спостереження, соціального контексту візуального сприйняття тощо). Втім, у минулих та сучасних дослідженнях бракує систематизації і визначення певних ступенів або категорій візуального сприйняття у просторі комплексу творів мистецтва й дизайну, які б утворювали своєрідну структуру візуалізації групи об'єктів в архітектурному середовищі. Так, у праці Джеймса Гібсона (Gibson, 1950) досліджуються механізми візуального сприйняття, що зосереджені на тому, як людина сприймає тривимірний світ через двовимірні зображення на сітківці ока. Критикуючи традиційні теорії, які розглядають візуальне сприйняття як результат інтерпретації сенсорних даних, автор пропонує альтернативний підхід із ключовим фактором фізичних поверхонь та їх проекції на сітківку. Автором запропоноване поняття «візуального поля», яке є безпосереднім сенсорним досвідом; а також – поняття «візуального світу» як стабільної, об'єктивної реальності, яку ми сприймаємо. Окрім того, акцентується увага на важливості градієнтів текстури, які є ключовими стимулами для сприйняття глибини простору та відстані до об'єкта.

У праці Дж. Каттінга (Cutting, 1987) проаналізовано п'ять основних джерел структури інформації, які використовуються

в дослідженнях сприйняття. Автор визначає роль руху у сприйнятті, модульність перцептивних систем, інтеграцію інформації з різних модальностей та практичні аспекти візуалізації даних. Дослідник наголошує, що сприйняття є активним процесом, який поєднує різні джерела інформації для створення цілісного образу світу (Cutting, 1987). Відкриваючи можливості для подальших досліджень у галузях психології, мистецтва та технологій візуалізації, Каттінг стверджує, що спільні принципи сприйняття простору в реальності та на зображеннях вказують на те, що наш мозок використовує однакові механізми обробки інформації, адаптуючись до доступних даних (Cutting, 2003).

Серед сучасних науково-теоретичних матеріалів особливу увагу для дослідження даної теми викликають статті про роль візуального мистецтва у пізнаваності міського простору та методологію локалізації візуального мистецтва у громадському просторі міста (Januchta-Szostak, 2007, 2010). Автором викладено типологію скульптурних об'єктів та комплексів на специфічній основі визначення їхньої ролі з позицій функціонально-просторової структури міста. Дослідження викликає зацікавлення з погляду виявлення методів та підходів застосування у міському середовищі комплексів творів мистецтва та дизайну, які передбачають їх впровадження з урахуванням багатопланової структури візуального сприйняття на основі особливих засобів вираження як частини функціонально-просторової структури міста.

Використовуючи підходи з поведінкової психології, обчислювальної та когнітивної нейронауки, група дослідників (Oliva et al., 2011) розглядає сприйняття розміру, геометричної структури та особливості форми візуальних сцен, досліджують сприйняття, представлення та запам'ятовування форми візуального простору. Дослідження складається із визначення основних рівнів опису простору: структурний та семантичний; спотворення сприйняття простору; пам'ять про форму простору; інтеграція простору.

Для вирішення проблем проектування системи міських скульптур у великих містах дослідник (Wang, 2012) пропонує застосувати концепцію сталого розвитку, яка вже широко використовується у будівельних проектах. Ключовим аспектом дослідження є системний підхід до проектування міських скульптур, який враховує три основні системи: соціальну, рукотворну (інфраструктурну) та природну. Також пропонується використовувати комп'ютерне моделювання та інші інноваційні методи для прогнозування впливу скульптур на оточення. У висновках статті підкреслюється: системний підхід дозволить оптимізувати життєвий цикл скульптур, зменшити втрати ресурсів і сприяти сталому розвитку міст.

У контексті містобудівних та композиційно-структурних позицій взаємозв'язку об'єктів мистецтва/дизайну та предметно-просторового середовища проводиться аналіз (в основному тільки описового характеру з позицій теорії мистецтва) впровадження скульптурних комплексів у парках в умовах міського простору, які потребують нових просторових конфігурацій. Так, в одному з досліджень на прикладі Олімпійського парку скульптур Художнього музею Сіетла аналізується впровадження комплексу скульптур у занедбані міські території як форму інтеграції з міським контекстом. Метою такого підходу є поєднання розділених фрагментів міського простору через архітектурно-пластичний образ, що реагує на соціальні, фізичні та економічні характеристики середовища. Автор обґрунтовує доцільність впровадження художньо-дизайнерських об'єктів у функціональний контекст з метою якісної трансформації зовнішнього міського середовища (Kömez, 2014).

Метод об'єднання (фузії) сприйняття в архітектурному дизайні, заснований на ймовірнісному підході, застосовано в дослідженні, що охоплює кілька ключових аспектів: ймовірнісна модель сприйняття – сприйняття розглядається як подія, яка підлягає ймовірнісним обчисленням; геометричні та обчислювальні аспекти – модель включає розрахунки ймовірностей на основі геометричних параметрів (кути огляду, відстані); застосування в архітектурному дизайні – на прикладах інтер'єрного та міського дизайну показано, як метод допомагає оптимізувати розміщення об'єктів для максимального сприйняття з різних точок огляду (Ciftcioglu & Bittermann, 2013). Результати експериментів свідчать, що об'єднання сприйняття з кількох точок огляду дає цінну інформацію для дизайнерів, наприклад, для вибору оптимального розташування входу в будівлю або скульптури в музеї.

Інше дослідження (Despot & Sandeva, 2013) присвячене розгляду використання скульптури в комплексі з усією організацією простору як єдиного об'єкта, за принципом спільних зв'язків між мистецтвом, парком, ландшафтом та архітектурою. Комплекси творів мистецтва та дизайну в парку можна розглядати з художньої і функціональної точки зору та сприймати як синтез між мистецтвом, дизайном та парковим середовищем. Критерії будуть використовуватися для запиту основних скульптур та комплексів у зелених зонах, а також композиційні засоби та засоби для досягнення гармонійного цілого, а саме: корисність та функціональність, естетичний вплив, участь у композиції, зв'язок з довкіллям, сучасні комплексні просторові рішення.

Клаус-Крістіан Карбон (Carbon, 2017) досліджує поведінку відвідувачів музею під час споглядання мистецьких творів, зосереджуючись на таких ключових аспектах, як тривалість перегляду, дистанція спостереження та соціальний контекст. У дослідженні

застосовуються ключові методи та умови: спостереження за реципієнтами, фіксація часу перегляду, дистанції сприйняття та інших параметрів, тривалість сприйняття творів мистецтва, фіксація тісного зв'язку між розміром картини та дистанцією сприйняття, фактори соціального контексту. Результати дослідження підтверджують, що відвідувачі мають можливість самостійно обирати дистанцію та час перегляду, що впливає на глибину сприйняття мистецтва. Соціальна взаємодія також відіграє важливу роль, сприяючи більш тривалому та осмисленому перегляду.

Найсучасніші дослідження також пропонують свої підходи до гармонізації предметно-просторового середовища. У науковій праці, присвяченій застосуванню моделі когнітивної системи та гештальт-психології у проектуванні здорового середовища житлових районів, виділяються основні принципи гештальт-психології у дизайні (принцип фігура-фон: акцентування ключових елементів на тлі другорядних, принцип групування: об'єднання схожих елементів для створення гармонійного образу, принцип спрощення: використання простих, зрозумілих форм для полегшення сприйняття), які можуть покращити комфорт, естетику та функціональність житлових просторів, враховуючи потреби різних груп населення (Yang & Yuan, 2022).

Важливим є дослідження, де аналізуються способи презентації мистецьких творів (абстрактних та репрезентативних) та їх вплив на сприйняття глядачів (Faye, 2024). Тут виявлено, що глядачі використовують просторові, кольорові та афективні категорії для опису обох типів мистецтва, що свідчить про загальні механізми сприйняття. Дослідження демонструє, що спосіб представлення творів мистецтва свідчить про те, що контекст і групування об'єктів мистецтва можуть як посилювати, так і зменшувати перцептивну і когнітивну залученість, залежно від характеру творів та їхніх взаємозв'язків.

З погляду концепції форми у просторі досліджуються паралелі та відмінності у стратегіях формування простору в скульптурі та архітектурі у статті групи вчених (Marcos et al., 2024). Стратегії просторової конформації в скульптурі та архітектурі впливають також і на візуальне сприйняття об'єктів мистецтва/дизайну, які утворюють комплексні формоутворення в предметно-просторовому середовищі. У даному аспекті виділяються три основні стратегії створення форми у просторі – додавання (*adición*), віднімання (*sustracción*) та обмеження або конфінамент (*limitación o confinamiento*). Ці стратегії розглядаються як універсальні для обох видів мистецтва, незважаючи на їхні відмінності у масштабі, функціональності та матеріальності.

У результаті аналізу літературних джерел виявлено ключову роль творів мистецтва і дизайну у візуальному сприйнятті та їх вплив на проектування і створення гармонійного предмет-

но-просторового середовища, що пов'язані із специфічними факторами сприйняття, і які поділяються на:

Фізичні фактори (фізичні умови сприйняття) – розмір, характер та тип форми (площинна, об'ємна, напівоб'ємна, камерна/монументальна); складність форми (рівень пластичності, деталізації, узагальнення); тип композиції (контраст/нюанс, симетрія/асиметрія, динаміка/статика, фронтальна/об'ємно-просторова); засоби вираження, техніка виконання та матеріали (об'єм, колір та фактура, текстура та характер поверхні – глянцева/матовий); фізичні особливості зору (фактор зору, гострота/чіткість зору, нейронні механізми обробки зорової інформації); розмір простору та освітлення (приватне або громадське приміщення); дистанція сприйняття (відстань від спостерігача до об'єкта); принципи розташування та сукупність оточуючих об'єктів у просторі (домінування, інтеграція, симбіоз, деструкція); ракурс та типи сприйняття (кут напрямку зору до об'єкта).

Психологічні фактори, які розподіляються у свою чергу на кілька груп: суб'єктивні – пов'язані з особистими особливостями реципієнта (його власний досвід, культурний рівень, знання, мотивація, емоційний стан, тип темпераменту та інші); об'єктивні – пов'язані із ознаками твору мистецтва/дизайну (стиль, тема, жанр та сюжет); фактори емоційної напруги – пов'язані із характером емоційного впливу в залежності від розміщення творів мистецтва у просторі; фактори контексту – пов'язані із соціальним, національним та культурним середовищем; фактори часу та тривалості сприйняття під час руху (час доби та кількість часу сприйняття); фактор цілі сприйняття (дослідницька, пізнавальна, розважальна або особиста).

Аналіз сучасних досліджень підтверджує, що проблема візуального сприйняття об'єктів мистецтва/дизайну у предметно-просторовому середовищі залишається актуальною, хоча й вивчалась багатьма дослідниками і за різними напрямками. Незважаючи на це, у минулих та сучасних дослідженнях не виявлено конкретної впорядкованої системи візуального сприйняття у просторі комплексу творів мистецтва та дизайну, яка б утворювала своєрідну структуру візуалізації групи об'єктів у просторі. Саме тому означена проблема потребує дослідження в аспекті певної систематизації візуального сприйняття комплексів творів мистецтва та дизайну із встановленням впорядкованої структури.

За результатами дослідження було встановлено, що створення загальної структури будь-якого комплексу виробляється при об'єднанні окремих (дискретних) об'єктів та/або їх фрагментів у безперервну структуру багатопланової композиції, яка складається з певної кількості цих об'єктів (творів мистецтва/дизайну).

На основі факторів візуального сприйняття у результаті дослідження визначено та систематизовано основні категорії зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у предметно-просторовому середовищі:

1) *категорія А – характеристика: візуальне сприйняття усього комплексу творів мистецтва та дизайну в просторі у взаємозв'язку і з частиною певного середовища.* На основі факторів візуального сприйняття реципієнт спостерігає комплекс творів мистецтва та дизайну, охоплюючи його із значною частиною простору. Таким чином перша категорія (А) розрахована на візуальне сприйняття в загальному контексті предметно-просторового середовища із врахуванням сприйняття не тільки самого комплексу об'єктів мистецтва та дизайну, але й значної частини навколишнього простору. Для оцінки органічного взаємозв'язку усього комплексу творів мистецтва/дизайну та простору в першій категорії зон візуального сприйняття враховуються такі фактори: співрозмірність усього комплексу та простору; тип композиції (контраст/нюанс, симетрія/асиметрія, динаміка/статика, фронтальна/об'ємно-просторова); розмір простору та освітлення (приватне або громадське приміщення); дистанція сприйняття (відстань від спостерігача до комплексу); принципи розташування та сукупність оточуючих об'єктів у просторі (домінування, інтеграція, симбіоз, деструкція); ракурс та типи сприйняття (кут напрямку зору до комплексу). Візуалізація першої категорії зони візуального сприйняття представлена на рисунку 1;

2) *категорія В – характеристика: візуальне сприйняття усього комплексу творів мистецтва та дизайну як окремого самодостатнього об'єкта.* На основі факторів візуального сприйняття

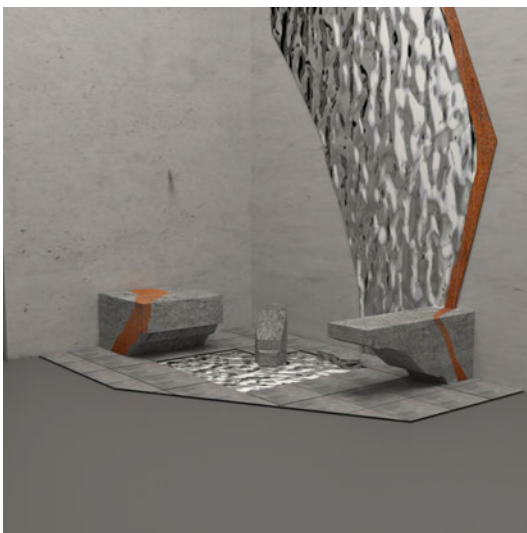


Рис 1. Перша категорія зони візуального сприйняття – «А». (Проектне рішення та візуалізація студентки каф. Дизайну КНУБА Лук'яненко Поліни).

Fig. 1. The first category of the visual perception zone is «A». (Design solution and visualisation by a student of the Department of Design of the KNUCA, Lukianenko Polina).

реципієнт спостерігає увесь комплекс творів мистецтва та дизайну, охоплюючи його виокремлено, майже без частини простору. Отже, друга категорія (В) розрахована на візуальне сприйняття комплексу без урахування загального контексту навколишнього простору, де сприймається окремо тільки сам комплекс об'єктів мистецтва/дизайну без значної частини предметно-просторового середовища. Для оцінки органічного взаємозв'язку творів мистецтва/дизайну в складі окремого комплексу в другій категорії зон візуального сприйняття враховуються такі фактори: співрозмірність кожного елементу (об'єкта) та всього комплексу; розмір, характер та тип форми об'єктів мистецтва/дизайну (площинна, об'ємна, напівоб'ємна, камерна/монументальна); ієрархія елементів (окремих об'єктів) комплексу (визначення головних та другорядних підлеглих об'єктів у комплексі); дистанція сприйняття (відстань від спостерігача до комплексу); принципи розташування та сукупність окремих об'єктів у комплексі (домінування, інтеграція, симбіоз, деструкція); ракурс та типи сприйняття (кут напрямку зору до комплексу). Візуалізація другої категорії зони візуального сприйняття продемонстрована на рисунку 2;

3) категорія С – характеристика: *візуальне сприйняття окремих об'єктів комплексу творів мистецтва та дизайну*. В третій категорії на основі факторів візуального сприйняття реципієнт спостерігає окремі об'єкти творів мистецтва та дизайну, охоплюючи кожен з них виокремлено, без сприйняття усього комплексу. Третя категорія (С) розрахована на візуальне сприйняття кожного окремого елементу без урахування загального комплексу творів мистецтва та дизайну, де сприймаються тільки окремі об'єкти як самодостатні елементи. Для оцінки



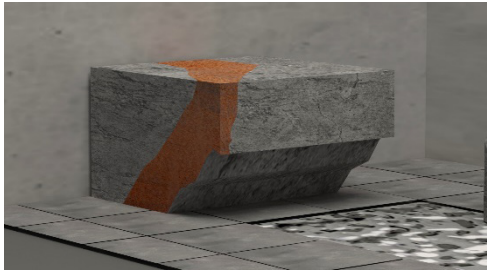
*Рис 1. Перша категорія зони візуального сприйняття – «А».
(Проектне рішення та візуалізація студентки каф. Дизайну КНУБА Лук'яненко Поліни).*

Fig. 1. The first category of the visual perception zone is «A». (Design solution and visualisation by a student of the Department of Design of the KNUCA, Lukianenko Polina).

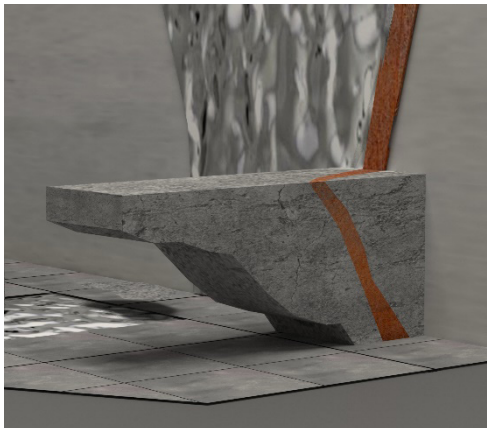
кожного окремого твору мистецтва/дизайну в третій категорії зон візуального сприйняття враховуються такі фактори: співрозмірність всіх окремих елементів комплексу; розмір, характер і тип форми кожного окремого об'єкта твору мистецтва/дизайну (площинна, об'ємна, напівоб'ємна, камерна/монументальна); дистанція сприйняття (відстань від спостерігача до кожного окремого елементу); принцип розташування кожного окремого об'єкта у комплексі (домінування, інтеграція, симбіоз, деструкція); ракурс та типи сприйняття (кут напрямку зору до кожного окремого елементу комплексу). На візуалізації третьої категорії зони візуального сприйняття, яка продемонстрована на Рис. 3, представлено три основні виокремлені елементи даного комплексу: 1) перший об'єкт (а) являє собою об'ємний тип форми і за розмірами сприймається в різних ракурсах як головний елемент в ієрархії комплексу; 2) другий об'єкт (b) являє собою об'ємний тип форми і за розмірами сприймається в різних ракурсах як другорядний елемент в ієрархії комплексу; 3) третій об'єкт (с) являє собою об'ємний та напівоб'ємний тип форми і за розмірами сприймається в різних ракурсах як підлеглий елемент в ієрархії комплексу, але за розміщенням сприймається як домінуючий, розташовуючись посередині даного комплексу (продемонстровано на рисунку 3(а-с));

4) *категорія D – характеристика: візуальне та тактильне сприйняття окремих деталей, фактури, текстури окремих об'єктів комплексу творів мистецтва та дизайну.* В четвертій категорії на основі факторів візуального та тактильного сприйняття реципієнт спостерігає та сприймає на дотик окремі деталі об'єктів творів мистецтва та дизайну, обстежуючи кожен окрему деталь виокремлено, майже без сприйняття об'єкта, якому вона належить. Четверта категорія (D) розрахована на візуальне і тактильне сприйняття кожної окремої деталі, майже без сприйняття цілого об'єкта, який, разом з тим, є елементом загального комплексу творів мистецтва та дизайну. Для оцінки та обстеження кожної окремої деталі об'єкта мистецтва/дизайну в четвертій категорії зон візуального сприйняття враховуються такі фактори: співрозмірність кожної окремої деталі, яка належить окремим елементам комплексу; розмір та тип форми кожної окремої деталі (площинна, об'ємна, напівоб'ємна), характер поверхні та текстура (глянцева, матова, напівматова, текстура різних матеріалів); дистанція сприйняття (на відстані витягнутої руки). Візуалізація четвертої категорії зони візуального сприйняття продемонстровано на рисунку 4 (a-b).

Так, візуальне сприйняття усього комплексу в контексті середовища (з частиною простору) в категорії «А», сприйняття комплексу як самодостатнього елементу простору в категорії «В», окремих елементів комплексу творів мистецтва та дизайну



(a)



(b)



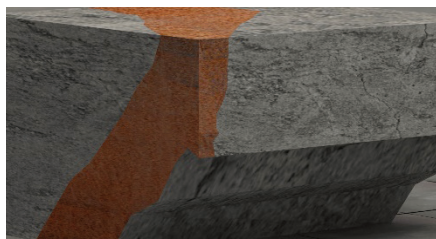
(c)

Рис. 3. Третя категорія зони візуального сприйняття – «С»: (a) – головний за розміром елемент в ієрархії комплексу, (b) – другорядний за розміром елемент комплексу, (c) – підлеглий за розміром, але домінуючий за розташуванням елемент комплексу. (Проектне рішення та візуалізація студентки каф. Дизайну КНУБА Лук'яненко Поліни, матеріал авторів дослідження).

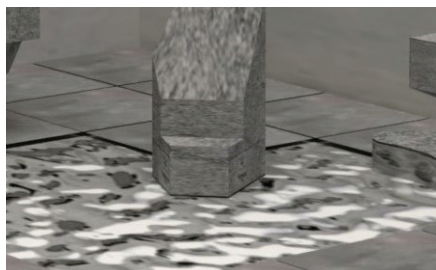
Fig. 3. The third category of the visual perception zone is «C»: (a) – the central element in the hierarchy of the complex, (b) – the secondary element of the complex, (c) – the subordinate element of the complex, but dominant in location. (Design solution and visualisation by the student of the Department of Design of the KNUCA, Lukianenko Polina, material from the study authors).

в категорії «С», візуальне і тактильне сприйняття окремих деталей об'єктів мистецтва/дизайну в категорії «D» вибудовують певну ієрархію (в рамках структури композиційних взаємозв'язків) категорій зон візуального сприйняття, створюючи гармонійно завершене предметно-просторове середовище.

В результаті систематизації визначених категорій було створено схему ієрархії структурних взаємозв'язків зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у просторі (рис. 5).



(a)



(b)

Рис 4. Четверта категорія зони візуального сприйняття – «D»: (a) – об'ємні та площинні деталі об'єкта з різних матеріалів, матового характеру поверхні та текстури, (b) – об'ємні та напівоб'ємні деталі об'єкта з різних матеріалів, глянцевого та матового характеру поверхні та текстури (проектне рішення та візуалізація студентки кафедри дизайну КНУБА Поліни Лук'яненко Поліни, матеріал авторів дослідження).

Fig. 4. The fourth category of the visual perception zone is «D»: (a) – three-dimensional and planar details of an object made of different materials, with a matte surface and texture, (b) – three-dimensional and semi-three-dimensional details of an object made of different materials, with a glossy and matte surface and texture, (Design solution and visualization by Lukianenko Polina, a student of the Department of Design of the KNUCA, material from the authors of the study).



Рис. 5. Структурна схема ієрархії структурних взаємозв'язків категорій зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у просторі. (Схема розроблена авторами).

Fig. 5. Structural diagram of the hierarchy of structural relationships of categories of visual perception of a complex of works of art and design in space. (Scheme developed by authors).

Ієрархія системи взаємозв'язків зон сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у просторі, яка представлена та запропонована у розробленій авторами дослідження візуальній схемі, наочно демонструє структурування визначених категорій візуально-тактильного сприйняття, які охоплюють в структурі певний обсяг та розташовуються відповідно: від головного домінуючого місця (категорії А, В) до другорядного (категорія С) і підпорядкованого (категорія D).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Таким чином, наукова новизна дослідження полягає у визначенні основних категорій (ієрархії системи їх структурних взаємозв'язків) зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у предметно-просторовому середовищі, заснованих на факторах візуального сприйняття, які відіграють ключову роль у проектуванні та створенні органічного предметно-просторового середовища. Інноваційність дослідження полягає в теоретичному визначенні основних категорій зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у предметно-просторовому середовищі, у побудові ієрархічної системи структурних взаємозв'язків візуального сприйняття комплексу творів мистецтва та дизайну у просторі, яка представлена та запропонована в розробленій автором дослідження візуальній структурній схемі. Вперше було структуровано та систематизовано основні категорії зон візуально-тактильного сприйняття, яким було присвоєно умовні шифри – А, В, С, D відповідно до місця в системі ієрархії, визначено їх характеристики і потенціал у доповненні системи методології в контексті загально-наукових досліджень синтезу мистецтв та теорії візуального сприйняття.

Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості формування нового підходу в сучасному проектуванні комплексу об'єктів мистецтва та дизайну для створення органічного та гармонійного сучасного предметно-просторового середовища в цілому.

Висновки

6

В результаті дослідження були проаналізовані, систематизовані та визначені основні категорії зон візуального сприйняття комплексу творів мистецтва і дизайну у предметно-просторовому середовищі, які вибудовують певну ієрархію візуального сприйняття:

- категорія А – візуальне сприйняття усього комплексу творів мистецтва і дизайну в просторі у взаємозв'язку і з частиною певного середовища;
- категорія В – візуальне сприйняття комплексу творів мистецтва і дизайну як окремого самодостатнього об'єкта;
- категорія С – візуальне сприйняття окремих об'єктів комплексу творів мистецтва і дизайну;
- категорія D – візуальне та тактильне сприйняття окремих деталей, фактури, текстури окремих об'єктів.

Перспективою подальших досліджень є вивчення, виявлення та визначення нових можливих категорій та принципів композиційних і візуальних взаємозв'язків між творами мистецтва/дизайну та предметно-просторовим середовищем для проектування гармонійного простору з урахуванням нових умов та інноваційних технологій.

Список бібліографічних посилань

- Полубок, А. П., & Пилипчук, О. Д. (2021). Регулярності взаємозв'язку монументально-декоративної скульптури та відкритого публічного простору. *Містобудування та територіальне планування*, 78, 435–444. <https://doi.org/10.32347/2076-815x.2021.78.435-444>
- Carbon, C.-C. (2017). Art perception in the museum: How we spend time and space in art exhibitions. *i-Perception*, 8(1). <https://doi.org/10.1177/2041669517694184>
- Ciftcioglu, O., & Bittermann, M. S. (2013, September 18–20). Fusion of perceptions in architectural design. In R. Stouffs & S. Sariyildiz (Eds.), *Education and research in Computer Aided Architectural Design in Europe: Vol. 2. Computation and Performance* [Conference proceedings] (pp. 335–343). Delft University of Technology.
- Cutting, J. E. (1987). Perception and information. *Annual Review of Psychology*, 38, 61–90. <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.38.020187.000425>
- Cutting, J. E. (2003). Reconceiving perceptual space. In H. Hecht, R. Schwartz, & M. Atherton (Eds.), *Looking into pictures: An interdisciplinary approach to pictorial space* (pp. 215–238). MIT Press.
- Despot, K., & Sandeva, V. (2013, October 17–18). Using sculpture, the principle of common links between art and park. In *Landscape transformations of the post-communist countries* [Conference proceedings] (pp. 1–8). Czech Technical University in Prague.
- Faye, A. (2024). *Construction perception – Using what we know to make sense of what we see: Implicit effects of presentation on perceptions of abstract and representational art* [Doctoral dissertation, Teachers College, Columbia University].
- Gibson, J. J. (1950). *The perception of the visual world*. The Riverside Press.
- Januchta-Szostak, A. (2007). Methodology of visual art localization in public spaces on example of Poznan city. *Urbanistika ir architektūra: Town Planning and Architecture*, 31(1), 29–38. <https://doi.org/10.3846/13921630.2007.10697086>
- Januchta-Szostak, A. (2010). The role of public visual art in urban space recognition. In K. Perusich (Ed.), *Cognitive maps*. IntechOpen. <http://doi.org/10.5772/7120>
- Kömez, E. (2014). Architectural contextualism and emerging hybrid morphologies: The case of Olympic Sculpture Park for the Seattle Art Museum. In *New Urban Configurations* [Conference proceedings] (pp. 361–369). IOS Press.
- Marcos, C. L., Domingo-Gresa, J., & Spallone, R. (2024). La ideación de la forma en el espacio. Estrategias de conformación espacial en escultura y arquitectura. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(2), 415–432. <https://doi.org/10.5209/aris.91696>
- Oliva, A., Park, S., & Konkle, T. (2011). Representing, perceiving, and remembering the shape of visual space. In L. R. Harris & M. Jenkin (Eds.), *Vision in 3D Environments* (pp. 308–340). Cambridge University Press.
- Polubok, A., & Pylypchuk, O. (2023). Orientation of monumental decorative sculpture in urban space. *Landscape Architecture and Art*, 23(23), 51–58. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2023.23.07>
- Pylypchuk, O., & Polubok, A. (2024). Determination of levels of visual perception of the main types of forms of art objects. *Landscape Architecture and Art*, 25(25), 104–113. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2024.25.12>
- Wang, H. (2012, August 10–12). A research on the big city sculptures system design based on sustainable development. In W. Yang (Ed.), *Applied Mechanics and Materials* [Conference

proceedings] (Vols. 209–211, pp. 240–243). Trans Tech Publications. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.209-211.240>

Yang, J., & Yuan, C. (2022). Application of cognitive system model and Gestalt psychology in residential healthy environment design. *Computational Intelligence and Neuroscience*, Article 5661221. <https://doi.org/10.1155/2022/5661221>

References

- Carbon, C.-C. (2017). Art perception in the museum: How we spend time and space in art exhibitions. *i-Perception*, 8(1). <https://doi.org/10.1177/2041669517694184> [in English].
- Ciftcioglu, O., & Bittermann, M. S. (2013, September 18–20). Fusion of perceptions in architectural design. In R. Stouffs & S. Sariyildiz (Eds.), *Education and research in Computer Aided Architectural Design in Europe: Vol. 2. Computation and Performance* [Conference proceedings] (pp. 335–343). Delft University of Technology [in English].
- Cutting, J. E. (1987). Perception and information. *Annual Review of Psychology*, 38, 61–90. <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.38.020187.000425> [in English].
- Cutting, J. E. (2003). Reconceiving perceptual space. In H. Hecht, R. Schwartz, & M. Atherton (Eds.), *Looking into pictures: An interdisciplinary approach to pictorial space* (pp. 215–238). MIT Press [in English].
- Despot, K., & Sandeva, V. (2013, October 17–18). Using sculpture, principle of common links between art and park. In *Landscape transformations of the post-communist countries* [Conference proceedings] (pp. 1–8). Czech Technical University in Prague [in English].
- Faye, A. (2024). *Construction perception – Using what we know to make sense of what we see: Implicit effects of presentation on perceptions of abstract and representational art* [Doctoral dissertation, Teachers College, Columbia University] [in English].
- Gibson, J. J. (1950). *The perception of the visual world*. The Riverside Press [in English].
- Januchta-Szostak, A. (2007). Methodology of visual art localization in public spaces on example of Poznan city. *Journal of Architecture and Urbanism*, 31(1), 29–38. <https://doi.org/10.3846/13921630.2007.10697086> [in English].
- Januchta-Szostak, A. (2010). The role of public visual art in urban space recognition. In K. Perusich (Ed.), *Cognitive maps*. IntechOpen. <http://doi.org/10.5772/7120> [in English].
- Kömez, E. (2014). Architectural contextualism and emerging hybrid morphologies: The case of Olympic Sculpture Park for the Seattle Art Museum. In *New Urban Configurations* [Conference proceedings] (pp. 361–369). IOS Press [in English].
- Marcos, C. L., Domingo-Gresa, J., & Spallone, R. (2024). La ideación de la forma en el espacio. Estrategias de conformación espacial en escultura y arquitectura [Ideation of form in space. Strategies of spatial configuration in sculpture and architecture]. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(2), 415–432. <https://doi.org/10.5209/aris.91696> [in Spanish].
- Oliva, A., Park, S., & Konkle, T. (2011). Representing, perceiving, and remembering the shape of visual space. In L. R. Harris & M. Jenkin (Eds.), *Vision in 3D Environments* (pp. 308–340). Cambridge University Press [in English].
- Polubok, A. P., & Pylypchuk, O. D. (2021). Rehuliarnosti vzaiemozviazku monumentalno-dekoratyvnoi skulptury ta vidkrytoho publicznego prostoru [Regularities of relationship of monumental-decorative sculpture and open public space]. *Urban Development and Spatial Planning*, 78, 435–444. <https://doi.org/10.32347/2076-815x.2021.78.435-444> [in Ukrainian].

- Polubok, A., & Pylypchuk, O. (2023). Orientation of monumental decorative sculpture in urban space. *Landscape Architecture and Art*, 23(23), 51–58. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2023.23.07> [in English].
- Pylypchuk, O., & Polubok, A. (2024). Determination of levels of visual perception of the main types of forms of art objects. *Landscape Architecture and Art*, 25(25), 104–113. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2024.25.12> [in English].
- Wang, H. (2012, August 10–12). A research on the big city sculptures system design based on sustainable development. In W. Yang (Ed.), *Applied Mechanics and Materials* [Conference proceedings] (Vols. 209–211, pp. 240–243). Trans Tech Publications. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.209-211.240> [in English].
- Yang, J., & Yuan, C. (2022). Application of cognitive system model and Gestalt psychology in residential healthy environment design. *Computational Intelligence and Neuroscience*, Article 5661221. <https://doi.org/10.1155/2022/5661221> [in English].

Надійшла 28.08.2025; Прийнята 30.10.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

УДК 7.012:[681.775-028.23:004.9]:379.81:378.091.313
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347551

UDC 7.012:[681.775-028.23:004.9]:379.81:378.091.313

ЗАСТОСУВАННЯ ВІДЕОПРОЄКЦІЙНОГО МЕПІНГУ ЯК ТЕХНОЛОГІЧНОГО ЯДРА ПРИ ОРГАНІЗАЦІЇ МАСОВИХ ЗАХОДІВ

Тарас Габрель,
<http://orcid.org/0000-0002-2293-6841>,
кандидат мистецтвознавства,
Національний Університет
«Львівська Політехніка»,
Львів, Україна
taras.m.habrel@lpnu.ua

Віктор Штець,
<http://orcid.org/0000-0002-2436-762X>,
кандидат мистецтвознавства,
професор кафедри візуального
дизайну та мистецтва,
Національний Університет
«Львівська Політехніка»,
Львів, Україна
viktor.o.shtets@lpnu.ua

Максим Зінко,
магістр кафедри візуального дизайну
та мистецтва,
Національний Університет
«Львівська Політехніка»,
Львів, Україна
maksym.zinko.ds.2021@edu.lpnu.ua

APPLICATION OF VIDEO PROJECTION MAPPING AS A TECHNOLOGICAL CORE IN THE ORGANIZATION OF MASS EVENTS

Taras Habrel,
<http://orcid.org/0000-0002-2293-6841>,
PhD in Art Studies,
Senior Lecturer,
Lviv Polytechnic National University,
Lviv, Ukraine
taras.m.habrel@lpnu.ua

Viktor Shtets,
<http://orcid.org/0000-0002-2436-762X>,
PhD in Art Studies,
Professor,
Lviv Polytechnic
National
University,
Lviv, Ukraine
viktor.o.shtets@lpnu.ua

Maksym Zinko,
Master of the Department of Visual
Design and Art,
Lviv Polytechnic
National University,
Lviv, Ukraine
maksym.zinko.ds.2021@edu.lpnu.ua

Анотація

Мета статті полягає у фіксації та комплексному аналізі досвіду проведення публічної події із застосуванням технології відеопроекційного мепінгу в просторі вищого навчального закладу. Дослідження зосереджене на художньо-концептуальних, матеріально-технічних та організаційно-інформаційних аспектах, які у своїй взаємодії формують цілісну модель реалізації проекту. **Методи дослідження.** У роботі застосовано описовий підхід, характерний для мисте-

Abstract

The purpose of the article is to record and comprehensively analyse the experience of holding a public event using video projection mapping technology in a higher education institution. The study focuses on artistic and conceptual, material and technical, and organisational and informational aspects, which together form a comprehensive model for implementing the project. **Research methodology.** The work employs a descriptive approach typical of art history and interdisciplinary stud-

цтвознавчих і міждисциплінарних студій, де провідним методом є рефлексивна реконструкція авторського досвіду, що дає змогу відтворити специфіку створення арт-інсталяції в умовах освітнього середовища. Методологія дослідження ґрунтується на якісному аналізові й послідовному описі процесів, які супроводжували підготовку та реалізацію інсталяції VJXL: від формулювання задуму й добору візуального матеріалу до структурування команди, технічного налаштування обладнання, апробації калібрування та публічної демонстрації результатів.

