

УКРАЇНСЬКИЙ МИСТЕЦТВОЗНАВЧИЙ ДИСКУРС
UKRAINIAN ART DISCOURSE

Випуск 1
Issue 1



Видавничий дім
«Гельветика»
2025

ГОЛОВА РЕДАКЦІЙНОЇ РАДИ:

Карпов Віктор Васильович – доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

ЧЛЕНИ РЕДАКЦІЙНОЇ РАДИ:

Афоніна Олена Сталівна – доктор мистецтвознавства, професор кафедри хореографії Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв; **Гуляєва Ольга Володимирівна** – кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Херсонського державного університету; **Димшиць Едуард Олександрович** – кандидат мистецтвознавства, Академік Європейської академії наук, мистецтв та літератури, заслужений діяч мистецтв України, Почесний академік Національної академії мистецтв України; **Дубрівна Антоніна Петрівна** – кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри рисунка та живопису Київського національного університету технологій та дизайну; **Кара-Васильєва Тетяна Валеріївна** – доктор мистецтвознавства, професор, дійсний член Національної академії мистецтв України, завідувач відділу декоративно-прикладного мистецтва Інституту мистецтвознавства, фольклористики та етнології імені М. Т. Рильського НАН України; **Кюнцлі Романа Василівна** – доктор мистецтвознавства, доцент кафедри архітектури Львівського національного аграрного університету; **Криворучко Юрій Іванович** – доктор архітектури, доцент, професор кафедри дизайну Національного університету «Запорізька політехніка»; **Михальчук Вадим Володимирович** – кандидат мистецтвознавства, доцент, професор кафедри мистецтвознавчої експертизи Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв; **Чернявський Константин Володимирович** – кандидат мистецтвознавства, голова Національної спілки художників України, доцент кафедри рисунка та живопису Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури; **Біллі Гунер (Billy Gruner)** – PhD, викладач Сіднейського університету, Австралія; **Качмарська Маргарет (Kaczmarek Malgorzata)** – PhD, доцент факультету скульптури та арт медіації Академії образотворчих мистецтв ім. Євгенія Гепперта у Вроцлаві, Польща.

ГОЛОВА РЕДАКЦІЙНОЇ КОЛЕГІЇ:

Роготченко Олексій Олексійович – доктор мистецтвознавства, старший науковий співробітник, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, головний науковий співробітник Інституту проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України.

ЧЛЕНИ РЕДАКЦІЙНОЇ КОЛЕГІЇ:

Безугла Руслана Іванівна – доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну Київського національного університету технологій і дизайну; **Колосніченко Олена Володимирівна** – доктор мистецтвознавства, професор, член Національної спілки художників України, член Спілки дизайнерів України, професор кафедри художнього моделювання костюма Київського національного університету технологій та дизайну; **Сиротинська Наталія Ігорівна** – доктор мистецтвознавства, доцент, професор кафедри музикознавства та хорового мистецтва Львівського національного університету імені Івана Франка; **Школьна Ольга Володимирівна** – доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри образотворчого мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка; **Богдановська Моніка (Bogdanowska Monika)** – PhD, старший викладач, кафедра архітектури, факультет рисунку, живопису та скульптури, Краківська політехніка імені Тадеуша Костюшка, Польща; **Куртеза Антонела (Curteza Antonela)** – PhD, професор факультету промислового дизайну та управління бізнесом Технічного університету імені Г. Асакі, Румунія; **Подхаланські Богуслав (Podhalanski Boguslaw)** – PhD, доцент факультету архітектури Краківського Політехнічного Університету, Польща.

Журнал видається за підтримки Київської організації Національної спілки художників України (секція художньої критики та мистецтвознавства)

Науковий журнал «Український мистецтвознавчий дискурс»

zareestrowano Міністерством юстиції України

(Свідоцтво про державну реєстрацію друкованого засобу масової інформації
серія KB № 24971-14911P від 09.09.2021)

На підставі наказу Міністерства освіти і науки України № 530 від 06.06.2022 р. (додаток 2)

журнал внесений до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б»)

у галузі В-Культура, мистецтво та гуманітарні науки: В2 – Дизайн;

В3 – Декоративне мистецтво та ремесла, В4 – Образотворче мистецтво та реставрація

Офіційний сайт видання: ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad

Статті у виданні перевірені на наявність плагіату за допомогою програмного забезпечення StrikePlagiarism.com від польської компанії Plagiat.pl.

HEAD OF THE EDITORIAL COUNCIL:

Karpov Viktor Vasylovych – Doctor of History, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.

EDITORIAL COUNCIL MEMBERS:

Afonina Olena Stalivna – Doctor of Art Criticism, Professor at the Department of Choreography, National Academy of Culture and Arts Management; **Huliaieva Olha Volodymyrivna** – PhD in Art Criticism, Assistant Professor at the Department of Fine Arts and Design, Kherson State University; **Dymshyts Eduard Oleksandrovych** – PhD in Art Criticism, Academician of the European Academy of Sciences, Arts and Literature, Honored Art Worker of Ukraine, Honored Academician of the National Academy of Arts of Ukraine; **Dubrivna Antonina Petrivna** – PhD in Art Criticism, Senior Lecturer at the Department of Drawing and Painting, Kyiv National University of Technologies and Design; **Kara-Vasylieva Tetiana Valeriivna** – Doctor of Art Criticism, Professor, Corresponding Member of the National Academy of Arts of Ukraine, Head of the Department of Decorative-Applied Arts, M. T. Rylskiy Institute of Arts Studies, Folklore and Entomology of NAS of Ukraine; **Kiuntzli Romana Vasylivna** – Doctor of Art Criticism, Senior Lecturer at the Department of Architecture of Lviv National Agrarian University; **Kryvoruchko Yurii Ivanovych** – Doctor of Architecture, Associate Professor, Professor at the Department of Design, “Zaporizhzhia Polytechnic” National University; **Mykhalchuk Vadym Volodymyrovych** – PhD in Art Criticism, Associate Professor, Professor at the Department of Art Expertise, National Academy of Culture and Arts Management; **Cherniavskiy Konstantyn Volodymyrovych** – PhD in Art Criticism, Head of the National Union of Artists of Ukraine, Senior Lecturer at the Department of Drawing and Painting, National Academy of Fine Arts of Architecture; **Billy Gruner** – PhD, Lecturer, the University of Sydney, Australia; **Kaczmarzka Malgorzata** – PhD, Associate Professor, the Faculty of Sculpture and Art Mediation, the Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design, Poland.

HEAD OF THE EDITORIAL BOARD:

Rohotchenko Oleksii Oleksiiovych – Doctor of Art Criticism, Professor, Senior Research Associate, Corresponding Member of the National Academy of Arts of Ukraine, Chief Research Associate, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine.

EDITORIAL BOARD MEMBERS:

Bezuhla Ruslana Ivanivna – Doctor of Art Criticism, Associate Professor, Head of the Department of Theory and History of Culture, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine; **Kolosnichenko Olena Volodymyrivna** – Doctor of Art Criticism, Professor, Member of the National Union of Artists of Ukraine, Member of the Union of Designers of Ukraine, Professor at the Department of Costume Design, Kyiv National University of Technologies and Design; **Syrotynska Nataliia Ihorivna** – Doctor of Art Criticism, Associate Professor, Professor at the Department of Musicology and Choral Art, Ivan Franko National University of Lviv; **Shkolna Olha Volodymyrivna** – Doctor of Art Criticism, Professor, Head of the Department of Fine Arts, Borys Grinchenko Kyiv University; **Bogdanowska Monika** – PhD, Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Drawing, Art and Sculpture, Cracov University of Technology, Poland; **Curteza Antonela** – PhD, Professor, Faculty of Industrial Design and Business Management, Gheorghe Asachi Technical University of Iași, Romania; **Podhalanski Boguslaw** – PhD, Associate Professor, Faculty of Architecture, Cracov University of Technology, Poland.

The journal is published with the support of the Kyiv organization of the National Community of Artists of Ukraine
(the section of art criticism and art history)

The scientific journal “Ukrainian Art Discourse” is registered by the Ministry of Justice of Ukraine
(Certificate of state registration of the print media
Series KB No. 24971-14911P dated 09.09.2021)

Based on the Decree of Ministry of Education and Science of Ukraine No 530 dated 06.06.2022 (Annex 2),
the journal is included in the List of professional editions of Ukraine (category “B”)
in the area B-Culture, Arts and Humanities: B2 – Design; B3 – Decorative Arts and Crafts,
B4 – Fine Arts and Restoration.

Official web-site: ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad

Articles are checked for plagiarism using the software StrikePlagiarism.com
developed by the Polish company Plagiat.pl.