Наукова новизна. Окреслено інструменти програмного забезпечення, технічні параметри проєкційного устаткування, а також умови, що вплинули на вибір локації і сценарій події. У статті наголошено на ролі командної взаємодії, яка забезпечила баланс між індивідуальною творчою ініціативою студентів і колективною відповідальністю за кінцевий результат. **Висновки.** Внаслідок дослідження виявлено ключові чинники, що зумовили успішність проєкту, серед яких такі: внутрішня мотивація учасників, синхронізація аудіовізуальних компонентів, підтримка академічної спільноти, залучення зовнішніх партнерів. Систематизація отриманого досвіду дала змогу визначити потенційні ризики, зокрема технічні обмеження обладнання й часові рамки підготовки, а також окреслити переваги інтеграції відеопроєкційного мепінгу в освітній процес і культурний простір університету. Результати дослідження мають прикладне значення для дизайнерів, кураторів та організаторів масових заходів, водночас вони становлять наукову цінність для подальших студій у сфері медіа-арту, інтерактивних технологій, освітнього дизайну та культурології.

Ключові слова:

віджеїнг, відеомепінг, медіа-мистецтво, медіа-арт, імерсивні технології, синтез аудіо і відео, доповнена реальність.

ies, where the primary method is the reflective reconstruction of the author's experience, enabling the recreation of the specifics of creating an art installation in an educational environment. The research methodology is based on a qualitative analysis and a consistent description of the processes that accompanied the preparation and implementation of the VJXL installation, from the formulation of the idea and selection of visual material to the structuring of the team, technical configuration of equipment, calibration testing, and public demonstration of results. **Scientific novelty.** The software tools, technical parameters of the projection equipment, as well as the conditions that influenced the choice of location and scenario of the event, are outlined. The article emphasises the role of teamwork, which ensured a balance between the individual creative initiative of students and collective responsibility for the final result. **Conclusions.** The study identified key factors that contributed to the project's success, including internal motivation of participants, synchronisation of audiovisual components, support from the academic community, and involvement of external partners. Systematisation of the experience gained made it possible to identify potential risks, in particular technical limitations of equipment and time frames for preparation, as well as to outline the advantages of integrating video projection mapping into the educational process and the university's cultural space. The study's results are of practical importance for designers, curators, and organisers of mass events, while also holding scientific value for future studies in the fields of media art, interactive technologies, educational design, and cultural studies.

Keywords:

VJing, video mapping, media art, immersive technologies, audio and video synthesis, augmented reality.

Вступ **1**

Вступ. Віджеїнг та відеопроєкційне мистецтво (ВПМ) з часу свого виникнення об'єднують людей навколо визначеної атракційної ідеї і стають яскравими й пульсуючими візуальними центрами масових подій. Ритм, контраст, нюанс, текстура і фактура, модульність і циклічність, гармонія форми й кольору – усі виражальні засоби підвладні означеній технології доповненої реальності (AR) й доступні творцям проєктів, які реалізують себе в ролі диригентів цифрових оркестрів (Cvetković, 2022). Сучасний віджеїнг розширює свої межі завдяки VR та AR-технологіям, за допомогою яких митці створюють інтерактивні простори, де глядачі стають безпосередніми учасниками перформансу, а завдяки стрімінговим платформам віджеїнг знаходить нове місце у віртуальних івентах та онлайн-концертах. Народжений новаторами Пітером Рубіном та Меррілл Альдіґ'ері, розповсюджений завдяки музичному каналу MTV та інтерактивним експериментам творців аудіовізуального мистецтва (Gibson et al., 2023), ВПМ нині тріумфує на численних світових фестивалях, органічного набуваючи все більшої популярності в Україні.

Мета дослідження **2**

Чимало досліджень полягає у фіксації історії проєкту VJXL, який успішно об'єднав навколо можливостей ВПМ різних творчих особистостей в академічній спільноті. У процесі підготовки відеопроєкційного шоу робочою групою проєкту було вирішено низку художньо-концептуальних, матеріально-технічних та організаційно-інформаційних завдань, через що вважаємо за доцільне поділитися процесом реалізації нашого творчого експерименту.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Методологічне підґрунтя цього дослідження детерміноване міждисциплінарною природою феномена відеопроєкційного мепінгу й потребою його аналізу в координатах сучасного мистецтвознавчого дискурсу, медіакультурології і теорії дизайну. Вихідним принципом є застосування рефлексивної реконструкції авторського досвіду, яка дає змогу простежити процесуальність створення арт-проєкту в його багаторівневій взаємодії художнього задуму, технічних рішень і соціокультурного контексту. У дослідженні використано комплекс методів, що взаємодоповнюють один одного, зокрема: аналітико-синтетичний метод для критичної систематизації теоретичних і прикладних праць, присвячених віджеїнгу та медіа-арту, із подальшим інтегруванням виявлених концептів у власну дослідницьку рамку; емпіричне спостереження для фіксації специфіки художньо-організаційних процесів під час навчальних занять і безпосередньої апробації ідеї відеопроєкційної інсталяції; проєктно-моделювальний метод застосований при формуванні візуально-просторової концепції інсталяції, що передбачав урахування архітектурної морфології об'єкта, світлотехнічних

характеристик проєкційного обладнання та синхронізації аудіо-візуальних параметрів; метод технологічної апробації – реалізований через багатоступеневе калібрування та експериментальне тестування відео-шарів у масштабі 1:1. Застосування таких методів забезпечило не лише реконструкцію процесу створення інсталяції VJXL, але й уможливило виявлення структурних констант відеопроєкційного мепінгу як мистецької практики, що одночасно функціонує в технологічному, художньому та соціокультурному вимірах.

Віджеїнг та ВПМ є органічним складником медіа-арту та мистецтва нових медіа загалом, яким присвячені дослідження авторів таких авторів, як Стефан Монтейро (Monteiro, 2017), Лев Манович (Manovich, 2001), Майкл Наймарк (Naimark, n.d.), Дуглас Кан (Kahn, 2013), Катлін Брогер та ін. (Brougher et al., 2005), Олівер Грау (Grau, 2007), Анастасія Доколова (2022), Катерина Фоміна (2021), Альона Кириченко (2021), Ольга Вільхова (2021). Наукових праць, які системно торкаються віджеїнгу та ВПМ та стали класикою цієї дисципліни менше; серед авторів: Роберт Вешлер та ін. (Wechsler et al., 2004), Майкл Фолкнер (Faulkner, 2006), Марк Америка (Amerika, 2007), Пол Спінрад (Spinrad, 2005), Ксарен Ескандар та Прісна Ненгсігкапіан (Eskandar & Nuengsigkapien, 2006). Розглядають практичні й теоретичні аспекти ВПМ і спеціалізовані періодичні видання, такі як Leonardo Electronic Almanac (випускається з 1988 р.), який видає MIT Press спільно з міжнародним товариством Leonardo (Leonardo/ISAST) (Aceti, n.d.); Journal of Visual Culture, який досліджує візуальні культури в широкому розрізі від традиційного мистецтва до цифрових медіа та публікується SAGE Publications (Smith, n.d.); академічний журнал із відкритим доступом Media-N: Journal of the New Media Caucus, що публікується New Media Caucus (асоціація митців і дослідників нових медіа) (Thompto, n.d.). Враховуючи швидкість інновацій в означеній сфері, не кожне дослідження потребує публікації в наукових виданнях, і багато актуальної інформації швидше виникає на спеціалізованих цифрових ресурсах, де збираються спільноти практиків із галузі. Наприклад: онлайн-платформа для віджеїв та візуальних артистів, де комфортно обмінюватися досвідом VJ Union (n.d.); спільнота для віджеїв, контент-креаторів та відеоартистів, що дозволяє обмінюватися, реміксувати й виконувати візуальний медіа-контент Videopong (n.d.); платформа, що пропонує широкий вибір високоякісних VJ-лупів і візуальних ресурсів для відеомепінгу та живих виступів VJ Loops Farm (n.d.).

Результати дослідження

4

Шлях до реалізації проєкту VJXL зайняв кілька років, адже робота над ним розпочалась ще до початку повномасштабної війни та карантинних обмежень, коли виникла ідея запровадити «нову сучасну дисципліну» в Інституті Архітектури та Дизайну.

Захоплення викладача Тараса Габреля відеоартом і віджеїнгом сформувалося в концепцію авторського курсу, присвяченого мистецтву відеопроєкцій, у якому сучасне ВПМ успадковує та розширює прагнення створювати перцептивні ілюзії в просторі, включаючи необхідні можливості реального часу для динамічного накладання уявного на фізичні об'єкти в умовах мінливого реального світу. Перші кроки здійснювались зі студентами четвертого курсу в головному корпусі Національного Університету «Львівська Політехніка», де студенти разом із викладачем опановували розповсюджену спеціалізовану програму Resolume (Габрель, 2022) експериментуючи з формами, ритмами та засобами візуальної виразності. Згодом пандемія COVID-19 змусила шукати нові формати представлення лекційного матеріалу, які могли б утримати увагу студентів в онлайн-середовищі. Стрімкий ритм дедлайнів, систематичні фідбеки й постійна адаптація змісту курсу не лише підтримували інтерес, але й сприяли створенню віртуального навчального середовища (ВНС). Курс органічно розвивався далі – і в 2023 році перебіг аудиторних занять збагатили систематичні онлайн-гості: Ярослав Костенко (VJ Yarkus), Антон Мігунов (MGNV), Руслан Ісауленко (VJ Dep), Світлана Рейніш (VJ Reinish) та Юра Гурін (VJ Kidik) радо ділилися власним досвідом та різноманітними аспектами професії. Зараз курс «Основи віджеїнгу – сучасне медіа-мистецтво» функціонує на кафедрі візуального дизайну та мистецтва (ВДМ) та популярний серед студентів ІАРД, адже має у собі ефект новизни і в лекційній, і практичній компоненті. Завдяки автоматизації лекційної частини у ВНС, у студентів з'явилася реальна можливість зосередитися на практичному складникові ВПМ. Так і виникла амбітна ідея освітити фасад корпусу роботами студентів, і згідно із влучним висловом турецького дослідника даної технології доповненої реальності Алі Девріма Ішиккі (Işıkkaya, 2023) «перетворити фасад на інтерактивний інтерфейс між інтер'єром та екстер'єром, та забезпечити умови для спільної, творчої, перцептивної публічної атмосфери, запускаючи реконструкцію зв'язків між мистецтвом та громадським простором» (р. 110).

Учасникам курсу «Основи віджеїнгу» було запропоновано взяти участь в експериментальному проєкті, поєднуючи художнє самовираження з інноваційними технічними рішеннями, щоб залучити та захопити аудиторію, а також сприяти соціальній взаємодії та культурній комунікації (Derkach et al., 2023). Із 20 добровольців на початку експериментального проєкту до фактичної реалізації дійшло лише 7 осіб, підтверджуючи тенденції групової динаміки (Lewin, 1947). Команда однодумців складалася зі студентів четвертого курсу: Максим Зінько, Володимир Скорих, Денис Гричук, Катерина Лакуста, Катерина Белена, Юрій-Теодор Волошок та Меланія Мацевич самовідда-

но присвячували власний час розвитку та реалізації проекту. Художнім ядром проекту стала ідея представити в інсталяції найвдаліші розробки із провідних навчальних дисциплін кафедри ВДМ, оптично розширивши простір атріуму (Rush, 2003). Назва проекту синтезована із літер VJ (акронім, що позначає вид діяльності) та XL (латинські цифри «40» – це порядковий номер корпусу в структурі університету «Львівська Політехніка»). Команда визначила напрямки діяльності кафедри, відповідно до яких було зібрано графічний матеріал для інсталяції: композиція, типографія, дизайн персонажу, дизайн книги та фотографіка. Студенти добровільно обрали найпріоритетнішу тему, адже лише внутрішня мотивація є критичним фактором творчої діяльності, що підтверджує відома американська дослідниця продуктивності й творчості Тереза Амабайл (Amabile, 1996) підкреслюючи, що «коли люди внутрішньо мотивовані, вони з більшою ймовірністю виконують високоякісну та інноваційну роботу» (р. 115). Від ідеї проектувати інсталяцію на головний фасад нового корпусу кафедри на вул. Січових Стрільців 7, довелося відмовитися, адже проєкції перешкождали б існуючі дерева, тому було прийнято рішення використати внутрішній простір корпусу, який водночас став і смисловою платформою проекту. Такий вибір мав ряд суттєвих переваг, зокрема з технічної погляду – він забезпечував більшу гнучкість у калібруванні й тестуванні проєкції у зручний час, що є ключовим аспектом у роботі з медіаінсталяціями (Paul, 2023), а з організаційного боку було зручніше розмішувати потрібну для події інфраструктуру. Варто зазначити, що команда кафедри ВДМ не відкидає перспективи реалізації подальших імерсивних відеопроєкцій на різні елементи архітектурного ансамблю вул. Січових Стрільців у майбутньому, адже ця вулиця має високий потенціал як пішохідний простір і вже успішно продемонструвала таку функцію в 2023 р. (Давосир, 2023).

Реалізація технологічної інноваційної ідеї була б неможлива без відповідного обладнання: необхідні були потужні відеопроєктори, які б могли освітити площу 15х20м. Релевантні потребам проєктори безкоштовно надав Альберт Врубель, менеджер хард-рок гурту «Висока Напруга». Їхня потужність згідно з технічною документацією становить 8000 люмен, але, оскільки обладнання вже було у використанні раніше, фактична потужність ламп була меншою. Кожен віджей-практик скаже, що люмен для відеоінсталяції забагато не буває, хоча наука полюбить конкретні факти. Наприклад, в одному із проєктів LIME ART GROUP було використано два проєктори яскравістю 20 000 люменів, а загальна вартість технічної складової проєкту склала 13 000 євро (Kuiava, 2024). Для створення відеопроєкції спочатку використовувався ноутбук викладача ASUS Rog

Strix, із процесором AMD Ryzen 7 4800H, відео-картою N-VIDIA GeForce RTX3060. Один із проєкторів було підключено через HDMI, а інший через перехідник USB-C – HDMI; робоча версія програми Resolume – 7.16.0. Згодом для оптимізації обчислювальних можливостей проєкт було перенесено на більш потужний стаціонарний комп'ютер придбаний для кафедри ВДМ за кошти Благодійного фонду «Фундація КРЕДО». Також для роботи віджея використовувався монітор HP Z24i. Міцний зв'язок між музикою та емоціями добре вивчений та інтуїтивно зрозумілий, також дослідження показують, що багато людей називають регулювання емоцій основною причиною, чому вони слухають музику (Chua et al., 2022). При сприйнятті аудіовізуального твору музична композиція традиційно виконує надзвичайно важливу роль – вона задає загальний настрій роботі, підпорядковує собі ритм, динаміку та відеопереходи; тому для відеоінсталяції VJXL була створена унікальна аудіокомпозиція.

Калібрування – це обов'язковий етап роботи над відеопроєкцією, що дає змогу точно налаштувати проєкт у ПЗ та проєкційне обладнання відповідно до архітектоніки фасаду, таких апробацій проєктного задуму в масштабі 1:1 відбулося кілька (рис. 1а). Команда скористалася емпіричним інтерактивним методом (Ben Madhkour et al., 2015), згідно з яким віджеї у програмі Resolume налаштовують, як саме відеосигнал, який отримується із вихідного сигналу (input), буде відображатися на проєкційній площині (output). Відео-мепінг передбачає застосування у програмі відповідних «масок», які повторюють елементи проєкційних площин (рис. 1б), і при проєкції на архітектурні об'єкти це зазвичай деталі декору фасаду. Для створення проєкту команда зупинилася на застосуванні чотирьох відеопроєкційних шарів: перший і останній поверх, другий і третій поверх, віконні портали та самі площини вікон. Усі динамічні елементи шарів було об'єднано в необхідні групи, що запускалися синхронно, а загалом для відео-інсталяції на 9 хвилин таких груп було близько 60 (рис. 1в). У процесі підготовки студенти в зручний для себе час індивідуально обробляли відібраний матеріал у своїх улюблених графічних та відео-редакторах, а відображення інсталяції відбувалося із програми Resolume Arena (Best VJ, 2023). Для калібрувань проєкту в аудиторії команда використовувала два проєктори Epson із матеріального фонду кафедри, також для консультацій із деяких технічних питань за потреби залучалися експерти не з академічної спільноти. Коли стало ясно, що проєкт вже заслуговує на глядачів, постала потреба визначатися з датою. Основні чинники, які обмежували нас у виборі – холодна весна та збільшення світлового дня. Фіксація дати та публікація анонсу події (рис. 1г) стимулювали

максимальну ефективність усіх учасників – тоді ж розпочалася активна інформаційна робота над подією.

Завдяки злагодженій співпраці команди, партнерів і керівництва кафедри ВДМ, 29 квітня 2025 р. у внутрішньому дворі 40-го корпусу університету «Львівська політехніка» відбулася яскрава та масштабна подія, на якій було представлено поточні напрацювання студентів у форматі імерсивної інсталяції VJXL (рис. 1д). Благодійну подію відвідали директор ІАРД Юрій Диба та ректор НУ«ЛП» Юрій Бобало (Рис.1е), а також багато представників творчої спільноти Львова. Усі учасники творчої команди отримали незабутній досвід, емоції, а відтак – мотивацію для подальшого зростання та масштабування в майбутньому (рис. 1ж). Музичне обладнання для події із власної студії забезпечив режисер Віктор Жирков (рис. 1з), він же організував зйомку події та згодом фахово змонтував відео-огляд події (рис. 1і).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна роботи полягає в комплексному описі й аналізі досвіду створення та реалізації проєкту VJXL, що став першим масштабним освітньо-творчим експериментом із використанням відеопроєкційного мепінгу у внутрішньому просторі університету «Львівська політехніка». У дослідженні систематизовано художньо-концептуальні, організаційно-інформаційні й технічні етапи реалізації події, а також представлено специфіку командної роботи студентів та викладачів у межах навчального процесу. Новизна підходу полягає в поєднанні академічної освітньої практики із сучасними технологіями медіа-арту та імерсивного мистецтва, що дало змогу студентам не лише опанувати програмне забезпечення для віджеїнгу, а й безпосередньо застосувати набуті знання в умовах реального простору. Важливим результатом стало створення інноваційної моделі навчально-творчої взаємодії, де практичний експеримент і публічна презентація проєкту виступають як методи закріплення знань та розвитку креативних компетентностей. До ключових результатів дослідження віднесено:

- розробку цілісної художньої концепції інсталяції, що синтезує різні напрями візуального дизайну (композиція, типографія, дизайн персонажу, книжковий дизайн, фотографіка);
- апробація методів калібрування й багатошарового відеопроєкційного мепінгу в навчальному процесі;
- формування сталої команди студентів, здатної до спільної реалізації складного творчо-технічного завдання;
- публічна демонстрація результатів у форматі благодійної події, що підтвердила потенціал відеопроєкційного мепінгу як інструменту соціальної комунікації та культурного діалогу;
- створення оригінальної аудіо-композиції та забезпечення синхронної роботи аудіо- і відеоелементів інсталяції;

- фіксація досвіду взаємодії освітньої, культурної та громадської спільноти в реалізації медіа-мистецького проекту;

Отримані результати розширюють уявлення про можливості інтеграції відеопроєкційного мепінгу в академічну практику, демонструють ефективність його використання як інструмента міждисциплінарного навчання та підтверджують перспективність цього напрямку для подальших досліджень у сфері медіа-арту, візуального дизайну та культурології.

Висновки **6**

Проект VJXL став не лише підсумком вивчення нової дисципліни, але й доказом того, наскільки потужним може бути студентське середовище, коли в ньому є свобода для творчості, підтримка наставників і спільна мета. Завдяки ВПМ студенти відкрили для себе новий спосіб самовираження, освоїли сучасні цифрові імерсивні інструменти та відчували силу командної роботи, а набутий досвід засвідчив, що мистецтво відеоперформансу має величезний потенціал і в творчому, і в освітньому контексті. VJXL став не просто подією, а платформою для експериментів, самореалізації й діалогу між різними формами мистецтва, він надихнув багатьох на подальший розвиток у сфері медіа-арту й продемонстрував, що українська академічна освіта здатна відповідати викликам часу, інтегруючи новітні культурні практики. Також учасники переконалися, що навіть за обмежених ресурсів, маючи спільну ідею, віддану команду й творчий запал, можна створити проект, який надихає і залишає глибокий слід. Учасники проекту та залучені викладачі кафедри ВДМ з оптимізмом дивляться в майбутнє і вже активно окреслюють подальші напрямки реалізації подій, присвячених ВПМ. В академічному плані – це може бути ретельніший опис покрокової технічної діяльності зі створення відеопроєкцій; розгляд синтезу художніх ідей та їхньої подальшої візуалізації на архітектурних ансамблях; структурний опис інтерактивної частини імерсивного мистецтва й ін. В організаторській площині – авторському колективу насамперед цікава спонсорська й меценатська підтримка для масштабування актуального творчого проекту та реалізації ще амбітніших ідей; доцільна також ретельніша фіксація та висвітлення всіх поточних витрат на реалізацію подій з використанням ВПМ для створення актуального ціноутворення, а також набуття досвіду формування грантових заявок для популяризації імерсивного мистецтва.

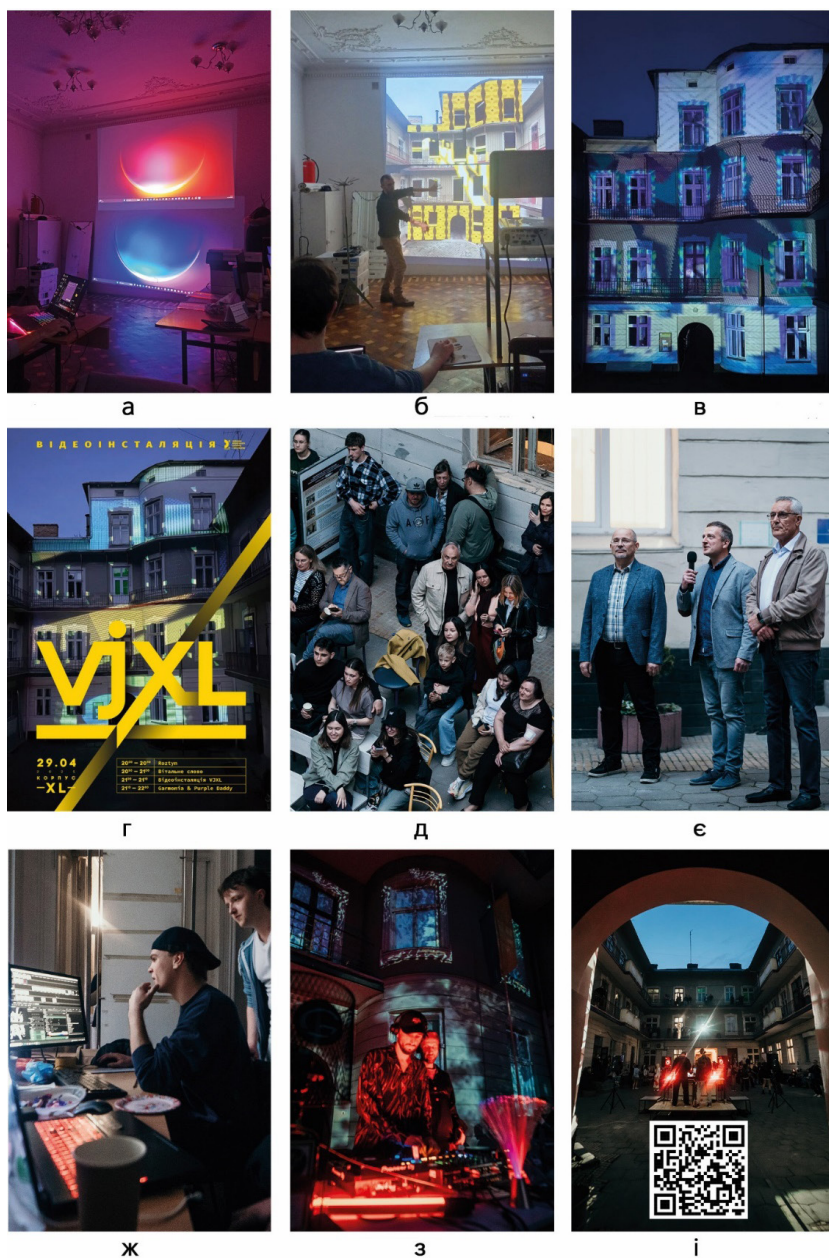


Рис. 1. Етапи реалізації проекту.

а) зустріч робочої групи; б) калібрування інсталяції; в) калібрування на фасаді; г) афіша події; д) глядачі відео інсталяції; е) урочисте вступне слово; ж) студенти за роботою; з) діджеї під час інсталяції; і) відео-інсталяція VJXL.

Fig. 1. Stages of project implementation.

а) meeting of the creative team; б) calibration of the installation; в) on site calibration; г) event poster; д) spectators of the installation; е) opening speech; ж) students at work; з) DJs during event; и) VJXL video installation

Список бібліографічних посилань

- Вільхова, О. (2021). Феномен відеомапінгу у громадському соціокультурному просторі. *SWorldJournal*, 10(1), 100–107. <https://doi.org/10.30888/2663-5712.2021-10-01-010>
- Габрель, Т. М. (2022). Програмне забезпечення для віджеїнгу та відеомапінгу: характеристики та художні можливості. *Art and Design*, 2(18), 42–56. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.2.4>
- Давосир, І. (2023, 20 вересня). *Вулицю Січових Стрільців у Львові зроблять пішохідною на один день. Чи курсуватимуть тролейбуси*. Твоє місто. https://tvoemisto.tv/news/vulytsyu_sichovyh_striltstv_u_lvovi_zrobyat_pishohidnoyu_na_odyn_den_chy_kursuvatymut_trolleybusy_154863.html
- Доколова, А. С. (2022). *3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні* [Дисертація доктора філософії, Київський національний університет культури і мистецтв].
- Кириченко, А. О. (2021). Шоу як феномен масової культури: сутнісні ознаки й функції. *Питання культурології*, 38, 109–119. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.245783>
- Фоміна, К. О. (2021). Ключові умови та характеристики формування доповненої реальності. *Art and Design*, 3(15), 82–95. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.3.8>
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.
- Amerika, M. (2007). *META/DATA: A digital poetics*. The MIT Press.
- Ben Madhkour, R., Mancas, M., & Dutoit, T. (2015). A taxonomy of camera calibration and video projection correction methods. *EAI Transactions on Creative Technologies*, 2(2). <https://doi.org/10.4108/ct.2.2.e2>
- Brougher, K., Strick, J., Wiseman, A., Zilczer, J., & Mattis, O. (2005). *Visual music: Synaesthesia in art and music since 1900*. Thames & Hudson.
- Best VJ software for live events. (2023, October 3). Castr. <https://castr.com/blog/best-vj-software-for-live-events/>
- Chua, P., Makris, D., Herremans, D., Roig, G., & Agres, K. (2022, February 19). *Predicting emotion from music videos: Exploring the relative contribution of visual and auditory information to affective responses*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.10453>
- Cvetković, D. (Ed.). (2022). *Augmented reality and its application*. IntechOpen.
- Derkach, S., Melnyk, M., Fisher, V., Krypchuk, M., & Sovhyra, T. (2023). Video mapping technologies as spatial augmented reality in the artistic process. *Preservation, Digital Technology & Culture*, 52(2), 59–68. <https://doi.org/10.1515/pdtc-2023-0006>
- Eskandar, X., & Nuengsigkapien, P. (Eds.). (2006). *vE-jA: Art + technology of live audio-video*. h4.
- Faulkner, M. (Ed.). (2006). *VJ: Audio-visual art + VJ culture*. Laurence King.
- Gibson, S., Arisona, S. M., Leishman, D., & Tanaka, A. (Eds.). (2023). *Live visuals: History, theory, practice*. Routledge.
- Grau, O. (Ed.). (2007). *MediaArtHistories*. The MIT Press.
- Işıkkaya, A. D. (2023). Video projection mapping as a visual urban art performance on architectural facade. *Street Art and Urban Creativity*, 9(1), 106–122. <https://doi.org/10.25765/sauc.v9i1.629>
- Smith, M. (Ed.). (n.d.). *Journal of Visual Culture*. Sage.
- Kahn, D. (2013). *Earth sound earth signal: Energies and earth magnitude in the arts*. University of California Press.
- Kuiava, A. (2024). *Much does a video mapping cost?* Alexander Kuiava. <https://alexanderkuiava.com/much-video-mapping-cost/>
- Aceti, L. (Ed.). (n.d.). *Leonardo Electronic Almanac*. MIT Press.
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science. *Human Relations*, 1(2), 5–41. <https://doi.org/10.1177/001872674700100103>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Thompto, Ch. (Ed.). (n.d.). *Media-N: Journal of the New Media Caucus*. New Media Caucus.

- Monteiro, S. (2017). *The fabric of interface: Mobile media, design, and gender*. The MIT Press.
- Naimark, M. (n.d.). *Selected publications*. Michael Naimark. Retrieved September 9, 2025, from <http://www.naimark.net/writing.html>
- Paul, C. (2023). *Digital art* (4th ed.). Thames & Hudson.
- Rush, M. (2003). *Video art*. Thames & Hudson.
- Spinrad, P. (2005). *The VJ book: Inspirations and practical advice for live visuals performance*. Feral House.
- Videopong. (n.d.). *Home*. Retrieved September 9, 2025, from <https://www.videopong.net>
- VJ Loops Farm. (n.d.). *Home*. Retrieved September 9, 2025, from <https://vjloopsfarm.com>
- VJ Union. (n.d.). *Home*. Retrieved September 9, 2025, from <https://vjunion.io>
- Wechsler, R., Weiß, F., & Dowling, P. (2004). *EyeCon – A motion sensing tool for creating interactive dance, music and video projections*. Academia. https://www.academia.edu/7996956/EyeCon_a_motion_sensing_tool_for_creating_interactive_dance_music_and_video_projections

References

- Aceti, L. (Ed.). (n.d.). *Leonardo Electronic Almanac*. MIT Press [in English].
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press [in English].
- Amerika, M. (2007). *META/DATA: A digital poetics*. The MIT Press [in English].
- Ben Madhkour, R., Mancas, M., & Dutoit, T. (2015). A taxonomy of camera calibration and video projection correction methods. *EAI Transactions on Creative Technologies*, 2(2). <https://doi.org/10.4108/ct.2.2.e2> [in English].
- Best VJ software for live events*. (2023, October 3). Castr. <https://castr.com/blog/best-vj-software-for-live-events/> [in English].
- Brougher, K., Strick, J., Wiseman, A., Zilczer, J., & Mattis, O. (2005). *Visual music: Synaesthesia in art and music since 1900*. Thames & Hudson [in English].
- Chua, P., Makris, D., Herremans, D., Roig, G., & Agres, K. (2022, February 19). *Predicting emotion from music videos: Exploring the relative contribution of visual and auditory information to affective responses*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.10453> [in English].
- Cvetković, D. (Ed.). (2022). *Augmented reality and its application*. IntechOpen [in English].
- Davosyr, I. (2023, September 20). *Vulytsiu Sichovykh Striltsiv u Lvovi зроблять pishokhidnoiu na odynden. Chy kursuvatymut troleibusy* [Sichovykh Striltsiv Street in Lviv will be made pedestrian for one day. Will trolleybuses run]. *Tvoie misto*. https://tvoemisto.tv/news/vulytsyu_sichovykh_striltsiv_u_lvovi_zroblyat_pishohidnoyu_na_odyn_den_chy_kursuvatymut_trolleybusy_154863.html [in Ukrainian].
- Derkach, S., Melnyk, M., Fisher, V., Krypchuk, M., & Sovhyra, T. (2023). Video mapping technologies as spatial augmented reality in the artistic process. *Preservation, Digital Technology & Culture*, 52(2), 59–68. <https://doi.org/10.1515/pdtc-2023-0006> [in English].
- Dokolova, A. S. (2022). *3D-mapping yak suchasna tekhnolohiia multymediinoho mystetstva v Ukraini* [3D-mapping as a modern technology of multimedia art in Ukraine] [PhD Dissertation, Kyiv National University of Culture and Arts] [in Ukrainian].
- Eskandar, X., & Nuengsigkapien, P. (Eds.). (2006). *vE-jA: Art + technology of live audio-video*. h4 [in English].
- Faulkner, M. (Ed.). (2006). *VJ: Audio-visual art + VJ culture*. Laurence King [in English].
- Fomina, K. O. (2021). *Kliuchovi umovy ta kharakterystyky formuvannia dopovnenoi realnosti* [Key conditions and characteristics of the augmented reality formation]. *Art and Design*, 3(15), 82–95. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.3.8> [in Ukrainian].
- Gibson, S., Arisona, S. M., Leishman, D., & Tanaka, A. (Eds.). (2023). *Live visuals: History, theory, practice*. Routledge [in English].
- Grau, O. (Ed.). (2007). *MediaArtHistories*. The MIT Press [in English].

- Habrel, T. M. (2022). Prohramne zabezpechennia dlia vidzheinhу ta videomapihу: kharakterystyky ta khudozhni mozhlyvosti [Software for vjing and video mapping: Features and artistic opportunities]. *Art and Design*, 2(18), 42–56. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.2.4> [in Ukrainian].
- Işıkkaya, A. D. (2023). Video projection mapping as a visual urban art performance on architectural facade. *Street Art and Urban Creativity*, 9(1), 106–122. <https://doi.org/10.25765/sauc.v9i1.629> [in English].
- Kahn, D. (2013). *Earth sound earth signal: Energies and earth magnitude in the arts*. University of California Press [in English].
- Kuiava, A. (2024). *Much does a video mapping cost?* Alexander Kuiava. <https://alexanderkuiava.com/much-video-mapping-cost/> [in English].
- Kyrychenko, A. O. (2021). Shou yak fenomen masovoi kultury: sutnisni oznaky y funktsii [Show as a phenomenon of mass culture: Intrinsic features and functions]. *Issues in Cultural Studies*, 38, 109–119. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.245783> [in Ukrainian].
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science. *Human Relations*, 1(2), 5–41. <https://doi.org/10.1177/001872674700100103> [in English].
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press [in English].
- Monteiro, S. (2017). *The fabric of interface: Mobile media, design, and gender*. The MIT Press [in English].
- Naimark, M. (n.d.). *Selected publications*. Michael Naimark. Retrieved September 9, 2025, from <http://www.naimark.net/writing.html> [in English].
- Paul, C. (2023). *Digital art* (4th ed.). Thames & Hudson [in English].
- Rush, M. (2003). *Video art*. Thames & Hudson [in English].
- Smith, M. (Ed.). (n.d.). *Journal of Visual Culture*. Sage [in English].
- Spinrad, P. (2005). *The VJ book: Inspirations and practical advice for live visuals performance*. Feral House [in English].
- Thompto, Ch. (Ed.). (n.d.). *Media-N: Journal of the New Media Caucus*. New Media Caucus [in English].
- Videopong. (n.d.). *Home*. Retrieved September 9, 2025, from <https://www.videopong.net> [in English].
- Vilkhova, O. (2021). Fenomen videomapihу u hromadskomu sotsiokulturnomu prostori [Video mapping as a phenomenon of public cultural space]. *SWorldJournal*, 10(1), 100–107. <https://doi.org/10.30888/2663-5712.2021-10-01-010> [in Ukrainian].
- VJ Loops Farm. (n.d.). *Home*. Retrieved September 9, 2025, from <https://vjloopsfarm.com> [in English].
- VJ Union. (n.d.). *Home*. Retrieved September 9, 2025, from <https://vjun.io> [in English].
- Wechsler, R., Weiß, F., & Dowling, P. (2004). *EyeCon – A motion sensing tool for creating interactive dance, music and video projections*. Academia. https://www.academia.edu/7996956/EyeCon_a_motion_sensing_tool_for_creating_interactive_dance_music_and_video_projections [in English].

Надійшла 10.09.2025; Прийнята 11.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

РОЗВИТОК ДИЗАЙНУ АДАПТИВНИХ ІНТЕР'ЄРІВ НА ОСНОВІ ІНТЕГРАЦІЇ ДАНИХ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

Ігор Бондар,

<https://orcid.org/0000-0001-8972-0941>,
професор, кандидат мистецтвознавства
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
dorozhynskiy@gmail.com

ADAPTIVE INTERIORS THROUGH REAL-TIME DATA INTEGRATION

Ihor Bondar

<https://orcid.org/0000-0001-8972-0941>
Professor, PhD in Art Studies
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 формування адаптивних інтер'єрів шляхом інтеграції даних у реальному часі як ключового інструменту підвищення функціональності, енергоефективності й персоналізації просторового середовища. **Методи дослідження** ґрунтуються на системному підході, що включає аналітичний огляд сучасних концепцій дизайну інтер'єрів, систем сенсорного моніторингу, штучного інтелекту й користувацького досвіду. **Наукова новизна статті** полягає в систематизації сутнісних засад адаптивного інтер'єру та узагальненні чинників, що спричиняють потребу його впровадження в сучасне архітектурне проектування. В роботі запропоновано комплексну типологію просторової адаптивності як взаємодії між технологічними, поведінковими й естетичними параметрами. У статті доведено, що інтеграція даних у реальному часі в процесі дизайну інтер'єрів є дієвим засобом створення високофункціонального простору, здатного до самоорганізації, сталого розвитку та від-

Abstract

The purpose of this article is to identify the theoretical and practical aspects of creating adaptive interiors by integrating real-time data as a key tool for improving functionality, energy efficiency, and personalisation of the spatial environment. **The research methodology** is based on a systematic approach that includes an analytical review of contemporary concepts of interior design, sensor monitoring systems, artificial intelligence, and user experience. **The scientific novelty** of the article lies in the systematisation of the essential principles of adaptive interiors and the generalisation of factors that necessitate their implementation in modern architectural design. The work proposes a comprehensive typology of spatial adaptability as an interaction between technological, behavioural, and aesthetic parameters. The article demonstrates that integrating real-time data into the interior design process is an effective means of creating a highly functional space capable of self-organisation, sustainable development, and meeting modern user demands. **Conclusions.** The formation of a new genera-

повідності сучасним запитам користувача.

Висновки. Формування інтер'єру нового покоління потребує інтеграції цифрових технологій, здатних не лише автоматизувати процеси, а й створити інтерфейс взаємодії між людиною та простором. У сучасному дизайні інтер'єрів вельми важливим постає впровадження інтелектуальних систем управління середовищем як основи для гнучкого реагування на зміну потреб користувача, зовнішніх умов і функціонального призначення простору. Дані в реальному часі відіграють роль фактора, що забезпечує оперативну трансформацію інтер'єру без фізичного втручання, підвищує адаптивність і знижує ресурсні витрати. Вплив даних у реальному часі на адаптивність інтер'єрів здійснюється за чотирма ключовими напрямками: динамічне управління середовищем, поведінкову персоналізацію, функціональну трансформацію й просторову безпеку. Створенню гнучкого, інклюзивного й енергозберігаючого середовища сприяє використання сенсорних систем, IoT-платформ та алгоритмів навчання.

Ключові слова:

адаптивний інтер'єр, дизайн інтер'єрів, дані в реальному часі, інтелектуальні простори, сенсорні системи, гнучке середовище, просторове реагування, персоналізація, цифровий контроль.

tion of interiors requires the integration of digital technologies capable not only of automating processes but also of creating an interface for interaction between people and space. In modern interior design, the introduction of intelligent environment control systems is crucial as a basis for a flexible response to changing user needs, external conditions, and the functional purpose of the space. Real-time data plays a vital role in enabling rapid interior transformation without physical intervention, thereby increasing adaptability and reducing resource costs. The impact of real-time data on interior adaptability is achieved in four key areas: dynamic environment management, behavioural personalisation, functional transformation, and spatial security. The use of sensor systems, IoT platforms, and learning algorithms contributes to the creation of a flexible, inclusive, and energy-efficient environment.

Keywords:

adaptive interior, interior design, real-time data, intelligent spaces, sensory systems, flexible environment, spatial response, personalisation, digital control.

Вступ **1**

У XXI ст. дизайн інтер'єрів трансформувався на міждисциплінарну сферу, що охоплює інженерію, екологію, психологію простору та цифрові технології. Серед ключових тенденцій – зростаючий попит на адаптивні інтер'єри, які здатні змінювати свої характеристики залежно від зовнішніх або внутрішніх факторів. Інтеграція даних у реальному часі стає не лише технічно можливою, а й необхідною умовою для створення таких інтер'єрів. Цей підхід трансформує традиційне уявлення про простір, роблячи його більш чутливим до потреб людини та контексту самого зовнішнього середовища.

Мета дослідження **2**

Метою статті є визначення теоретичних та практичних аспектів формування адаптивних інтер'єрів шляхом інтеграції даних у реальному часі як ключового інструменту підвищення функціональності, енергоефективності й персоналізації просторового середовища.

**Методологія
та аналіз
джерельної
бази**

3

Методологія проведення дослідження містить використання низки взаємопов'язаних наукових методів, зокрема: метод індукції й дедукції – для аналізу сутності та змісту адаптивного дизайну інтер'єрів у контексті цифрової трансформації середовища; метод порівняння й систематизації – при класифікації наявних підходів до створення адаптивних інтер'єрів у сучасних архітектурно-дизайнерських практиках; методи аналізу й синтезу – під час дослідження принципів інтеграції даних у реальному часі в інтер'єрні системи управління; морфологічний метод – у процесі уточнення термінологічного апарату дослідження; графічні й табличні методи – для візуалізації результатів дослідження; абстрактно-логічний метод – для формування висновків за результатами дослідження.

У сучасному науковому дискурсі адаптивність просторового середовища розглядається як один із ключових чинників розвитку дизайну інтер'єрів, що активно трансформується під впливом цифрових технологій. Важливим теоретичним підґрунтям для аналізу сутності адаптивного дизайну є концептуальні засади, розроблені в контексті етнодизайну середовища. Так, В. Абизов (2019) зазначає, що дизайн сучасного простору не може існувати поза структурною логікою взаємодії об'єкта, людини й культури, що визначає його як системно-структурний феномен. Цей підхід закладає основу для розуміння адаптивності як динамічного, багаторівневого процесу. О. Бойчук (2017) підкреслює, що дизайн інтер'єрів – це не лише проєктна діяльність, а й форма «облаштування дійсності», що відповідає на соціальні і технологічні зміни. Науковець наголошує на потребі осмислення дизайну як реакції на постійно змінюваний життєвий простір, що цілком узгоджується з концепцією інтеграції даних у реальному часі.

У контексті цифровізації важливими є дослідження стосовно впливу новітніх технологій на графічний і предметний дизайн. Т. Божко та В. Ареф'єв (2023) доводять, що нейронні мережі можуть бути повноцінним інструментом не лише у візуалізації, а й у прийнятті проєктних рішень. Це створює передумови для формування інтер'єру, що здатен самонавчатись і адаптуватися. І. Бондар (2022b) пропонує методологічне осмислення дизайну як системи моделювання, де взаємодіють інтелектуальні, культурні й технологічні складники. Запропонований дослідником підхід підсилює теоретичну основу адаптивного дизайну як динамічного, багатофакторного процесу. У своїх попередніх роботах І. Бондар (2020, 2022a) аналізує вплив етнокультурної символіки на формування сучасного середовища, а також окреслює інноваційні тренди в дизайні міського простору, що цілком узгоджується з потребою адаптивності, інтеактивності й культурної релевантності в сучасних інтер'єрах.

В. Волинець (2021) досліджує можливості інтеграції доповненої та віртуальної реальності у сфері мистецтва, зокрема в дизайні середовища, наголошуючи на посиленні візуального та функціонального впливу простору через цифрові засоби. Такий підхід є особливо релевантним для адаптивних інтер'єрів, де технологія стає посередником між користувачем і середовищем. І. Гардабхадзе (2019) охарактеризовує дизайн постіндустріального суспільства як формування простору, в якому домінують інтерактивність, технологічність і персоналізація. Це збігається з тими принципами, які лежать в основі адаптивного інтер'єру – динамічність, відповідність часу та гнучкість. С. Геренко (2024) звертає увагу на трансформацію ролі дизайнера в умовах Індустрії 4.0. На думку дослідниці, графічний дизайнер майбутнього має володіти знаннями в галузі цифрових систем і гібридного мислення. Це також стосується дизайнерів інтер'єрів, які працюють із даними, сенсорами та штучним інтелектом.

За спостереженнями Г. Кусько (2009), на регуляцію мікроклімату й акустики інтер'єрів здатний впливати сучасний текстиль, що сьогодні постає не лише декоративним елементом, а й функціональним компонентом дизайну. Такий матеріальний підхід до дизайну відкриває нові можливості для адаптивності простору, що дає підстави розглядати інтер'єр як частину інтелектуальної системи, яка реагує на зовнішні та внутрішні виклики. Г. Пушкар і Б. Семак (2013) класифікують функціональні властивості інтер'єрного текстилю, звертаючи увагу на його роль у забезпеченні адаптивності й багатофункціональності простору. Висновки цих науковців підсилюють розуміння дизайну інтер'єрів як синергії естетики, технології та функції.

Результати дослідження **4**

Адаптивні інтер'єри – це просторові рішення, здатні змінюватися відповідно до поведінки користувача, кліматичних умов, інтенсивності освітлення, рівня шуму або інших показників. Завдяки використанню сенсорів, інтернету речей (IoT), штучного інтелекту та систем керування, дані в реальному часі збираються, аналізуються й перетворюються на сигнали для зміни параметрів середовища. Наприклад, температурний режим змінюється залежно від кількості людей у приміщенні, світловий сценарій – адаптується до природного освітлення, а конфігурація меблів – налаштовується під різні сценарії використання. У світі, де темпи урбанізації зростають, а житлова площа в мегаполісах скорочується, оптимізація кожного квадратного метра стає критично важливою.

Дизайн інтер'єрів має не лише задовольняти естетичні вимоги, а й забезпечувати багатофункціональність простору. Інтеграція даних у реальному часі дає змогу одному й тому ж приміщенню бути офісом удень, зоною відпочинку ввечері та спальнею

вночі – без кардинальних перебудов. Така гнучкість простору підвищує комфорт повсякденного життя користувача. В умовах гнучкої зайнятості, дистанційної роботи та нових стилів життя дизайн інтер'єрів набуває ще більшого значення (табл.1).

Таблиця 1. Сутнісні засади поняття адаптивних інтер'єрів.

Table 1. Essential principles of adaptive interiors.

Сутнісна засада	Змістове розкриття
Гнучкість простору	Можливість перепланування або зміни функціонального призначення приміщення в реальному часі без капітального втручання.
Чутливість до даних у реальному часі	Вбудовані сенсори, які збирають та аналізують показники (освітлення, температура, присутність людей тощо) для миттєвого реагування.
Інтеграція цифрових технологій	Включення IoT-пристроїв, систем «розумного дому», штучного інтелекту в архітектуру інтер'єру.
Індивідуалізація середовища	Автоматичне налаштування інтер'єру під особисті вподобання користувача – від кольору освітлення до типу меблів.
Функціональна трансформація	Здатність змінювати конфігурацію приміщення відповідно до зміни активності: робота, сон, відпочинок, прийом гостей тощо.
Енергоефективність	Використання адаптивних технологій для зменшення споживання ресурсів – автоматичне вимкнення світла, регулювання тепла й вентиляції.
Інтелектуальне управління простором	Використання алгоритмів для самонавчання систем – інтер'єр «вивчає» звички користувача й оптимізується самостійно.
Підвищення безпеки та комфорту	Автоматичне сповіщення про загрози, оптимізація кліматичних параметрів, адаптація звукового середовища до потреб користувача.
Екологічна відповідальність	Вибір натуральних та екологічно безпечних матеріалів, зменшення вуглецевого сліду, вторинне використання елементів інтер'єру.
Мультимодальність взаємодії	Користувач взаємодіє з інтер'єром за допомогою жестів, голосових команд, мобільних застосунків або автоматичних тригерів.
Універсальність використання	Один і той самий інтер'єр може використовуватися для різних цілей: житло, коворкінг, студія, зона релаксу тощо.
Естетика змінності	Здатність інтер'єру змінювати візуальну стилістику – кольори, освітлення, фактури – залежно від настрою чи сценарію використання.
Інклюзивність	Дизайн враховує потреби людей з інвалідністю: автоматичні двері, адаптивне освітлення, звукові та візуальні сигнали.
Просторова економія	Мінімізація займаної площі завдяки використанню складних, мобільних, інтегрованих меблів та перегородок.
Контекстна адаптація	Інтер'єр підлаштовується під зовнішні зміни – зміну погоди, часу доби, кількості відвідувачів або тип події, що відбувається.

Джерело: складено авторами

Основною метою сучасного дизайну інтер'єрів є створення умов, що сприяють фізичній, емоційній та психічній гармонії людини. Адаптивні інтер'єри сприяють урахуванню індивідуальних

особливостей кожного користувача – від біоритмів до особистих уподобань щодо кольору, звуку, температури або запаху. Наприклад, завдяки інтеграції біометричних сенсорів система може знижувати яскравість світла, коли користувач утомлений, або вмикати розслаблюючу музику в моменти підвищеного стресу. Це змінює дизайн інтер'єрів із пасивного середовища на активного «партнера» людини. Ідея адаптивності особливо ефективна у громадських просторах – офісах, лікарнях, аеропортах, готелях. Там, де потрібно одночасно обслуговувати велику кількість різно- рідних користувачів, інтеграція даних у реальному часі дає змогу оперативно реагувати на зміну навантаження, рівня комфорту або навіть рівня ризиків. Наприклад, у великих офісах автоматично регулюється температура і вентиляція в зонах, які більш на- селені, а у виставкових центрах – трансформується простір для різних форматів подій. Такий дизайн інтер'єрів дає змогу не лише знизити експлуатаційні витрати, а й зробити середовище більш інклюзивним і технологічно розвиненим (табл.2).

Таблиця 2. Порівняння традиційного та адаптивного інтер'єру.

Table 2. Comparison of traditional and adaptive interiors.

Характеристика	Традиційний інтер'єр	Адаптивний інтер'єр
Функціональність	Фіксована, передбачена на етапі проектування	Змінна, залежно від даних у реальному часі
Гнучкість використання	Обмежена – залежить від фіксованого планування та меблювання	Висока – трансформація простору відповідно до сценаріїв використання
Реакція на зовнішні умови	Не передбачено автоматичної адаптації	Автоматична реакція на зміну температури, освітлення, рівня шуму тощо
Персоналізація	Мінімальна або відсутня	Повна – простір підлаштовується до звичок, стану та розкладу користувача
Енергоспоживання	Нестабільне та нераціональне	Оптимізоване за допомогою систем моніторингу й контролю
Технічна інфраструктура	Базові елементи: освітлення, вентиляція, іноді сигналізація	Сенсори, IoT-пристрої, алгоритми штучного інтелекту, система аналізу в реальному часі
Роль користувача	Пасивна – користувач адаптується до умов	Активна – простір адаптується під користувача
Інтеграція технологій	Обмежена або відсутня	Системна інтеграція цифрових, візуальних та аналітичних технологій
Підтримка безпеки	Залежить від окремих елементів безпеки (сигналізація, освітлення)	Забезпечується автоматизовано – від виявлення ризиків до реагування
Вартість обслуговування	Часто вища через нераціональність і втрату енергії	Нижча в довгостроковій перспективі завдяки автоматизації та зниженню споживання ресурсів

Джерело: складено авторами

Окрему увагу варто звернути на екологічну доцільність, враховуючи те, що, адаптивні інтер'єри сприяють енергоефективності й сталому розвитку. Завдяки збиранню даних у реальному часі можна автоматично оптимізувати витрати електроенергії, води, опалення та вентиляції. Дизайн інтер'єрів, що базується на таких принципах, знижує екологічний слід приміщень і сприяє формуванню екоусвідомленого способу життя. У довгостроковій перспективі це означає зменшення витрат підприємств і домогосподарств, зниження викидів CO₂ та гармонійне поєднання урбаністичного і природного зовнішнього середовища (рис. 1).



Рис. 1. Ключові засади впливу даних у реальному часі на процес адаптації інтер'єрів.
Джерело: складено авторами

Цифровізація стала рушієм змін у дизайні інтер'єрів. Інструменти аналізу великих даних, машинного навчання та візуалізації дають змогу створювати середовища, які самостійно «вчать-ся» і вдосконалюють свою функціональність. Такі інтер'єри стають динамічними й майже живими: вони фіксують зміну освітлення за вікном, реакції мешканців, кліматичні умови та відповідно реагують, що є реальним напрямом розвитку сучасного просторового проектування. У зв'язку з цим дизайн інтер'єрів дедалі більше інтегрується з архітектурною інформатикою, перетворюючись на симбіоз мистецтва, технології та науки (рис. 2).

Попри очевидні переваги, реалізація адаптивних інтер'єрів із використанням даних у реальному часі потребує подолання низки викликів, серед яких такі: висока вартість запровадження, необхідність стандартизації сенсорів і протоколів, питання

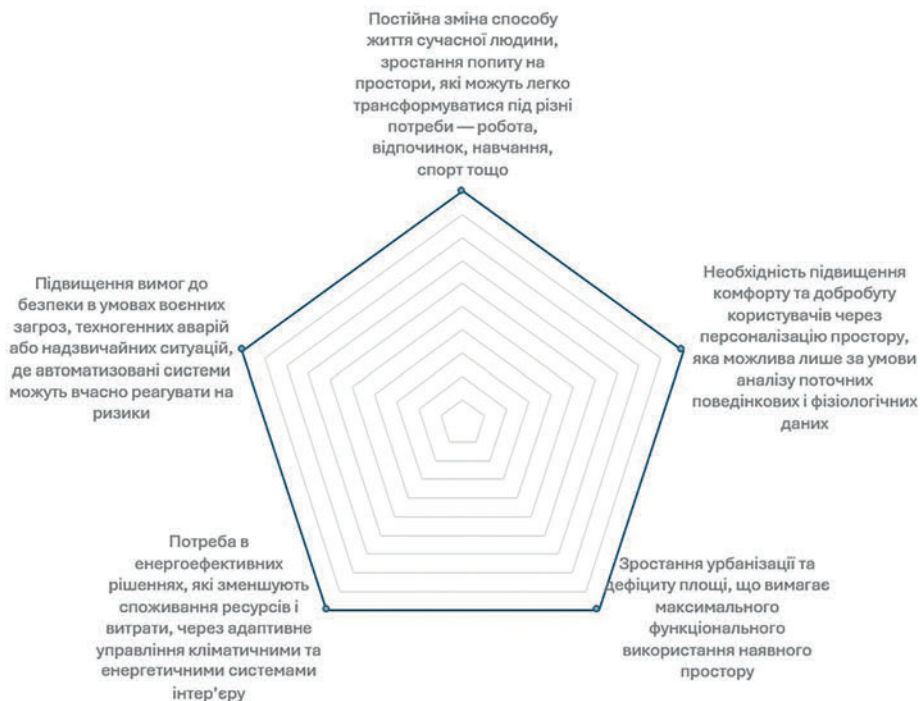


Рис.2. Основні причини адаптації концепції адаптивних інтер'єрів з використанням даних у реальному часі.

Джерело: складено авторами

захисту даних користувача. Проте ці труднощі не є перешкодою, а швидше – стимулом до розвитку нових професій у сфері дизайну інтер'єрів. Виникає потреба в дизайнерах, які одночасно володіють знаннями в галузі цифрових технологій, UX-дизайну, екології та просторового моделювання. Формується нова освітня парадигма, що інтегрує традиційні мистецькі підходи із технічними дисциплінами.

Наукова новизна та практична значимість дослідження

5

Наукова новизна статті полягає в комплексному підході до осмислення процесу створення адаптивних інтер'єрів на основі інтеграції даних у реальному часі, що сприяє переосмисленню ролі просторового середовища як динамічного, інтелектуального учасника взаємодії з користувачем. Водночас охарактеризовано ключові напрямки впливу даних у реальному часі на зміну конфігурації, функціональності й безпечності інтер'єру, що дає змогу формувати проєктні рішення з урахуванням змінних умов та індивідуальних параметрів користувача. Обґрунтовано роль даних у реальному часі як інструменту формування не лише ав-

томатизованих сценаріїв поведінки інтер'єру, а і як основи для персоніфікованого досвіду користувача у фізичному просторі.

Висновки **6**

Проблема адаптивних інтер'єрів завдяки інтеграції даних у реальному часі є не просто актуальною, а визначальною для майбутнього дизайну інтер'єрів: вона поєднує економічну ефективність, естетичну гнучкість, технічний прогрес і гуманітарну чутливість. У світі, де швидкість змін зростає, а людина перебуває в постійній взаємодії із простором, інтер'єр повинен не лише бути зручним – він має мислити, адаптуватись, удосконалюватись. Саме такі інтер'єри здатні стати основою для розумного, комфортного й стійкого способу життя майбутнього.

Список бібліографічних посилань

- Абизов, В. (2019). Системно-структурні основи сучасного етнодизайну (на прикладі дизайну середовища). В М. І. Степаненко (Ред.), *Етнодизайн у контексті Українського національного відродження та Європейської інтеграції* (Кн. 3, с. 175–179). Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка.
- Божко, Т., & Ареф'єв, В. (2023). Нейронні мережі як інструмент графічного дизайну. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, 48, 125–135. <http://doi.org/10.31866/2410-1176.48.2023.282475>
- Бойчук, О. (2017). Дизайн в облаштуванні дійсності. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 2, 126–131.
- Бондар, І. (2020). Етнодизайн як форма збереження образів народного мистецтва в умовах глобалізації. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 3(2), 192–201. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.3.2.2020.220078>
- 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>
- Волинець, В. О. (2021). Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво. *Культура і сучасність*, 1, 9–16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>
- Гардабхадзе, І. А. (2019). Тенденції розвитку дизайну доби постіндустріального суспільства. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, 41, 176–184. <http://doi.org/10.31866/2410-1176.41.2019.188689>
- Геренко, С. С. (2024). Графічний дизайнер в епоху Індустрії 4.0: рефреймінг компетентності в контексті новітніх викливі. *Art and Design*, 1, 113–122. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.1.10>
- Кусько, Г. (2009). Сучасний український текстиль: еволюція, досвід, перспективи. *Студії мистецтвознавчі*, 1(25), 113–117.
- Пушкар, Г. О., & Семак, Б. Д. (2013). Класифікація і характеристика функціональних властивостей інтер'єрного текстилю. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну*, 5(73), 124–131. https://knutd.edu.ua/publications/pdf/Visnyk/2013-5/124_131.pdf

References

- Abyzov, V. (2019). Systemno-strukturni osnovy suchasnoho etnodyzainu (na prykladi dyzainu seredovyshcha) [Systemic and structural foundations of modern ethnodesign (on the example of environmental design)]. In M. I. Stepanenko (Ed.), *Etnodyzain u konteksti Ukrainskoho natsionalnoho vidrodzhennia ta Yevropeiskoi intehratsii* [Ethnodesign in the context of Ukrainian national revival and European integration] (Bk. 3, pp. 175–179). Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University [in Ukrainian].
- Boichuk, O. (2017). Dyzaïn v oblashtuvanni diisnosti [Design in the necessary facilities provision]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 2, 126–131 [in Ukrainian].
- Bondar, I. (2020). Etnodyzain yak forma zberezhennia obraziv narodnoho mystetstva v umovakh hlobalizatsii [Ethno-design as a conservation form for folk art images in the age of globalization]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 3(2), 192–201. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.3.2.2020.220078> [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 modeliuvannia 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].
- Bozhko, T., & Arefiev, V. (2023). Neironni merezhi yak instrument hrafichnoho dyzainu [Neural networks as a graphic design tool]. *Bulletin of KNUKIM. Series in Arts*, 48, 125–135. <http://doi.org/10.31866/2410-1176.48.2023.282475> [in Ukrainian].
- Hardabkhadze, I. A. (2019). Tendentsii rozvytku dyzainu doby postindustrialnoho suspilstva [Design development trends of post-industrial society]. *Bulletin of KNUKIM. Series in Arts*, 41, 176–184. <http://doi.org/10.31866/2410-1176.41.2019.188689> [in Ukrainian].
- Herenko, S. S. (2024). Hrafichniy dyzainer v epokhu Industrii 4.0: refreiminh kompetentnosti v konteksti novitnikh vykliv [Graphic design in the era of industry 4.0: Reframing of competence in the context of the latest challenges]. *Art and Design*, 1, 113–122. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.1.10> [in Ukrainian].
- Kusko, H. (2009). Suchasnyi ukrainskyi tekstyl: evoliutsiia, dosvid, perspektyvy [Modern Ukrainian textiles: Evolution, experience, prospects]. *Researches of the Fine Arts*, 1(25), 113–117 [in Ukrainian].
- Pushkar, H. O., & Semak, B. D. (2013). Klasyfikatsiia i kharakterystyka funktsionalnykh vlastyvostei interiernoho tekstyliu [Classification and description of functional properties of interior textile]. *Bulletin of the Kyiv National University of Technologies and Design*, 5(73), 124–131. https://knutd.edu.ua/publications/pdf/Visnyk/2013-5/124_131.pdf.pdf [in Ukrainian].
- Volynets, V. O. (2021). Intehratsiia virtualnoi ta dopovnenoï realnosti u mystetstvo [Integration of virtual and augmented reality into art]. *Culture and Contemporaneity*, 1, 9–16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532> [in Ukrainian].

Надійшла 26.08.2025; Прийнята 05.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

УДК 72.012-025.28-056.26:[111.852:005.336.1]:001.8
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347570

UDC 72.012-025.28-056.26:[111.852:005.336.1]:001.8

МЕТОДОЛОГІЯ ПРОЄКТУВАННЯ ІНКЛЮЗИВНОГО СЕРЕДОВИЩА ВІДПОВІДНО ДО ПРИНЦИПІВ ЕСТЕТИКИ ТА ЕРГОНОМІКИ

Валерій Булатов,
<https://orcid.org/0000-0003-0832-2429>
доктор філософії з дизайну,
старший викладач,
Український гуманітарний інститут,
Буча, Україна
bulatov@ugi.edu.ua

METHODOLOGY FOR DESIGNING AN INCLUSIVE ENVIRONMENT IN ACCORDANCE WITH THE PRINCIPLES OF AESTHETICS AND ERGONOMICS

Valerii Bulatov,
<https://orcid.org/0000-0003-0832-2429>
PhD in Design,
Senior Lecturer,
Ukrainian Institute of Arts and Science,
Bucha, Ukraine
bulatov@ugi.edu.ua

Анотація

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні та формулюванні методології, що дозволяє проєктувати інклюзивні простори, які відповідають вимогам естетики й ергономіки. **Методи дослідження.** Методологічна основа дослідження містить кілька взаємопов'язаних аналітичних підходів. Застосування системно-структурного аналізу дало змогу дослідити внутрішні зв'язки та динамічну взаємодію між усіма елементами системи, виявити приховані закономірності та спрогнозувати вплив змін. Додатково були використані функціональний аналіз стосовно оцінки ефективності й ролі кожного елемента системи та порівняльний аналіз щодо вивчення й зіставлення наявних практик. Це надало можливість визначити оптимальні рішення. **Наукова новизна.** Уперше розроблено й обґрунтовано методологію проєктування інклюзивного середовища, яка комплексно поєднує принципи естетики та ергономіки. На відміну від наявних підходів, що зосереджуються переважно на функціональності, запропонована методологія враховує візуальну привабливість, емоційний комфорт і гармонію простору, роблячи його не лише доступним, а й естетично цінним для всіх користувачів. **Висновки.** Застосування функціонального та порівняльного аналізу розроблених методологій проєктування підтвердило, що естетичні й ерго-

Abstract

The purpose of this research is to substantiate and formulate a methodology that enables the design of inclusive spaces that meet the requirements of both aesthetics and ergonomics. **Research methodology.** The methodological basis of the research includes several interrelated analytical approaches. The use of systemic-structural analysis made it possible to investigate the internal connections and dynamic interaction between all elements of the system, identify hidden patterns, and predict the impact of changes. Additionally, functional analysis was employed to evaluate the effectiveness and role of each system element, while comparative analysis was utilised to examine and compare existing practices. This made it possible to identify optimal solutions. **Scientific novelty.** For the first time, a methodology for designing an inclusive environment has been developed and substantiated, which comprehensively combines the principles of aesthetics and ergonomics. Unlike existing approaches, which primarily focus on functionality, the proposed methodology considers visual appeal, emotional comfort, and the harmony of space, making it not only accessible but also aesthetically valuable for all users. **Conclusions.** The application of functional and comparative analysis of the developed design methodologies confirmed that aesthetic and ergonomic principles are not mutually exclusive, but rather complement

мічні принципи не виключають одне одне, а взаємно доповнюють. Гармонійне поєднання цих двох аспектів суттєво підвищує ефективність інклюзивних рішень та загальний рівень задоволеності користувачів. Сформовані практичні рекомендації можуть бути використані в дизайнерській та архітектурній практиці й містобудуванні. Ці рекомендації сприяють утіленню інклюзивних принципів на всіх етапах – від початкового задуму до реалізації проєкту. Проектування інклюзивного середовища з урахуванням естетики та ергономіки є не лише технічним завданням, а й важливим соціальним інструментом.

each other. The harmonious combination of these two aspects significantly increases the effectiveness of inclusive solutions and the overall level of user satisfaction. The practical recommendations developed can be applied in design and architectural practice, as well as urban planning. These recommendations support the implementation of inclusive principles at all stages, from the initial concept to project implementation. Designing an inclusive environment that considers both aesthetics and ergonomics is not only a technical task but also a crucial social tool.

Ключові слова:

естетика, методологія проектування, інклюзивний дизайн, середовище, принципи, ергономіка.

Keywords:

aesthetics, design methodology, inclusive design, environment, principles, ergonomics.

Вступ **1**

Концепція інклюзивного дизайну нині набуває все більшої важливості. Вона передбачає створення таких просторів, які є комфортними, безпечними й доступними для кожного, враховуючи всі можливі фізичні, сенсорні й вікові відмінності. При цьому спостерігається концептуальний перехід від забезпечення суто фізичної доступності до формування таких характеристик, як підтримка гідності, сприяння самовираженню та забезпечення повної соціальної інтеграції потенційних користувачів. Традиційні підходи до проектування інклюзивних просторів часто зосереджені тільки на дотриманні технічних та нормативних вимог, що призводить до створення функціональних, але часто непривабливих чи навіть стерильних рішень. Такі підходи ігнорують ключові аспекти сприйняття простору людиною, зокрема його естетичну цінність й емоційний комфорт, що створює суттєвий розрив між технічною ефективністю і психологічним сприйняттям середовища, який може призвести до стигматизації й дискомфорту.

Мета дослідження **2**

Метою дослідження є розробка та обґрунтування методології проектування інклюзивного середовища, що гармонійно поєднує принципи ергономіки – для забезпечення зручності, безпеки та функціональності й естетики – для візуальної привабливості та емоційного комфорту. Застосований комплексний підхід дозволить системно вирішити проблему, створюючи простори, які є не лише доступними, а й надихаючими, що в комплексі забезпечить високу якість життя та повноцінну інтеграцію для всіх членів суспільства.

**Методологія
та аналіз
джерельної
бази**

3

Розроблена методологія проектування є комплексним, багатоетапним підходом, який поєднує принципи естетики й ергономіки для створення інклюзивного середовища. Вона базується на послідовному використанні чотирьох аналітичних інструментів: емпіричного, функціонального, порівняльного та системно-структурного аналізу.

Дослідження базується на ретельному аналізі широкого спектру таких джерел, як наукові та фахові публікації, теоретичні й методологічні праці, нормативно-правові документи, практичні джерела та кейс-стаді, що забезпечує теоретичну обґрунтованість і практичну цінність статті.

Новий підхід, що дозволяє створювати одночасно зручні, безпечні й візуально привабливі простори, обґрунтувала та сформулила в своєму дослідженні М. Ковальчук (2024). Доведено, що інтеграція цих трьох аспектів значно підвищує ефективність інклюзивних рішень та їх сприйняття користувачами. Запропонована методологія має важливе практичне значення, оскільки надає інструменти для створення не просто доступного, а по-справжньому комфортного й естетично цінного середовища для всіх.

Проблема екологічного проектування, представлена в роботі науковців, які надали методичні основи та практичні рекомендації для збереження біорізноманіття (Hernandez-Santin et al., 2022). Ця робота присвячена огляду існуючих систем екологічного проектування, які надають методичні основи та практичні рекомендації для збереження біорізноманіття. Запропонований огляд класифікує системи за їхнім функціональним призначенням, розкриває ключові принципи й інструменти, які вони пропонують для врахування біорізноманіття.

Дослідниця О. Фоменко (2024a, 2024b) присвятила свою роботу застосуванню ергономічних підходів як ключового інструменту для створення по-справжньому інклюзивного середовища. У дослідженні було проведено аналіз наявних практик і виявлено основні недоліки, що перешкоджають забезпеченню цілісного досвіду користувача. Запропоновано методологію, яка дозволяє системно інтегрувати ергономічні принципи на всіх етапах проектування. Результатом дослідження стало обґрунтування того, що застосування ергономічних рішень значно підвищує якість інклюзивного середовища, забезпечуючи безпеку, функціональність і комфорт для широкого кола користувачів. Запропонований підхід визначив практичні рекомендації для архітекторів і дизайнерів, сприяючи створенню просторів, які є не лише доступними, а й по-справжньому зручними для людей.

Автори Х. Дебасу та А. Їтаєв (Debasu & Yitayew, 2024) здійснили систематичний огляд літератури, що охоплює академічні джерела, присвячені фізичним, соціальним та організаційним аспектам інклюзивного освітнього середовища. Метою огля-

ду було виявлення та аналіз основних компонентів, що визначають успішне впровадження інклюзії. Завдяки дослідженню розроблено структуровану класифікацію, яка містить ключові елементи проектування та елементи управління; виявлено взаємозв'язок між цими елементами й обґрунтовано їхній вплив на якість навчального процесу.

Усебічне дослідження однієї з найважливіших тем сучасності, що розкриває поняття інклюзивності як фундаментального принципу побудови суспільства, де кожна людина, незалежно від її особливостей, має рівні права, можливості та відчуття приналежності, представлено в роботі Г. Городецької (2022). Аналізуючи успішні кейси та виклики, авторка пропонує дієві інструменти для подолання бар'єрів – і фізичних, і ментальних, поєднуючи глибокий теоретичний аналіз із практичними рекомендаціями та прикладами.

Науковці М. Залліо та П. Дж. Кларксон (Zallio & Clarkson, 2021) вивчили актуальні практики архітектурного проектування та проаналізували, як виявлені ключові принципи втілюються в реальних проектах. Методологія роботи містить аналіз наявних підходів, оцінку успішних кейсів та виявлення основних бар'єрів на шляху до створення по-справжньому інклюзивного середовища. Завдяки дослідженню встановлено, що для досягнення цілісного та ефективного результату потрібно застосовувати нероздільний підхід, який розглядає інклюзію, різноманітність, рівність і доступність як взаємозалежні елементи.

Автори Х. Гейрбо, Л. Харбо, К. Хоельшер та С. А. Петерсен (Geirbo et al., 2022) провели аналіз інтерпретаційної гнучкості як інноваційного підходу до проектування міського середовища. Робота базується на порівняльному аналізі досвіду Медельїна та Бейрута – двох міст, які, попри різні контексти, успішно використали гнучкі стратегії для соціальної та просторової трансформації. Дослідження виявляє ключові характеристики цього підходу, такі як: відмова від фінальних рішень на користь постійного вдосконалення, активна участь громадян та здатність адаптуватися до мінливих обставин. Результати дослідження вказують, що інтерпретаційна гнучкість дає змогу створювати простори, які є не лише доступними та функціональними, а й еволюціонують разом зі своїми мешканцями.

Запропонований цілісний підхід сприяє глибокому дослідженню методології створення інклюзивного середовища, що відповідає естетичним та ергономічним вимогам.

Результати дослідження **4**

Сучасний світ дедалі більше усвідомлює важливість створення інклюзивного середовища – просторів, які є комфортними, безпечними й доступними для всіх людей. Цей процес передбачає трансформацію від домінування простої фізичної

доступності до формування просторів, що сприяють самовираженню та повній соціальній інтеграції людей (Attaianese & Duca, 2012), однак у практиці проектування часто виникає проблема, коли естетичні й ергономічні принципи розглядаються окремо від вимог інклюзивності. Це призводить до створення просторів, які, хоч і є доступними, можуть бути візуально непривабливими або позбавленими емоційного комфорту (Imrie & Hall, 2001). Такий розрив створює нагальну потребу в розробленні комплексної методології, що дасть змогу гармонійно поєднати вимоги інклюзивності із принципами естетики й ергономіки, забезпечуючи створення середовища, яке є не лише функціональним, але й емоційно комфортним та візуально привабливим для всіх (Чупріна & Булатов, 2023).