ЗМІСТ

Андріанова О. Б. СВИНЦЕВЕ ТА ЦИНКОВЕ БІЛИЛА: ЕВОЛЮЦІЯ МЕТОДІВ ВИРОБНИЦТВА ТА ХРОНОЛОГІЧНІ МЕЖІ ВИКОРИСТАННЯ У ТВОРАХ ЖИВОПИСУ.....	8
Бердинських С. О., Яремчук О. М., Пашкевич К. Л. ІДЕЙНО-ЗМІСТОВНІ ТА РАЦІОНАЛЬНІ АСПЕКТИ ГЛИБИННОСТІ ПРОСТОРУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	23
Ван Хань ДИЗАЙН БАГАТОФУНКЦІОНАЛЬНИХ СПОРУД КУЛЬТУРИ ТА ДОЗВІЛЛЯ ЯК ЗАСІБ ЕСТЕТИЗАЦІЇ ПУБЛІЧНОГО ПРОСТОРУ КИТАЮ.....	35
Висоцька В. В. ІСТОРІОГРАФІЯ РОЗВИТКУ ІДЕЙ АПСАЙКЛІНГУ У ДИЗАЙНІ КРІЗЬ ПРИЗМУ НАПРЯМІВ МИСТЕЦТВА ХХ СТ.....	42
Гао Хунган ЦЗЯНЬ ЧУНМІН: ФОТОРЕАЛІЗМ ЯК МІСТ МІЖ ТРАДИЦІЙНИМ І СУЧАСНИМ КИТАЙСЬКИМ ПЕЙЗАЖЕМ.....	57
Грушовський Т. І. БЕЗКОТАКТНИЙ ЖЕСТОВИЙ ІНТЕРФЕЙС ЯК СПОСІБ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДОСТУПНОСТІ КІОСКІВ САМООБСЛУГОВУВАННЯ ДЛЯ КОРИСТУВАЧІВ КРІСЕЛ КОЛІСНИХ.....	63
Гулей О. В., Тарапата-Більченко Л. Г., Никифоров А. М., ТВОРЧІСТЬ КАЦУШКИ ХОКУСАЯ ТА УТАГАВИ ХІРОШІГЕ У КОМПАРАТИВНОМУ ВИМІРІ.....	75
Деревська О. В. ІКОНОГРАФІЯ АПОКАЛІПТИЧНОЇ БОГОРОДИЦІ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ТРАДИЦІЙ ЗАХІДНОЄВРОПЕЙСЬКИХ КОНФЕСІЙ В УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ XVII–XVIII СТ. І ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРАЗУ НИКОДИМОМ ЗУБРИЦЬКИМ.....	81
Зайцева В. І., Кузьменко Г. В., Буйгашева А. Б. ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНО-ШРИФТОВИХ КОМПОЗИЦІЙ АНАТОЛІЯ БАЗИЛЕВИЧА ЯК ПРИКЛАД ХУДОЖНЬОГО ОФОРМЛЕННЯ ОБКЛАДИНОК ВИДАНЬ.....	97
Капустін П. Р. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ТА ГЕНЕРАТИВНЕ МИСТЕЦТВО: СИНТЕЗ ТЕХНОЛОГІЙ І ТВОРЧОСТІ.....	104
Карпов В. В., Михальчук В. В., Миронова Г. А. СУЧАСНИЙ ПРОСТІР ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА РОМІВ В КОНТЕКСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ТА ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ.....	110
Карпов В. В. ТОТАЛІТАРНЕ МИСТЕЦТВО ТА МИСТЕЦТВО СПРОТИВУ В УКРАЇНІ ХХ СТОЛІТТЯ ЗА ДОСЛІДЖЕННЯМ ОЛЕКСІЯ РОГОТЧЕНКО.....	118
Коренюк Ю. О. ЕТАПИ ХУДОЖНЬОГО ОПОРЯДЖЕННЯ СОФІЇ КИЇВСЬКОЇ В СВІТЛІ РЕЗУЛЬТАТІВ ОСТАННІХ КОНСЕРВАЦІЙ ЇЇ МОЗАІК ТА ФРЕСОК І АРХЕОЛОГІЧНИХ ВІДКРИТТІВ У СОБОРІ 2021 Р.....	126

Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О. СЕКВЕНЦІЙНЕ МИСТЕЦТВО ТА ДИЗАЙН КОМІКСІВ У ЖАНРІ ВЕСТЕРН	138
Овакімян Л. Ю. ПРОФЕСІЙНИЙ ІМІДЖ КЕРІВНИКА: ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ЗАСОБАМИ ДИЗАЙНУ КОСТЮМА	147
Папета С. П., Яремчук О. М., Латій О. І., Яків'юк О. І., Солопов В. А. ПОЛІСТИЛІЗМ ЯК ЗАСАДНИЧИЙ ПРИНЦИП ФОРМУВАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВА.....	158
Прокопенко О. В., Подніглазов К. Д. КУЛЬТУРА ЯК ОСНОВНА СКЛАДОВА РОЗВИТКУ СУСПІЛЬСТВА У РІЗНІ ЕПОХИ.....	165
Редько А. В. ХУДОЖНИК АНТОН ЛОГОВ ТА ЙОГО ВІЗУАЛЬНИЙ ЩОДЕННИК БОРОТЬБИ.....	171
Роготченко О. О. ЮВЕЛІРНІ ПРИКРАСИ ЗІ СКЛОМ ТА САМОЦВІТАМИ В УКРАЇНСЬКОМУ ВИРОБНИЦТВІ 1950-Х–1960-Х РОКІВ.....	178
Руденченко А. А., Ковальчук О. В. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В ПРОЄКТУВАННІ СКЛЯНИХ І КРИШТАЛЕВИХ ПРИКРАС У ВИГЛЯДІ ФРУКТІВ ТА ОВОЧІВ.....	185
Сидор М. Б. ФОРМУВАННЯ ВИКОНАВСЬКОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ХУДОЖНИКА КРІЗЬ ПРИЗМУ ШВИДКОГО МАЛЮВАННЯ.....	192
Удріс-Бородавко Н. С. СИСТЕМНИЙ ПІДХІД ДО ВИВЧЕННЯ ЯВИЩА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ.....	199
Чернявський К. В., Чернявська Т. В. ЕВОЛЮЦІЯ ВІЗУАЛЬНИХ ОБРАЗІВ ЛЮДИНИ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ.....	209
Шарлай О. В. ВЕРТИКАЛЬНЕ ОЗЕЛЕНЕННЯ ФАСАДІВ ЯК ЗАСІБ ГУМАНІЗАЦІЇ МІСЬКОГО АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА.....	218
Yunko T.O. SPATIAL CONCEPTS IN THE DESIGN OF ESCAPE ROOMS TO ENHANCE ADAPTATION AND TEAM INTERACTION.....	225

CONTENTS

Andrianova Olena

LEAD AND ZINC WHITES: EVOLUTION OF PRODUCTION METHODS
AND CHRONOLOGICAL PERIODS OF USE IN PAINTINGS..... 8

Berdynskykh Sviatoslav, Yaremchuk Olena, Pashkevych Kalyna

IDEOLOGICAL AND RATIONAL ASPECTS OF SPECIFIC DEPTH IN GRAPHIC DESIGN.....23

Wang Han

DESIGN OF MULTIFUNCTIONAL CULTURAL AND LEISURE BUILDINGS
AS A MEANS OF AESTHETISATION OF PUBLIC SPACE IN CHINA.....35

Vysotska Viktoriia

HISTORIOGRAM OF THE DEVELOPMENT OF UPCYCLING IDEAS IN DESIGN THROUGH
THE PRISM OF ART DIRECTIONS OF THE 20TH CENTURY..... 42

Gao Honggang

JIANG CHUNMING: PHOTOREALISM AS A BRIDGE BETWEEN TRADITIONAL
AND CONTEMPORARY CHINESE LANDSCAPE.....57

Hrushovskyi Taras

A CONTACTLESS GESTURE INTERFACE AS A WAY TO PROVIDE ACCESSIBILITY
TO SELF-SERVICE KIOSKS FOR WHEELCHAIR USERS..... 63

Hulei Olga, Tarapata-Bilchenko Lidiia, Nykyforov Anton

THE WORK OF KATSUSHIKA HOKUSAI AND UTAGAWA HIROSHIGE
IN A COMPARATIVE DIMENSION.....75

Derevska Olena

ICONOGRAPHY OF THE APOCALYPTIC VIRGIN: THE TRANSFORMATION
OF WESTERN EUROPEAN CONFESSIONAL TRADITIONS IN UKRAINIAN
ART OF THE 17TH-18TH C. AND THE INTERPRETATION OF THE IMAGE
BY NIKODEM ZUBRZYCKI.....81

Zaitseva Veronika, Kuzmenko Halyna, Buihasheva Alla

FEATURES OF GRAPHIC AND TYPOGRAPHICAL COMPOSITIONS OF ANATOLY
BAZYLEVYCH ON THE EXAMPLE OF THE ART DESIGN OF PUBLICATION COVERS.....97

Kapustin Pylyp

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND GENERATIVE ART: A SYNTHESIS
OF TECHNOLOGY AND CREATIVITY.....104

Karpov Viktor, Mykhalchuk Vadym, Myronova Hanna

THE CONTEMPORARY SPACE OF ROMA FINE ART IN THE CONTEXT
OF UKRAINIAN AND EUROPEAN ART CULTURE.....110

Karpov Viktor

TOTALITARIAN ART AND THE ART OF RESISTANCE IN THE UKRAINE
OF THE 20TH CENTURY ACCORDING TO THE RESEARCH
OF OLEKSIY ROHOTCHENKO.....118

Korenyuk Yuriy

STAGES OF THE ARTISTIC DECORATION OF SAINT SOPHIA OF KYIV
IN THE LIGHT OF THE RESULTS OF THE RECENT CONSERVATION
OF ITS MOSAICS AND FRESCOS AND ARCHAEOLOGICAL DISCOVERIES
IN THE CATHEDRAL 2021.....126

Myronova Ganna, Karpov Viktor, Romanishyna Victoria SEQUENTIAL ART AND COMIC DESIGN IN THE WESTERN GENRE.....	138
Ovakimian Laura PROFESSIONAL IMAGE OF THE LEADER: PECULIARITIES OF CREATING BY MEANS OF COSTUME DESIGN.....	147
Papeta Serhiy, Yaremchuk Olena, Latii Oksana, Yakiviuk Olena, Solopov Viacheslav POLYSTYLISM AS THE BASIC PRINCIPLE OF THE FORMATION OF THE UKRAINIAN ACADEMY OF ARTS.....	158
Prokopenko Oleksii, Podniglazov Kirill CULTURE AS A MAIN COMPONENT OF THE DEVELOPMENT OF SOCIETY IN DIFFERENT ERAS.....	165
Redko Alisa ARTIST ANTON LOGOV AND HIS VISUAL DIARY OF THE RESISTANCE	171
Rohotchenko Oleksii GLASS AND GEMSTONE JEWELRY MADE IN UKRAINE IN THE 1950S–1960S.....	178
Rudenchuk Alla, Kovalchuk Ostap ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE DESIGN OF GLASS AND CRYSTAL JEWELRY IN THE FORM OF FRUITS AND VEGETABLES.....	185
Sydor Mykhailo FORMATION OF AN ARTIST’S EXECUTIVE SKILL THROUGH THE PRISM OF FAST DRAWING.....	192
Udris-Borodavko Natalia SYSTEMATIC APPROACH TO THE STUDY OF GRAPHIC DESIGN PHENOMENON.....	199
Cherniavskiy Kostiantyn, Cherniavska Tamara THE ARTICLE EXAMINES THE TRANSFORMATION OF THE HUMAN FORM IN VISUAL ART UNDER THE INFLUENCE OF DIGITAL TECHNOLOGIES.....	209
Sharlai Olena VERTICAL GREENING OF FACADES AS A MEANS OF HUMANIZING THE URBAN ARCHITECTURAL ENVIRONMENT.....	218
Yunko Taras SPATIAL CONCEPTS IN THE DESIGN OF ESCAPE ROOMS TO ENHANCE ADAPTATION AND TEAM INTERACTION.....	225

УДК 75.03:667.622:543.42

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.1>**Андріанова Олена Борисівна,**

кандидатка хімічних наук,

директорка Бюро науково-технічної експертизи «АРТ-ЛІАБ»,

доцентка кафедри мистецтвознавчої експертизи

Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв

ORCID ID: 0000-0003-3835-6312

andria.elena@gmail.com

СВИНЦЕВЕ ТА ЦИНКОВЕ БІЛИЛА: ЕВОЛЮЦІЯ МЕТОДІВ ВИРОБНИЦТВА ТА ХРОНОЛОГІЧНІ МЕЖІ ВИКОРИСТАННЯ У ТВОРАХ ЖИВОПИСУ

Метою роботи є вивчення історії розвитку методів виробництва свинцевого та цинкового білил, аналіз їхнього поширення у палітрі художників та визначення хронологічних меж використання цих пігментів у творах живопису XVI–XXI ст. Методологія статті базується на комплексному підході, що поєднує теоретико-методологічний та компаративний аналізи з технологічними методами дослідження. Показано, що еволюція у виробництві білих пігментів відбувалася під впливом впровадження нових технологій та винаходів у хімічній промисловості. Проведені дослідження дозволили встановити закономірності появи та поширення цинкового білила у художніх фарбах, прослідкувати вплив урядових обмежень на використання свинцевого білила. Вперше на основі аналізу літературних даних та встановленому елементному складу білила понад 290 датованих живописних творів були визначені хронологічні межі використання свинцевого та цинкового білил у палітрі художників. Встановлено, що свинцеве білило залишалося основним білим пігментом до 1830-х рр. З 1850-х рр. починає використовуватися свинцево-цинкове білило, яке поширюється у живописі з 1860-х рр. Чисте цинкове білило ідентифікується у поодиноких творах з 1880-х рр. і стає домінуючим з кінця 1900-х рр. Попри заборону та обмеження використання у художній промисловості, чисте свинцеве білило виходить з ужитку лише наприкінці 1930-х рр., свинцево-цинкове та цинково-свинцеве білила залишаються поширеними до 1970-х рр., в окремих європейських країнах до 1990-х рр. Встановлено, що свинцеве білило дотепер обмежено виробляється рядом світових компаній для використання у реставраційній практиці. Отримані дані розширюють наукові знання щодо історії появи та поширення білих пігментів у живописі, що обумовлює актуальність роботи. Представлені у статті результати досліджень можуть бути використані при проведенні атрибуції та датуванні творів мистецтва.

Ключові слова: свинцеве білило, цинкове білило, живопис, пігменти, склад фарб, рентгенофлуоресцентний аналіз.

Andrianova Olena. LEAD AND ZINC WHITES: EVOLUTION OF PRODUCTION METHODS AND CHRONOLOGICAL PERIODS OF USE IN PAINTINGS

The aim of this study is to investigate the historical development of production methods for lead and zinc whites, analyze their prevalence in artists' palettes, and determine the chronological periods of their use in paintings from the 16th to the 21st century. The methodology is based on a comprehensive approach that combines theoretical-methodological and comparative analyses with technological research methods. The study demonstrates that advancements in the chemical industry and the introduction of new technologies significantly influenced the evolution of white pigment production. The research has identified trends in the emergence and dissemination of zinc white in artists' paints and examined the impact of governmental restrictions on the use of lead white. For the first time, based on an analysis of literary sources and the elemental composition of whites in more than 290 dated paintings, the chronological periods of lead and zinc white usage in artists' palettes have been determined. The findings indicate that lead white remained the main white pigment until the 1830s. Lead-zinc white began to be used from the 1850s and became widespread in painting from the 1860s. Pure zinc white appeared sporadically in artworks from the 1880s and became dominant from the the end of 1900s. Despite prohibitions and restrictions on lead white use in the art industry, pure pigment only fell out of use in the late 1930s. Lead-zinc and zinc-lead whites remained common until the 1970s and, in some European countries, until the 1990s. It has been established that lead white is still produced in limited quantities by several global companies for restoration purposes. The findings contribute to a deeper understanding of the production and

distribution of white pigments in painting, highlighting the relevance of the study. The results presented in this article can be applied to the attribution and dating of artworks.

Key words: *lead white, zinc white, painting, pigments, paints' composition, X-ray fluorescence analysis.*

Вступ. Свинцеве та цинкове білила є одними з найважливіших білих пігментів в історії людства. Історія появи та поширення цих пігментів, особливості технології їхнього виробництва і методи ідентифікації детально описані в англomовній літературі. Інформація про технологію виготовлення та еволюцію методів виробництва свинцевого і цинкового білила наведена у науковій праці Марії Гомес (Maria Gomes) [17, с. 10], монографії Герхарда Пфаффа (Gerhard Pfaff) [43, с. 94–103], виданні, опублікованому під редакцією Гюнтера Буксбаума (Gunter Buxbaum) та Герхарда Пфаффа [4, с. 88–98], працях Маарт'є Столс-Вітлокс (Maartje Stols-Witlox) [50; 51, с. 298–331; 52], статтях Ірин Бійкер (Iryn Bijker) [6], Джилліан Осмонд (Gillian Osmond) [41], Аміра Моеззі (Amir Moezzi) [34], Елізабетти Гліозцо (Elisabetta Gliozzo) та Коріни Іонеску (Corina Ionescu) [16]. Методи ідентифікації пігментів оптичними та фізико-хімічними методами описані в роботах [15; 28]. Аналіз хронологічних меж появи, поширення та використання свинцевого та цинкового білила у художніх фарбах представлений у публікаціях [14, с. 239–241, с. 412–413; 15; 42; 44]. Низка наукових статей присвячений дослідженням використання різних типів білила у творах європейських художників [44; 56]. У працях українських науковців питання еволюції виготовлення і поширення свинцевого та цинкового білила висвітлюється у поодиноких публікаціях [1, с. 34–36].

Метою даної статті є дослідження основних історичних етапи методів виробництва свинцевого і цинкового білила, аналіз впровадження та поширення вказаних пігментів у палітрі художників, встановлення хронологічні межі використання білих пігментів та вивчення можливостей застосування неструктивних фізико-хімічних методів, а саме, рентгенофлуоресцентного аналізу (РФА) для датування творів живопису за складом білила.

Матеріали та методи. Методологія статті базується на комплексному загальнонауковому підході, який опирається на принципи історизму, загального зв'язку та взаємозалежності, об'єктивності, конкретності та структурності. Використані загальнологічні методи наукового пізнання поєднують теоретичні (теоретико-методологічний та компаративний аналізи) та емпіричні (оптичні та фізико-хімічні) методи дослідження.

У представлений статті проаналізований елементний склад білила 292 датованих творів живопису, чия аутентичність не викликає сумнівів. Досліджені роботи походять переважно з приватних зібрань, хронологічні межі часу їхнього створення обмежуються 1607–2014 рр. Більшість робіт, виконаних до 1860 р. (9 з 12), написані європейськими художниками, картини пізнішого періоду (261 з 280) переважно створені митцями, що працювали на території Російської імперії, Радянського Союзу та України.