Методологія проектування інклюзивного середовища, що поєднує принципи естетики й ергономіки, передбачає чотири основні етапи: аналіз і дослідження, розроблення концепції й системи, інтегроване проектування й оцінку з наданням рекомендацій. Аналітичні інструменти та їхні функції сприяють створенню типології кожного етапу проекту. Прикладом може бути типологія етапу аналізу та дослідження, представлена на рис. 1.

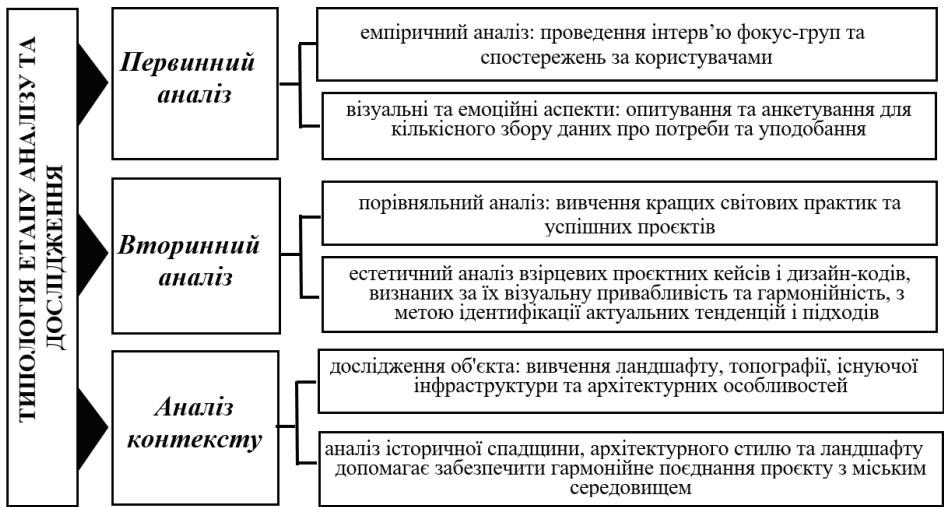


Рис. 1. Типологія етапу аналізу та дослідження. Розроблено автором.

Fig. 1. Typology of the analysis and research stage. Developed by the author.

Подана типологія детально охоплює ключовий етап проектування – аналіз і дослідження, який є фундаментом для створення рішень, що поєднують у собі функціональність, комфорт та візуальну привабливість. Первинний аналіз зосереджений на зборі свіжих, актуальних даних безпосередньо від цільових користувачів. Він сприяє розумінню їхніх потреб, емоцій та дос-

віду, що є критично важливими і для ергономіки – для оцінки зручності й безпеки, і для естетики із розумінням емоційного сприйняття простору. Це емпіричний, людиноцентричний підхід, який дає змогу відчувати проблему.

Вторинний аналіз використовує вже наявні знання та джерела. Він забезпечує міцну теоретичну базу й допомагає уникнути повторного винаходу. У контексті ергономіки це включає вивчення наукових стандартів і найкращих практик, а для естетики – аналіз еталонних кейсів та актуальних трендів. Цей етап допомагає визначити норми та візуальні орієнтири.

Контекстуальний аналіз є вирішальним для інтеграції проекту в конкретне середовище. Він адаптує загальні принципи до унікальних умов місця. Для ергономіки це дослідження реальних потоків і фізичних бар'єрів, а для естетики – аналіз історичного й архітектурного контексту. Цей аналіз гарантує, що рішення буде гармонійно співіснувати з оточенням.

Варто наголосити, що ці три типи аналізу не існують окремо, а взаємно доповнюють один одного, формуючи комплексний підхід до проектування. Саме їхнє поєднання сприяє створенню об'єктів і просторів, які є не лише функціональними та безпечними, а й естетично привабливими, викликаючи позитивні емоції та задовольняючи потреби користувачів на всіх рівнях.

Наступний етап розробки концепції та системи можна представити типологічно в такий спосіб (рис. 2):



Рис. 2. Типологія етапу концепції та системи. Розроблено автором.

Fig. 2. Typology of the concept and system stages. Developed by the author.

Подана типологія фокусується на організації проекту як єдиної, взаємопов'язаної мережі. Вона визначає конструкт

майбутнього середовища, де кожен елемент є частиною загальної системи. Проект формується не як сукупність окремих об'єктів (стіни, меблі, освітлення), а як цілісна система, подібна до живого організму (Смірнова, 2020). Тому такий підхід гарантує, що кінцевий результат буде не просто функціональним, а й злагодженим, ефективним та естетично довершеним. Кожен компонент – від вибору кольорової палітри до ширини проходу – повинен відповідати загальній логіці системи, щоб забезпечити її безперебійну роботу й цілісність.

Наступний етап – інтегроване проектування – подаємо у вигляді типології, представленої на рис. 3.

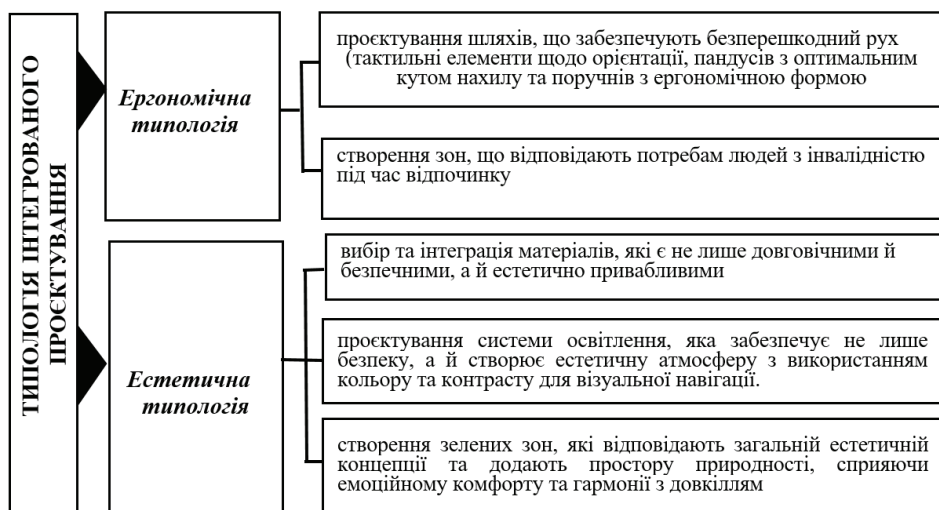


Рис. 3. Типологія етапу – інтегроване проектування. Розроблено автором.

Fig. 3. Typology of the stage – integrated design. Developed by the author.

Типологія інтегрованого проектування демонструє, що ефективно створення інклюзивного середовища базується на одночасному застосуванні двох взаємодоповнюючих підходів: ергономічної та естетичної типологій. Ергономічна типологія забезпечує функціональність кожного елемента простору, безпечність і зручність для всіх, урахування потреби в русі та відпочинку. Водночас естетична типологія відповідає за візуальну гармонію, емоційний комфорт і сенсорну привабливість, перетворюючи доступне середовище на надихаюче (Apfelbeck et al., 2019).

Дотримання цих двох підходів дозволяє створювати не просто безбар'єрні простори, а цілісні, людяні середовища, які є не тільки функціональними, а й красивими, сприяючи повноцінній інтеграції та високій якості життя для кожного члена суспільства (Булатов, 2023).

Наступний етап – оцінка з наданням рекомендацій, який можна подати у вигляді пропонованої типології (рис. 4).



Рис. 4. Типологія етапу – оцінка з наданням рекомендацій.
Розроблено автором.

Fig. 4. Typology of the stage – assessment with recommendations.
Developed by the author.

Функціональна й ергономічна оцінка є основою, оскільки вона надає об'єктивні, вимірювані дані про ефективність і доступність, доводячи, що проєкт виконує свої базові завдання і відповідає універсальним стандартам, що є критично важливим для інклюзивних рішень. Естетична й сенсорна оцінка доповнює функціональність емоційним виміром (Vilnai-Yavetz et al., 2024); вона досліджує, як простір сприймається візуально та на рівні відчуттів. Цей аспект визначає, чи є середовище не лише зручним, а й привабливим та комфортним, що значно впливає на загальний користувацький досвід. Соціальна й інклюзивна оцінка є найважливішим показником успіху, оскільки вона визначає, чи справді проєкт сприяє соціальній інтеграції та залученості громади. Це остаточна перевірка того, чи досягнуто головної мети інклюзивного проєкту – створення простору, що об'єднує, а не розділяє. Лише поєднання всіх трьох типів оцінки забезпечує цілісний і всебічний результат. Тому їхній комплексний аналіз дає змогу отримати повну картину: проєкт може бути функціональним, але холодним; естетично приємним, але недоступним; або, навпаки, успішно поєднати всі три аспекти, ставши справді інклюзивним.

Запропонована методологія проєктування інклюзивного середовища є цілісним і багатогранним підходом, що послідов-

но інтегрує принципи естетики й ергономіки на кожному етапі. Вона виходить за рамки стандартних вимог доступності, перетворюючи їх на комплексний творчий процес, орієнтований на людину. Представлена типологія методологій проектування дала підстави класифікувати наявні підходи на основі їхнього основного фокусу, що допомогло зрозуміти етапи еволюції практик інклюзивного дизайну від простого дотримання норм до створення повноцінного, гармонійного середовища.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Новизна запропонованої методології полягає в її комплексному, системному підході, що забезпечує безперервну інтеграцію естетичних та ергономічних принципів на всіх етапах проектування інклюзивного середовища. На відміну від традиційних підходів, де питання доступності, краси й зручності часто вирішуються окремо, ця методологія пропонує цілісний, логічно впорядкований процес. Ключовим елементом новизни є розроблення для кожного етапу типології, що забезпечує безперервний та обґрунтований процес: від аналізу емоційних і функціональних потреб користувачів на початковому етапі та закладення естетичних й ергономічних принципів у загальну концепцію до їхньої інтеграції в деталі проекту та комплексної оцінки кінцевого результату.

Висновки

6

Результати дослідження засвідчують, що проектування інклюзивного середовища має ґрунтуватися на цілісному підході, який поєднує функціональність, естетику й ергономіку. Інклюзивний простір постає не лише як технічне рішення, спрямоване на забезпечення доступності, а і як комплексна система взаємодії людини з довкіллям, де кожен елемент впливає на загальне сприйняття та якість користувацького досвіду.

Аналіз динамічних зв'язків між елементами середовища підтверджує, що гармонійне поєднання естетичних та ергономічних принципів підсилює ефективність інклюзивних рішень. Саме взаємодоповнюваність цих складників визначає здатність простору бути комфортним та зрозумілим для різних груп користувачів. Такий підхід сприяє зниженню ймовірності проектних помилок і забезпечує стійкість рішень у довгостроковому вимірі.

Отримані результати підкреслюють важливість інтеграції інклюзивних принципів на всіх етапах проектування, що дає змогу формувати середовища, які відповідають не лише технічним нормам, а й соціальним очікуванням, створюючи умови для рівноправної участі всіх користувачів у суспільному житті. У такому контексті інклюзивне проектування постає як вагомий інструмент соціальної взаємодії, здатний підвищувати якість життя, сприяти соціальній інтеграції та формувати культурно чутливий, змістовний і гармонійний простір.

Список бібліографічних посилань

- Булатов, В. А. (2023). Вплив аспектів загальної теорії формоутворення на досягнення доступності та рівності в інклюзивному дизайні. *Теорія та практика дизайну*, 27, 133–141. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2023.27.17>
- Городецька, Г. (2022). *Інклюзія*. Темпора.
- Ковальчук, М. (2024). Застосування принципів інклюзивного дизайну у створенні ергономічного, естетичного середовища. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 82(1), 215–219. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-1-32>
- Смірнова, О. В. (2020). Формування інноваційних будівель засобами ергодизайну в контексті сталого розвитку міського середовища. *Комунальне господарство міст. Серія: Технічні науки та архітектура*, 6(159), 103–107. <https://doi.org/10.33042/2522-1809-2020-6-159-103-107>
- Фоменко, О. О. (2024a). Впровадження ергономічних рішень для створення інклюзивного середовища. *Art and Design*, 4(28), 180–189. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.4.14>
- Фоменко, О. О. (2024b). Роль інклюзивного дизайну у забезпеченні ергономічних аспектів при формуванні середовища. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 82(2), 242–247. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-2-33>
- Чупріна, Н. В., & Булатов, В. А. (2023). Принципи урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища. *Art and Design*, 1, 163–171. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.16>
- Apfelbeck, B., Jakoby, C., Hanusch, M., Steffani, E. B., Hauck, T. E., & Weisser, W. W. (2019). A conceptual framework for choosing target species for wildlife-inclusive urban design. *Sustainability*, 11(24), Article 6972. <https://doi.org/10.3390/su11246972>
- Attaianese, E., & Duca, G. (2012). Human factors and ergonomic principles in building design for life and work activities: An applied methodology. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, 13(2), 187–202. <https://doi.org/10.1080/1463922X.2010.504286>
- Debasu, H., & Yitayew, A. (2024). Examining Elements of Designing and Managing of Creating Inclusive Learning Environment: Systematic Literature Review. *International Journal of Special Education*, 39(1), 33–43.
- Geirbo, H. C., Harboe, L., Hoelscher, K., & Petersen, S. A. (2022). Interpretive flexibility as an approach to designing inclusive urban space: Learning from Medellín and Beirut. *Nordic Journal of Urban Studies*, 2(2), 141–160.
- Hernandez-Santin, C., Amati, M., Bekessy, S., & Desha, C. (2022). A Review of existing ecological design frameworks enabling biodiversity inclusive design. *Urban Science*, 6(4), 95. <https://doi.org/10.3390/urbansci6040095>
- Imrie, R., & Hall, P. (2001). *Inclusive design: Designing and developing accessible environments*. Spon Press. <https://doi.org/10.4324/9780203362501>
- Vilnai-Yavetz, I., Gilboa, S., & Mitchell, V. (2024). Malls designed for inclusion? Emotional experience of irritating aspects of the mallscape that distance consumers with disabilities. *Journal of Services Marketing*, 38(3), 344–368. <https://doi.org/10.1108/JSM-09-2023-0352>
- 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

- Apfelbeck, B., Jakoby, C., Hanusch, M., Steffani, E. B., Hauck, T. E., & Weisser, W. W. (2019). A conceptual framework for choosing target species for wildlife-inclusive urban design. *Sustainability*, 11(24), Article 6972. <https://doi.org/10.3390/su11246972> [in English].
- Attaianese, E., & Duca, G. (2012). Human factors and ergonomic principles in building design for life and work activities: An applied methodology. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, 13(2), 187–202. <https://doi.org/10.1080/1463922X.2010.504286> [in English].

- Bulatov, V. A. (2023). Vplyv aspektiv zahalnoi teorii formoutvorennya na dosiahnennia dostupnosti ta rivnosti v inkluzyvnomu dyzaini [Impact of aspects of security theory formulation on accessibility and equality in inclusive design]. *Theory and Practice of Design*, 27, 133–141. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2023.27.17> [in Ukrainian].
- Chuprina, N. V., & Bulatov, V. A. (2023). Pryntsypy urakhuvannya erhonomichnykh pokaznykiv v inkluzyvnomu dyzaini seredovyshcha [Principles of considering of ergonomic indicators in inclusive design of the environment]. *Art and Design*, 1, 163–171. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.16> [in Ukrainian].
- Debasu, H., & Yitayew, A. (2024). Examining elements of designing and managing of creating inclusive learning environment: Systematic literature review. *International Journal of Special Education*, 39(1), 33–43 [in English].
- Fomenko, O. O. (2024a). Vprovadzhennia erhonomichnykh rishen dla stvorennia inkluzyvnoho seredovyshcha [Implementation of ergonomic solutions for creating an inclusive environment]. *Art and Design*, 4(28), 180–189. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.4.14> [in Ukrainian].
- Fomenko, O. O. (2024b). Rol inkluzyvnoho dyzainu u zabezpechenni erhonomichnykh aspektiv pry formuvanni seredovyshcha [The role of inclusive design in providing ergonomic aspects in forming the environment]. *Current Issues of the Humanities*, 82(2), 242–247. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-2-33> [in Ukrainian].
- Geirbo, H. C., Harboe, L., Hoelscher, K., & Petersen, S. A. (2022). Interpretive flexibility as an approach to designing inclusive urban space: Learning from Medellín and Beirut. *Nordic Journal of Urban Studies*, 2(2), 141–160 [in English].
- Hernandez-Santin, C., Amati, M., Bekessy, S., & Desha, C. (2022). A Review of existing ecological design frameworks enabling biodiversity inclusive design. *Urban Science*, 6(4), 95. <https://doi.org/10.3390/urbansci6040095> [in English].
- Horodetska, H. (2022). *Inkluziia* [Inclusion]. *Tempora* [in Ukrainian].
- Imrie, R., & Hall, P. (2001). *Inclusive design: Designing and developing accessible environments*. Spon Press. <https://doi.org/10.4324/9780203362501> [in English].
- Kovalchuk, M. (2024). Zastosuvannia pryntsyviv inkluzyvnoho dyzainu u stvorenni erhonomichnoho, estetychnoho seredovyshcha [Application of inclusive design principles in creating ergonomic, aesthetic environment]. *Current Issues of the Humanities*, 82(1), 215–219. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-1-32> [in Ukrainian].
- Smirnova, O. V. (2020). Formuvannia innovatsiinykh budivel zasobamy erhodyzainu v konteksti staloho rozvytku miskoho seredovyshcha [Formation of innovative buildings by means of ergodesign in the context of sustainable development of the urban environment]. *Municipal Economy of Cities. Series: Engineering Science and Architecture*, 6(159), 103–107. <https://doi.org/10.33042/2522-1809-2020-6-159-103-107> [in Ukrainian].
- Vilnai-Yavetz, I., Gilboa, S., & Mitchell, V. (2024). Malls designed for inclusion? Emotional experience of irritating aspects of the mallscape that distance consumers with disabilities. *Journal of Services Marketing*, 38(3), 344–368. <https://doi.org/10.1108/JSM-09-2023-0352> [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 21.07.2025; Прийнята 09.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

**ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ
СОРТОВОГО РІЗНОМАНІТТЯ
IRIS GERMANICA L. У МІСЬКОМУ
ЛАНДШАФТНОМУ ДИЗАЙНІ**

Ірина Швець,
<https://orcid.org/0000-0003-1508-6364>,
кандидат біологічних наук, доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
iradesign@ukr.net

Наталія Колосова
<https://orcid.org/0009-0003-9509-2664>,
кандидат історичних наук, доцент,
Національний Авіаційний університет,
Київ, Україна
Kolosova.natalia@npp.kai.edu.us

Андрій Кулик,
<https://orcid.org/0000-0002-9722-5585>,
кандидат мистецтвознавства,
старший викладач,
Київський національний університет
культури і мистецтв
Київ, Україна
antikandrey7@gmail.com

**PREREQUISITES FOR
IMPLEMENTATION OF *IRIS*
GERMANICA L. VARIETY DIVERSITY
IN URBAN LANDSCAPE DESIGN**

Iryna Shvets,
<https://orcid.org/0000-0003-1508-6364>,
PhD in Biology, Associate Professor,
Kyiv National University of Culture and
Arts,
Kyiv, Ukraine
iradesign@ukr.net

Nataliia Kolosova,
<https://orcid.org/0009-0003-9509-2664>,
PhD in History, Associate Professor,
National Aviation University,
Kyiv, Ukraine
Kolosova.natalia@npp.kai.edu.us

Andrii Kulyk,
<https://orcid.org/0000-0002-9722-5585>,
PhD in Art Studies,
Senior Lecturer,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
antikandrey7@gmail.com

Анотація

Мета дослідження. Мета дослідження – виявлення достовірної інформації про перспективи широкого використання сортового різноманіття *Iris germanica L.* у міському ландшафтному дизайні, зокрема в насадженнях обмеженого й загального користування. **Методи дослідження.** Дослідження здійснено завдяки використанню низки спеціальних і загальнонаукових методів, зокрема натурного обстеження, моніторингу, спостереження, аналізу, узагальнення, прогнозування та пояснення. Саме вони стали основою наукового обґрунтування отриманих напрацювань і підсумків досліджень. **Наукова новизна.** У статті вперше представлено сформований

Abstract

The purpose of the research is to identify reliable information about the prospects for the widespread use of *Iris Germanica L.* variety diversity in urban landscape design, particularly in limited and general use plantings. **Research methodology.** The study was conducted using a number of specialised and general scientific methods, including field surveys, monitoring, observation, analysis, generalisation, forecasting and explanation. These methods provided the scientific basis for the study's findings and conclusions. **Scientific novelty.** The article presents, for the first time, a formed assortment of *Iris Germanica L.* that corresponds to the conditions of the Ukrainian climate, as well

асортимент *Iris germanica* L., що відповідає умовам українського клімату, а також здійснено класифікацію обраних сортів за періодами квітіння та кольорами квітів, що сприяє зручності користування ними в процесі формування квітників різного призначення, складності й стилю планування. Наукова новизна ґрунтується на проведенні аналізу передумов використання сортового різноманіття *Iris germanica* L. у насадженнях обмеженого й загального користування, що є важливим та необхідним заходом на шляху збагачення асортименту рослин міського ландшафтного дизайну в реаліях сьогодення. **Висновки.** Результати аналізу декоративних властивостей та еколого-біологічних показників сортового різноманіття *Iris germanica* L. з погляду цінності для міського ландшафтного дизайну за умов українського клімату свідчать про їхній високий потенціал. Використання цих рослин є прекрасною можливістю збагатити насадження обмеженого та загального користування, адже вони мають низку переваг у порівнянні з іншими трав'янистими красиво-квітучими та декоративно-листяними представниками флори. Серед ключових – це багате різноманіття квітів за формою, розміром і забарвленням, різний час квітіння, витончена лінійна форма листя, яке зберігає свою декоративність упродовж усього вегетаційного періоду за оптимальних умов культивування, морозостійкість, посухостійкість, відносна невибагливість до ґрунтових умов, стійкість до шкідників і хвороб, легкість вегетативного розмноження. Вказані позитивні характеристики ірисів сприяють використанню їх як ключових компонентів різних квітникових композицій, зокрема урочистих рабаток, орнаментальних квітників, міксбордерів, а також натуралістичних композицій і різновидів кам'янистих квітників.

Ключові слова:

сортове різноманіття *Iris germanica* L., міський ландшафтний дизайн, насадження обмеженого та загального користування.

as a classification of selected varieties by flowering periods and flower colours, which facilitates their use in the process of forming flower beds of various purposes, complexities, and planning styles. Scientific novelty is based on an analysis of the prerequisites for utilising *Iris Germanica* L. variety diversity in both limited and general use plantings, which is an essential measure in enriching the range of plants used in urban landscape design in today's reality. **Conclusions.** The results of analysing the decorative properties and ecological and biological indicators of *Iris germanica* L. varietal diversity in terms of their value for urban landscape design in the Ukrainian climate indicate its high potential. The use of these plants presents an excellent opportunity to enrich limited and general use plantings, as they offer several advantages over other herbaceous flowering and decorative foliage representatives of the flora. Among the key ones are a rich variety of flowers in shape, size and colour, different flowering times, the elegant linear shape of the leaves, which retain their decorative appearance throughout the growing season under optimal cultivation conditions, frost resistance, drought resistance, relative unpretentiousness to soil conditions, resistance to pests and diseases, and ease of vegetative propagation. These positive characteristics of irises contribute to their use as key components in various flower arrangements, particularly in ceremonial flower beds, ornamental flower gardens, mixed borders, and naturalistic compositions, as well as in rock gardens.

Keywords:

varietal diversity of *Iris germanica* L., urban landscape design, limited and general use plantings.

Вступ **1**

Сучасний ландшафтний дизайн зорієнтований на природну й соціальну динаміку середовища, у якому здійснюються проєктні розробки. Зміни кліматичних умов, екологічна нестабільність, економічні чинники і трансформація способу життя міського населення формують потребу в оновленні проєктних концепцій та переосмисленні підходів до використання рослинного матеріалу. Українські реалії, пов'язані зі зміною клімату і зниженням фінансових спроможностей у реалізації дизайнерських ідей, потребують оптимізації та збагачення асортименту рослин міських насаджень обмеженого й загального користування. Використання низки однорічних трав'янистих красиво-квітучих і декоративно-листяних рослин стає недоцільним через названі причини. Тому актуальним постає зміщення уваги ландшафтних дизайнерів на використання багаторічних трав'янистих рослин, які водночас мають чітко виражені високодекоративні ознаки та є стійкими до клімату України.

Вирішенню цього стратегічного завдання в ландшафтному дизайні сприятиме впровадження в міські насадження обмеженого й загального користування сортового різноманіття *Iris germanica* L. Ці рослини мають великий потенціал у різних аспектах: естетичному (завдяки вираженій декоративності); практичному (завдяки біологічній та екологічній стійкості); економічному (завдяки можливості активного вегетативного розмноження рослин, що впливає на подальше зменшення собівартості формування квітникових насаджень і догляду за ними). Поширення практики їхнього використання в дизайні потребує комплексного дослідження – визначення переліку сортів *Iris germanica* L., що характеризуються високим рівнем декоративності, екологічної пластичності й пристосованості до умов українського клімату; класифікації їх за періодами квітнення та кольорами квітів; надання рекомендацій щодо практичного застосування в квітникових композиціях різного стилю планування, призначення, розміру тощо.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження полягає у з'ясуванні вичерпної інформації про перспективи широкого використання сортового різноманіття *Iris germanica* L. у міському ландшафтному дизайні, зокрема в насадженнях обмеженого та загального користування.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

У процесі дослідження було застосовано низку спеціальних і загальнонаукових методів, зокрема натурного обстеження, моніторингу, спостереження, аналізу, узагальнення, прогнозування та пояснення. Саме вони стали основою для наукового обґрунтування отриманих напрацювань і здійснення підсумків досліджень.

Аналіз джерельної бази дав змогу встановити, що вивченню дизайнерських аспектів використання сортового різноманіття *Iris germanica* L. у міському ландшафтному дизайні

в умовах сьогодення, зокрема в насадженнях обмеженого й загального користування, приділено вкрай мало наукових публікацій. Увага науковців більшою мірою сконцентрована на вивченні біоморфологічних особливостей представників роду *Iris* L. (Скрипка & Вакуленко, 2023; Швець, 2006).

Серед нових наукових публікацій слід відзначити працю Г. Скрипки та Т. Вакуленко (2023), які детально вивчали морфологію плодів і насіння одинадцяти сортів із колекційного фонду Національного ботанічного саду імені Гришка НАН України. Вагомі здобутки в цьому напрямі було представлено в дисертації Т. Швець (2006) під назвою «Біологічні особливості видів роду *Iris* L. у зв'язку з інтродукцією в умови Правобережного Лісостепу України». Значну наукову цінність має праця В. Карпенко (Karpenko, 2015), у якій узагальнено історичні відомості про використання видів і сортів роду *Iris* L. як в Україні, так і в світі. Варто зазначити, що надзвичайно важливий внесок у всебічний розвиток української селекції ірисів в Україні, що відповідають міжнародним стандартам і пристосовані до вирощування в різних природно-географічних умовах, здійснює діюча громадська організація «Українська спілка ірису» (б.д.).

Зважаючи на маловивченість сортового різноманіття *Iris germanica* L. під дизайнерським кутом зору та недостатню кількості достовірної інформації, що є необхідною для формування рекомендацій щодо широкого використання їх у міських насадженнях обмеженого й загального користування, здійснення досліджень в означеному аспекті є цілком виправданим і необхідним у реаліях сьогодення.

Результати дослідження

4

Оцінюючи можливості й перспективи збагачення міських насаджень обмеженого та загального користування, треба насамперед зробити уточнення щодо їхньої класифікації, що важливо для повнішого розуміння меж дослідження. Згідно із «Правилами утримання зелених насаджень у населених пунктах України», до «зелених насаджень загального користування» належать: зелені насадження, які розташовані на території загальноміських і районних парків, спеціалізованих парків, парків культури та відпочинку; на територіях зоопарків та ботанічних садів, міських садів і садів житлових районів, міжквартальних або при групі житлових будинків; скверів, бульварів, насаджень на схилах, набережних, лісопарків, лугопарків, гідропарків і інших, які мають вільний доступ для відпочинку. А до *зелених насаджень обмеженого користування* відносяться насадження на територіях громадських і житлових будинків, шкіл, дитячих установ, вищих та середніх спеціальних навчальних закладів, профтехучилищ, закладів охорони здоров'я, промислових підприємств і складських зон, санаторіїв, культурно-освітніх і спортивно-оздоровчих

установ та інші» (Міністерство будівництва, архітектури та житлово-комунального господарства України, 2006).

Сортове різноманіття *Iris germanica* L. – це трав'янисті красивоквітучі та декоративно-листяні рослини, що користуються великою популярністю і серед квітників-любителів, і серед ландшафтних дизайнерів, які займаються професійним ландшафтним дизайном. Сотні сучасних сортів відрізняються між собою за кольором, формою та розміром квітів і листків, висотою рослин, тривалістю та термінами квітучання.

Рослини характеризуються декоративністю впродовж усього вегетаційного періоду завдяки оригінальності квітів й естетичній виразності листків, не обмежуючись лише періодом квітучання. Квітки поодинокі, на високих квітконосах, висота яких залежить від певного сорту, однак варіюється в межах 40–120 см заввишки. Сама квітка формується із шести пелюсток, які розташовані в двох ярусах. Пелюстки верхнього ярусу спрямовані від основи вгору у вигляді купола, а нижнього ярусу – навпаки – від основи вигнуті донизу. На пелюстках нижнього ярусу є чітко виражена борідка (рис. 1).



Рис. 1. Сортове різноманіття *Iris germanica* L.: а) 'Lacy Snowflake'; б) 'Pure As Gold'; в) 'Abiding Love'; г) 'Air of Mystery' (фото І. Швець)

Fig. 1. Variety diversity of *Iris germanica* L.: а) Lacy Snowflake; б) Pure As Gold; в) Abiding Love; г) Air of Mystery (photo by I. Shvets)

Обрані сорти вражають багатою палітрою кольорів, яка представлена не лише класичними відтінками синіх і фіолетових, але й рідкісних коричневих і майже чорних. Залежно від сорту, забарвлення пелюсток може бути однотонними або поєднувати кілька різних кольорів та їхніх відтінків. Для низки сортів характерні гофровані пелюстки, що робить їх ще більш привабливими та унікальними з естетичної погляду. У деяких сортів додатковою окрасою є чітко виражене жилкування вздовж пелюсток. Діапазон квітучання рослин починається з кінця травня і завершується в першій декаді липня.

Усі без винятку сорти *Iris germanica* L. мають високодекоративне листя, що за умов оптимального догляду за рослинами зберігає свою привабливість протягом усього вегетаційного сезону. У переважної більшості воно зазвичай сизо-зелене за забарвленням, лінійне за формою, завдяки чому виразно контрастує з листям інших рослин. Діапазон довжини листків варіює в межах 30–70 см.

Окрім високої декоративності, що є ключовою в підборі рослин для ландшафтного дизайну, значна кількість сортів *Iris germanica* L. є стійкими до зміни кліматичних умов України й толерантними до різних типів ґрунтів, умов освітлення та рівня забезпечення ґрунту вологою. Завдяки їхній морозостійкості, зимостійкості та посухостійкості можна створювати стійкі ефектні квітникові композиції, що не потребують щорічного оновлення і тривалий час мають привабливий естетичний вигляд.

З огляду на низку позитивних властивостей сучасного сортового різноманіття *Iris germanica* L. можна з упевненістю стверджувати, що ці рослини заслуговують розширення меж використання, зокрема широкого впровадження в міські насадження обмеженого й загального користування. Ці висновки ґрунтуються на тому, що на сьогодні їхнє поширення в ландшафтному дизайні обмежується виключно приватними садибами, а також характеризується незначними вкрапленнями в зелені насадження міст.

У процесі вивчення сучасного сортового різноманіття *Iris germanica* L. було узагальнено перелік сортів, придатних для міського ландшафтного дизайну в умовах українського клімату, зважаючи на його особливості, зокрема диференціацію за різними природно-кліматичними зонами.

За результатами проведених досліджень сформовано таблицю 1, де відображено перелік сортів *Iris germanica* L., які доцільно рекомендувати для використання в міському ландшафтному дизайні, зокрема насадженнях обмеженого та загального користування. Для зручності користування добіркою сортів у процесі підбору рослин для формування квітників різного призначення, складності і стилю планування їх розподілено на групи за періодами квітування та кольорами квітів (табл. 1).

Сортове різноманіття *Iris germanica* L. можна використовувати в міських насадженнях регулярного та пейзажного стилів планування. Найбільш придатні для них такі традиційні різновиди квітникових композицій, як ірідарії, бордюри, рабатки, орнаментальні квітники, міксбордери, альпінарії, рокарії тощо.

Загалом у світовій ландшафтній практиці спостерігається тенденція відходу від регулярного стилю планування. Саме тому дедалі популярними стають сучасні тематичні сади, що передбачають вільне пейзажне планування, де сорти *Iris germanica* L. можуть успішно виконувати функції композиційних центрів. Наприклад, «сухий струмок», «синій сад», «білий сад», «природний сад», «японський сад».

Таблиця 1. Сортове різноманіття *Iris germanica* L., що рекомендовано для ландшафтного дизайну.

Table 1. Variety diversity of *Iris germanica* L. recommended for landscape design.

Ранньоквітучі сорти (середина – кінець травня)	Середньоквітучі сорти (початок – середина червня)	Пізньоквітучі сорти (середина – кінець червня)
Білі квіти		
'Frosty Moonscape' 'Lacy Snowflake'	'Immortality' 'Paloma Blanca'	'My Beloved' 'Cliffs of Dover'
Сині квіти		
'Blue Rhythm' 'Blueberry Bliss'	'Victoria Falls' 'Sea Power'	'Titan's Glory' 'Yaquina Blue'
Фіолетові квіти		
'Dusky Challenger' 'Early Light'	'Painted Flutes' 'Thundermaker'	'Drama Queen' 'Purple Serenade'
Жовті квіти		
'Savannah Sunset' 'Early To Rise'	'Harvest of Memories' 'Summer Olympics'	'Pure As Gold' 'Dance Til Dawn'
Коричневі та бордові квіти		
'Red Zinger' 'Spartan' 'Burgundy Blaze'	'War Chief' 'Rustler' 'Sultan's Palace'	'Rip City' 'Rustler's Red' 'Bottle Rocket'
Рожеві та персикові квіти		
'Pink Attraction' 'Abiding Love' 'A Certain Girl'	'Beverly Sills' 'Social Graces' 'Champagne Elegance'	'Ancient Secrets' 'Treasured' 'Pink Sleigh'
Багатобарвні квіти		
'Avenue of Dreams' 'Fringe of Gold' 'Bold Print' 'All The Rage'	'Stepping Out' 'Style Traveler' 'Tiger Honey' 'Rock Star'	'Air of Mystery' 'Flutterina' 'Dad's A Pirate' 'Sharp Dressed Man'
Ультра темні квіти		
'Before the Storm' 'Dark Vader' 'Creature Of The Night'	'Black Swan' 'Swazi Princess' 'Raven Girl'	'Hello Darkness' 'Obsidian' 'Black Tie Affair'

Завдяки екологічній пластичності, більшість сортів ідеально підходять для ландшафтного дизайну берегів різноманітних водойм, зокрема прибережної зони.

Найбільш ефектно розкривають свої декоративні якості сорти *Iris germanica* L. у ірідаріях, де вони є основною або єдиною декоративною рослиною. За формою вони можуть бути і регулярного, і пейзажного планування. Завдяки багатій палітрі кольорів є можливість створювати однобарвні та багатобарвні ірідарії. Окрім того, підбір сортів, що різняться за періодом квітання, дає змогу створити ефект довготривалого квітання.

Доволі естетичний вигляд мають однобарвні ірідарії, однак невеликого розміру. Наприклад, тематичний «білий ірідарій», що буде проявляти максимальну декоративність протягом 4–5 тижнів, можна отримати завдяки поєднанню ранньоквітучого сорту 'Frosty Moonscape', середньоквітучого 'Immortality' та пізньоквітучого 'My Beloved'. Щодо «синього ірідарію», то вдалим буде комбінація ранньоквітучого сорту 'Blue Rhythm', середньоквітучого 'Victoria Falls' та пізньоквітучого 'Titan's Glory' (або 'Yaquina Blue'). Вельми яскраво та привабливо виглядатиме «жовтий ірідарій», за поєднання ранньоквітучого сорту 'Early To Rise', середньоквітучого 'Harvest of Memories' і пізньоквітучого 'Pure As Gold' (або 'Dance Til Dawn').

Великі за розміром ірідарії, на відміну від малих, краще створювати багатобарвними, адже це дає можливість поєднати в одній квітниковій композиції велику кількість сортів, що різняться не лише за кольором квітів, а й характеризуються різними періодами квітування.

У процесі підбору сортів *Iris germanica* L. для створення великих багатобарвних ірідаріїв потрібно керуватися правилами поєднання кольорів, щоб уникнути хаотичної строкатості та досягнути колористичної гармонії. Наприклад, варто не забувати, що в змішаних насадженнях іриса з жовтими квітами ідеально підкреслюють сорти з синіми та фіолетовими квітами.

Витончений вигляд матимуть композиції в поєднанні сортів *Iris germanica* L. з фіолетовими, рожевими й білими квітами (наприклад 'Dusky Challenger', 'Painted Flutes', 'A Certain Girl', 'Beverly Sills' та 'Cliffs of Dover').

Сорти *Iris germanica* L. з ультратемними квітами – завжди стають центром уваги будь-яких квітникових композицій, однак слід не забувати, що вони «поглинають» світло. Тому для створення вдалих комбінацій слід додавати сорти ірисів із білими, яскраво-жовтими чи світло-рожевими квітами.

Не менш ефектно виглядають композиції ірисів із коричневими, кремовими та фіолетовими квітами. Комбінуючи такі кольори, можна створити ефект «вінтажного» шику (наприклад, поєднання сортів 'Rustler', 'Champagne Elegance' та 'Thundermaker').

Нижніми й надзвичайно повітряними виглядають композиції, де поєднуються сорти *Iris germanica* L. з рожевими, персиковими та білими квітами (наприклад комбінація 'Beverly Sills', 'Pink Attraction', 'Ancient Secrets', 'Immortality', 'My Beloved' та 'Lacy Snowflake').

Сорти *Iris germanica* L., які характеризуються багатобарвністю (наприклад 'Tiger Honey', 'Rock Star'), найбільш ефектно виглядатимуть у центрі композиції або по краю змішаних насаджень, виконуючи ролі візуальних акцентів.

Видовий і сортовий склад таких квітникових композицій, як рабатки, орнаментальні квітники, міксбордери і альпінарії, зазвичай формується з численної кількості багаторічних трав'янистих красивокувітучих і декоративно-листяних рослин. Як правило, вони добираються та комбінуються між собою за контрастом декоративних ознак, подібністю біолого-екологічних вимог до культивування, різними періодами квітування, що дає змогу створювати «ефект довготривалого квітування». Зазначені в таблиці 1 сорти *Iris germanica* L. гармонійно комбінуються з низкою багаторічних трав'янистих красивокувітучих і декоративно-листяних рослин і за декоративними ознаками, і за подібністю біолого-екологічних вимог до культивування. Вибір тих чи тих залежить, насамперед, від різновиду квіткової композиції та мікрокліматичних умов її локації.

Таблиця 2. Таксономічний склад рослин, що найкраще комбінуються з добіркою сортів *Iris germanica* L.
Table 2. Taxonomic composition of plants that are best combined with a selection of *Iris germanica* L. varieties.

Назва рослини	Вимоги до освітлення	Вимоги до зволоження ґрунту
Для створення урочистих рабаток і орнаментальних квітників		
Хоста гібридна (<i>Hosta x hybrida</i>)	сціофіт	гігрофіт
Лаванда вузьколиста (<i>Lavandula angustifolia</i>)	геліофіт	мезофіт
Хризантема корейська (<i>Chrysanthemum x koreanum</i>)		
Канна індійська (<i>Canna indica</i>)		
Для створення міксбордерів		
Бузульник Пржевальського (<i>Ligularia przewalskii</i>)	факультативний геліофіт	гігрофіт
Бузульник зубчатий (<i>Ligularia dentata</i>)		
Манжетка м'яка (<i>Alchemilla mollis</i>)		
Бадан товстолистий (<i>Bergenia crassifolia</i>)		
Гейхера гібридна (<i>Heuchera hybrida</i>)		
Живучка повзуча (<i>Ajuga reptans</i>)	факультативний геліофіт	мезофіт
Вероніка сиза (<i>Veronica incana</i>)		
Півонія лікарська (<i>Paeonia officinalis</i>)		
Півонія молочноквіткова (<i>Paeonia lactiflora</i>)		
Гвоздика периста (<i>Dianthus plumarius</i>)	геліофіт	мезофіт
Дельфініум висовий (<i>Delphinium elatum</i>)		
Рудбекія шорстка (<i>Rudbeckia hirta</i>)		
Лаванда вузьколиста (<i>Lavandula angustifolia</i>)		
Брунера крупнолиста (<i>Brunnera macrophylla</i>)	сціофіт	гігрофіт
Хоста гібридна (<i>Hosta x hybrida</i>)		
Хоста Зібольда (<i>Hosta sieboldiana</i>)		

Продовження таблиці 1.2.

Астильба Арендса (<i>Astilbe × arendsii</i>)		
Роджерсія каштаноліста (<i>Rodgersia aesculofolia</i>)		
Роджерсія стополіста (<i>Rodgersia podophylla</i>)		
Роджерсія бузинолиста (<i>Rodgersia sambucifolia</i>)		
Для створення натуралістичних композицій і різновидів кам'янистих квітникових композицій		
Алісум скальний (<i>Alyssum saxatile</i>)	факультативний геліофіт	мезофіт
Вейник гостроквітковий (<i>Calamagrostis acutiflora</i>)		
Пеннісетум щетинистий (<i>Pennisetum setaceum</i>)		
Котовник Мусіна (<i>Nepeta mussinii</i>)		
Дзвоники персколисті (<i>Campanula persicifolia</i>)		
Гейхера кроваво-червона (<i>Heuchera sanguinea</i>)		
Кореопсис великоквітковий (<i>Coreopsis grandiflora</i>)		
Стахіс візантійський (<i>Stachys byzantina</i>)		
Хоста ланцетолиста (<i>Hosta lancifolia</i>)	факультативний геліофіт	гігрофіт
Костриця сиза (<i>Festuca glauca</i>)	геліофіт	мезофіт
Міскантус китайський (<i>Miscanthus sinensis</i>)		
Міскантус цукровоквітковий (<i>Miscanthus sacchariflorus</i>)		
Очіток видний (<i>Sedum spectabile</i>)		
Лаванда вузьколиста (<i>Lavandula angustifolia</i>)		
Шавлія лікарська (<i>Salvia officinalis</i>)		
Герань великорневищна (<i>Geranium macrorrhizum</i>)	сціофіт	гігрофіт
Страусник звичайний (<i>Matteuccia struthiopteris</i>)		

У процесі дослідження було проаналізовано певний таксономічний склад багаторічних трав'янистих красивооквітучих і декоративно-листяних рослин, із якого визначено найкращих компаньйонів, що ідеально поєднуються з добіркою сортів *Iris germanica* L. у різних квітникових композиціях. За результатами проведеної роботи сформовано таблицю 2, де здійснено узагальнення інформації щодо створення урочистих рабаток, орнаментальних квітників, міксбордерів, а також натуралістичних композицій і різновидів кам'янистих квітників.

Стосовно участі сортів *Iris germanica* L. у зазначених різновидах квітникових композицій, можна однозначно з упевненістю констатувати той факт, що їм завжди потрібно відводити місця композиційних центрів, адже вони виглядають бездоганно та привертають до себе увагу глядачів своїм яскравим забарвленням і значними розмірами квітів і листків.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна ґрунтується на проведенні аналізу переліку видів використання сортового різноманіття *Iris germanica* L. у міських насадженнях обмеженого та загального користування. Це є важливим і необхідним заходом на шляху збагачення асортименту рослин міського ландшафтного дизайну в умовах сьогодення. Сформовано рекомендаційний перелік сортів *Iris germanica* L., що відповідають умовам українського клімату, а також здійснено їхню класифікацію за періодами квітучості та кольорами квітів, що сприяє зручності користування ними в процесі формування квітників різного призначення, складності й стилю планування.

Підтвердженням практичної значимості проведеного дослідження є сформований таксономічний склад багаторічних трав'янистих красивокувітучих і декоративно-листяних рослин, що максимально естетично поєднуються з добіркою сортів *Iris germanica* L. і придатні для спільного використання в різних квітникових композиціях.

Висновки

6

Аналізуючи декоративні властивості та еколого-біологічні показники сортового різноманіття *Iris germanica* L. з погляду цінності для міського ландшафтного дизайну, можна з упевненістю вести мову про їхній високий потенціал. Використання цих рослин є прекрасною можливістю збагатити насадження обмеженого й загального користування в умовах українського клімату, адже вони мають низку переваг порівняно з іншими трав'янистими красивокувітучими й декоративно-листяними представниками флори. Серед ключових – це багата кольорова палітра квітів, різний час квітучості, витончена лінійна форма листя, яке зберігає свою декоративність протягом усього вегетаційного періоду за оптимальних умов культивування, морозостійкість, посухостійкість, відносна невибагливість до ґрунтових умов, стійкість до шкідників і хвороб, легкість вегетативного розмноження тощо. Вказані позитивні характеристики ірисів обґрунтовують їхнє використання як ключових компонентів різних квітникових композицій, зокрема іридаріїв, урочи-стих работок, орнаментальних квітників, міксбордерів, а також натуралістичних композицій і різновидів кам'янистих квітників.

У цілому результати проведеного аналізу є важливими в сучасному науковому дискурсі, оскільки вони демонструють нові цінні фактологічні дані, характеризуються високим рівнем вирішення поставлених завдань, підтверджують практичну значимість проведених досліджень.

Список використаної літератури

- Громадська організація «Українська спілка ірису». (б.д.). *Головна*. Взято 22 вересня 2025 з <http://irisua.org/>
- Міністерство будівництва, архітектури та житлово-комунального господарства України. (2006, 27 липня). *Правила утримання зелених насаджень у населених пунктах України* (Наказ № 105). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0880-06#Text>
- Скрипка, Г. І., & Вакуленко, Т. Б. (2023). Карпологічні особливості *Iris hybrida* Hort. (Rodion.) в умовах Національного ботанічного саду імені М. М. Гришка НАН України. *Наукові записки НаУКМА. Біологія і екологія*, 6, 27–32. <https://doi.org/10.18523/2617-4529.2023.6.27-32>
- Швець, Т. А. (2006). *Біологічні особливості видів роду Iris L. у зв'язку з інтродукцією в умови Правобережного Лісостепу України* [Дисертація кандидата біологічних наук, Національний ботанічний сад імені М. М. Гришка НАН України].
- Karpenko, V. P. (2015). Introduction history of species and varieties of genus *Iris* L. in Ukraine against the background of global trends. *Вісник Уманського національного університету садівництва*, 2, 85–91.

References

- Hromadska orhanizatsiia "Ukrainska spilka irysu". (n.d.). *Holovna* [Home]. Retrieved September 22, 2025, from <http://irisua.org/> [in Ukrainian].
- Karpenko, V. P. (2015). Introduction history of species and varieties of genus *Iris* L. in Ukraine against the background of global trends. *Bulletin of Uman National University of Horticulture*, 2, 85–91 [in English].
- Ministry of Regional Development, Building, Housing and Utilities of Ukraine. (2006, July 27). *Pravyla utrymannia zelenykh nasadzhen u naselennykh punktakh Ukrainy* [Rules for the maintenance of green spaces in settlements of Ukraine] (Order No. 105). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0880-06#Text> [in Ukrainian].
- Shvets, T. A. (2006). *Biologichni osoblyvosti vydiv rodu Iris L. u zviazku z introduktsiieiu v umovy Pravoberezhnoho Lisostepu Ukrainy* [Biological peculiarities of the species of the genus *Iris* L. in connection with the introduction in condition of the Right-Bank Forest-Steppe of Ukraine] [PhD Dissertation, M. M. Gryshko National Botanical Garden of NAS of Ukraine] [in Ukrainian].
- Skrypka, H. I., & Vakulenko, T. B. (2023). Karpologichni osoblyvosti *Iris hybrida* Hort. (Rodion.) v umovakh Natsionalnoho botanichnoho sadu imeni M. M. Hryshka NAN Ukrainy [Carpological features of *Iris hybrida* Hort. (Rodion.) in the conditions of the M. M. Gryshko National Botanical Garden of NAS of Ukraine]. *NaUKMA Research Papers. Biology and Ecology*, 6, 27–32. <https://doi.org/10.18523/2617-4529.2023.6.27-32> [in Ukrainian].

Надійшла 23.09.2025; Прийнята 11.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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

**URBAN HYBRIDS:
THE SQUAT AS A TRANSITIONAL
FORM BETWEEN OCCUPATION
AND INSTITUTIONALISATION
OF ART CLUSTERS**

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

**УРБАНІСТИЧНІ ГІБРИДИ:
СКВОТ ЯК ПЕРЕХІДНА ФОРМА
МІЖ ОКУПАЦІЄЮ
ТА ІНСТИТУАЛІЗАЦІЄЮ
МИСТЕЦЬКИХ КЛАСТЕРІВ**

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

Abstract

Contemporary urban processes are increasingly shaped by informal practices of spatial appropriation, among which the squat emerges as one of the most contested phenomena. Its emergence reveals gaps in urban policy, leaving extensive areas unused yet accessible for temporary exploitation. **The purpose of the article** is to analyze the role of squatting as a transitional urban form positioned between spatial occupation and the institutionalization of cultural clusters. The study employs typological, comparative, and morpho-analytical **research methods. Scientific novelty.** In the article for the first time, a comprehensive morphological model of squatting is proposed, which includes the identification of five morphotypes of squats, each representing a distinct developmental scenario — from spontaneous occupation to partial commodification within cultural institutions. These morphotypes reflect the diversity of squatting practices and demonstrate their potential to evolve from short-term protest actions into platforms for sustainable cultural production. Additionally, an original classification of urban hybrids has been developed, placing squats and art clusters within a coordinate model defined by two parameters: the degree of institutionalization and the intensity of spatial resistance. This system enables the tracing

Анотація

Сучасні урбаністичні процеси дедалі більше характеризуються неформальними практиками просторового привласнення, серед яких сквот постає одним із найбільш суперечливих явищ. Його поява виявляє прогалини в міській політиці, залишаючи великі території невикористаними, проте відкритими для тимчасової експлуатації. **Метою статті** є аналіз ролі сквотингу як перехідної міської форми між просторовою окупацією та інституціоналізацією мистецьких кластерів. У роботі застосовано типологічні, порівняльні та морфоаналітичні **методи дослідження. Наукова новизна.** У статті уперше запропоновано цілісну морфологічну модель сквотингу, що містить виокремлення п'яти морфотипів сквотів, кожен з яких уособлює окремий сценарій розвитку від стихійного захоплення до часткової комодифікації в межах культурних інституцій. Ці морфотипи відображають різноманітність практик сквотингу та демонструють їхній потенціал еволюціонувати від короточасних протестних дій до платформ сталого культурного виробництва. Окрім того, розроблено оригінальну класифікацію міських гібридів, яка розташовує сквоти та арт-кластери в координатній моделі, визначеній двома параметрами: рівень інституціоналізації

of dynamic shifts in squats over time and the comparison of their trajectories across different urban contexts. A categorization of squats based on types of spatial transformation has also been formulated, distinguishing reversible, adaptively repurposed, transformative, semi-institutional, and radical dissent squats. This morphological perspective emphasizes the architectural logic of squatting and its capacity to reconfigure abandoned industrial, residential, or public environments. **Conclusions.** Squatting is defined as a transitional form of urban development that intertwines resistance with the formation of new cultural models. The identified morphotypes of squats and the two types of art clusters illustrate different trajectories of transition from informal occupation to institutionalization, with industrial clusters arising only after a prior phase of industrial squatting. The proposed typology of urban hybrids and the classification of spatial transformations make it possible to consider squats and art clusters as interconnected components of the urban ecosystem and to assess their potential within strategies for the revitalization of post-industrial territories.

Keywords:

squatting, squat modulation, art cluster, spatial hybridity, post-urbanism, cultural institutionalisation, revitalisation

та інтенсивність просторового спротиву. Така система уможливорює простеження динамічних зрушень сквотів у часі та порівняння їхніх траєкторій у різних міських контекстах. Також сформовано класифікацію сквотів за типами просторової трансформації, що розрізняє зворотні, адаптивно-реутилізовані, трансформативні, напівінституційні та радикально-дисидентські сквоти. Ця морфологічна перспектива підкреслює архітектонічну логіку сквотингу та його здатність перепрофільовувати занедбані індустріальні, житлові чи публічні середовища. **Висновки.** Сквотинг є транзиторною формою урбаністичного розвитку, що поєднує спротив і формування нових культурних моделей. Виокремлені морфотипи сквотів та два типи арт-кластерів демонструють різні траєкторії переходу від неформальної окупації до інституціоналізації, причому індустріальні кластери виникають лише після етапу індустріального сквотингу. Запропонована типологія урбаністичних гібридів і класифікація просторових трансформацій дають змогу розглядати сквоти й арт-кластери як взаємопов'язані елементи міської екосистеми та оцінювати їхній потенціал у стратегіях ревіталізації постіндустріальних територій.

Ключові слова:

сквотинг, модуляція сквоту, мистецький кластер/арт кластер, просторова гібридність, постурбанізм, культурна інституціоналізація, ревіталізація

Introduction

Contemporary cities are increasingly shaped by informal and transitional spatial practices that emerge in response to vacant infrastructures, urban precarity, and the search for alternative cultural environments. Among these practices, squatting has become a revealing indicator of structural tensions in urban development, exposing contradictions in policy-making, demonstrating the limits of formal planning, and generating experimental spatial configurations that challenge established governance models.

Squats typically arise in post-industrial or abandoned environments, where material decay and institutional neglect create conditions for new cultural initiatives. As they evolve, these spaces often transcend their status as irregular occupations, becoming complex formations that host artistic production, collective self-organisation, and alternative modes of living. Their transitional nature makes

them essential for understanding how informal practices can trigger broader cultural and architectural transformations.

This study examines the squat as a dynamic urban form situated between unauthorised occupation and the institutionalisation of art clusters. By tracing how such environments transform through spatial reconfiguration, community-driven organisation, and shifting relations with local authorities, the article conceptualises squats as urban hybrids capable of moving between autonomy and formal recognition. Within this framework, the concept of 'squat modulation' describes the phased evolution of these spaces and their capacity to reshape neglected territories.

The relevance of this research lies in demonstrating that squatting is not merely a marginal or resistant activity but a significant mechanism of urban transformation. Understanding its spatial logics and developmental trajectories offers new insights into the emergence of art clusters, the revitalisation of post-industrial districts, and the formation of alternative cultural infrastructures. In this way, the squat is positioned not as an endpoint but as a catalyst within a continuum of urban change.

Research Objective

2

The objective of this research is to investigate the squat as a transitional model of urban modification preceding the formation of art clusters.

Materials and Methods

3

This research is situated at the intersection of urban studies, cultural theory, and urban sociology, with a focus on analysing spatial transformations prompted by informal occupation (squatting) and their subsequent institutionalisation into art clusters. The primary empirical base consists of case studies of squats that have evolved into cultural spaces in cities such as Berlin (Kunsthau Tacheles, RAW Gelände), Barcelona (Can Batlló), London (Centre for Creative Collaboration), and Kyiv (Centre for Contemporary Art 'Soviet', Nyzhnoiurkivska Street squat). The selection of these cases is based on their representativeness in the context of the transition from an informal to an organised cultural space, as well as the availability of data for analysis.

A comparative analysis method was employed to assess various development models of squats in urban environments, identify standard features, and determine differences in approaches to legalisation and transformation. The case study method enabled an in-depth examination of specific examples of squatted spaces as dynamic elements of the urban fabric. Additionally, a structural-territorial analysis was conducted to determine the relationship between squats and surrounding infrastructure, the level of community involvement, and broader urban transformations.

For discourse analysis surrounding squatted spaces, urban research and academic literature were used. The criteria for case

selection included: (1) initial occupation of space through unauthorised intervention, (2) subsequent transformation or partial institutionalisation, and (3) the presence of a sustained cultural or artistic impact on the urban environment.

In addition to these primary methods, *triangulation of sources* was applied to ensure the reliability and validity of the findings. Data were gathered from academic books, academic journals, and specialised online platforms that document squatting practices. Key online sources included local community websites that provide firsthand accounts of events and transformations. This combination of sources allowed for a comprehensive understanding of the spatial, social, and cultural dynamics of squatting.

The research was carried out in a *multi-stage process*. Initially, a theoretical framework was developed through an extensive literature review to identify relevant concepts and debates in urban studies, design, sociology, and cultural theory. Subsequently, data collection focused on gathering detailed information about each case study, including historical timelines, spatial characteristics, patterns of community engagement, and formalisation processes. Finally, the collected data were systematically analysed using comparative and structural-territorial methods, followed by synthesis into broader patterns and conclusions regarding the transformation of informal spaces into recognised cultural hubs. This methodical approach enabled both detailed, site-specific insights and the identification of generalizable trends across diverse urban contexts.

Literature Review

Within the research landscape, squatting is typically examined as a sociocultural or political phenomenon; however, its spatial and architectural dimensions remain only partially explored. Most academic works emphasise squats as forms of resistance, as demonstrated by H. Lefebvre (1991), or as examples of temporary occupation of abandoned spaces, as analysed by P. Oswalt, K. Overmeyer, and P. Misselwitz (2013). These approaches also interpret squats as transitional phases in the development of art clusters.

S. Burgum (2022) argues that squatted buildings can function as 'archives' of political and cultural contestation. His study of London's Railton Road shows how squatters repurpose urban spaces into living palimpsests of resistance, simultaneously preserving and rewriting urban memory. M. Lancione (2020) emphasises the political agency of squatted spaces, presenting them as arenas of contestation and alternative urban citizenship. At the same time, insufficient attention has been paid to the architectural logic of squats – how space is modified, reorganised, and endowed with new functions within informal cultural environments.

M. Nowicki (2021) investigates how post-criminalisation squatting in England and Wales adapts by masquerading as 'non-homes'

in commercial spaces, illustrating tactical legitimisation strategies. J. Draaisma (2016) conceptualises 21st-century squats as 'cultural incubators,' highlighting their role as temporary, informal platforms that seed alternative urban cultural clusters. M. Ferreri (2021) situates practices of temporary urbanism, including squatting, within broader processes of resistance and re-appropriation of vacant spaces.

In examining the phenomenon of squatting as a transitional model between informal occupation and the institutionalisation of cultural practices, M. García González (2022) considers squatting a form of political and social resistance, as well as a tool for spatial justice in the capitalist city. Earlier, in his doctoral dissertation, M. García González (2022) emphasised 'temporary urbanism' as a mechanism for constructing alternative urban development models.

S. Shkoliar (2019) highlights the squat as a form of contemporary cultural and artistic practice that fosters the development of the creative industry by providing conditions for artistic self-expression and informal collaboration. A. Soletskyi (2019) holds a similar view, focusing on squats as platforms for progressive artistic practices at the turn of the 20th–21st centuries. In the Ukrainian context, I. Antonenko (2021) analyses squatting as a factor in the development of the creative industry, stressing its importance in transforming derelict urban spaces into cultural platforms.

R. Boer, M. Otero Verzier and K. Truijen (2019) conceptualise 'squatting as spatial practice,' describing architectural processes of adapting abandoned interiors, material improvisation, and spatial self-expression through design. In the context of post-industrial cities, M. Joja (2021) examines the temporary activation of abandoned buildings as a tool of architectural intervention, creating unique spatial and social models. R. McArdle (2022) discusses the concept of 'Squat City,' a Dublin-based autonomous social centre that utilises squatting as a form of temporary urbanism, challenging conventional architectural programming and planning.

Y. Jabareen (2025) introduces the concept of the 'architecture of dispossession,' analysing how architectural transformation, rooted in art and visual design, functions as a tool of displacement and legitimisation of spatial change. This provides a critical perspective on the processes through which squatted spaces are transformed into institutionally accepted, yet potentially discriminatory, forms.

C. Grodach, E. Currid-Halkett, N. Foster, and J. Murdoch (2014) investigate the spatial dynamics of artistic clusters, noting that cultural initiatives most often emerge in areas with lower rental costs and the availability of vacant space –conditions typically found in squats during their early stages. In this regard, U. Altrock & L. Fan (2023) and U. Altrock (2024) provide particularly relevant insights, examining art clusters that emerged on former industrial or derelict

sites and emphasising the long-term impact of squatted initiatives on shaping the urban cultural landscape.

M. Tartari (2019) views artistic and cultural practices as instruments for influencing urban space and forming alternative urban aesthetics, which are often manifested in squats. He underscores squats as hubs of cultural production, capable of generating new types of social interaction and collective identity. Finally, M. Foucault (1994) provides a theoretical foundation for interpreting squats as heterotopias – spaces that simultaneously exclude and transform existing social norms-in his concept of ‘other spaces’.

In summary, current scholarship tends to regard squats not only as phenomena of resistance but also as initiatives with significant cultural and transformative potential, playing a vital role in the formation of art clusters and creative urban landscapes.

Results **4**

Squatting, as a form of unauthorised spatial appropriation, emerges within broader urban crises characterised by the decline of industrial infrastructure, shortages of affordable housing, and the absence of culturally oriented platforms for self-expression. In this context, the informal occupation of abandoned or derelict buildings becomes a response to spatial scarcity and institutional neglect. However, this phenomenon should not be reduced to marginal or purely protest-driven behaviour. A squat, in its fundamental essence, is the temporary or long-term appropriation of a non-functional space without legal authorisation; however, its emergence also reflects more profound contradictions in urban policy, including the commercialisation of housing, the displacement of creative communities, and the dismantling of local infrastructure (Shkoliar, 2019), as such, squatting functions not only as a spatial gesture of resistance but also as a socio-cultural experiment that generates alternative models of urban coexistence and cultural production. Recent research challenges prevailing stereotypes by demonstrating the diversity and internal organisation of squat communities. For example, in Leiden, Van der Steen et al. (2020) reveal that squatters range from politically active collectives to individual households, questioning monolithic interpretations of squatting as a purely protest or homelessness phenomenon.

The first instances of squatting were documented in Europe in the mid-20th century, particularly in the United Kingdom, the Netherlands, and Germany, where activists, artists, the homeless, and other marginalised groups began to occupy vacant buildings, transforming them into residential, social, and cultural centres (Martínez, 2020; Tartari, 2019). For example, in Berlin, the occupation of 43-45 Danckelmannstraße became a focal point of the local squatting movement, culminating in a forced eviction on 27 June 1983 (Fig. 1). The photograph captures law enforcement officers remov-

ing squatters amid barricades and personal belongings, illustrating both the confrontation between authorities and occupants and the social tensions surrounding informal urban occupation.

In parallel, other abandoned buildings were repurposed by squatters into self-organized spaces for living, artistic production, and community gatherings (Fig. 2). One such building, depicted in the image, shows the early stages of transformation, with visible signs of repairs, graffiti, and improvised installations reflecting the creative strategies used by occupants to adapt neglected urban spaces for cultural and social use. Together, these images not only document the struggles of squatting communities but also highlight their active role in shaping urban landscapes, turning derelict structures into hubs of alternative cultural activity.

Over time, squats began to play a significantly broader role, extending beyond shelter to serve as platforms for alternative culture, critical art, public self-organisation, and political activism (Shkoliar,



Fig. 1. Eviction of 43-45 Danckelmannstraße in Berlin during the squatting movement in Germany, 27 June 1983 (Jackson, n.d.).

Рис. 1. Виселення з будинків під час сквотерського руху в Німеччині за адресою Данкелманнштрассе 43–45. Берлін, 27 червня 1983 р. (Jackson, n.d.).



Fig. 2. Abandoned house occupation during the squatting movement in Berlin, Germany (Renkes, n.d.).

Рис. 2. Захоплення покинутого будинку під час сквотерського руху в Берліні, Німеччина (Renkes, n.d.).

2019). These spaces primarily attract representatives of creative professions – artists, musicians, performers, designers, architects, urban studies researchers, and activists – who seek alternative modes of existence and self-realisation outside of official cultural institutions and market constraints (Soletskyi, 2019; Tartari, 2019).

Based on observations, a squat is not a fixed space but rather a temporary module capable of transformation. It may disappear due to administrative pressure, become legalised and incorporated into urban revitalisation policies, or evolve into an art cluster – a post-industrial space adapted for cultural and creative activities, often based in abandoned industrial facilities, uniting artist studios, galleries, and functional zones for the development of creative industries. Their specificity lies in their ability to operate at the intersection of illegality and legality, cultural autonomy and institutionalisation, protest and commercialisation. A reverse dynamic is also possible: an art cluster undergoing commercialisation or loss of autonomy may generate a new squat as a reaction to the loss of freedoms. Thus, the squat and the art cluster exist in a complex interdependence, where one can become the source or consequence of the other.

In this process, the concept of 'squat modulation' is relevant – a phased transformation of the architectural and socio-spatial status of the squat within the urban environment, encompassing a spectrum from informal occupation to partial or complete institutionalisation. Squat modulation reflects not only the morphogenetic transformation of space but also a shift in its role within the urban cultural field: from a zone of resistance to a platform for adaptive urbanism. This concept enables us to view the squat not as a static form, but as a dynamic process that undergoes multiple configurations, changing in terms of legality, openness, self-governance, and institutional integration.

It is essential to clarify that the squat plays a crucial role in the formation of a specific type of art cluster, namely those that emerge from industrial squatting. According to the author's typology, there are two primary types of art clusters. The first type includes 'underground transformation' clusters. These are artistic clusters that emerge through the unauthorised occupation of abandoned industrial territories by artists seeking spaces for creativity. Initially, such environments function as underground cultural platforms without a clear structure. Over time, they undergo socio-cultural transformations and may become partially or fully institutionalised. Examples include 'Art-zavod Platforma' in Kyiv and 'Berlin's Ostkreuz' in Germany.

The second type includes 'managed creative zones', created with the support of municipal authorities or cultural institutions. These zones develop within urban strategies and involve partnerships between artists, state structures, and businesses. Hence, the squat is not only a starting point but also an organic element of the first type

of cluster, catalysing informal creation and gradual spatial transformation into a cultural hub.

In this context, it is appropriate to outline the author's classification of squats based on their method of formation, which considers both the spatial and socio-cultural nature of such entities. The first type includes spontaneous squats, which emerge without prior planning in response to urgent spatial needs, such as after mass evictions or disasters. These squats often exhibit a low level of organisation but a high degree of participant mobilisation.

The second type comprises culturally-initiated squats, founded by artists, architects, musicians, or other creatives aiming to establish platforms for artistic, educational, or research activities. Such squats typically have a well-defined program of events, sometimes a distinct ideology, and often serve as the foundation for future art spaces.

The third type consists of tactical squats, which function as tools of political or urban struggle. Their goal is not necessarily long-term occupation but rather the demonstration of alternative models of urban existence. These squats are sensitive to symbolic contexts and often appear in strategically significant urban locations.

A separate fourth type includes hybrid or intra-cluster squats, which emerge within existing art clusters as a response to their institutionalisation or excessive commercialisation. These squats aim to reclaim the original concept of space as autonomous, self-organised, and expressive of alternative culture. They may coexist with the cluster's administrative structures or operate in parallel, thereby generating a new layer of spatial hybridity.

The fifth category comprises industrial squats that emerge in abandoned manufacturing or warehouse buildings, serving as incubators for future art clusters. These spaces are characterised by their large area, open planning, structural adaptability to art practices, and technical infrastructure. In essence, such spaces represent art clusters at early stages of development. In one of her papers, Shkoliar (2025) proposed the term 'industrial squatting'. This type of art cluster emerges as a result of artists or creatives occupying abandoned industrial facilities without authorisation, seeking accessible spaces for their activities. Initially lacking clear structure or defined functions, these spaces gradually evolve into informal creative hubs and undergo the socio-cultural stages of transformation described below. In their early stages of formation, they are considered underground cultural spaces, and later, they shift their scenario. Thus, this type of art cluster begins as a squat and gradually expands its development trajectory through stages.

A vivid example of an art cluster formed through industrial squatting is the area around Ostkreuz in Berlin (Fig. 3). Following German reunification in the 1990s, numerous abandoned industrial buildings in the area were occupied by artists and cultural activists. Without



Fig. 3. Occupied building in Ostkreuz area during Anti-Olympics demonstration, Haus K77, Kastanienallee, Prenzlauer Berg, Berlin, 1993 (Katsikopoulou, 2024).

Рис. 3. Захоплена будівля в районі Осткрюйц під час антиолімпійської демонстрації, Haus K77, Кастанієналлеє, Пренцлауер-Берг, Берлін, 1993 (Katsikopoulou, 2024).

official authorisation, they organised studios, exhibition halls, and creative spaces within these buildings. Over time, these initiatives drew the attention of municipal authorities and private businesses, resulting in a gradual legalisation and structural transformation.

Despite this institutionalisation, part of the environment retained its informal, experimental, and underground character. This model gave rise to a specific type of art cluster, conditionally termed 'underground transformation'. According to S. Shkoliar (2025), the formation and evolution of such clusters follow a specific set of socio-cultural stages that determine subsequent spatial development scenarios. A defining feature of these clusters is their exclusive emergence within post-industrial areas that have experienced decline and functional loss.

A condition of neglect characterises the initial stage of art cluster formation: former factories, warehouses, and other industrial facilities fall into decay, having lost their operational utility. It is on this basis that the next phase emerges – *industrial squatting*, in which an abandoned industrial building is transformed into a squat that may develop along various trajectories. One such scenario involves the squatting disappearing due to external pressure, such as intervention by law enforcement, the return of the building to its legal owner, or the implementation of commercial projects on the site. In another scenario, the squat may remain anarchic – self-governed, autonomous, and independent, with no intention of legalising its activities. In this case, it functions as a resilient node of underground culture,

an alternative space for artistic initiatives, social experiments, and grassroots self-organisation.

A third scenario involves gradual legalisation, where the community formed within the squat enters into dialogue with local authorities or private investors. This process may result in the institutionalisation of the space and its transformation into a fully recognised art community. It is important to note that a squat can only become an art cluster if it is located within an abandoned industrial zone or facility.

Suppose the squat evolves according to the latter scenario. In that case, it transitions into a phase of spontaneous cultural colonisation: a space that lacks a clear institutional structure begins to attract new communities and host initial informal artistic events and creative exchanges. Despite its marginality, such a space already functions as a gravitational point for the creative milieu.

The next stage is *aestheticisation*, characterised by the ordering of the environment, renovation of interiors and facades, and enhancement of infrastructure. At this point, the space begins interacting not only with artists but also with audiences and consumers, sparking interest from investors and businesses. In effect, the squatted space becomes a hub for art.

The culmination of this process is *gentrification* – a profound transformation of the district or site under the influence of creative interventions, whereby the artistic environment increases the space's attractiveness for capital. Consequently, the initial occupants – artists, squatters, activists – are often forced to leave due to rising rents and the loss of autonomy. This fate befell the Florentin district in Tel Aviv, which transitioned from an underground artistic hub into a commercialised zone of creative cafés, galleries, and boutiques.

During gentrification, not only does the social composition of the space change, but its architectural image also changes. A common phenomenon is the emergence of the *aestheticised ruin* – a stylised industrial environment that retains traces of the past while being adapted to new cultural and commercial needs. This is evident in Berlin's Kreuzberg, where galleries, design studios, and tourist infrastructure have gradually displaced alternative culture. Another example is 'La Fabrica' in Barcelona—an old cement factory transformed by Ricardo Bofill into a unique fusion of industrial heritage and contemporary cultural space (Fig. 4).