Дослідженню складу білила датованих живописних творів передував їхній аналіз у ближньому ультрафіолетовому діапазоні (315–400 нм) для виявлення областей реставраційних втручань та пізніх тонувань. Попередню ідентифікацію типу білила проводили за характером флуоресценції пігментів [1, с. 28–29], використовуючи УФ-світильники, обладнані фільтром з увіолевого скла, здатним пропускати УФ-випромінювання з довжиною хвилі менше 400 нм.

Визначення елементного складу білила у фарбовому шарі виконували методом рентгенофлуоресцентного аналізу (РФА) на спектрометрі ElvaX-ART (ТОВ «Елватех», Україна), обладнаному вольфрамовою анодною рентгенівською трубкою. Діапазон вимірюваних енергій рентгенівського випромінювання 2,0–30,0 кеВ, що дозволяє визначати хімічні елементи з порядковими номерами Z від 16 (S, Сірка) до 92 (U, Уран). Для реєстрації випромінювання використовували

напівпровідниковий кремнієвий дрейфовий (SDD) детектор з термоелектричним охолодженням роздільною здатністю 165 еВ. Зйомка зразків проводилася при напрузі генератора 35,0 кВ і силі струму 50 мкА, час набору спектра становив 50–150 с. Спектри оброблялися автоматично за допомогою програмного забезпечення ElvaX 2.9, кількісний склад встановлювався шляхом застосування методу фундаментальних параметрів (безстандартний аналіз). Встановлений склад білила аналізували, приділяючи увагу складу пігментів у білильних мазках та у фарбових сумішах живописного шару.

Результати. Свинцеве білило та цинкове білило згідно з сучасною номенклатурою [14] у фарбовій промисловості позначають як пігмент білий 1 (CI Pigment White 1, PW1) та пігмент білий 4 (CI Pigment White 4, PW4) відповідно.

Свинцеве білило (PW1) є найдавнішим синтетичним білим пігментом, який відомий з часів античності [29, с. 119] та використовувався у станковому живописі до кінця XX ст. [46]. Він має високу покривну здатність та світлостійкість, добре поєднується з більшістю типів в'язив і пришвидшує висихання олійних фарб [15, с. 70–72], проте є надзвичайно токсичним [19, с. 94; 35]. Загальноприйнятим хімічним складом свинцевого білила вважається основний карбонат свинцю $2\text{PbCO}_3 \cdot \text{Pb}(\text{OH})_2$, проте у 1966 р. було встановлено, що це насправді суміш церуситу (PbCO_3) та гідроцеруситу ($2\text{PbCO}_3 \cdot \text{Pb}(\text{OH})_2$), що перебувають у хімічній рівновазі, яка може містити інші солі свинцю [39; 52, с. 112].

Основний карбонат свинцю зустрічається в природі у вигляді мінералу гідроцеруситу, проте даних, що вказують на його використання у живописі, в літературі немає. Свинцеве білило як живописний пігмент є одним з найдавніших синтетичних пігментів, що вироблявся штучно з ранніх історичних часів. Метод отримання свинцевого білила з металевго свинцю та оцту був описаний ще Теофастом [15, с. 68; 16, с. 5–6], пізніше Вітрувієм, Плінієм та Діоскоридом [16, с. 5–6; 19, с. 94]: процес передбачав розміщення металевго свинцю в ємностях над

шаром оцту приблизно на 10 днів; осад, що утворився на поверхні свинцю, зішкрібався, процедура повторювалася до повного перетворення металу на свинцеве білило. Протягом наступних століть процес виготовлення пігменту практично не змінювався [16, с. 7]. У XV ст. найважливішим центром виробництва свинцевого білила стала Венеція, де пігмент, виготовлений за античною технологією, був відомий під назвою «венеційське білило» (Venetian white) [16, с. 7]. З кінця XVI ст. великомасштабне виробництво пігменту було запроваджено в Голландії [51, с. 300]. Голландський, або штабельний процес мало чим принципово відрізнявся від способу, що використовувався в класичний або середньовічний періоди. Отримання основного карбонату свинцю відбувалося методом корозії та полягало у взаємодії металевго свинцю з парами оцту у середовищі з високим вмістом вуглекислого газу протягом 1–3 місяців [15, с. 68; 53, с. 90–93], проте метод відзначався використанням спеціальних глиняних горщиків з відсіком для оцту та одночасним розміщенням сотень горщиків (штабелювання) у гної (джерело тепла та вуглекислого газу) [14, с. 223; 15, с. 68; 16, с. 7; 18, с. 43; 43, с. 101]. Розвиток штабельного процесу виробництва призвів до широкої комерціалізації свинцевого білила, основним виробником якого протягом XVII–XVIII ст. стала Голландія [16, с. 7].

Пізніше процес штабелювання був адаптований кількома способами. Близько 1800 р. в Англії замість кінського гною почали використовувати відходи кори дуба (англійський метод) [50, с. 285]. Процес тривав довше, проте, отриманий пігмент був кращої якості через рівномірнішу температуру та зменшення вмісту сульфідів свинцю [50, с. 285].

Наприкінці XVIII ст. було відкрито існування вуглекислого газу, що призвело до кращого розуміння процесу утворення основного карбонату свинцю і дозволило застосувати науковий підхід до голландського методу виробництва [51, с. 304]. У німецькому, або камерному, процесі свинець підвищували у нагрітому ящику або камері, в який вводили пари оцтової кислоти і вуглекислий

газ. Перша спроба використання цього процесу була описана в англійському патенті 1749 року, виданому Джеймсу Кріді (James Creed), проте, залишається невідомим, чи набув вказаний метод практичного застосування [51, с. 304]. У 1792 р. Францом фон Гербертом (Franz von Herbert) у Вольфсберзі (Австрія) була заснована і розпочала роботу перша фабрика, що використовувала німецький процес виготовлення свинцевого білила. Вироблене там кремницьке білило (Krems white, Kremnitz White або Kremnitz White) стало відомим як найякісніше з усіх можливих. Інші вдосконалення процесів виготовлення свинцевого білила методом корозії були зроблені на початку XIX ст., основні зміни у методах виготовлення пігменту були спрямовані на прискорення і раціоналізацію процесу [6].

В останній чверті XVIII ст. був розроблений новий підхід при виробництві свинцевого білила, який полягав у застосуванні процесу осадження [6, с. 6]. Кілька мокрих способів осадження свинцевого білила були запатентовані в Англії, Франції та Німеччині, найуспішнішим з них вважається процес Кліші (Clichy process), або французький процес [50, с. 285]. Він був запропонований Луї-Жаком Тенаром (Louis Jacques Thenard) у 1803 р. [20] і впроваджений у виробництво Жаном-Луї Руаром (Jean-Louis Roard) на фабриці Кліші у 1809 р. [30, с. 88–89; 45, с. 176]. Метод передбачав утворення пігменту у водному середовищі в результаті реакції глету (оксид свинцю) з оцтом, та наступної взаємодії отриманого ацетату свинцю з вуглекислим газом, який подавався у розчин [30, с. 88–89]. Якість отриманого пігменту було важко контролювати, проте, значна швидкість виробництва (процес тривав близько шести годин) та відсутність стадії подрібнення пігменту були значною перевагою у порівнянні з голландським методом виробництва [45, с. 176]. Інші мокрі способи були запатентовані, але більшість з них так і не дійшли до стадії виробництва через проблеми з виробничими витратами або якістю продукції [50, с. 285].

У 1839 р. вперше був запатентований новаторський метод виробництва свинцевого

білила – процес випаровування, заснований на нагріванні металевого свинцю і подальшій взаємодії утворених парів свинцю з вуглекислим газом (CO_2) в спеціальній камері [6, с. 10–11]. Незначна кількість патентів та відсутність даних про масштабне виробництво пігменту вказаним методом свідчать про те, що процес випаровування не набув помітного комерційного значення [6, с. 10–11].

Наприкінці XIX ст. з метою покращення контролю над процесом синтезу свинцевого білила, оптимізації методу та підвищення безпеки виробництва було впроваджено методи електролізу [6, с. 8]. Зародження електролітичного виробництва свинцевого білила відноситься до 1884 р., коли Йоганн Кесслер (Johann Kessler) першим опублікував патент з описом такого процесу [6, с. 8]. Процес був заснований на окислювально-відновній реакції та полягав у пропусканні електричного струму через водний розчин електроліту з утворенням на свинцевому аноді розчинної солі свинцю, подальшій її взаємодії з карбонізуючим агентом (вуглекислий газу або карбонат металу) та осадженням основного карбонату свинцю [6, с. 8]. Згідно з даними [6, с. 9] електролітичний метод використовувався для виробництва свинцевого білила в промислових масштабах, зокрема у Німеччині в 1890–1920-х рр. та в Сполучених Штатах Америки (США) протягом 1920-х – початку 1940-х рр.

Промислова революція, що розпочалася у XIX ст. в Європі та США, сприяла зростанню попиту на свинцеве білило та, відповідно, масштабів виробництва пігменту [35, с. 23–24]. Хоча про негативний вплив сполук свинцю для здоров'я писали ще Марк Вітрувій та Пліній, а пізніше Гіппократ і Гален [2, с. 46; 19, с. 94], лише у 1839 р. в праці французького лікаря Луї де Плаша (Louis des Planches) вперше були задокументовані та оцінені наслідки використання свинець-вмісних пігментів для професійного здоров'я [35, с. 32]. Заклики до усунення свинцю з фарб через його токсичність почалися в XIX ст. [19, с. 95], у 1883 р. на виробництві свинцевого білила були впроваджені деякі заходи безпеки [2, с. 46], протягом першої половини

XX ст. у багатьох європейських країнах були введені заборони або обмеження щодо використання сполук свинцю у фарбах [23, с. 11]. Прийняття та ратифікація у 1921 р. Конвенції № 13 «Про використання свинцевого білила у фарбах» [21] призвели до заборони або обмеження використання пігменту для внутрішніх робіт в більшості країн [23, с. 11; 55, с. 1].

Хоча свинцеве білило промислово вироблялося і входило у перелік пігментів американських та європейських виробників протягом XX ст., об'єми виробництва пігменту знизилися зі 100% на початку XX ст. до 10% у 1945 р. [5, с. 29], а після Другої світової війни свинцеве білило практично вийшло з використання [49, с. 1257; 55, с. 2]. Згідно з даними [19, с. 95] об'єми виробництва свинцевого білила в США, досягнувши свого максимуму в першій половині 1920-х рр., у подальшому постійно знижувалися (винятком був період Другої світової війни, коли промислові потужності були збільшені вдвічі).

Директивою Ради Європейського економічного співтовариства (СЕС) від 21 грудня 1989 р. [13] було припинено використання основного карбонату свинцю як пігменту у фарбах (у державах, що ратифікували Конвенцію №13 [21]), за винятком використання пігменту у процесах реставрації і збереження творів мистецтва, історичних будівель та їхніх інтер'єрів. В Україні обмеження використання свинцю у лакофарбових матеріалах були ухвалені у 2021 р. [3; 58].

Попри урядові обмеження, художні матеріали на основі сполук свинцю були доступні в Європі та США до кінця XX ст. Дослідження зразків з еталонної колекції Інституту консервації Смітсонівського музею показали, що олійні фарби, вироблені компаніями Grumbacher та Winsor&Newton у 1978 та 1999 рр. містили свинцево-цинкове білило. [40, с. 272–273]. Згідно з даними [45, с. 178] Winsor&Newton продовжували виробляти фарби на основі свинцю до 2004 р., а в статті [17, с. 12] вказується, що виготовлення свинцевого білила компанією продовжувалося до 2018 р., проте фарба продавалася з обмеженнями.

У Нідерландах свинцеве білило було заборонене для внутрішніх робіт у 1939 р., однак правила безпеки на виробництві були впроваджені лише в 1988 р., а повна заборона на використання свинцевого білила як для зовнішніх робіт, так і виготовлення художніх фарб була введена лише в 2009 р. [55, с. 7–8]. Згідно з [17, с. 12] художні олійні фарби на основі сполук свинцю в Нідерландах були у продажі до 2008 р., коли компанія Royal Talens припинила виробництво свинцевого білила через токсичність. Проведені Біргіт Ван Дріл (Birgit Van Driel) [55, с. 7–8] дослідження творів голландських художників показали, що, незважаючи на небезпеку для здоров'я, свинцеве білило в Нідерландах зберігало популярність протягом майже всього XX ст. – у ряді картин 1980-х рр. воно було виявлене як основний білий пігмент, у творах 1990-х рр. – в суміші з цинковим білилом, лише у роботах початку XXI ст. ідентифікуються домішки свинцю, очевидно, як сикативу.

Свинцеве білило (як пігмент, так і олійні фарби на його основі) досі виробляється в обмеженій кількості окремими компаніями. Виробник художніх матеріалів Kremer Pigmente (Німеччина) виготовляє свинцеве білило Cremnitz White (карбонат свинцю), отримане методом осадження [27]. Компанії Michael Harding (Велика Британія) та Natural Pigments (США) пропонують свинцеве білило, отримане як сучасним методом виробництва (осадження) [31; 36; 37], так і традиційним штабельним голландським процесом [32; 38]. Британська компанія L. Cornelissen&Son виготовляє пігмент «свинцеве білило» (Flake White) [12], проте, не вказує метод виробництва пігменту.

Свинцеве білило залишалося єдиним білим пігментом до кінця XVIII ст., коли у відповідь на зростаюче усвідомлення небезпеки пігменту для здоров'я, пов'язаної з його виготовленням і використанням, розпочалися пошуки нетоксичних замінників. У 1780 р. французький хімік Гійтон де Морво (Guyton de Morveau) оголосив про дослідження оксиду цинку (ZnO) для цієї мети [28, с. 170; 41, с. 20; 42, с. 1].

Цинкове білило (Cl Pigment White 4, PW4) є нетоксичним білим пігментом з холодним

відтінком та лесувальними властивостями [28, с. 173; 41; 42, с. 1], сумісне з усіма неорганічними пігментами, є стійким до світла, проте, може спричиняти деградацію фарб, зокрема призводити до потьмяніння [28, с. 175; 42, с. 1; 47], розтріскування та розшарування живопису внаслідок утворення металевих мил [9; 22; 42, с. 1].

Перші успішні спроби синтезу оксиду цинку шляхом окислення металевого цинку були здійснені у Німеччині в 1739 р. Йоганом Андреасом Крамером (Johann Andreas Cramer; 1723–1788) [48, с. 8]. У 1781–1782 р. французькими хіміками Луї-Бернаром Гійтоном де Морво (Louis-Bernard Guyton de Morveau; 1737–1816) та Жаном-Батістом Куртуа (Jean-Baptiste Courtois; 1777–1838) оксид цинку був запропонований як альтернативний білий пігмент [42, с. 1; 48, с. 8]. Промислове виробництво фарби розпочалося у 1782 р. [24, с. 262; 48, с. 8], проте згодом було з'ясовано, що цинкове білило значно уповільнює висихання олії (для пришвидшення висихання у пігмент почали додавати сульфат цинку [24, с. 262]) та має невисоку крийну здатність.

Вперше комерційно доступне цинкове білило було випущено у 1834 р. у складі акварельних фарб [7, с. 830; 42, с. 1], коли компанія Winsor&Newton розробила метод підвищення крийної здатності оксиду цинку шляхом прожарювання [7, с. 830; 33, с. 7]. Цей пігмент отримав назву «китайське білило» (Chinese White [10]), що вказувала на джерело походження металевого цинку [33, с. 7].

Масштабне виробництво пігменту для олійних фарб розпочалося лише в другій половині XIX ст., коли художник-архітектор Едме-Жан Леклер (Edme-Jean Leclaire; 1801–1872) під впливом експериментів французького винахідника Станіслава Сореля (Stanislas Sorel; 1803–1871) [24, с. 34; 42, с. 1; 48] розробив так званий французький, або непрямий, метод виробництва пігменту. Метод був запатентований у 1845 р. [48, с. 9] і полягав в отриманні оксиду шляхом спалювання металевого цинку, попередньо виплавленого з руди, в атмосфері повітря [4, с. 91–92; 24, с. 35; 34, с. 2–3; 43, с. 94–96]. Для покращення крийних властивостей фарби та пришвидшення часу її

висихання Леклер запровадив використання макової олії як в'язива та сикативу на основі марганцю (піролюзит, MnO_2) [29, с. 119; 42, с. 1]. Частки оксиду цинку, отриманого французьким методом виробництва, мають розмір від 30 до 2000 нм та вузлувату форму кристалів [25, с. 27–28]. Пігмент характеризується високою чистотою (99,69–99,99%), проте, може містити сліди металевого цинку [34, с. 3], домішки свинцю, кадмію та заліза [7, с. 829].

Незабаром після патенту Леклера виробництво як оксиду цинку, так і фарб на його основі швидко розширилося, особливо після того, залучення провідних європейських виробників цинку, зокрема компанії В'єй-Монтань (Société de la Vieille-Montagne, Бельгія) [48, с. 9]. Виготовлений пігмент продавався основним торговцям фарб та художніх матеріалів того часу, зокрема Lefranc [7, с. 830; 42, с. 1], Sennelier та Winsor&Newton [42, с. 1].

У Сполучених Штатах Америки цинкове білило набуло популярності завдяки винаходу та подальшому удосконаленню прямого, або американського, процесу виробництва у 1850-х рр. співробітниками Нью-Джерсійської цинкової компанії (New Jersey Zinc Company) Семуелем Ветеріллом (Samuel Wetherill; 1764–1829) та Семуелем Т. Джонсом (Samuel T. Jones) [60, с. 482]. Прямий метод полягав в отриманні оксиду цинку безпосередньо з руди, а не шляхом виплавки металевого цинку. При цьому цинк відновлювався при частковому спалюванні вугілля і повторно окислювався на вході в піч [4, с. 90–91; 24, с. 37; 43, с. 95–97; 59, с. 523;].

Частки оксиду цинку, отриманого прямим методом, мають голкоподібну форму, більші за розміром та мають більше поверхневих дефектів у порівнянні з кристалами цинкового білила непрямого методу виробництва [4, с. 89–93; 25, с. 28]. Прямий процес відзначався простотою, низькою вартістю і високою ефективністю, проте, через невисоку чистоту вихідного матеріалу і вуглецевого відновника кінцевий продукт, як правило, був нижчої якості порівняно з цинковим білилом, отриманим французьким методом виробництва (чистота > 98,5%), і містив домішки свинцю,

кадмію, заліза, сірки, міді та марганцю [4, с. 93; 7, с. 829; 25, с. 28; 34, с. 6; 41, с. 20].