The final stage of art cluster evolution is *cultural capitalisation*. At this point, the cultural value of the space acquires economic dimensions. Art clusters become platforms for profitable events, investment opportunities, and tourist attractions. Spaces that emerged as anarchic and autonomous transform into structured institutions. This is illustrated by the case of *Station Nord* in Copenhagen, where



a



b

Fig. 4. 'La Fabrica' art cluster revitalised by Ricardo Bofill in Barcelona: a) fragment of exterior of 'La Fabrica' after revitalisation; b) fragment of interiors of coworking studios in 'La Fabrica' (The Factory, 2012).

Рис. 4. Арт-кластер «La Fabrica», ревіталізований Рікардо Бофіллом у Барселоні: а) фрагмент екстер'єру «La Fabrica» після ревіталізації; б) фрагмент інтер'єрів коворкінгу в «La Fabrica» (The Factory, 2012).

illegal artistic activities were eventually institutionalised, and the space itself was integrated into the city's cultural policy.

During cultural capitalisation, authentic marginality often loses its original meaning, turning into *symbolic capital*. Moreover, the underground characteristics of a squat or cluster may be 'packaged' as a tourist product – part of city branding, guided tours, or visual marketing. Such spaces no longer perform a radically alternative function; instead, they become '*museum-like heterotopias*', where the culture of resistance is consumed as spectacle.

The transition from derelict factory to capitalised art centre reveals the complex developmental trajectory of urban hybrids, where the squat is merely an initial, though not obligatory, link. Art clusters of the first type, i.e., those that pass through the stage of industrial squatting, cannot form unless they begin as squats. Paradoxically, those who initiate the process of cultural transformation are often displaced by its culmination.

Thus, the squat is not only a precursor to the art cluster but can also exist within it or even emerge from it – *industrial squatting* functions as an incubatory form of the future art cluster, where initial experiments in cohabitation, cultural production, and spatial organisation take place. A reverse dynamic is also possible: an art cluster

experiencing commercialisation or loss of autonomy may give rise to a new squat in reaction to lost freedoms. Therefore, squats and art clusters exist in a *complex interdependence*, in which one may become the origin or consequence of the other.

This interdependence allows squats and art clusters to be conceptualised as urban hybrids – spatial formations that emerge at the intersection of legality and illegality, institutionalisation and autonomy. Urban hybrids are dynamic entities combining features of temporality, self-governance, resistance, and potential for integration into formal urban development structures. In this context, the squat is a *primary, 'raw' form* of hybrid space that may evolve into an art cluster or coexist with it as an internal oppositional pole. The art cluster, in turn, often originates from squatting experiences but gradually acquires traits of institutionalisation while preserving traces of alternative urban aesthetics. Owing to this plasticity, squats and art clusters exemplify *hybrid urban formations* constantly navigating between opposing states – control and freedom, commerce and creativity, community and market.

To theorise the phenomenon of squats and art clusters as hybrid formations, a proposal for a classification of urban hybrids is presented. However, first, let us consider Henri Lefebvre's classification of squatting. Within Lefebvre's (1991) spatial triad – *perceived space, conceived space, and lived space* – space is treated as a product of social production, shaped through interactions among material, imaginary, and symbolic dimensions. In this context, squatting is not merely a marginal practice but a *spatial event* that disrupts the logic of planned urbanism and forms alternative scenarios of urban life. A typology of squats based on this framework enables an understanding of squats not just as residential resistance, but as fully-fledged urban tools.

Type 1: Squats as Spaces of Resistance – These represent the dominance of *lived space* over *conceived space*. Here, space acquires political and countercultural significance. Squats serve not only as shelters but also as terrains of spatial protest, embodying collective critiques of capitalist urban logic (Lefebvre, 1991). The aesthetics of such spaces often deliberately conflict with the uniform urban structure through the use of graffiti, architectural deconstructions, and public artistic interventions. In this form, the squat becomes a living political manifesto.

Type 2: Squats as Spaces of Alternative Production – These focus on everyday appropriation of urban space. Participants may lack a clearly articulated ideology, but they can establish new modes of living and interaction, based on communal living, self-organisation, and collective content production (Oswalt et al., 2013). The space becomes an infrastructure for alternative everyday urbanism, expressed through actions rather than plans – kitchens, workshops, educational events, and social practices.

Type 3: Squats as Critiques of Conceived Space – Here, squatting is interpreted as a spatial response to systemic alienation in urban environments designed by planners and developers. Squats are not only acts of resistance but of *creative reconfiguration of urban thought* (Brenner & Schmid, 2015). Squatters construct new architectural scenarios not because of a lack of alternatives, but because existing offerings are uninhabitable for life and culture.

A distinct category is *heterotopic squats* – spaces that exist within the city but exclude themselves from its norms, in the spirit of Foucault (1994) and Lefebvre (1991). They create autonomous micro-worlds with their own rhythms, codes, ritual systems, and signs. These squats serve as experimental grounds for new forms of being – encompassing cross-artistic events, informal education, and collective utopias. They are deeply symbolic spaces, where architecture becomes a means of community formation and mnemonic framing.

In Lefebvre's conception, the squat as a form of spatial action is not merely a response to lack but a site for the formation of new social and cultural realities. Squatting typologies within this paradigm reveal squats not as objects of illegal use but as *political and aesthetic instruments of spatial transformation*.

Accordingly, here is a classification of *urban hybrids* based on two key parameters: the *degree of institutionalisation* (ranging from full autonomy to formal integration into urban structures) and the *degree of resistance* to dominant spatial regimes (from oppositional to adaptive):

- **Type 1: Counter-Spaces** (low institutionalisation, high resistance): Autonomous squats and temporarily occupied spaces functioning outside legal norms, usually without official recognition. These form their own systems of self-governance and act as manifestations of direct political action.

- **Type 2: Institutionalised Autonomies (high resistance, moderate institutionalisation): Formally or partially legalised** art spaces that retain oppositional identity and operate within permitted autonomy. These hybrids often have contractual relationships with city authorities while maintaining systemic critique.

- **Type 3: Creative Platforms** (moderate resistance, high institutionalisation): Art clusters with defined organisational structures, stable funding, and infrastructure, while claiming to preserve alternative aesthetics and cultural missions. Frequently, such spaces become tools of soft gentrification.

- **Type 4: Urban Symbioses** (low resistance, high institutionalisation): Projects integrated into urban development strategies as 'creative hubs', often initiated by the private sector or municipalities. Their alternative nature is stylistic rather than political, and they primarily function as components of the urban cultural economy.

The proposed typology serves as an analytical matrix that allows squats and art clusters to be viewed as dynamic entities capable

of transitioning from one type to another in response to shifts in political, economic, or social contexts. Thus, urban hybrids are not merely spatial anomalies, but sensitive indicators of urban transformation, capable of both generating new forms of urban life and revealing zones of crisis. In this regard, squats must also be considered through the lens of spatial philosophy—as topoi shaped not only materially but also symbolically.

To visualize urban hybrids, it is helpful to represent them as a model within a coordinate plane (Fig. 5), where the X-axis denotes the level of institutionalization (ranging from 0 – anarchic squats to 40 – fully legalized clusters), and the Y-axis represents the degree of resistance to dominant urban regimes (from 0 – adaptive integration to 15 – active spatial protest). This approach enables the positioning of specific examples (e.g., Kunsthaus Tacheles, Soviet, Can Batlló) on the coordinate map and tracing trends of squat modulation across diverse urban environments. In the long term, this model could become an analytical tool for forecasting the evolution of squatted spaces within the framework of urban planning.

The role of squats within urban space can be defined by their level of institutionalisation, degree of resistance, spatial autonomy, and nature of interaction with the urban environment. **Counter-spaces** represent squats that embody spatial critique rooted in anarchist, Marxist, and radical urbanist philosophies. These are manifestations of

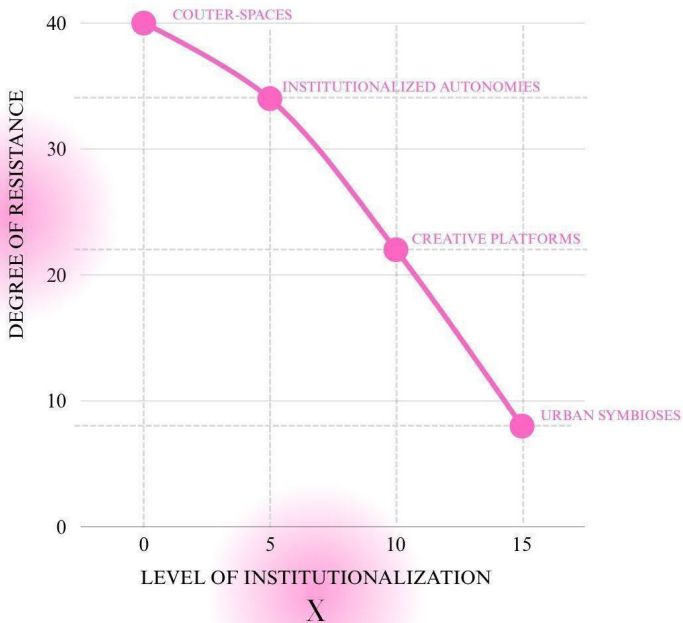


Fig. 5. A typological model of urban hybrids based on the squat modulation paradigm
Source: Original illustration by the author

Рис. 5. Типологічна модель урбаністичних гібридів, заснована на парадигмі сквот-модуляції
Джерело: Авторська ілюстрація

'spaces of resistance' (Lefebvre, 1991), where architectural structures undergo deliberate transformation aimed at subverting the norms of the city as a space of control. According to Lefebvre, urban space is a social product that must be reconstituted through everyday practices, particularly through phenomena such as squatting.

Institutionalised autonomies reflect the transition of squats into the paradigm of 'soft urbanism', where spatial initiatives balance between protest and cooperation. They establish alternative infrastructure while retaining design spontaneity, nonlinear planning, and openness to intervention.

Another type within this classification is the *creative platform* – squats that gradually integrate into the field of creative urbanism, their aesthetic shaped by design thinking and the logic of temporary space usage. These squats often become part of urban revitalisation design processes, approaching forms of semi-official participation in urban development.

Urban symbioses are squats that transcend protest and evolve into experimental sites of institutionalised urbanism. Here, space functions as a tool for urban testing, combining elements of shared use, sustainable development, and adaptive architectural approaches. These examples demonstrate a symbiosis between spatial experimentation and urban planning that transcends the traditional centre–periphery hierarchy.

Squats possess not only socio-cultural but also architectural typologies defined by the scale of intervention, type of adaptation, and method of environmental modification. These features highlight the morphogenetic potential of squats as unique spatial formations capable of transformation into art clusters, cultural institutions, or experimental urban utopias.

Based on the morpho-analytical and structural analysis of case studies (Berlin, Barcelona, London, Kyiv), this study develops an original classification of squats according to types of spatial transformation. The proposed classification enables morpho-analytical zoning of squats within the urban environment, identifying not only their degree of institutionalisation but also types of spatial practices. It also enables the assessment of each squat's potential for revitalisation-oriented integration into future art clusters or the city's cultural infrastructure. The classification is based on three main criteria: the degree of spatial intervention, the type of environment involved (industrial, residential, public), and the architectural transformation strategy (adaptation, reconfiguration, deconstruction).

Type 1. Reversible squats. These represent the least invasive form of squatting, involving the temporary use of space with minimal alterations (such as lighting, furniture, or symbolic markings). Most commonly, these are residential squats that do not alter the building's architectural logic but merely adapt it to meet basic needs. Such squats are characterised by high mobility and low visibility in

the urban environment (Pruijt, 2013). *Case: Kyiv's 'Pariyska Komuna' ('Parkkomuna') squat (late 1990s)* – a temporarily occupied residential space in the city centre without major architectural interventions, focused on symbolic occupation and autonomous living (Fig. 6).

Type 2. Adaptive reuse squats. These spaces undergo partial renovation, including room reconfiguration, the creation of communal areas, galleries, and workshops. Typically, such squats arise in abandoned industrial buildings where the primary structural grid remains intact, but functional zoning is adapted to community needs. *Case: Can Batlló in Barcelona (Fig. 7)* – an industrial complex transformed into a public cultural centre with open artistic spaces, self-management, and grassroots initiatives (Altrock & Fan, 2023).



Fig. 6. Artists in the Parkkomuna squat (early 1990s, Kyiv) (Parkomuna: movoiu, 2016).

Рис. 6. Художники у сквоті «Паркомуна» (початок 1990-х, Київ) (Parkomuna: movoiu, 2016).



Fig. 7. Fragment of the interior of the industrial complex Can Batlló in Barcelona (BlocOnze, n.d.).

Рис. 7. Фрагмент інтер'єру промислового комплексу Can Batlló в Барселоні (BlocOnze, n.d.).

Type 3. Transformative Squats: These involve profound architectural and visual transformation of space. Squats of this type create new spatial identities through street art, facade alterations, and performative architectural interventions. The space becomes not only functional but symbolic—a vehicle for ideology, protest, or cultural aesthetics. *Case: Kunsthaus Tacheles in Berlin (Fig. 8)* – one of Europe’s most iconic squat scenes, which transformed a derelict building into an art object and cultural centre through total artistic reinterpretation.



Figure 8. Fragments of the interior and exterior of Kunsthaus Tacheles in Berlin: a) Main entrance to Kunsthaus Tacheles; b) Gaming room in (Kunsthaus Tacheles; c) Artist studios in Kunsthaus Tacheles (Busch, 2024).

Рис. 8. Фрагменти інтер'єру та екстер'єру Kunsthaus Tacheles у Берліні: а) головний вхід до Kunsthaus Tacheles; б) ігрова кімната в Kunsthaus Tacheles; в) художні студії в Kunsthaus Tacheles (Busch, 2024).

Type 4. Semi-Institutional Squats These squats combine self-governed architectural logic with elements of institutionalised infrastructure – multimedia labs, exhibition spaces, temporary schools, workshops. They often hold a legal tenancy status or operate under a memorandum with the municipality. The architectural structure here reflects a shift from temporality to stable functionality

(Holm & Kuhn, 2011; Hou, 2010). *Case: The Old Tidemill Garden* in London – an example of a squat that partially legalised its operation as a public space with educational and cultural functions while maintaining an autonomous management model (Fig. 9).

Type 5. Radical Architectural Dissent This category includes squats that deliberately dismantle the spatial logic of buildings – removing partitions, creating openings, inverting interiors – to craft an architectural manifesto. These are not just occupations but the creation of *anti-spaces*, where every constructive element assumes symbolic meaning (Debord, 1995). These squats often operate on the edge of anarchic aesthetics and institutional artistic critique. *Case: Liebig34* squat (1990) in Berlin (Fig. 10) – an artistic environment where squatting became a platform for visual resistance, inversion of conventional exhibition formats, and critique of institutional art boundaries.

**Scientific
novelty** **5**

The findings of this study enable a reconceptualisation of squatting – not as a residual form of resistance or improvised housing, but as a dynamic urban process with a distinct architectural and morphological footprint. This reading departs from classic movement-centred interpretations by emphasising the spatial logics that drive transi-



Fig. 9. Occupied school building by squatters in The Old Tidemill Garden in London (McCarthy, 2018).

Рис. 9. Захоплена сквотерами будівля школи в The Old Tidemill Garden у Лондоні (McCarthy, 2018).



Fig. 10. Fragments of the exterior of Liebig34 squat in Berlin (Wohnprojekt, 2020).

Рис. 10. Фрагменти екстер'єру сквоту Liebig34 у Берліні (Wohnprojekt, 2020).

tions from informal appropriation to cultural clustering. In this regard, our results intersect with Puijt's (2013) typology of squatting logics (deprivation-based, alternative housing, entrepreneurial, conservational, political), yet extend it by translating social-movement rationales into **morphological trajectories** that can be detected in the built environment (reversible adaptations vs. radical reconfigurations). Whereas Puijt (2013) explains why squatting occurs, our framework formalises how those rationales materialise architecturally and how they may culminate in cultural capitalisation.

Holm and Kuhn's (2011) analysis of Berlin shows that squatting both reacts to and reshapes strategies of urban restructuring; legalisation waves and renewal regimes co-produce the movement's cycles. Our Ukrainian cases confirm this coupling but specify its **spatial mechanics**: using the 'squat modulation' lens, we show how changes in political tolerance/institutional stance correspond to shifts along two axes—degree of institutionalisation and intensity of spatial resistance—yielding detectable 'modulation patterns' (e.g., from oppositional, low-integration occupations to semi-formal cultural venues). Thus, we translate policy–movement conjunctures, observed by Holm & Kuhn (2011), into a coordinate model that enables cross-case comparison of spatial outcomes.

Vasudevan's (2017) historical synthesis positions squatting as a laboratory of urban autonomy and everyday citizenship. Our findings complement this by demonstrating the architectural conditions under which such autonomy becomes infrastructural: when entrepreneurial or conservational logics combine with medium-to-high **architectural intervention**, we observe higher probabilities of transition into cultural clusters (studios, venues, micro-institutions). In other words, the socio-political autonomy that Vasudevan (2017) details becomes durable when morphological adaptability and the symbolic reprogramming of space converge – the very dynamics captured by our expanded morphological typology.

Recent work on squatting and the **urban commons** adds another layer to the discussion. Polanska (2020) demonstrates how organisational cultures and local opportunity structures influence whether squats resist institutionalisation or evolve into broader urban initiatives. Our model aligns with this by making institutionalisation a measurable axis: the same communal practices can shift from oppositional to adaptive positions without losing their commoning ethos, provided that architectural interventions remain flexible and community governance persists. This helps to reconcile 'commons-building' with the risks of co-optation by specifying the spatial thresholds at which translation into cultural infrastructure occurs.

At the contested edge of urban change, Dadusc (2019a, 2019b) foregrounds the micropolitics of criminalisation and **enclosure** around migrant squats. Our results do not dispute this critical

perspective; instead, they show how **symbolic spatial** transformation (curation, exhibition, programming) can temporarily buffer enclosures by widening coalitions and reframing sites as cultural assets. Nonetheless, in contexts of weak municipal support (as in the Ukrainian examples), such buffers remain fragile: modulation towards institutionalisation is slower and more reversible, and the risk of displacement remains acute – echoing Dadusc’s (2019a, 2019b) caution about governance through ‘tolerance’ and emergency fixes.

Finally, scholarship on **common space** emphasises that durable alternatives rely on spatial practices that promote openness, repeatability, and shared governance. Our ‘urban hybrids’ matrix operationalises this insight for comparative urban analysis: by plotting cases across institutionalisation and **resistance axes**, and overlaying levels of **architectural intervention** and **spatial adaptability**, we generate a visual grammar for distinguishing short-lived occupations from emergent cultural clusters. This contributes a **morpho-analytical** instrument to debates on commoning by tying social relations to specific design/retrofit patterns within post-industrial fabrics.

In this respect, our approach diverges from earlier scholarship, which has predominantly portrayed squatting as a practice of resistance or a response to housing shortages. Unlike previous approaches, which have mostly viewed squatting as a form of resistance or informal housing, this study conceptualises it as a dynamic urban process that potentially leads to the establishment of full-fledged cultural clusters. A model of **urban hybrids** is proposed within a coordinate framework where the variables are the degree of institutionalisation and the intensity of spatial resistance, enabling visualisation and comparison of various squatted and creative spaces. Furthermore, the morphological typology of squats is expanded to include the level of architectural intervention, spatial adaptability, and potential for institutional integration.

Together, these approaches enable a new interpretation of squatting – not merely as a temporary phenomenon, but as an active mechanism of urban transformation, influencing the revitalisation of post-industrial zones, shaping local cultural identity, and fostering alternative urban practices. As part of this study, we also propose a classification of squats by **types of spatial transformation**, which enables morpho-analytical zoning within urban environments and facilitates the ex-ante assessment of each squat’s potential for integration into future art clusters or the broader cultural infrastructure of the city.

Conclusions **6**

This study defines squatting as a transitory form of urban development—simultaneously a point of resistance and a laboratory for new cultural scenarios. The squat functions as a dynamic incubator of spatial hybridity, within which models of autonomous cohabitation, alternative cultural production, and experimental architecture

are tested. Its evolution may culminate in disappearance or full institutionalisation as a legitimate art form.

Five morphotypes of squats have been identified, representing various scenarios of urban transformation. Additionally, two types of art clusters – **industrial-squat-based** and **institutionally-initiated** – demonstrate opposing models of cultural spatial generation. It has been established that art clusters of the first type cannot be formed without an initial stage of industrial squatting. The proposed typology of squats as urban hybrids enables the interpretation of squats and art clusters as elements of a shared ecosystem of urban development, capable of navigating between autonomy and integration, resistance and inclusion, and informality and commercialisation. Thus, the squat emerges not merely as a spatial fact, but as a method of urban intervention – activating, protesting, and modelling new modes of cohabitation. The hybrid typology proposed here represents a critical attempt to conceptualise urban configurations that emerge at the intersection of formal and informal spatial practices.

The study develops an original typology of squats based on the type of spatial transformation, taking into account spatial dynamics and architectural strategies for engaging with abandoned urban territories. The classification is based on the combination of three key parameters: the nature of intervention in the existing environment, the morphological characteristics of objects (residential, industrial, public spaces), and the architectural rethinking strategies – from flexible adaptation to radical deconstruction. This approach enables not only the analytical capture of the current state of squatted formations but also the prediction of their potential evolution toward cultural legalisation or institutionalisation. The application of this model lays the groundwork for spatial mapping of squats and assessing their revitalisation potential.

Future research could focus on developing spatial indicators that enable the quantitative assessment of a squat's integration into the urban environment, as well as on empirically verifying the model in post-industrial cities. In the long term, squatting may emerge not merely as a marginal phenomenon but as a key urban instrument of adaptive development.

References

- Altrock, U. (2024). Laissez-faire or sensitive policymaking: the legacy of creative clusters on brownfield sites in Berlin. *Urban Planning*, 9, Article 8236. <https://doi.org/10.17645/up.8236> [in English].
- Altrock, U., & Fan, L. (2023). *Spekulation nach Abschluss einer erfolgreichen Sanierung? Das Beispiel der Spandauer Vorstadt in Berlin*. In U. Altrock, R. Kunze, D. Kurth, H. Schmidt, & G. Schmitt (Eds.), *Stadterneuerung und Spekulation* (pp. 279–314). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-39659-6_12 [in German].
- Antonenko, I. V. (2021). Fenomen "skvotynhu" yak zasib rozvytku kreatyvnoi industrii Ukrainy [The phenomenon of "squatting" as a means of developing the creative industry of Ukraine]. In M. L. Komarytskyy (Ed.), *Fundamental and applied research in the modern world* [Conference proceedings] (pp. 201–211). BoScience Publisher [in Ukrainian].
- BlocOnze Can Batlló: Collaborative reinhabitation process for self-managed facilities. (n.d.). urbanNext. Retrieved June 20, 2025, from <https://urbannext.net/bloconze-can-batllo/> [in English].
- Boer, R., Otero Verzier, M., & Truijen, K. (Eds.). (2019). *Architecture of appropriation: On squatting as spatial practice*. Het Nieuwe Instituut [in English].
- Brenner, N., & Schmid, C. (2015). Towards a new epistemology of the urban? *City*, 19(2–3), 151–182. <https://doi.org/10.1080/13604813.2015.1014712> [in English].
- Burgum, S. (2022). This city is an archive: Squatting History and Urban Authority. *Journal of Urban History*, 48(3), 504–522. <https://doi.org/10.1177/0096144220955165> [in English].
- Busch, B. (2024, September 2). *Tacheles in ruins*. Failed Architecture. <https://failedarchitecture.com/tacheles-in-ruins/> [in English].
- Dadusc, D. (2019a). Enclosing autonomy: The politics of tolerance and criminalisation of the Amsterdam squatting movement. *City*, 23(2), 170–188. <https://doi.org/10.1080/13604813.2019.1615760> [in English].
- Dadusc, D. (2019b). The micropolitics of border struggles: Migrants' squats and inhabitation as alternatives to citizenship. *Citizenship Studies*, 23(6), 593–607. <https://doi.org/10.1080/13621025.2019.1634377> [in English].
- Debord, G. (1995). *The society of the spectacle* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Zone Books [in English].
- Draaisma, J. (2016). Cultural incubators: The squats of the 21st century? In V. Mamadouh & A. van Wageningen (Eds.), *Urban Europe: Fifty tales of the city* (pp. 199–208). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.1017/9789048535811.025> [in English].
- Ferreri, M. (2021). *The permanence of temporary urbanism: Normalising precarity in austerity London*. Amsterdam University Press. https://doi.org/10.5117/9789462984912_ch02 [in English].
- Foucault, M. (1994). *Dits et écrits 1954–1988: Vol. 4. 1980–1988*. Gallimard [in French].
- García González, M. (2022). *The politics of the making of the 'temporary urban': Narratives from Santiago's contemporary practices* [PhD Dissertation, University College London]. UCL Discovery. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10148560> [in English].
- Grodach, C., Currid-Halkett, E., Foster, N., & Murdoch, J., III. (2014). The location patterns of artistic clusters: A metro- and neighbourhood-level analysis. *Urban Studies*, 51(13), 2822–2843. <https://doi.org/10.1177/0042098013516523> [in English].
- Holm, A., & Kuhn, A. (2011). Squatting and urban renewal: The interaction of squatter movements and strategies of urban restructuring in Berlin. *International Journal of Urban and Regional Research*, 35(3), 644–658. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2427.2010.001009.x> [in English].
- Hou, J. (Ed.). (2010). *Insurgent public space: Guerrilla urbanism and the remaking of contemporary cities*. Routledge [in English].
- Jabareen, Y. (2025). The architecture of dispossession: On the dark side of architecture and art in transforming original spaces and displacing people. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 43(1), 58–76. <https://doi.org/10.1177/23996544241259312> [in English].

- Jackson, F. (n.d.). *A short history of the Berlin squatting movement July 1982 – December 1983*. Libcom.org. Retrieved June 20, 2025, from <https://libcom.org/article/short-history-berlin-squatting-movement-july-1982-december-1983-frank-jackson> [in English].
- Joja, M. (2021). Temporary use of abandoned buildings. *Architecture Papers of the Faculty of Architecture and Design STU*, 26(3), 42–46. <https://doi.org/10.2478/alfa-2021-0018> [in English].
- Katsikopoulou, M. (2024, October 1). *Berlin's futures and utopias of the 1990s captured in 'dream on' photo exhibition at C/O*. Designboom. <https://www.designboom.com/art/dream-on-photography-exhibition-co-berlin-90s-metamorphosis-ostkreuz-10-01-2024/> [in English].
- Lancione, M. (2020). Radical housing: On the politics of dwelling as difference. *International Journal of Housing Policy*, 20(2), 273–289. <https://doi.org/10.1080/19491247.2019.1611121> [in English].
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell [in English].
- Martínez, M. Á. (2020). *Squatters in the capitalist city: Housing, justice, and urban politics*. Routledge [in English].
- McArdle, R. (2022). 'Squat City': Dublin's temporary autonomous zone. Considering the temporality of autonomous geographies. *City*, 26(4), 630–645. <https://doi.org/10.1080/13604813.2022.2082149> [in English].
- McCarthy, J. (2018, October 11). *Activists occupying Tidemill Community Garden in last stand*. EastLondonLines. <https://www.eastlondonlines.co.uk/2018/10/tidemill-community-garden/> [in English].
- Nowicki, M. (2021). Is anyone home? Appropriating and re-narrativising the post-criminalisation squatting scene in England and Wales. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 39(4), 838–855. <https://doi.org/10.1177/2399654420964835> [in English].
- Oswalt, P., Overmeyer, K., & Misselwitz, P. (2013). *Urban catalyst: The power of temporary use*. DOM Publishers [in English].
- Parkomuna: movoiu mystetstva pro zhyttia myttsiv* [Parkomuna: In the language of art about the life of artists]. (October 13, 2016). Art Ukraine. <https://artukraine.com.ua/n/nova-vistavka-v-pinchuk-art-centri/> [in Ukrainian].
- Polanska, D. V. (2020). Going against institutionalisation: New forms of urban activism in Poland. *Journal of Urban Affairs*, 42(2), 176–187. <https://doi.org/10.1080/07352166.2017.1422982> [in English].
- Pruijt, H. (2013). The logic of urban squatting. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(1), 19–45. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2427.2012.01116.x> [in English].
- Renkes, U. (n.d.). *And one with no answers*. Libcom.org. Retrieved June 20, 2025, from <https://libcom.org/article/and-one-no-answers-udo-renkes> [in English].
- Shkoliar, S. (2019, May 16–17). Skvotynh yak mekhanizm rozvytku suchasnoho mystetstva ta kulturnykh industrii [Squatting as a mechanism for the development of contemporary art and cultural industries]. In *Sotsiologhiia – sotsialna robota ta sotsialne zabezpechennia – rehulivannia sotsialnykh problem* [Sociology – social work and social welfare – regulation of social problems] [Conference proceedings] (pp. 83–86). Sociological Association of Ukraine [in Ukrainian].
- Shkoliar, S. (2025). Art-klastery yak miski heterotopii: arkhitekturna transformatsiia ta sotsiokulturnyi vplyv [Art clusters as urban heterotopias: Architectural transformation and socio-cultural impact]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 8(1), 87–107. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.8.1.2025.330504> [in Ukrainian].
- Soletskyi, A. (2019). Skvoty: alternatyvnyi prostir dlia formuvannia prohresyvykh tvoriv mystetstva na zlami XX–XXI stolit [Squats: An alternative space for the formation of progressive works of art at the turn of the 20th – 21st centuries]. *Bulletin of Lviv National Academy of Arts*, 39, 334–345 [in Ukrainian].

- Tartari, M. (2019). *The role of artistic and cultural practices* [PhD Dissertation, International University of Languages and Media]. Apeiron. https://apeiron.iulm.it/retrieve/dd257434-3d88-c9a9-e053-6605fe0a2f53/PhD_Thesis_Maria_Tartari.pdf [in English].
- The Factory* / Ricardo Bofill. (2012, November 15). ArchDaily. <https://www.archdaily.com/294077/the-factory-ricardo-bofill> [in English].
- van der Steen, B., van Rooden, C., & Snoep, M. (2020). Who are the squatters? Challenging stereotypes through a case study of squatting in the Dutch city of Leiden, 1970–1980. *Journal of Urban History*, 46(6), 1368–1385. <https://doi.org/10.1177/0096144219843891> [in English].
- Vasudevan, A. (2017). *The autonomous city: A history of urban squatting*. Verso [in English].
- Wohnprojekt "Liebig 34": Gericht bestätigt Räumungsurteil* [Housing project "Liebig 34": Court confirms eviction order]. (2020, August 26). Berliner Morgenpost. <https://www.morgenpost.de/berlin/article230258006/Wohnprojekt-Liebig-34-Gericht-bestaetigt-Raeumungsurteil.html> [in German].

Submitted 10.09.2025; Accepted 05.11.2025

The article was first published online 23.12.2025



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



УДК 7.05:687.016]:502.1:005.35
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347587

UDC 7.05:687.016]:502.1:005.35

ГАРМОНІЗАЦІЯ КОНЦЕПЦІЇ УПРАВЛІННЯ ЕКОСИСТЕМОЮ ІНДУСТРІЇ МОДИ З ЦІЛЯМИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

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

HARMONISING THE CONCEPT OF FASHION INDUSTRY ECOSYSTEM MANAGEMENT WITH SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

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 вирішенню актуальної проблеми трансформації індустрії моди в сталу екосистему з використанням екосистемного підходу. **Мета дослідження** полягає в пошуку шляхів гармонійної адаптації концепції управління трансформацією індустрії моди у сталу екосистему з вимогами досягнення Цілей Сталого Розвитку (Sustainable Development Goals, SDG). **Методи дослідження.** Аналіз причинно-наслідкових зв'язків суперечності між функціонуванням індустрії моди й вимогами SDG виконаний з позицій екосистемного підходу. Для визначення складу факторів впливу на сталий розвиток індустрії моди використаний контент-аналіз її функціонування. Для представлення і оцінки стану екосистеми індустрії моди використана система із шести факторів впливу – це фактори економічної, екологічної, технологічної, художньо-естетичної, соціокультурної та управлінсько-адміністративної природи. **Наукова новизна** дослідження полягає у визначенні причин-

Abstract

The article addresses the pressing issue of transforming the fashion industry into a sustainable system through an ecosystem approach. **The purpose of this research** is to find ways to harmoniously integrate the concept of managing the transformation of the fashion industry into a sustainable ecosystem with the requirements of achieving the Sustainable Development Goals (SDGs). **Research methodology.** The analysis of the cause-and-effect relationships between the contradiction in the fashion industry's functioning and the requirements of the SDGs is carried out from the standpoint of the ecosystem approach. To determine the composition of the factors influencing the sustainable development of the fashion industry, a content analysis of its functioning was used. Representations and assessments of the state of the fashion industry ecosystem are based on a set of six factors. These are factors of an economic, environmental, technological, artistic, aesthetic, socio-cultural, managerial, and administrative nature. **The scientific novelty**

но-наслідкових зв'язків суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG. Побудовано концепцію управління сталим розвитком індустрії моди з потенційною можливістю вирішення суперечностей між обсягом реалізації фешн-продуктів та екологічною безпекою. Надані рекомендації до гармонійної адаптації концепції управління сталістю індустрії моди з вимогами SDG. Гармонізація заснована на балансуванні основних факторів впливу на функціонування індустрії. **Висновки.** Результати дослідження засвідчують про тенденції конвергенції концепцій швидкої та повільної моди з пошуком шляхів компенсації негативного впливу масового тиражування фешн-виробів із скороченим життєвим циклом на сталість індустрії моди. Комбінування позитивних рис концепцій швидкої та повільної моди на основі оптимізації балансу економічних, екологічних і соціокультурних факторів сталості може стимулювати становлення моди нової культури. Перспективи подальших наукових досліджень полягають в аналізі ролей та можливостей розподілених смарт-агентів генеративного штучного інтелекту в організації функціонування сталих екосистем індустрії моди майбутнього.

Ключові слова:

трансформація сталості, соціотехнічні екосистеми, балансування імпакт-факторів, стала мода, швидка мода, причинно-наслідкові зв'язки суперечностей; конвергенція концепцій.

of the study lies in identifying the causal relationships that create contradictions between the functioning of the fashion industry and the requirements of the SDGs. A concept for managing the fashion industry's sustainable development has been developed, with the potential to resolve the contradiction between the volume of fashion product sales and environmental safety. Recommendations are provided for the harmonious integration of a sustainability management concept for the fashion industry into the SDG requirements. The harmonisation is based on balancing the main influencing factors on the industry's functioning. **Conclusions.** The study's results indicate a trend toward convergence between the concepts of fast and slow fashion, accompanied by efforts to mitigate the negative impacts of mass-produced fashion items with shortened life cycles on the sustainability of the fashion industry. Combining the positive aspects of fast and slow fashion concepts by optimising the balance among economic, environmental, and socio-cultural sustainability factors can stimulate the emergence of a new fashion culture. Future research prospects lie in analysing the roles and capabilities of generative artificial intelligence distributed intelligent agents in organising the operation of sustainable ecosystems for the coming fashion industry.

Keywords:

sustainability transformation, sociotechnical ecosystems, balancing of impact factors, slow fashion, fast fashion; cause-and-effect relationships of contradictions, concepts convergence.

Вступ

Людство на шляху свого розвитку зазнавало безліч підйомів, які підвищували рівень життя, і спадів, які гальмували прогрес. Програма досягнення до 2030 року Цілей Сталого Розвитку (Sustainable Development Goals, SDG) покликана координувати зусилля країн для реалізації соціального замовлення на нівелювання наслідків спадів та загальне процвітання. Однак природні катаклізми, зміни клімату, антропогенні кризи та ескаляція воєнних конфліктів гальмують виконання цієї програми. Для зниження складності ця проблема може вирішуватись на конкретних рівнях для конкретних напрямів діяльності суспільства з урахуванням взаємопов'язаності й нерозривності SDG.

В умовах криз деякі індустрії здатні демонструвати прогрес, що фокусує увагу дослідників до причин успіху та його впливу на проблеми сталості цих індустрій. Такою є індустрія моди, яка водночас з активним розвитком стає однією з причин екологічних проблем. Важлива роль у житті суспільства, вагомий внесок в економіку та негативний вплив на екологію взаємно посилюють актуальність пошуку шляхів повернення фешн-індустрії у стан сталого розвитку. Вирішення цієї актуальної проблеми здатне здійснити позитивний вплив на соціальну сферу і зробити значний внесок у досягнення SDG.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження полягає в пошуку шляхів гармонійної адаптації концепції управління трансформацією індустрії моди у сталу екосистему з вимогами досягнення Цілей Сталого Розвитку.

Для реалізації поставленої мети планується вирішення таких завдань:

- охарактеризувати особливості екосистемного підходу до трансформації індустрії моди у сталу екологічно безпечну екосистему;
- визначити проблеми та фактори управління трансформацією сталості екосистеми індустрії моди;
- проаналізувати причинно-наслідкові зв'язки виникнення суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG;
- запропонувати концепцію управління сталим розвитком екосистеми індустрії моди;
- розробити рекомендації до гармонійної адаптації концепції управління сталістю індустрії моди з вимогами SDG.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Визначення особливостей трансформації індустрії моди у сталу екологічно безпечну екосистему, опис проблем сталості і причинно-наслідкових зв'язків суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG базуються на аналізі результатів досліджень тенденцій розвитку індустрії моди. Джерелами матеріалів обрані наукометричні бази Scopus, ScienceDirect та огляди тематичних випусків спеціалізованих журналів. Аналіз проводився з опорою на резолюції та звіти Департаменту ООН з економічних і соціальних питань (United Nations, 2015, 2019, 2023). Зокрема, з'ясовано, що, на думку науковців, перед людством постала проблема прискорення досягнення поставлених цілей SDG, що характеризується як одна з найскладніших проблем сучасності (Centobelli et al., 2022; United Nations, 2019).

Аналіз наукових публікацій засвідчив, що проблемам сталості індустрії моди присвячено численну кількість досліджень. З одного боку, констатується, що трильйон-доларовий сектор індустрії моди завдяки зусиллям близько 300 мільйонів людей продовжує розвиватися прискореними темпами (Adamkiewicz et

al., 2022). З іншого боку, такі групи авторів, як С. Мішра, С. Джайн та Г. Малхотра (Mishra et al., 2020), П. Чентобеллі, С. Аббате, С. П. Надім та Дж. А. Гарза-Реес (Centobelli et al., 2022) вважають, що зростаючий обсяг виробництва є причиною лідирування індустрії моди у споживанні природних ресурсів та забрудненні навколишнього середовища, через що вона визнається несталою.

Охоплення модою практично всіх верств населення та її вплив на формування естетичних критеріїв, стилю життя і стратегії споживання пред'являє до індустрії особливо високі вимоги з боку суспільства (Borre et al., 2023). При цьому трансформація індустрії моди у сталу екосистему ускладнюється інерційністю високоприбуткового ринку домінуючої концепції швидкої моди й вимогами з боку SDG, які накладають додаткові умови на функціонування індустрії моди. Все частіше висловлюється припущення, що розвиток швидкої моди неможливо різко зупинити або сповільнити через значні фінансові впливи її продукції на ринок (George et al., 2023; Ren, 2023). Також для споживачів важлива роль швидкої моди в задоволенні їхньої потреби в новизні шляхом частой зміни моделей одягу на перспективні, які відповідають останнім тенденціям швидкоплинної моди. Відтак зароджуються тенденції конвергенції повільної та швидкої моди, які прагнуть подолати проблеми альтернативних фешн-концепцій у «новій культурі моди» (Bommanavar & Malipatil, 2024; Soni & Baldawa, 2023). Однак ці припущення та ініціативи не супроводжуються аналізом можливостей відмови від реалізації великого об'єму продаж як фактора успішності бізнесу швидкої моди, з одночасним збереженням рівня досягнутого компаніями прибутку.

Щодо формування рішень проблеми несталості індустрії моди варто зазначити, що більшість наукових пропозицій ґрунтується на переході функціонування індустрії моди з лінійної моделі на циклічну (Arribas-Ibar et al., 2022; Centobelli et al., 2022; Hardabkhadze et al., 2023; Matušovičová, 2020; Mishra et al., 2020; Owusu-Wiredu, 2024; Papamichael et al., 2022; Shirvanimoghaddam et al., 2020). Але залишаються невирішеними питання подолання суперечностей між вимогами ефективності виробництва фешн-продукції та вимогами з боку досягнення SDG. Тому гармонізація концепції управління трансформацією індустрії моди в сталу екосистему з вимогами досягнення SDG є актуальною проблемою.

Методологія дослідження в цій статті ґрунтується на представленні людського суспільства у вигляді глобальної соціокультурної екосистеми, у рамках якої гармонійно взаємодіє різноманіття напрямів людської діяльності з відмінними траєкторіями розвитку. Якщо високі технології еволюціонують за експонентою, то в соціокультурній сфері спостерігаються цикли, у яких підйоми змінюються спадами. Соціальні проблеми в певні періоди циклу

гальмують розвиток, а деякі галузі на тлі зростання обсягу продукції досягають піку екологічних проблем. Оскільки розвиток, зрештою, долає спад і демонструє зростання, трансформації суспільства краще описуються моделлю розвитку за спіраллю. Ця модель передбачає модуляцію безперервного прогресу циклами підйому й спаду, демонструючи тенденцію до прогресу для сукупності витоків траєкторії. Розглядаючи суспільство як глобальну соціокультурну екосистему, шляхи досягнення напрямками діяльності екологічної безпеки та сталого розвитку доцільно шукати в аналогії із процесами у природних екосистемах, для яких сталий розвиток є умовою стабільного існування.

Організація функціонування штучних екосистем за аналогією до процесів у природних екосистемах досягається застосуванням екосистемного підходу. Так, еволюційний, циклічний та екосистемний підходи поєднуються для аналізу звивистої й неоднорідної траєкторії суспільного розвитку. Однак усі підходи відзначають взаємозалежність зростання складності структури суспільства та розвитку технологій.

Для виявлення особливостей трансформаційних процесів досягнення сталого розвитку індустрія моди розглядається як складна соціотехнічна екосистема. Екосистемний підхід є ефективним для аналізу причинно-наслідкових зв'язків суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG та зручним для визначення складу факторів впливу на сталий розвиток індустрії моди. У рамках екосистемного підходу індустрію моди представлено вертикальною гілкою ієрархії екосистем. Верхній рівень утворений світовим ринком індустрії моди. На середньому рівні представлено підприємства державного (регіонального) масштабу. На нижньому рівні ієрархії функціонують підприємницькі екосистеми в індустрії моди, що утворюють первинні ланки створення фешн-продуктів.

Створення моделі, в якій індустрія моди представлена у вигляді вертикальної ієрархії екосистем, спрямовано на розуміння ролі та участі об'єктів індустрії різних рівнів у сталому розвитку. Ця модель акцетує на потребі комплексного підходу до вивчення проблем сталого розвитку індустрії моди, де кожен рівень екосистеми грає важливу роль і може впливати на сталість.

У дослідженні для представлення стану екосистеми індустрії моди використовується система із шести факторів – це фактори економічної, екологічної, технологічної, художньо-естетичної, соціокультурної та управлінсько-адміністративної природи (Hardabkhadze et al., 2023).

Результати дослідження **4**

Особливості екосистемного підходу до трансформації індустрії моди в сталу екологічно дружню екосистему. За останні 20 років термін «екосистема» став широко використовуватися

і в наукових, і в прикладних цілях для обговорення взаємозалежності організацій та видів діяльності. Термін «екосистемний підхід» виник у зв'язку з подібністю природних і соціотехнічних систем як метафора за аналогією із природними системами, які здатні до самоорганізації. Екосистемний підхід є одним з ефективних шляхів аналізу взаємодії та оцінки причинно-наслідкових зв'язків пов'язаних частин системи (Adner, 2017).

Для розуміння проблем та особливостей трансформації індустрії моди екосистемний підхід, як було сказано вище, представляє індустрію моди вертикальною гілкою трирівневої ієрархії екосистем.

Верхній рівень світової індустріальної екосистеми представлений глобальним фешн-ринком, глобальними брендами та організаціями, глобальними ланцюжками постачання. Тут формуються глобальні тренди індустрії моди. Його внесок у сталий розвиток включає формування ініціатив щодо впровадження сталих практик, включаючи моніторинг і контроль за досягненням індустрією моди SDG.

Середній рівень представлений організаціями державного та регіонального масштабу. Він відповідає за розроблення та реалізацію державної політики в галузі індустрії моди.

Нижній рівень переставлений підприємницькими екосистемами індустрії моди. Тут відбувається безпосередньо створення фешн-продуктів. Внесок підприємницьких екосистем у сталий розвиток полягає у впровадженні сталих методів виробництва. На цьому рівні здійснюється індивідуальний підхід до клієнтів.

Ієрархічний екосистемний підхід дає змогу визначити роль та внесок у сталий розвиток різних рівнів організації індустрії моди.

У рамках екосистемного підходу підприємницькі екосистеми розглядаються як сукупність незалежних учасників із власними цілями й інтересами, яких поєднує взаємне доповнення функцій, необхідних для створення кінцевого фешн-продукту. Підприємства другого та вищого рівнів також утворені незалежними суб'єктами, об'єднаними в екосистему взаємозалежністю виконання функцій екосистеми. Така сама залежність існує між рівнями, що поєднує екосистеми різного рівня в глобальну ієрархічну індустріальну екосистему. Означена модель застосовна до підприємств і лінійної, і циклічної моделей ланцюжків створення вартості, що робить екосистемний підхід зручним інструментом для аналізу шляхів усунення суперечностей між цілями індустрії моди та вимогами SDG. Соціокультурна, економічна й екологічна сфери індустрії моди залежать від поведінки сукупності незалежних гравців, а також від стратегії споживання і ставлення громадськості до моди.

У процесі розвитку структура екосистеми ускладнюється, що спричинює наростання ентропії. Зростаюча складність тех-

нологічної інфраструктури сучасного розвитку індустрії моди посилює її залежність від інноваційного та креативного потенціалів компаній.

Інноваційна й технологічна залежність змушує компанії безперервно вдосконалювати технологічну інфраструктуру, автоматизацію операцій та інформатизацію бізнес-процесів, що перетворює їх на складні соціотехнічні системи.

Сукупність соціотехнічних систем і споживачів дає підстави розглядати індустрію моди як соціальну індустріальну спільноту, суспільні процеси якої подібні процесам у природних екосистемах, що здатні до самоорганізації взаємодоповнюючої функціональності незалежних гравців.

Для аналізу функціонування соціотехнічних систем наукова громадськість шукає підказку в природі у вигляді екосистемного підходу. Здатність природних екосистем до самоорганізації визначає ефективність трансферу знань про принципи підтримки в них гомеостазу в соціотехнічні екосистеми для організації розподіленого управління та оркестрації незалежних суб'єктів.

В індустрії моди тенденції реставрації дбайливого ставлення до гуманістичних цінностей проявилися усвідомленням відповідальності споживачів та професіоналів за надмірне споживання та зростанням уваги до екологічних фешн-продуктів. Зростаюча цінність гуманістичних орієнтирів активізувала трансформаційні процеси індустрії моди в напрямку сталого розвитку, задля досягнення чого потрібно подолати суперечності між факторами зростання тиражування фешн-продукції та раціональним використанням ресурсів.

З позицій екосистемного підходу суперечностей між концепціями раціонального та надмірного споживання можна розглядати як результат протиборства гомеостатичного та дизруптивного потенціалів, які притаманні екосистемі індустрії моди. Гомеостатичний потенціал закладає основи стабільності системи моди, тоді як дизруптивний потенціал є рушійною силою постійного оновлення, стверджуючи нові тенденції через заперечення існуючих.

Для досягнення сталого розвитку потрібно знайти оптимальний баланс між дизруптивним та гомеостатичним потенціалами, між раціональним споживанням та прагненням до новизни. Перекіс у бік гомеостатичного потенціалу веде до застою, а переважання дизруптивного потенціалу може спричинити екологічні та соціальні проблеми. Враховуючи, що в основі сталості лежить принцип рівноваги всіх основних діючих сил, можна помітити, що для індустрії моди потрібний принцип балансу економічних, екологічних та соціокультурних показників не враховує всіх важливих імпакт-факторів. На сприйняття моди значний вплив мають художньо-естетичні показники

фешн-виробів, а для боротьби із втомою сприйняття усталених стереотипів потрібні засоби реалізації нових ідей, для чого потрібні технологічні інновації. Тому для сукупності факторів впливу на сталий розвиток фешн-індустрії потрібний принцип доцільно доповнити імпакт-факторами художньо-естетичної й технологічної природи, поєднавши їх у збалансований стан залученням імпакт-факторів адміністративно-управлінської природи. Так можна обґрунтувати залучення для управління екосистемою індустрії моди сукупності шести імпакт-факторів економічної, екологічної, соціокультурної, художньо-естетичної, технологічної та адміністративно-управлінської природи.

Тенденції екологізації спрямовують зусилля компаній швидкої моди на пошук шляхів раціоналізації використання ресурсів та компенсації негативного впливу на довкілля. А для компаній повільної моди важливо досягти відповідності вимогам швидкоплинної моди, як це вдається в моделі швидкої моди, що свідчить про тенденції конвергенції альтернативних бізнес-моделей фешн-індустрії.

Особливостями трансформаційних процесів індустрії моди з позиції екосистемного підходу є її висока культуромісткість, соціальна, інноваційна та фешн-залежність. Екосистема повинна мати доступ до зовнішніх та можливість розподілу внутрішніх ресурсів. Мода має складні глобальні ланцюжки поставок, що ускладнює контроль за доступом до ресурсів, запровадження прозорості й відповідальності в ланцюжки постачання, відстеження соціальних та екологічних стандартів.

Проблеми й фактори управління трансформацією сталості екосистеми індустрії моди. Проблеми та фактори управління трансформацією сталості екосистеми індустрії моди визначаються її особливостями, які були розглянуті з позиції екосистемного підходу. Фактори екологічної, економічної та соціокультурної природи створюють традиційну базу для управління сталим розвитком екосистеми. Екосистемний підхід до трансформації індустрії моди показав, що її мультидисциплінарний характер вимагає для оцінки стану екосистеми враховувати і традиційні аспекти сталості, і більш специфічні фактори. До таких «додаткових» факторів у сукупність основних факторів впливу на трансформаційні процеси індустрії моди додано художньо-естетичні, технологічні та адміністративно-управлінські показники.

Для сталого розвитку екосистеми потрібні джерела зростання гомеостатичних факторів, які здатні компенсувати наростання ентропії. Одним із джерел суспільного гомеостазу є культура. Вона стимулює діяльність незалежних суб'єктів соціокультурної екосистеми у напрямку збереження культурної спадщини та гуманістичних цінностей.

Соціальні аспекти полягають у важливому значенні моди для соціальної адаптації, самовираження та самоідентифікації особистості. Вони реалізуються у формі справедливості експлуатації робочої сили, умов та оплати праці. Компенсація ентропії можлива також завдяки видобутку й утилізації інформації про стан зовнішнього та внутрішнього середовища. У суспільстві соціальні комунікації виконують роль обміну інформацією у форматі «кожний з кожним» та «кожний для всіх». Такий незалежний обмін утворює гомеостатичний потенціал доступу до інформації про стан членів соціуму і водночас грає роль носія громадської думки та цінностей соціуму.

Економічні фактори грають визначальну роль у забезпеченні екосистеми ресурсами. Вони є важливим складником балансу «обсяг продажів/норма прибутку – раціональне споживання ресурсів».

Екологічний складник відповідає за вплив на довкілля, безпечне споживання ресурсів та умови експлуатації робочої сили. Ставлення громадськості до екологічності залежить від соціокультурних та екологічних факторів. Зміна споживчої поведінки полягає у формуванні позитивної громадської думки щодо екологічно безпечних фешн-виробів, у залученні споживачів до участі в процесах збирання сировини для переробки.

Технологічні досягнення також впливають на ефективність процесів функціонування екосистеми. Вони задовольняють потребу екосистеми індустрії моди в технологічних інноваціях. Цифровізація, яка є глобальним трендом сучасності, надає можливість для реалізації гомеостатичного потенціалу культури.

Художньо-естетичні фактори є важливим складником формування тенденцій моди. Вони визначають попит на фешн-вироби, є основою задоволення естетичних потреб користувачів і відповіддю на фешн-залежність індустрії моди, яка полягає в своєчасній індикації та прогнозуванні тенденцій для відображення їх у моделях колекцій.

Управлінсько-адміністративна залежність екосистеми вбачається в труднощах формування регулюючих актів з боку регуляторів та проблемах оркестрації дій незалежних учасників процесу створення вартості фешн-виробів без єдиного центру управління.

Ці фактори відповідають практиці, що широко використовується для оцінки процесів створення вартості фешн-виробів. Вони представлені факторами відносно незалежної природи, які всебічно охоплюють властивості індустрії моди, що дозволяє коректно й компактно представити модель її стану.

Причинно-наслідкові зв'язки суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG. Оскільки соціокультурна трансформація відбувається за умов тотальної цифровізації, у соціумі зароджується думка, що сучасне суспільство можна

зрозуміти лише у цифровому форматі. У книзі, присвяченій підходам до створення теорії цифрового суспільства, Армін Нассе (Nassehi, 2019) інтерпретує цифровізацію як цифрове дублювання світу. Дублювання веде до ускладнення структури суспільства, але складність компенсується засобами феномена – реалізатора дублювання. Для того, щоб упоратися з наростаючими потоками інформації, однотипні процеси й процедури стандартизуються, формуючи шаблони, оперування якими здійснюється за певними протоколами. Цифровізація підняла процеси формування шаблонів нового рівня. Шаблони виробляються для різних ситуацій і типів взаємодії, від стандартних інтерфейсів та протоколів обміну інформацією до стандартів звітності, управління проектами і законодавства.

Рівні типізації характеризуються різним ступенем формалізації – від суворо алгоритмічного представлення для комп'ютерних інтерфейсів, драйверів додатків, галузевих стандартів і законодавчих актів до нечіткої, м'якої логіки дрес-кодів, норм поведінки в суспільстві, тенденцій моди, стратегії споживання і стилю життя.

Розробка програми 2030 Цілей Сталого Розвитку відіграє роль стандарту, що спрямовує дії підприємств та організацій усіх рівнів на досягнення сталого розвитку. Ці стандарти складаються із 17 цілей і відповідних їм завдань, які з погляду компенсації ентропії можна розглядати як шаблони, що визначають порядок дій компаній. Проте вимоги з боку SDG можуть не збігатися і навіть суперечити критеріям оцінки ефективності функціонування індустріальної екосистеми. Оцінки роботи екосистем різного рівня також представляють шаблони, які вироблені в рамках індустрії для конкретних соціально-економічних відносин. Ефективність підприємницької екосистеми в індустрії моди оцінюється економічними показниками об'єму виробництва і прибутком від реалізації продукції. У контексті індустрії моди концепція швидкої моди побудована на збільшенні партій випуску та продажу виробів, тоді як вимоги SDG спрямовують компанії до раціонального використання ресурсів нижче порогу сталого споживання.

Інша суперечність полягає в прагненні швидкої моди скоротити життєвий цикл виробів, тоді як концепція повільної моди, спрямована на раціональне використання ресурсів, прагне продовження життєвого циклу.

Для адаптації концепції управління трансформацією індустрії моди варто імпакт-фактори управління ефективністю підприємницької екосистеми гармонійно поєднати з імпакт-факторами, що потрібні для досягнення SDG. Для цього треба встановити оптимальний баланс між факторами економічної, екологічної, соціокультурної, художньо-естетичної, технологічної

та управлінсько-адміністративної природи, які характеризують стан екосистеми.

Концепція управління сталим розвитком екосистеми індустрії моди. Суть цієї концепції полягає в активізації основних факторів впливу на її стан й управлінні ними з метою компенсації негативних наслідків діяльності індустрії моди та для оптимізації використання ресурсів на основі раціонального споживання. Концепція управління сталим розвитком екосистеми індустрії розроблена на основі використання результатів робіт (Hardabkhadze, 2023; Hardabkhadze et al., 2023).

В основі концепції закладено такі принципи:

- результатом функціонування екосистеми індустрії моди є створення вартості у вигляді фешн-виробів та послуг;
- системотвірним фактором екосистеми є взаємодоповнення функціональності, що потрібна на для реалізації ланцюжка створення колективної цінності;
- модель функціонування екосистеми представлена сукупністю факторів економічної, екологічної, технологічної, соціокультурної, художньо-естетичної та управлінсько-адміністративної природи;
- принцип управління функціонуванням екосистеми полягає у впливі на імпакт-фактори кожного із шести аспектів для досягнення максимально можливої колективної цінності;
- сталість екосистеми досягається знаходженням оптимального балансу імпакт-факторів, під яким розуміється максимальна цінність, що дають змогу отримати технологічні можливості без перевищення порогу безпечного впливу на екологію й ресурси;
- баланс досягається перерозподілом ресурсів між аспектами шляхом маніпуляцій відповідними імпакт-факторами;
- оркестрування дій незалежних учасників реалізується організатором екосистеми шляхом заміни централізованого управління розподіленими стимулюючими впливами на дії учасників (Hardabkhadze, 2023; Hardabkhadze et al., 2023).

Концепція не становить обмежень на модель функціонування індустрії моди, але вимоги дотримання порогу безпечного використання ресурсів та порогу впливу на середовище спрямовують концепцію на досягнення сталості екосистеми на основі циклічності.

Рекомендації до гармонійної адаптації концепції управління сталістю індустрії моди з вимогами SDG. Як зазначалося, адаптація управління сталістю індустрії моди може бути досягнута завдяки врахуванню вимог з боку тих цілей сталого розвитку, на які екосистема індустрія моди конкретного рівня має безпосередній вплив. Це реалізується виявленням імпакт-факторів даних цілей і додаванням їх у склад імпакт-факторів управлін-

ня функціонуванням екосистеми. Гармонізація сукупності ім-пакт-факторів досягається шляхом балансування груп факторів економічної, екологічної, технологічної, соціокультурної, художньо-естетичної та управлінсько-адміністративної природи.

Вимоги дотримання порогу безпечного використання ресурсів та порогу впливу на середовище можна вважати базовими для досягнення сталості екосистемою. У цьому сенсі вказаний підхід може бути застосований до концепцій і швидкої, і повільної моди рівня підприємницьких екосистем, які відповідальні за виробництво фешн-виробів. До переваг методу адаптації концепції управління сталим розвитком індустрії моди можна віднести можливість конвергенції її альтернативних моделей шляхом балансування економічних та екологічних компонентів екосистеми.

Поєднання переваг та усунення недоліків концепцій швидкої й повільної моди може бути досягнуто шляхом підвищення вбудованої собівартості моделей швидкої моди. Такий підхід знизить навантаження на об'єм випуску та реалізації продукції швидкої моди, що сприятиме зменшенню споживання ресурсів і забруднення середовища з можливістю утримання рівня прибутку від реалізації продукції. При цьому важливим є збереження можливості оперативного відстеження моделями одягу тенденцій моди та дотримання художньо-естетичних характеристик зразків високої моди. Можливими шляхами досягнення цих вимог можуть стати вибір екологічних матеріалів, проектування моделей одягу в системі «комплект» розширеної функціональності, а також на основі методів проектування комплектів моделей одягу з можливостями трансформації.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У роботі індустрія моди представлена у вигляді вертикальної ієрархії екосистем, що дало змогу охарактеризувати роль участі та вклади екосистем рівного рівня досягнення SDG. Нижній рівень підприємницьких екосистем індустрії моди відповідає за основний обсяг створення продуктів і послуг та виведення їх на ринок фешн-індустрії. Внесок підприємницьких екосистем у досягнення SDG полягає в освоєнні сталих методів, моделей виробництва та послуг.

Визначені причинно-наслідкові зв'язки суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG. Охарактеризовані переваги концепції управління сталим розвитком екосистеми індустрії моди на основі балансування факторами економічної, екологічної, технологічної, художньо-естетичної, соціокультурної та управлінсько-адміністративної природи. Доведено, що до переваг методу адаптації концепції управління сталим розвитком індустрії моди можна віднести можливість конвергенції її альтернативних моделей шляхом балансування

імпакт-факторів екосистеми. Подані рекомендації щодо гармонійної адаптації концепції управління сталістю індустрії моді з вимогами SDG.

Висновки **6**

У роботі розглянута актуальна проблема гармонійної адаптації концепції управління трансформацією індустрії моди в сталу екосистему з вимогами досягнення Цілей Сталого Розвитку.

Особливості екосистемного підходу до трансформації індустрії моди в сталу екологічно безпечну екосистему полягають у представленні екосистеми у формі ієрархії соціотехнічних екосистем. Кожна екосистема складається з незалежних учасників із власними цілями й інтересами. Незалежних учасників поєднує взаємне доповнення функцій, необхідних для створення кінцевого фешн-продукту. Така залежність спостерігається також між рівнями, що поєднує екосистеми різного рівня в глобальну ієрархічну індустріальну екосистему. Такий підхід є зручним інструментом для аналізу шляхів усунення суперечностей між цілями індустрії моди та вимогами SDG, оскільки ця модель застосовна до підприємств і лінійної, і циклічної моделі ланцюжків створення вартості.

Із позиції екосистемного підходу особливостями трансформаційних процесів індустрії моди є її висока культуромісткість, соціальна, інноваційна та фешн-залежність. Показано, що для досягнення сталого розвитку потрібно знайти оптимальний баланс між дизруптивним та гомеостатичним потенціалами індустрії, між раціональним споживанням та прагненням до новизни. Оскільки на сприйняття моди значний вплив мають художньо-естетичні показники фешн-виробів, а для боротьби із втомою сприйняття усталених стереотипів потрібні засоби реалізації нових ідей, для сукупності факторів впливу на сталий розвиток фешн-індустрії обрано імпакт-фактори економічної, екологічної, соціокультурної, художньо-естетичної, технологічної та адміністративно-управлінської природи.

В статті виявлені проблеми та фактори управління трансформацією сталості екосистеми індустрії моди. Для сталого розвитку екосистеми потрібні джерела зростання гомеостатичних факторів, які здатні компенсувати наростання ентропії. Екосистемний підхід до трансформації індустрії моди засвідчив, що її мультидисциплінарний характер вимагає для оцінювання стану екосистеми враховувати і традиційні аспекти сталості, і більш специфічні фактори. Тому до традиційних факторів впливу на трансформаційні процеси індустрії моди додано художньо-естетичні, технологічні та адміністративно-управлінські показники.

Суперечності між функціонуванням індустрії моди і вимогами SDG мають причинно-наслідкові зв'язки, на основі опису

яких розроблено рекомендації до гармонійної адаптації концепції управління сталістю індустрії моди з вимогами SDG. Показано, що для адаптації концепції управління трансформацією індустрії моди до вимог SDG треба імпакт-фактори управління ефективністю підприємницької екосистеми гармонійно поєднувати з імпакт-факторами, які потрібні для досягнення SDG.

На основі попередніх авторських робіт у цьому дослідженні запропонована концепція управління сталим розвитком екосистеми індустрії моди з урахуванням вимог SDG, яка будується відповідно до складу проблем кожного аспекту сталості. Розробка може бути віднесена до концепцій і швидкої, і повільної моди.

Практична значущість результатів дослідження міститься у використанні екосистемного підходу та концепції для розроблення рекомендацій до гармонійної адаптації концепції управління сталістю індустрії моди з вимогами SDG. Доведено, що адаптація управління сталістю індустрії моди може бути досягнута завдяки врахуванню вимог з боку тих цілей сталого розвитку, на які екосистема індустрії моди конкретного рівня має безпосередній вплив. Гармонізація сукупності імпакт-факторів досягається шляхом балансування груп факторів економічної, екологічної, технологічної, соціокультурної, художньо-естетичної та управлінсько-адміністративної природи.

Перспективи подальшого дослідження полягають в аналізі ролей та можливостей розподілених смарт-агентів генеративного штучного інтелекту в організації функціонування сталих екосистем індустрії моди майбутнього.

Список бібліографічних посилань

- Adamkiewicz, J., Kochanska, E., Adamkiewicz, I., & Łukasik, R. M. (2022). Greenwashing and the sustainable fashion industry. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 38, Article 100710. <https://doi.org/10.1016/J.COGSC.2022.100710>
- Adner, R. (2017). Ecosystem as structure: An actionable construct for strategy. *Journal of Management*, 43(1), 39–58. <https://doi.org/10.1177/0149206316678451>
- 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>
- Bommanavar, S. M., & Malipatil, S. (2024). New culture fashion: The convergence of slow fashion, sustainability and fast fashion. *Madhya Bharti – Humanities and Social Sciences*, 85(16), 133–142.
- Borre, J. R., Romero, G. C., Gutiérrez, J. M., & Ramírez, J. (2023). Discussion of the aspects of the cultural and creative industries that impact on sustainable development: A systematic review. *Procedia Computer Science*, 224, 532–537. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.09.077>
- 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/>
- George, H. A., Tregenza, L., Stenton, M., Kapsali, V., Blackburn, R. A., & 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
- 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), 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 digitalisation, innovative potential and prospects of transformation into an environmentally sustainable ecosystem. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 1(13), 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>
- Nassehi, A. (2019). *Muster: Theorie der digitalen Gesellschaft*. C. H. Beck.
- 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 Candel, M. B., & Zorpas, A. A. (2022). Building a new mind set in tomorrow fashion development through circular strategy models in the framework of wastemanagement. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 36, Article 100638. <https://doi.org/10.1016/J.COGSC.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://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). Analysing sustainable practices in the 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* (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/>
- 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 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

References

- Adamkiewicz, J., Kochanska, E., Adamkiewicz, I., & Łukasik, R. M. (2022). Greenwashing and the sustainable fashion industry. *Current Opinion in Green and Sustainable Chemistry*, 38, Article 100710. <https://doi.org/10.1016/J.COGSC.2022.100710> [in English].
- Adner, R. (2017). Ecosystem as structure: An actionable construct for strategy. *Journal of Management*, 43(1), 39–58. <https://doi.org/10.1177/0149206316678451> [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].
- Bommanavar, S. M., & Malipatil, S. (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].
- Borre, J. R., Romero, G. C., Gutiérrez, J. M., & Ramírez, J. (2023). Discussion of the aspects of the cultural and creative industries that impact on sustainable development: A systematic review. *Procedia Computer Science*, 224, 532–537. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.09.077> [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].
- George, H. A., Tregenza, L., Stenton, M., Kapsali, V., Blackburn, R. A., & 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].
- 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), 19–33. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2023.281174> [in English].
- Hardabkhadze, I., Bereznenko, S., Kyselova, K., Bilotska, L., & Vodzinska, O. (2023). Fashion industry: Exploring the stages of digitalisation, innovative potential and prospects of transformation into an environmentally sustainable ecosystem. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 1(13), 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].
- Nassehi, A. (2019). *Muster: Theorie der digitalen Gesellschaft* [Patterns: Theory of digital society]. C. H. Beck [in German].
- 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.COAGSC.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://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). Analysing sustainable practices in the 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 03.09.2025; Прийнята 03.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



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



УДК 7.03-028.5:75.071.1(477.83/.86)
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347592

UDC 7.03-028.5:75.071.1(477.83/.86)

АВТОРСЬКІ МИСТЕЦЬКІ ШКОЛИ В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬО- ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ ГАЛИЧИНИ

Олена Волинська,
<https://orcid.org/0009-0003-6258-3467>,
кандидат педагогічних наук, доцент,
Карпатський національний
університет імені Василя Стефаника,
Івано-Франківськ, Україна
v393ole@ukr.net

AUTHOR'S ART SCHOOLS IN THE CONTEXT OF THE DEVELOPING ART AND DESIGN CULTURE OF GALICIA

Olena Volynska,
<https://orcid.org/0009-0003-6258-3467>,
PhD in Education, Associate Professor,
Vasyl Stefanyk Carpathian
National University,
Ivano-Frankivsk, Ukraine
v393ole@ukr.net

Анотація

Мета дослідження – на основі аналізу діяльності авторських мистецьких шкіл О. Новаківського, сестер Олени та Ольги Кульчицьких, О. Сорохтея, Р. Сельського, М. Зорія простежити розвиток художньо-проектної культури Галичини. **Методи дослідження.** Дослідження базується на застосуванні різних методів: аналізу джерельної бази в пізнанні етнокультури Галичини, проведенні зустрічей, інтерв'ю, вивченні сімейних архівів, відвіданні виставок, практичному використанні отриманих результатів дослідження. **Наукова новизна** полягає у висвітленні процесів художньо-проектної культури Галичини крізь призму функціонування авторських мистецьких шкіл О. Новаківського, сестер Олени та Ольги Кульчицьких, О. Сорохтея, Р. Сельського, М. Зорія. Дослідження виявило особливості розвитку художньо-проектної культури Галичини: функціонування в краї авторських мистецьких шкіл, зв'язок шкіл з українським та зарубіжним художньо-проектним досвідом, прогресивним творчим і художньо-педагогічним доробком митців тощо. Розкрито авторські методики викладання художніх дисциплін: рисунку, живо-

Abstract

The purpose of this research is to trace the development of artistic and design culture in Galicia, based on an analysis of the activities of the artistic schools led by O. Novakivskyi, the sisters Olena and Olha Kulchytskas, O. Sorokhtei, R. Selsky, and M. Zorii. **Research methodology.** The study employs various methods, including the analysis of source materials to examine the ethnoculture of Galicia, conducting meetings and interviews, studying family archives, visiting exhibitions, and applying the research results in practical settings. **The scientific novelty** lies in highlighting the processes of artistic and design culture in Galicia through the prism of the functioning of the author's art schools of O. Novakivskyi, sisters Olena and Olha Kulchytskas, O. Sorokhtei, R. Selsky, and M. Zoria. The research revealed the peculiarities of the development of Galicia's artistic and design culture, including the functioning of the author's art schools in the region, the connection between schools and Ukrainian and foreign artistic and design experiences, and the progressive creative and artistic-pedagogical achievements of artists. The author's methods of teaching art disciplines are revealed, including drawing, paint-

пису, пленерного живопису, спецживопису, основ композиції, ручних робіт, історії української та зарубіжної культури тощо, використання в навчальному процесі прогресивних методів та форм. Висвітлено художньо-проектну спадщину митців та її значення для формування в творчій молоді української національної ідентичності. **Висновки.** Авторські мистецькі школи характеризувалися національним корінням, самобутніми художньо-педагогічними напрацюваннями, методологією художньо-проектної освіти, формуванням засад українського дизайну, використанням прогресивних західноєвропейських здобутків, підготовці кваліфікованих українських кадрів. Важливо використати цей досвід у сучасній етнодизайнерській підготовці фахівців України.

ing, plein air painting, special painting techniques, the basics of composition, handicrafts, and the history of Ukrainian and foreign cultures, among others. The author also utilises progressive methods and forms in the educational process. The artistic and project heritage of artists, along with its significance for the formation of Ukrainian national identity among creative youth, is highlighted.

Conclusions. The author's art schools were characterised by national roots, original artistic and pedagogical developments, the methodology of artistic and project-based education, the formation of the foundations of Ukrainian design, the use of progressive Western European achievements, and the training of qualified Ukrainian personnel. It is essential to use this experience in the modern ethno-design training of specialists in Ukraine.

Ключові слова:

авторські мистецькі школи, художник, художник-педагог, художньо-проектна культура Галичини, національна культура, рисунки, живопис, ручні роботи, народне мистецтво, професійна підготовка дизайнерів, українська національна ідентичність.

Keywords:

author's art schools, artist, artist-teacher, artistic and project culture of Galicia, national culture, drawings, painting, handicrafts, folk art, professional training of designers, Ukrainian national identity.

Вступ **1**

Художньо-проектна культура Галичини – це комплексне поєднання теорії та практики підготовки фахівців у галузі дизайну, тісно пов'язане з історичними, соціально-економічними, національно-культурними передумовами розвитку регіону. Виразниками ідей художньо-проектної культури Галичини були окремі митці-новатори, художники-педагоги, громадські та інші прогресивні діячі, які здобули вищу художню освіту в західноєвропейських академіях і школах мистецтв та мали бажання долучитися до процесів розбудови національної культури та економіки краю, підготовки дипломованих фахівців. Їхніми зусиллями було напрацьовано художньо-проектний доробок, системи навчання та виховання галицької молоді, які називаємо авторськими мистецькими школами.

У художньо-проектній культурі Галичини важливу роль відіграло функціонування в краї авторських мистецьких шкіл, чому й присвячено наше дослідження. Успішний розвиток дизайн-освіти України передбачає ґрунтовне вивчення напрацьованих видатних митців, художників-педагогів Галичини.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження: виявити художньо-проектні напрацювання видатних митців та художників-педагогів – засновників авторських мистецьких шкіл Галичини.