Зростання обсягів виробництва цинкового білила в США спочатку було дещо повільним, але після 1880 р. галузь почала швидко розвиватися [11, с. 155–156]. Багаті джерела руди забезпечили відмову від імпорту з Франції оксиду цинку, отриманого непрямим способом виробництва [24, с. 37], та домінування у промисловості США пігменту, отриманого американським методом, з кінця XIX ст. до другої половини XX ст. [24, с. 263; 26, с. 5; 41, с. 20]. У 1892 р. французький процес також почав використовуватися в США, що зробило його найпоширенішим методом виробництва ZnO у світі [28, с. 176; 42, с. 1].

Тривалий час цинкове білило значно поступалося з популярністю свинцевому, що було пов'язано зі значною різницею в ціні (на межі XVIII–XIX ст. цинкове білило було більш ніж у чотири рази дорожчим за свинцеве [55, с. 2]), а також з недостатньою покривною здатністю пігменту. Вперше цинкове білило в масляних тубах з'явилося у британському каталозі виробника художніх матеріалів Reeves у 1860 р. [41, с. 21], хоча суміші, що містили оксид цинку зі свинцевим білилом або сульфатом барію, були доступні приблизно на десять років раніше [8; 41, с. 21]. Існують документальні свідчення того, що виробники художніх матеріалів поступово включали оксид цинку до складу готових фарб, часто не декларуючи цього, зокрема для зменшення інтенсивності кольору або заміни інших пігментів [8; 28, с. 172; 54].

Цинкове білило як художня фарба набуває популярності лише після 1850 р., хоча при дослідженні оксид цинку був виявлений у двох картинах кінця XVIII ст. та в двадцяти живописних творах європейських художників першої половини XIX ст. [28, с. 172] (на жаль, автором не вказано, чи ідентифікований чистий оксид цинку, чи у суміші з іншими білими пігментами).

Статистичні висновки щодо поширення цинкового білила в палітрі польських митців протягом 1838–1938-го рр. були опубліковані у праці [56, с. 296–297]. Згідно з даними [56, с. 296–297], цинкове білило було виявлене

як домішка до свинцевого білила у живописі 1839-го р., свинцево-цинкове білило ідентифікується у фарбах протягом другої половини 1850-х рр. та широко використовується у подальші роки, при цьому вміст цинкового білила у складі сумішей збільшується з часом. У польському живописі чисте цинкове білило без додавання свинцевого було виявлено лише у 1883 р. та набуває популярності з 1920-х рр. [56, с. 296–297].

В СРСР олійні фарби на основі свинцевого білила промислово виготовлялися до кінця 1950-х рр. – згідно з каталогом-довідником Ленінградського заводу художніх фарб у 1959 р. чистий пігмент був замінений сумішшю свинцевого та цинкового білила (вміст цинкового білила у фарбі становив 20%). Технічні умови на олійні фарби, введені в СРСР у 1950 р. (ТУ МХП СШ-205-50) передбачали виробництво свинцево-цинкового білила із співвідношенням компонентів 1:1, такий самий склад фарб зберігався у подальші роки. Обмеження на промислове виробництво свинецьовмісних фарб були введені у СРСР лише в 1984 р., Російською Федерацією – у 1991 та 1992 рр. [57, с. 39–40].

Згідно з нашими дослідженнями, у творах, виконаних до 1850 р., присутнє виключно свинцеве білило. Найраніший твір, де у фарбах були ідентифіковані домішки цинкового білила (від 2 до 8%) та свинцево-цинкове білило (17–30% цинку), був створений бельгійським художником у 1851 р., при цьому білильні мазки виконані чистим свинцевим білилом. Свинцеве білило з домішками цинкового білила та свинцево-цинкове білило (13% цинку в пробі за даними РФА) вперше виявлене у білих фарбах твору 1864-го р. (у фарбових сумішах присутнє чисте свинцеве білило). Починаючи з 1870-х рр. у білилах та фарбових сумішах творів поширюється свинцево-цинкове білило, з 1880 р. – цинково-свинцеве білило. Чисте цинкове білило вперше було ідентифіковано в білильних мазках картини, датованій 1883 р. (у фарбах твору – свинцево-цинкове, цинково-свинцеве та цинкове білило з домішкою свинцевого), протягом наступних тридцяти років цей пігмент виявляється лише у поодиноких

творах. З 1908 р. цинкове білило, чисте або з домішками свинцевого, поширюється у палітрі художників та визначається у більшості творів. Чисте цинкове білило (без домішок свинцю) у білилі та всіх фарбових

сумішах вперше було ідентифіковане у картині 1915-го р. Графічні залежності складу білила від часу створення картини в білилах та фарбових сумішах наведені на рис. 1 та 2 відповідно.

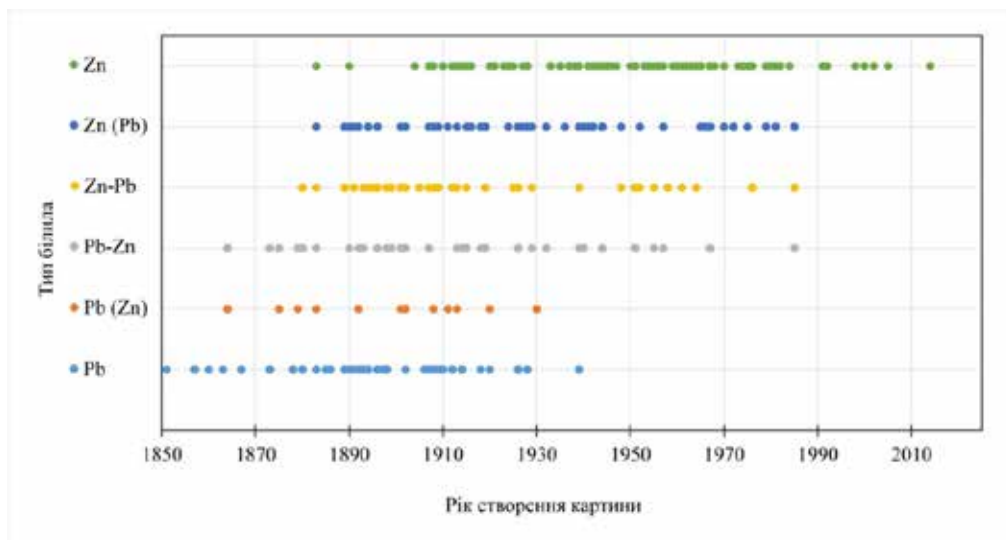


Рис. 1. Залежність складу білила в білильних мазках від часу створення картини, де

Pb – свинцеве білило

Pb(Zn) – свинцеве білило з домішкою цинкового білила (до 10% цинку)

Pb-Zn – свинцево-цинкове білило (від 10 до 49% цинку)

Zn-Pb – цинково-свинцеве білило (від 10 до 49% свинцю)

Zn(Pb) – цинкове білило з домішкою свинцевого білила (до 10% свинцю)

Zn – цинкове білило.

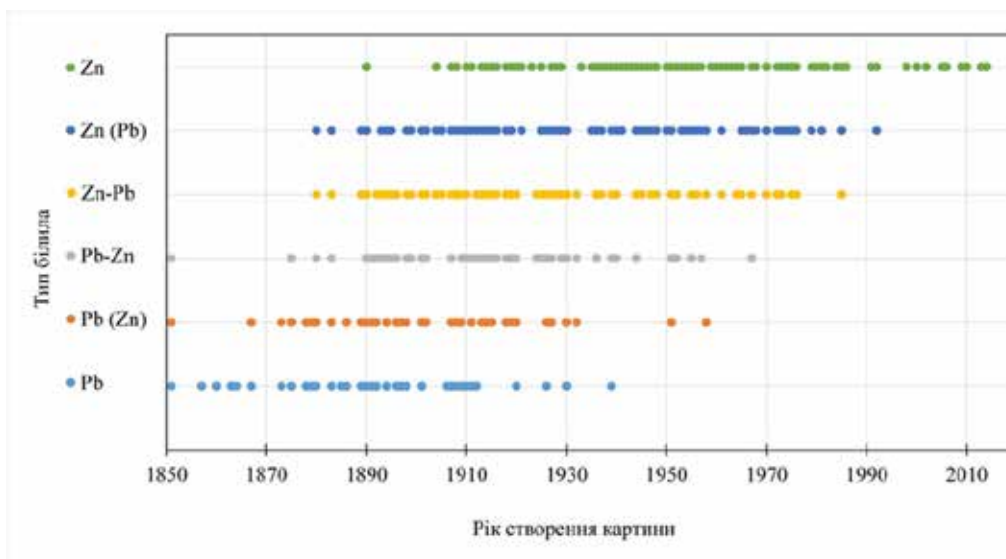


Рис. 2. Залежність складу білила у фарбових сумішах від часу створення картини, де

Pb – свинцеве білило

Pb(Zn) – свинцеве білило з домішкою цинкового білила (до 10% цинку)

Pb-Zn – свинцево-цинкове білило (від 10 до 49% цинку)

Zn-Pb – цинково-свинцеве білило (від 10 до 49% свинцю)

Zn(Pb) – цинкове білило з домішкою свинцевого білила (до 10% свинцю)

Zn – цинкове білило.

Незважаючи на численні заборони та обмеження використання свинецьвмісних пігментів у художній промисловості, чисте свинцеве білило ідентифікується у творах до кінця 1930-х рр., що узгоджується з літературними даними [5, с. 29; 55, с. 1]: найпізніший випадок, коли нами було зафіксоване використання чистого свинцеве білило у білильних мазках та фарбах – картина, датована 1939 р. (в інших фарбах твору також присутнє свинцево-цинкове та цинково-свинцеве білило). Свинцеве білило з незначним вмістом цинкового (до 10%) ідентифікується у фарбах творів 1851–1958-го рр. та у білилі картин 1864–1930-го рр. Свинцево-цинкове білило (вміст цинку у фарбах варіюється від 10 до 49%) виявлене в сумішах фарб творів 1851–1967-м рр. та у білильних мазках картин, датованих 1864–1967-м рр. Цинково-свинцеве білило (вміст свинцю у фарбах становить 10–49%) – у фарбах живописного шару та білилі картин 1883–1976-го рр. та 1880–1976-го рр. відповідно. Домішки свинцю (очевидно, сполуки свинцю у складі сикативу) були виявлені у білильних мазках картин, створених до 1981 р., у фарбах – до 1992 р., що узгоджується з літературними даними про заборону використання свинецьвмісних фарб у художній промисловості [13; 57].

Висновки. Проведені дослідження показали, що свинцеве та цинкове білила відігравали ключову роль у палітрі художників від античності до сучасності, зазнаючи значних змін у методах виробництва та використанні. Аналіз історичних джерел і наукових публікацій дозволив простежити еволюцію методів отримання свинцевого білила від традиційних способів корозії металевого свинцю в парах оцтової кислоти до осаджувальних і електролітичних процесів, розроблених у XIX ст. Застосування свинцевого білила, незважаючи на його визначні оптичні характеристики, поступово скорочувалося через токсичність пігменту і впровадження законодавчих обмежень. Показано, що, хоча оксид цинку як альтернативний білий пігмент був запропонований наприкінці XVIII ст. і промислово вироблявся з середини XIX ст., його

використання та поширення тривалий час були обмежені через низьку покривну здатність і повільну швидкість висихання.

Проведені аналіз літературних джерел та дослідження еталонних датованих творів живопису підтвердили еволюційні зміни у складі білила, які відбувалися у живописних матеріалах протягом XIX–XXI ст., що пов'язано як із технологічними інноваціями, так і з поступовим обмеженням використання токсичних сполук свинцю. Встановлено, що свинцеве білило залишалося основним білим пігментом до 1830-х рр. Домішки цинкового білила виявляються у складі фарб творів європейського живопису з кінця 1830-х р., свинцево-цинкове білило – з початку 1850-х рр. У подальшому цинкове білило набуває популярності, поступово витісняючи свинцеве з палітри художників: з середини 1860-х рр. у білильних мазках творів ідентифікується свинцево-цинкове білило, з 1870-х рр. – цинково-свинцеве білило. Чисте цинкове білило виявляється в поодиноких творах з початку 1880-х рр., з кінця 1900-х р. цинкове білило, чисте або з домішками свинцевого, стає домінуючим і визначається у більшості творів.

Після Другої світової війни свинцеве білило поступово виходить з ужитку: у 1945 р. його виробництво у світі скоротилося до 10% від довоєнного рівня. Найпізніший випадок, коли нами було зафіксоване використання чистого свинцеве білило у білильних мазках та фарбах, – картина, датована 1939 р. Свинцеве білило з незначним вмістом цинкового ідентифікується у фарбах творів до кінця 1950-х рр., свинцево-цинкове та цинково-свинцеве білила залишаються поширеними у фарбах творів до кінця 1960-х та середини 1970-х рр. відповідно, поодинокі випадки їхнього використання виявляються до середини 1980-х рр. У 1970–1980-х рр. заборони на використання свинецьвмісних пігментів у промислових фарбах поширюються на художні матеріали в багатьох країнах Європи та в США, що відображається на вмісті свинцю у фарбах досліджених творів. Домішки свинцю (очевидно, сполуки свинцю у складі сикативу) були виявлені у білильних мазках картин, створених до 1981 р., у фарбах – до 1992 р.

Нідерландськими художниками свинцеве білило продовжувало використовуватися значно довше і було виявлене у ряді картин 1980-х рр. як основний білий пігмент, у творах 1990-х рр. – у суміші з цинковим білилом. Дотепер обмежене використання свинцевого білила дозволяється у реставраційній практиці, пігмент доступний на ринку і виготовляється низкою виробників у Великій Британії та США.

Результати проведеного дослідження підтверджують ефективність використання недеструктивних фізико-хімічних методів,

зокрема рентгенофлуоресцентного аналізу, для ідентифікації складу білила у творах живопису. Визначені хронологічні межі поширення свинцевого та цинкового білила у палітрі художників можуть бути корисними при атрибуції та датуванні живописних творів. Перспективи подальших досліджень полягають у встановленні закономірностей появи титанового білила в палітрі художників, аналізі технологічних аспектів виробництва пігменту та можливостей його використання для датування й атрибуції живопису XX ст.

Література:

1. Андріанова О. Технологічні дослідження в структурі мистецтвознавчої експертизи. Український мистецтвознавчий дискурс : колективна монографія / За заг. ред. д. і. н. В. В. Карпова; НАКККіМ. Рига : Izdevniecība «Baltija Publishing», 2020. С. 20–70.
2. Баті П. Анатомія кольору. Історія спадщини фарб та пігментів / Патрік Баті, пер. з англ. Наталії Боберської. Київ : Видавництво «ArtHuss», 2023. 368 с.
3. Кабінет Міністрів України. Про затвердження Технічного регламенту обмеження використання свинцю у лакофарбових матеріалах і сировинних компонентах : Постанова від 28 квітня 2021 р. № 432. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/432-2021-п> (дата звернення: 01.03.2025).
4. Auer G., Griebler W. D., Jahn B. White Pigments. *Industrial Inorganic Pigments*. 3rd ed. / Eds. G. Buxbaum and G. Pfaff. Weinheim : Wiley-VCH. 2005. P. 51–97.
5. Bacci M., Picollo M., Trumpy G., Tsukada M., Kunzelman, D. Non-invasive identification of white pigments on 20th-century oil paintings by using fiber optic reflectance spectroscopy. *Journal of the American Institute for Conservation*. 2007. Vol. 46, № 1. P. 27–37. DOI: 10.1179/019713607806112413.
6. Bijker I., Deleu N., Darcis Y., Janssens K., Van der Snickt G. In search for a new lead white: understanding the historical production processes for industrial-age lead white pigments (1740-1940). *Dyes and Pigments*. 2024. Vol. 235. 112566. DOI: 10.1016/j.dyepig.2024.112566.
7. Capogrosso V., Gabrieli F., Bellei S., Cartechini L., Cesaratto A., Trcera N., Rosi F., Valentini G., Comelli D., Nevin A. An integrated approach based on micromapping analytical techniques for the detection of impurities in historical Zn-based white pigments. *Journal of Analytical Atomic Spectrometry*. 2015. Vol. 30, № 3. P. 828–838. DOI: 10.1039/c4ja00385c.
8. Carlyle, L The artist's assistant: oil painting instruction manuals and handbooks in Britain 1800–1900 with reference to selected eighteenth-century sources, London : Archetype Publications. 2001. 589 p.
9. Casadio F., Keune K., Noble P., Van Loon A., Hendriks E., Centeno S., Osmond G. (eds) Metal soaps in art. Cham, Switzerland : Springer, 2019. 424 p. DOI: 10.1007/978-3-319-90617-1.
10. Clarke M. A Nineteenth-Century Colourman's terminology. *Studies in Conservation*, 2009. Vol. 54, № 3. P. 160–169. DOI: 10.1179/sic.2009.54.3.160.
11. Clifford D.H. The Lead and Zinc Pigments. John Wiley and Sons, New York. 1909. 364 p.
12. Cornelissen & Son. Flake White Pigment [Електронний ресурс]. URL: <https://www.cornelissen.com/pigments-gums-and-resins/artists-quality-pigments-whites/flake-white-pigment.html> (дата звернення: 01.03.2025).
13. Council of the European Communities. Council Directive 89/677/EEC of 21 December 1989 amending for the eighth time Directive 76/769/EEC on the approximation of the laws, regulations and administrative provisions of the Member States relating to restrictions on the marketing and use of certain dangerous substances and preparations. Official Journal of the European Communities, L 398, 19–23. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:31989L0677> (дата звернення: 01.03.2025).
14. Eastaugh N., Walsh V., Chaplin T., Siddall R. Pigment Compendium: A Dictionary and Optical Microscopy of Historical Pigments. London: Routledge, 2008. 960 p. <https://doi.org/10.4324/9780080943596>
15. Gettens R. J., Kühn H., Chase W. Th. Lead white. *Artists' Pigments. A Handbook of Their History and Characteristics*. Vol. 2 / Ed. Ashok Roy. Washington : National Gallery of Art, New York, Oxford : Oxford University Press. 1993. P. 67–81.