**Методологія
та аналіз
джерельної
бази**

3

Методологія дослідження базується на застосуванні методів аналізу джерельної бази, пізнанні етнодизайну Галичини, проведення зустрічей, інтерв'ю, вивчення сімейних архівів, відвідання виставок.

Питання мистецької освіти в Україні, зокрема в Галичині, у художньому аспекті досліджували Р. Шмагало (2005), Л. Волошин (1997, 2000, 2001). Мистецькі товариства, об'єднання, угруповання, спілки Львова 1860–1998 рр. вивчали О. Нога та Р. Яців (1998), особливості львівської графіки 1945–1990 – Р. Яців (1992), національне мистецтво – Б.-І. Антонич (1933). Окремі дослідження мистецтва Львова першої половини XX ст. здійснили О. Ріпко (1996), функціонування Вільної Академії мистецтва у Львові – Д. Кравич (1997), Львівської школи художніх промислів та декоративно-ужиткового мистецтва – Т. Максисько (1971), діяльності українських мистців в еміграції – І. Кейван (1996) та ін. Доробок О. Сорохтея вивчали О. Волинська (1999), В. Мельник (2000), В. Полек (1995), Х. Сорохтей (1996) та ін. Спадщину О. Кульчицької досліджували І. Добрянська (1987), Я. Запаско (1999), З. Краковецька (2001) та ін.

Проте відсутні дослідження процесів художньо-проектної культури Галичини крізь призму функціонування авторських мистецьких шкіл Олекси Новаківського, сестер Олени та Ольги Кульчицьких, Осипа Сорохтея, Романа Сельського, Михайла Зорія.

**Результати
дослідження**

4

Методологія художньо-проектної освіти молоді митця Олекси Новаківського (1872–1935) була напрацьована в приватній малярській школі та базувалася на поєднанні академічного підходу до вивчення художніх дисциплін і патріотичного виховання творчої молоді на засадах національної культури й загальнолюдських цінностей через призму світових процесів. Це було зумовлено ґрунтовною академічною підготовкою Новаківського в Краківській академії мистецтв та його бажанням заснувати у краї національний художній навчальний заклад. Хоча школа О. Новаківського діяла у Львові впродовж нетривалого часу (1923–1935), проте сприяла підготовці професійних митців і культурних діячів краю. Школа характеризувалася кваліфікованим викладацьким колективом, напрацьованою системою художньо-проектної освіти. Художньо-освітня діяльність у цьому закладі здійснювалася шляхом використання методу індивідуальної роботи педагога та учнів, запровадження прогресивних форм навчання тощо. Художник О. Новаківський викладав рисунок, називав його основою зображення, застосовував авторські методики, поєднання теорії із практикою, синтез аудиторних, самостійних, індивідуальних, творчих, дослідницьких завдань тощо. У школі Новаківського неабиякого значення надавали викладанню фахових дисциплін (рисунок, малярство, основи

композиції, національне та зарубіжне мистецтво) заохочували учнів до вдосконалення, аналізу й стилізації зображуваного; використовували індивідуальні форми контролю, плернерні студії на Гуцульщину; практикували щорічні звітні виставки студентських робіт тощо. Особлива увага приділялася вивченню національної культури. Своєрідними уроками культури були щорічні плернерні студії на Гуцульщину. Мальовнича природа, прадавнє мистецтво гуцулів, орнаментальна культура, знаки-символи численних виробів декоративно-ужиткового мистецтва виховували українську національну ідентичність, що сприяло всебічній мистецькій підготовці молоді та формуванню авторського стилю. Вихованці школи О. Новаківського були активними громадянами, ставали учасниками тогочасних художніх спілок та гуртків (АНУМ, ГДУМ, ЗУМО, УТПМ, «Руб» тощо) (Нога & Яців, 1998), залучалися до видання часопису «Карби» (Антонич, 1933).

Засновник школи – художник О. Новаківський – був зразком для учнів у культурній діяльності та повсякденному житті. Його вихованці (С. Гординський, В. Дядинюк, О. Козакевич, В. Сениця, М. Левицький та ін.) гідно продовжували й вдосконалювали в своїх роботах творчі напрацювання митця з давньоукраїнського іконопису (Волошин, 2000). Художник О. Новаківський майстерно виконував портрети сучасників та героїв минулого, передавав філософію та їхні психологічні характери, національний колорит, деталі. Це особливо помітно в численних портретах: О. Барвінського, Г. Голубовської, Л. Федорович-Малицької, О. Довбуша, Я. Осмомисла й ін. (Волошин, 1997). Митець працював у різних художніх напрямках (модерн, символізм, неоромантизм, експресіонізм тощо). Його роботи розкривали нові теми, жанри, висвітлювали філософію життя людини і творчої особистості (Волошин, 2001).

Діяльність малярської школи О. Новаківського сприяла розвиткові художньо-проектної освіти Галичини, формуванню української національної ідентичності. Цей навчальний заклад був спрямований на підготовку кваліфікованих художників, які надалі залучалися до розбудови національної художньо-проектної освіти, плекання й розвитку культури в цілому. Нині творчий доробок митця можемо побачити в Художньо-меморіальному музеї О. Новаківського у Львові.

Авторську мистецьку школу Галичини розвинули відомі митці та педагоги сестри Кульчицькі – Олена (1877–1967) та Ольга (1873–1940). Обидві були випускницями Львівської художньо-промислової школи (Максисько, 1971). Олена згодом навчалась у приватній художній школі С. Качор-Батовського та Вищій художньо-промисловій школі Віденської академії мистецтв. Її кваліфікаційна робота була пов'язана з аналізом прогресивних форм, методів, засобів художнього навчання молоді, особливої уваги надавалося питанню опанування рисунками як

навчальної дисципліни (Запаско, 1999). Дипломований художник-педагог О. Кульчицька працювала в навчальних закладах міст Львова, Перемишля (гімназії, ліцеї, семінарії, інститути) на посадах викладача рисунків, ручних робіт, керівника вчительських курсів. Вона розробила авторську методику викладання рисунків. Її сестра, Ольга Кульчицька, працювала вчителькою ручних робіт Української жіночої гімназії м. Перемишля.

Художниця Олена Кульчицька неабиякого значення надавала рисункам як навчальній дисципліні в гімназіях краю, про що згадувала в численних рукописах. Авторська мистецька школа художниці будувалася також на ґрунтовному вивченні української культури, народного мистецтва, засобів і технік художньо-проектної виразності. Олена Кульчицька зазначала, що здійснювати художню освіту молоді потрібно шляхом запрошення кваліфікованих спеціалістів до навчальних закладів, вона особистим прикладом розкривала зміст компетенцій художника-педагога, виокремлювала завдання щодо надання рисункам статусу обов'язкової дисципліни в навчальних закладах, стверджувала, що рисунки є неабиякою дисципліною для розвитку у вихованців інтелектуальних і мистецьких здібностей, знання та навичок, спостереження, формування естетичних почуттів, таланту, а що найголовніше – вивчення та плекання української культури.

Особливої уваги О. Кульчицька надавала формуванню в молоді української національної ідентичності. Тому її заняття з ручних робіт мали характер художньо-проектної творчості. Вона залучала учнів до пошуково-краєзнавчої діяльності: пошуку автентичних зразків вишитого одягу, замальовування й відшивання орнаментів, збору виробів народного мистецтва, заснування музеїв навчальних закладів. Поряд із класичним навчанням в аудиторіях вона практикувала заняття в музеях, організовувала вечори-дефіле етнодизайнерського власноручно виготовленого одягу, проводила навчальні екскурсії, роботи на пленері, закликала вивчати народні звичаї та обрядову культуру українців.

Олена Кульчицька разом із педагогічною роботою займалася художньо-проектною діяльністю, а саме: дизайном одягу, взуття, капелюшків, ювелірних виробів тощо. За власними розробками здійснювала пошиття одягу, виготовлення прикрас, взуття тощо. Особливої уваги надавала оздобленню виробів – унікальним стилем вишивки й декору. Надавала перевагу пастельним відтінкам одягу, прикрашаючи його вишивкою. О. Кульчицька відома також як дизайнерка інтер'єрів українського житла, навчальних закладів, майстерень, національних музеїв. Вважала, що інтер'єр має виражати національний стиль, а навчальні заклади потрібно прикрашати портретами визначних діячів краю. Як графічний дизайнер О. Кульчицька займалася оформленням українських видань: альбомів народ-

ного мистецтва й національного одягу, журналів для дітей та жінок, навчальних книг, дитячих казок, оповідань, календариків, листівок та ін. Особливо важливими проектами для цієї дизайнерки були навчальні книги для дітей – українські читанки, редактором яких був А. Крушельницький (Яців, б.д.).

Варто наголосити, що О. Кульчицька щиро ділилася своїми доробками з талановитою молоддю та власним прикладом надихала й заохочувала до творчої праці. Складений нею заповіт був спрямований на підтримку молодих митців та відзначення особливих досягнень студентів у творчій діяльності стипендією імені роду Ручка-Кульчицьких та Ольги Кульчицької (Добрянська, 1987). За складеним заповітом, уся творча спадщина О. Кульчицької перейшла Львівському музею українського мистецтва.

Олена Кульчицька займалася також просвітницькою діяльністю, проводила україномовне навчання дітей віддалених селищ, поширювала прогресивні знання, уміння й навички серед дорослого населення. Перебуваючи в складі тодішніх просвітницьких товариств («Просвіта», «Рідна школа», «Союз українок» та ін.) вона разом із сестрою Ольгою займалася етнографічною діяльністю. Так, у новоствореному музеї «Стривігор» м. Перемишля сестри проводили вечори-дефіле з показу народних костюмів, демонстрували альбоми зі зразками вишивок, килимів, писанок тощо (Краковецька, 2001). Ретельно вивчаючи народне мистецтво, сестри Кульчицькі за власними проектами ткали килими, виготовляли меблі тощо.

Митець Олена Кульчицька була автором нових тем, технік, жанрів. Найулюбленішими були роботи філософської, міфологічної, етнографічної, побутової тематики, портрети, ліричні краєвиди, картини, що висвітлювали історію Галичини тощо (Яців, 1992).

Багаторічна творча праця Олени Кульчицької була відзначена численними посадами, званнями, державними нагородами, преміями тощо. Так, вона працювала професоркою кафедри книжкової графіки Українського поліграфічного інституту імені Івана Федорова, була член-кореспонденткою академії архітектури, Заслуженою діячкою мистецтв, Народною художницею, депутаткою Верховної Ради УРСР, лауреаткою державної премії імені Тараса Шевченка тощо.

Її сестра – Ольга Кульчицька була надзвичайно працююватою і творчою. Потрібно зазначити, що Ольга була правою рукою Олени, її одностудницею, порадицею, підтримкою. Тому сестри були залучені до однакових дизайнерських проектів: конструювання та виготовлення одягу, прикрас, ткацтва килимів, створення меблів тощо. Іншим напрямком діяльності Ольги була просвітницька та видавнича праця. Вона вважала, що патріотичне, моральне і трудове виховання молоді сприятиме формуванню української нації. Ольга займалася формуванням

української національної ідентичності шляхом проведення лекцій, занять, різноманітних курсів, навчала жінок ручним роботам, засновувала бібліотеки у віддалених населених пунктах, була членом товариств («Рідна школа», «Союз українок» та ін.). На сторінках галицьких часописів Ольга Кульчицька ділилася авторськими етнодизайнерськими напрацюваннями з моделювання, пошиття та оздоблення одягу, виготовлення прикрас, декорування інтер'єрів житла за українськими традиціями тощо. Вона відома як авторка українського історичного календаря за пам'ятними датами (Кульчицька, 1993а, 1993б).

Олена та Ольга Кульчицькі мали численних учнів – А. Бродило, І. Добрянська, Я. Запаско, Є. Лукавська, С. Чехович та ін., які з честю пронесли і творчо вдосконалили отримані знання, уміння, навички. Нині з доробком сестер можемо познайомитись у Художньо-меморіальному музеї Олени Кульчицької (м. Львів).

Авторські розробки з художньо-проектної культури належали галицькому митцю Осипу Сорохтею (1890–1941), який, здобувши ґрунтовну фахову освіту у Краківській академії мистецтв, більшу частину свого життя присвятив художньо-педагогічній роботі. Багаторічна викладацька, культурно-просвітницька творча діяльність митця сприяли методологічним та практичним доробкам у галузі художньо-проектної освіти учнів. Слід наголосити, що цей педагог відрізнявся нестандартними підходами у викладацькій діяльності: він стверджував, що досвідчений учитель має уроками мистецтва виховувати молодь, а вже потім навчати. Упродовж життя О. Сорохтей працював на посаді вчителя художніх дисциплін – рисунків (образотворче мистецтво (сучасна назва теперішнього навчального предмету)), практичних занять (художня праця), каліграфії (шрифти). Митець працював у навчальних закладах м. Снятина. Проте талант художника-педагога найбільше розкрився в Українській державній гімназії м. Станіслава (Волинська, 1999), про що свідчать архівні матеріали – власноручні записи митця, які можна назвати щоденниками. Педагогічна спадщина художника О. Сорохтея збережена в документах і спогадах учнів. Авторці статті пощастило поспілкуватися з родичами митця (добродії Любов та Роман Сорохтеї, Анатолій Васільєв) та його учнями. Ґрунтовне вивчення навчально-методичної, художньо-проектної, мистецької, епістолярної спадщини художника-педагога засвідчує не лише про його численні таланти, кваліфікаційний рівень, але й високі людські моральні якості.

Творча діяльність митця полягала у виконанні графічних робіт та публікації кращих на сторінках сатиричних галицьких часописів (Сорохтей, 1996), виставковій діяльності (Фіголь, 1990). Більша частина робіт присвячена дружнім шаржам та карикатурам на його сучасників. Його твори були ілюстраціями життя громадян

краю, присвячені історичним і патріотичним подіям. Особливою тематикою була релігійна, яку представляє насамперед робота «Зняття з хреста», що зберігається в Кафедральному соборі Святого Воскресіння м. Івано-Франківська (Мельник, 2000).

Більшу частину свого життя О. Сорохтей присвятив художньому навчанню та вихованню молоді. Попри існуючу на той час систему освіти, він напрацював авторські програми з рисунків, практичних занять, каліграфії. На заняттях досвідчений педагог знайомив вихованців із лінійною та повітряною перспективою, правилами вимірювання пропорцій, світлотіньовим зображенням, графікою, малярством, шрифтами, декоративним малюванням, стилізацією тощо. Особливої уваги художник надавав поєднанню практичних і теоретичних знань, умінь і навичок з мистецтва, тому його уроки практичних занять були художньо-проектним навчанням молоді. Педагог доводив учням, що кожна виготовлена річ має нести естетичні та функціональні властивості, поєднувати в собі корисність і расу. Його учні вміли за попередніми ескізами та кресленнями виготовляти потрібні в побуті предмети з дерева та заліза, які надалі використовували як естетично-практичні вироби (підставки для квітів, праски, форми для випічки тістечок, хатинки та годівнички для птахів тощо). Це є основою навчання художньо-проектній культурі, сучасною назвою – дизайну. Художник-педагог вважав, що потрібно навчати мистецтва змалку, одночасно з рідною історією та культурою, оскільки саме так можна формувати українську національну ідентичність.

Доробок О. Сорохтея досить довго замовчувався. Ґрунтовне вивчення його спадщини стало можливим у незалежній Україні. О. Сорохтей виховав багатьох патріотів, серед яких були його послідовники: художник-педагог М. Зорій, митець М. Ґамула (Кейван, 1996). Іменем О. Сорохтея названо дитячу художню школу, музей училища та вулицю в м. Івано-Франківську. Роботи митця часто експонуються в музеях та зберігаються у приватних колекціях. Творчому доробку О. Сорохтея присвячуються наукові конференції в Івано-Франківську, Львові, Снятині.

Авторський доробок з художньо-проектної освіти галицької молоді належить Романові Сельському (1903–1990). Цей художник, здобувши ґрунтовну мистецьку освіту (Художньо-промислова школа (Максисько, 1971), Вільна академія мистецтв та Малярська школа О. Новаківського у Львові (Кривавич, 1997), Краківська та Паризька академії мистецтв), на високому рівні здійснював підготовку майбутніх дизайнерів. Варто наголосити на тому, що знання, отримані в західноєвропейських художніх закладах, сприяли формуванню у Р. Сельського нестандартного погляду на мистецтво, художньо-проектну культуру, визначальну роль художника-педагога в навчальній діяльності

тощо. Свої ідеї художник втілював у життя, працюючи на посадах голови мистецького об'єднання «Artes», учасника АНУМу та Львівського професійного союзу артистів-пластиків (Ріпко, 1996), керівника відділення живопису у Львівському училищі прикладного мистецтва.

Р. Сельський розвинув методологію художньо-проектної освіти молоді, працюючи на посаді завідувача кафедри живопису Львівського інституту прикладного та декоративного мистецтва. Цей художник-педагог викладав художні дисципліни (композиція, живопис, роботи в матеріалі тощо) та керував кваліфікаційними роботами студентів. Діяльність Р. Сельського була спрямованою на формування в молоді української національної ідентичності. Художник-педагог використовував прогресивні методи навчання, читав лекції, проводив практичні заняття та, застосовуючи індивідуальний підхід, підбирав цікаві завдання для самостійної й індивідуальної роботи. Його студенти, окрім аудиторних робіт, виконували такі самостійні завдання, як етюди, замальовки, пленерний живопис. Лекції унаочнював ілюстраціями, доповнював бесідами, диспутами, вечорами з актуальних питань історії української та зарубіжної культури. Під час пояснення застосовував принципи порівняльного аналізу зображення в історичному контексті, розтлумачував композиційні схеми, плями. Усе це в роботі зі студентами допомагало кращому розумінню ними творів мистецтва, розвитку художньо-проектної культури, грамоти, формуванню відповідальності за власні роботи. Р. Сельський заохочував вихованців до виставкової діяльності, відвідування музеїв, закликав вивчати народне мистецтво. Він стверджував, що народне мистецтво є основою професійного, особливо коли йде мова про колорит і знаки-символи.

Аудиторні заняття з живопису проходили в творчій атмосфері, художник-педагог навчав технікам темперного живопису, використовував принципи доступності, послідовності. Починали від простого – натюрморту, далі – портрету, завершували декоративною, декоративно-площинною стилізацією постановки етнографічного характеру – фігури людини в національному строї. Заняття із пленерного живопису відбувалися в мальовничих Карпатах. Художник-педагог знайомив студентів із техніками живопису акварельними, темперними, олійними фарбами, закликав уважно спостерігати за довкіллям, виконувати замальовки, навчав стилізувати зображення тощо. Особливо цікаво проходили заняття із композиції. За авторською методикою Р. Сельський навчав стилізації народних мотивів через зображення мушлі, сільвети тощо. Найкращі ескізи використовували в дизайні інтер'єрів дитячих садків, що було стимулом для подальшої професійної роботи студентів.

Р. Сельський розробив навчальну та робочу програму зі спецживопису для художників-прикладників, як тоді називали дизайнерів. Його авторська методика полягала у викладанні нової дисципліни, покликаної розвинути в студентів уміння декоративно стилізувати, враховуючи властивості обраного матеріалу (Сельський, 1965, с. 31). Нині викладання спецживопису має важливе значення в підготовці дизайнерів.

На жаль, Р. Сельський за життя не був гідно поцінованим (Ріпко, 1996). Відомо лише про дві персональні прижиттєві виставки і збереження його творів у приватних колекціях та музеях міст Івано-Франківська, Коломиї, Львова тощо. У 1983 р. Р. Сельському присвоїли звання Заслуженого художника УРСР, а в 1989 р. – Народного художника УРСР (Ріпко, 1996). Іменем цього художника-педагога названо вулицю в м. Львові, його доробкам присвячуються наукові конференції, організовуються виставки.

Галичанин Михайло Зорій (1908–1995) початкові мистецькі знання здобув на уроках рисунків, практичних занять, каліграфії у викладачів О. Сорохтея, В. Коцького та ін. Української державної гімназії та Ремісничої школи м. Станіслава (Волинська, 1999). Далі продовжував освіту в приватній школі малярства професора А. Терлецького та Краківській академії мистецтв. Отримані знання сприяли подальшій творчій та художньо-педагогічній діяльності М. Зорія.

У студентські роки М. Зорій брав активну участь у виставках та конкурсах. Так, проект пам'ятника Д. Січинському в його виконанні було визнано найкращим. У 1943 р. за проектом М. Зорія спорудили надмогильний пам'ятник композитору в м. Станіславі (Полек, 1995).

Зауважимо, що цей митець мав багаторічний досвід художньо-проектної культури, оскільки навчався на рекламних курсах (м. Катовіце, Індустріальний інститут, 1938), працював художником-декоратором молодіжного театрального гуртка. Професійна діяльність М. Зорія охоплювала виставкову, творчу діяльність, виконання настінних розписів у каплиці отців Редemptористів. Працюючи художником-педагогом у навчальних закладах м. Станіслава, він щиро ділився своїми знаннями з талановитою молоддю. Його авторська школа характеризувалася інноваційними підходами, поєднанням теорії з практикою, ґрунтовними методичними напрацюваннями з композиції, кольорознавства, рисунку, декоративного малювання, ручних робіт тощо.

Професійну діяльність М. Зорія було зупинено репресіями та ув'язненням (1944–1952). Лише в 1955 р. йому дозволили повернутися додому, у м. Станіслав, де він працював учителем образотворчого мистецтва і креслення середніх шкіл № 1, 14. Художньо-педагогічна діяльність М. Зорія характеризувалася новаторством. Художник-педагог практикував навчальні екс-

курсії на природу та в музеї, наголошував молоді на важливості збереження довкілля. Він стверджував, що мистецтво має пробуджувати емоції, розвивати творчість, формувати патріотизм. Уроки М. Зорія були доступними, унаочнені власноручними таблицями, схемами, рухомими зображеннями; він використовував педагогічний малюнок, схеми і таблиці з поетапністю зображення, навчав правилам побудови, композиції, лінійної та повітряної перспективи, тональному та кольоровому вирішенню предметів, декоративній стилізації природніх мотивів тощо. Особливо цікавими для учнів були заняття з декоративної та площинної стилізації зображень та форм, а саме: листя, квітів, метеликів. Надалі із цих зображень складали орнаментальні композиції, якими прикрашали вироби із пап'є-маше. Учитель навчав вихованців не лише працелюбності, а й працездатності, умінню облаштувати побут власноручно естетично привабливими й корисними предметами. Такі принципи навчання сприяли художньо-проектній освіті молоді.

М. Зорій стверджував, що процес художнього навчання та виховання молоді має відбуватися рідною мовою шляхом ґрунтовного опанування творів спочатку української, а згодом світової культури. Цей учитель був патріотом, засобами мистецтва формував у молоді українську національну ідентичність. Він опікувався питаннями вивчення української мови, історії, був діячем прогресивних товариств (Івано-Франківське товариство української мови імені Тараса Шевченка, Клуб української інтелігенції імені Богдана Лепкого, Науково-просвітницьке товариство «Меморіал», «Просвіта» та ін.).

Постать і діяльність М. Зорія довго замовчувалися. Його ім'я стало широко відоме громадськості в незалежній Україні, а роботи експонують на персональних виставках, вечорах пам'яті, зберігають у приватних колекціях. Численні учні М. Зорія, серед яких В. Баран, Б. Ґавата, М. Фіґоль та ін., гідно продовжили справу свого наставника і стали відомими діячами культури та художниками-педагогами. Одну з вулиць м. Івано-Франківська названо іменем М. Зорія. Кембріджський Міжнародний Біографічний Центр надав митцю високе звання «Людина року» (1991–1992).

Порівняння досвіду мистецько-педагогічної діяльності розглянутих особистостей дає підстави визначити спільні риси, які характеризують авторські мистецькі школи Галичини:

- 1) національно-культурна орієнтація освіти;
- 2) синтез теорії, практики й творчого пошуку;
- 3) індивідуалізація навчання;
- 4) єдність художньої та педагогічної діяльності;
- 5) міждисциплінарність і зв'язок із дизайном;
- 6) європейський професіоналізм і культурна відкритість;

7) патріотичне виховання та гуманістичні цінності.

Кожен педагог вважав, що художня освіта має виховувати моральність, працьовитість, емпатію, любов до природи й людини. Їхня діяльність спрямовувалася не лише на розвиток технічних умінь, а й на становлення духовно зрілої особистості.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У дослідженні вперше простежено становлення художньо-проектної культури Галичини через функціонування авторських мистецьких шкіл видатних митців – О. Новаківського, сестер Олени та Ольги Кульчицьких, О. Сорохтея, Р. Сельського, М. Зорія. Названі митці були не тільки висококваліфікованими художниками – випускниками західноєвропейських академій мистецтв, які займалися творчою діяльністю, але й були носіями української національної ідентичності, зразком для наслідування учнями та мали власні художньо-проектні доробки. Все це сприяло становленню художньо-проектної культури Галичини.

Висновки

6

Підсумовуючи діяльність авторських мистецьких шкіл галицьких художників О. Новаківського, сестер Олени та Ольги Кульчицьких, О. Сорохтея, Р. Сельського та М. Зорія, доходимо висновку, що їхні художні й педагогічні напрацювання мали вагоме значення для розвитку художньо-проектної культури Галичини, становлення етнотворчості, фахової підготовки митців, художників-педагогів, дизайнерів, виховання поколінь свідомих українців – поціновувачів національної культури, духовному піднесенню суспільства. У цілому їхні творчі, художньо-проектні та методичні здобутки сприяли становленню українського дизайну.

Список бібліографічних посилань

- Антонич, Б.-І. (1933). Національне мистецтво. *Карби*, 2–6.
- Волинська, О. (1999). З історії викладання образотворчого мистецтва в Українській державній гімназії міста Станиславова до 1939 року. *Джерела*, 1–2(17–18), 39–41.
- Волошин, Л. (1997). Художник глибоких почуттів. *Молода Галичина*, 35(7362), 2.
- Волошин, Л. (2000). Школа Олекси Новаківського. *Образотворче мистецтво*, 3–4, 31–36.
- Волошин, Л. (2001). Олекса Новаківський: творчий силует митця у феноменології українського духа. *Образотворче мистецтво*, 2, 18–20.
- Добрянська, І. (1987). Я живу життям мого народу... *Жовтень*, 9, 127–130.
- Запаско, Я. (1999). Спомин про Олену Кульчицьку – видатного художника книги і педагога. *Вісник Львівської академії мистецтв*, 10, 260–263.
- Кейван, І. (1996). *Українські мистці поза Батьківщиною*. Сліо.
- Краковецька, З. Р. (2001). Маловідомі сторінки життя і творчості Олени Кульчицької. *Реклама і дизайн ХХІ сторіччя: освіта, культура, економіка*, 2, 138–139.
- Кривач, Д. (1997). Вільна Академія мистецтва у Львові. *Галицька брама*, 7, 7.
- Кульчицька, О. (1993а). Витримки із записника. *Просвіта*, 27(121), 5.
- Кульчицька, О. (1993б). Як виховувати дітей. *Просвіта*, 27(121), 4.
- Максиско, Т. С. (1971). До історії Львівської школи художніх промислів та декоративно-ужиткового мистецтва. *Українське мистецтвознавство*, 5, 110–121.

- Мельник, В. (2000, 25 лютого). Такий гордий, такий трагічний талант. *Західний кур'єр*, 8, 10.
- Нога, О., & Яців, Р. (1998). *Мистецькі товариства, об'єднання, угруповання, спілки Львова 1860–1998*. Українські технології.
- Полек, В. (1995). Прекрасна людина і талановитий митець. *Вперед*, 51–52, 6–9.
- Ріпко, О. О. (1996). *Мистецтво Львова першої половини XX століття* [Каталог виставки]. Каменярь.
- Сельський, Р. Ю. (1965). Про необхідність викладання спецживопису в інститутах прикладного та декоративного мистецтва. В *VI Наукова конференція, присвячена підсумкам науково-дослідної, методичної та творчої роботи кафедр інституту за 1964 р.* [Матеріали конференції] (с. 30–32). Львівський державний інститут прикладного та декоративного мистецтва.
- Сорохтей, Х.-М. (1996). Що відкрилося у серці. *Дзвін*, 5–6, 129–144.
- Фіголь, М. П. (Упоряд.). (1990). *Графічні портрети Осипа Сорохтея* [Каталог виставки]. Облполіграфвидав.
- Шмагало, Р. Т. (2005). *Мистецька освіта в Україні середини XIX – середини XX ст.: структуривання, методологія, художні позиції*. Українські технології.
- Яців, М. І. (б.д.). *Спогади про Олену Львівну Кульчицьку*. Допоміжний фонд, Архів Художньо-меморіального музею Олени Кульчицької, Львів.
- Яців, Р. М. (1992). *Львівська графіка: 1945–1990. Традиції та новаторство*. Наукова думка.

References

- Antonych, B.-I. (1933). Natsionalne mystetstvo [National art]. *Karby*, 2–6 [in Ukrainian].
- Dobrianska, I. (1987). Ya zhyvu zhyttiam moho narodu... [I live the life of my people...] *Zhovten*, 9, 127–130 [in Ukrainian].
- Fihol, M. P. (Comp.). (1990). *Hrafichni portrety Osypa Sorokhteia* [Graphic portraits of Osyp Sorokhteia] [Exhibition catalog]. Oblpolihrafvydav [in Ukrainian].
- Keywan, I. (1996). *Ukrainski mysttsi poza Batkivshchynoiu* [Ukrainian artists outside the homeland]. Clio [in Ukrainian].
- Krakovetska, Z. R. (2001). Malovidomi storinky zhyttia i tvorchosti Oleny Kulchytskoi [Little-known pages of Olena Kulchytska's life and work]. *Reklama i dyzain XXI storichchia: osvita, kultura, ekonomika*, 2, 138–139 [in Ukrainian].
- Krvavych, D. (1997). Vilna Akademiia mystetstva u Lvovi [Free Academy of Art in Lviv]. *Halytska brama*, 7, 7 [in Ukrainian].
- Kulchytska, O. (1993a). Vytrymky iz zapysnyka [Excerpts from the notebook]. *Prosvita*, 27(121), 5 [in Ukrainian].
- Kulchytska, O. (1993b). Yak vykhovuvaty ditei [How to raise children]. *Prosvita*, 27(121), 4 [in Ukrainian].
- Maksysko, T. S. (1971). Do istorii Lvivskoi shkoly khudozhnikh promysliv ta dekorativno-uzhytkovoho mystetstva [To the history of the Lviv School of Arts and Crafts and Decorative and Applied Arts]. *Ukrainske mystetstvoznavstvo*, 5, 110–121 [in Ukrainian].
- Melnyk, V. (2000, February 25). Takyi hordyi, takyi trahichnyi talant [Such a proud, such a tragic talent]. *Zakhidnyi kurier*, 8, 10 [in Ukrainian].
- Noha, O., & Yatsiv, R. (1998). *Mystetski tovarystva, obiednannia, uhrupuvannia, spilky Lvova 1860–1998* [Artistic societies, associations, groups, unions of Lviv 1860–1998]. *Ukrainski tekhnolohii* [in Ukrainian].
- Poliek, V. (1995). Prekrasna liudyna i talanovytyi mytets [Art of Lviv in the first half of the 20th century]. *Vpered*, 51–52, 6–9 [in Ukrainian].
- Ripko, O. O. (1996). *Mystetstvo Lvova pershoi polovyny XX stolittia* [Art of Lviv in the first half of the 20th century] [Exhibition catalog]. Kameniar [in Ukrainian].

- Selskyi, R. Yu. (1965). Pro neobkhidnist vykladannia spetszhyvopysu v instytutakh prykladnoho ta dekoratyvnoho mystetstva [On the need to teach special painting in institutes of applied and decorative arts]. In *VI Naukova konferentsiia, prysviachena pidsumkam naukovo-doslidnoi, metodychnoi ta tvorchoi roboty kafedr instytutu za 1964 r.* [VI Scientific conference dedicated to the results of scientific research, methodological and creative work of the departments of the institute for 1964] [Conference proceedings] (pp. 30–32). Lvivskyi derzhavnyi instytut prykladnoho ta dekoratyvnoho mystetstva [in Ukrainian].
- Shmahalo, R. T. (2005). *Mystetska osvita v Ukraini seredyny XIX – seredyny XX st.: strukturuvannia, metodolohiia, khudozhni pozytsii* [Art education in Ukraine in the mid-19th – mid-20th centuries: Structuring, methodology, artistic positions]. *Ukrainski tekhnolohii* [in Ukrainian].
- Sorokhtei, Kh.-M. (1996). Shcho vidkrylosia u sertsii [What opened in the heart]. *Dzvin*, 5–6, 129–144 [in Ukrainian].
- Voloshyn, L. (1997). Khudozhnyk hlybokyykh pochuttiv [Artist of deep feelings]. *Moloda Halychyna*, 35(7362), 2 [in Ukrainian].
- Voloshyn, L. (2000). Shkola Oleksy Novakivskoho [Oleksa Novakivskyi's school]. *Obrazotvorche mystetstvo*, 3–4, 31–36 [in Ukrainian].
- Voloshyn, L. (2001). Oleksa Novakivskyi: tvorchyi syluet myttsia u fenomenolohii ukrainskoho dukha [Oleksa Novakivskyi: Creative silhouette of an artist in the phenomenology of the Ukrainian spirit]. *Obrazotvorche mystetstvo*, 2, 18–20 [in Ukrainian].
- Volynska, O. (1999). Z istorii vykladannia obrazotvorchoho mystetstva v Ukrainiskii derzhavnii himnazii mista Stanyslavova do 1939 roku [From the history of teaching fine arts in the Ukrainian State Gymnasium of Stanislaviv until 1939]. *Dzherela*, 1–2(17–18), 39–41 [in Ukrainian].
- Yatsiv, M. I. (n.d.). *Spohady pro Olenu Lvivnu Kulchytsku* [Memories of Olena Lvovna Kulchytska]. Dopomizhnyi fond, Arkhiv Khudozhno-memorialnoho muzeiu Oleny Kulchytskoi, Lviv [in Ukrainian].
- Yatsiv, R. M. (1992). *Lvivska hrafika: 1945–1990. Tradytsii ta novatorstvo* [Lviv Graphics: 1945–1990. Traditions and Innovation]. *Naukova dumka* [in Ukrainian].
- Zapasko, Ya. (1999). Spomyn pro Olenu Kulchytsku – vydatnoho khudozhnyka knyhy i pedahoha [A memoir of Olena Kulchytska – An outstanding book artist and teacher]. *Bulletin of Lviv Academy of Arts*, 10, 260–263 [in Ukrainian].

Надійшла 25.08.2025; Прийнята 01.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025

Наукове видання

ДЕМІУРГ:
ІДЕЇ, ТЕХНОЛОГІЇ,
ПЕРСПЕКТИВИ ДИЗАЙНУ

Науковий журнал

Том 8 № 2
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
Наталя Удріс-Бородавко

Бібліографічний редактор
Яна Буряк

Літературний редактор
Антоніна Гурбанська

Редактор англomовних текстів
Наталія Сарновська

Дизайн макета
Наталя Удріс-Бородавко

Дизайн обкладинки
*Павло Салига,
Віолетта Демура*

Технічне редагування
В'ячеслав Лук'яненко

Менеджер журналу
Олена Вапельник

Комп'ютерна верстка
Олена Щербина

Scientific publication

DEMIURGE:
IDEAS, TECHNOLOGIES,
PERSPECTIVES OF DESIGN

Scientific Journal

Volume 8 No 2
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
Natalia Udris-Borodavko

Bibliographic editor
Yana Buriak

Literary editor
Antonina Hurbanska

English text editor
Nataliia Sarnovska

Design of mock-up
Natalia Udris-Borodavko

Cover design
*Pavlo Salyga,
Violetta Demura*

Technical editing
Viacheslav Lukianenko

Journal manager
Olena Vapelnyk

Computer layout
Olena Shcherbyna

Підписано до друку 23.12.2025. Формат 70x100 ¹/₁₆.
Друк офсетний. Папір крейдований. Гарнітура Roboto.
Обл.-вид. арк. 20,31. Ум. друк. арк. 16,89.
Наклад 300 прим. Зам. № 5421

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

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