16. Gliozzo E., Ionescu C. Pigments—Lead-based whites, reds, yellows and oranges and their alteration phases. *Archaeol Anthropol Sci.* 2022. Vol.14, № 1. 17. 66 p. DOI : 10.1007/s12520-021-01407-z.
17. Gomes M. Investigating surface treatments and coatings, their history, application and detection on selected pigments: Lead White, Zinc White and Titanium White: : Master's Diss. / Universidade Nova de Lisboa, Lisbon, Portugal. 2018. 68 p.
18. Gonzalez V., Calligaro T., Wallez G., Eveno M., Toussaint K., Menua M. Composition and microstructure of the lead white pigment in masters paintings using HR Synchrotron XRD. *Microchemical Journal.* 2016. Vol. 25. P. 43–49. DOI: 10.1016/j.microc.2015.11.005.
19. Gooch J. W. Lead-Based Paint Handbook. Topics in Applied Chemistry. Boston, MA : Springer. 2002. 305 p.
20. Homburg E., De Vlieger J. H. A victory of practice over science: The unsuccessful Modernisation of the Dutch white lead industry (1780–1865). *History and Technology.* 1996. Vol. 13, № 1. P. 33–52. DOI: 10.1080/07341519608581894.
21. International Labour Organization. White Lead (Painting) Convention, 1921 (No. 13). URL: <https://treaties.un.org/doc/Publication/UNTS/Volume%2038/volume-38-I-596-English.pdf> (дата звернення: 01.03.2025).
22. Izzo F. C., Kratter M., Nevin A., Zendri E. A critical review on the analysis of metal soaps in oil paintings. *ChemistryOpen.* 2021. Vol. 10, № 9. P. 904–921. DOI : 10.1002/open.202100166.
23. Johnson S., Saikia N., Sahu R. Lead in paints. New Delhi, India : Centre for Science and Environment, and Pollution Monitoring Laboratory. 2009. 32 p.
24. Johnson V. Ultraviolet-induced fluorescence and photo-degradation in zinc oxide watercolour paints: Ph.D. diss. / Northumbria University. Newcastle Upon Tyne, United Kingdom, 2020. 224 p. URL: <http://nrl.northumbria.ac.uk/id/eprint/44076/> (дата звернення: 30.12.2024).
25. Johnson V., Colbourne J., Nicholson K.. A Digital Imaging Tool for Identifying Photoactive Zinc Oxide Watercolor Pigments. *The Book and Paper Group Annual of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works.* 2021. Vol. 40. P.27–43.
26. Jolly J. H. Materials flow of zinc in the United States 1850–1990. Resources, Conservation and Recycling. 1993. Vol. 9, № 1–2. P. 1–30. DOI : 10.1016/0921-3449(93)90031-A.
27. Kremer Pigmente. Cremnitz White. URL: <https://www.kremer-pigmente.com/en/shop/pigments/46000-cremnitz-white.html> (дата звернення: 01.03.2025).
28. Kuhn H. Zinc oxide. *Artists' pigments: a handbook of their history and characteristics. Vol. 1.* / Ed. Robert L. Feller. Washington : National Gallery of Art, New York, Oxford : Oxford University Press, 1986. P. 169–186.
29. Learner T. Modern paints uncovered: proceedings from the modern paints uncovered symposium. Getty Publications, 2007. 317 p.
30. Lestel L. The Banning of White Lead French and International Regulations. *Hazardous Chemicals: Agents of Risk and Change, 1800–2000* / Eds. E. Homburg and E. Vaupel. New York, Oxford : Berghahn Books, 2019. p.87–106. DOI : 10.1515/9781789203202-006.
31. Michael Harding. Cremnitz White No. 1 (Linseed Oil) URL: <https://www.michaelharding.co.uk/materials/cremnitz-white-no-1-linseed-oil/> (дата звернення: 01.03.2025).
32. Michael Harding. Stack Lead White. URL: <https://www.michaelharding.co.uk/materials/stack-lead-white/> (дата звернення: 01.03.2025).
33. Moezzi A. Zinc oxide: new insights into a material for all ages: Ph.D. diss / University of Technology Sydney. Sydney, Australia, 2012. 266 p.
34. Moezzi A., McDonagh A. M., Cortie M. B. Zinc oxide particles: Synthesis, properties and applications. *Chemical engineering journal.* 2012. Vol. 185–186. P. 1–22. DOI : 10.1016/j.cej.2012.01.076.
35. Mushak P. A Brief Early History of Lead as an Evolving Global Pollutant and Toxicant. *Mushak P. Lead and Public Health: Science, Risk and Regulation.* Amsterdam ; Boston : Elsevier. 2011. P. 23–39. doi: 10.1016/b978-0-444-51554-4.00002-x.
36. Natural Pigments. Lead White #1 Oil Paint. URL: <https://www.naturalpigments.com/lead-white-1-oil-paint.html> (дата звернення: 01.03.2025).
37. Natural Pigments. Lead White #2 Oil Paint. URL: <https://www.naturalpigments.com/lead-white-2-oil-paint.html> (дата звернення: 01.03.2025).
38. Natural Pigments. Lead White Pigment. URL: <https://www.naturalpigments.com/lead-white-pigment.html> (дата звернення: 01.03.2025).
39. Olby J. K. The basic lead carbonates. *Journal of Inorganic Nuclear Chemistry.* 1966. Vol. 28, № 11. P. 2507–2512. DOI :10.1016/0022-1902(66)80373-1.

40. Osmond G. Zinc white and the influence of paint composition for stability in oil based media. *Issues in contemporary oil paint* / Eds. A. Burnstock, M. de Keijzer, J. Krueger, T. Learner, A. de Tagle, G. Heydenreich, K. J. van den Berg. Cham : Springer, 2014. P. 263–281. DOI : 10.1007/978-3-319-10100-2_18.
41. Osmond G. Zinc white: a review of zinc oxide pigment properties and implications for stability in oil-based paintings. *AICCM Bulletin*. 2012. Vol. 33, № 1. P. 20–29. DOI : 10.1179/bac.2012.33.1.004.
42. Palladino N., Occelli M., Wallez G., Coquinot Y., Lemasson Q., Pichon L., Stankic S., Etgens V., Salvant J. An analytical survey of zinc white historical and modern artists' materials. *Heritage Science*. 2024. Vol. 12. 47. DOI : 10.1186/s40494-023-01082-4.
43. Pfaff G. Inorganic Pigments. Berlin : Walter de Gruyter GmbH. 2023. 390 p.
44. Picollo M., Bacci M., Magrini D., Radicati B., Trumpy G., Tsukada M., Kunzelman D. Modern white pigments: their identification by means of noninvasive ultraviolet, visible, and infrared fiber optic reflectance spectroscopy. *Modern Paints Uncovered : Proceedings From the Modern Paints Uncovered Symposium*, Tate Modern, London, May 16–19, 2006. Los Angeles : Getty Publications. 2007. P. 118–128.
45. Polkownik C., Emmett T. A technical examination of the nature and significance of prismatic lead white. *Journal of the Institute of Conservation*. 2020. Vol. 43, № 2. P. 174–186. DOI : 10.1080/19455224.2020.1753793.
46. Robinson A. The Regulation of Lead White Paint in Conservation and Artistic Practice. *Studies in Conservation*. 2024. Vol. 69, № 8. P. 635–650. DOI : 10.1080/00393630.2023.2293611.
47. Rogala D. V. Everything old is new again: revisiting a historical symposium on zinc oxide paint films. *Metal soaps in art: conservation and research* / Eds. F. Casadio, K. Keune, P. Noble, A. Van Loon, E. Hendriks, S. Centeno, G. Osmond. Cham, Switzerland : Springer; 2019. p. 317–330.
48. Spennemann D. H. R. Stanislas Sorel's zinc-based paints. *Transactions of the IMF*. 2020. Vol. 98, № 1. P. 8–13. DOI : 10.1080/00202967.2020.1698858.
49. Stieg F. B. Opaque white pigments in coatings. *Applied Polymer Science*. 1985. Vol. 285. P. 1249–1269. DOI: 10.1021/bk-1985-0285.ch052.
50. Stols-Witlox M. 'The heaviest and the whitest': lead white quality in north western European documentary sources, 1400–1900. *Studying old master paintings: technology and practice* / Ed. M. Spring. London : Archetype Publications. 2011. P. 284–294.
51. Stols-Witlox M. Historical recipes for preparatory layers for oil paintings in manuals, manuscripts and handbooks in North West Europe, 1550–1900: Analysis and reconstructions: Doctoral dissertation / University of Amsterdam, Amsterdam, Netherlands. 414 p. URL: <https://dare.uva.nl/search?identifier=d857e372-47a7-4afe-aa70-df209368ee9d>.
52. Stols-Witlox M., Megens L., Carlyle L. 'To prepare white excellent...': reconstructions investigating the influence of washing, grinding and decanting of stack-process lead white on pigment composition and particle size. *The artist's process: technology and interpretation* / Eds. S. Eyb-Green; J. H. Townsend, M. Clarke, J. Nadolny, S. Kroustallis. London : Archetype. 2012. P. 112–129.
53. Thompson D. V. The materials and techniques of medieval painting. New York : Dover Publications, 1956. 239 p.
54. Townsend J., Carlyle L., Khandekar N., Woodcock S. Later nineteenth century pigments: evidence for additions and substitutions. *The Conservator*. 1995. Vol. 19. P. 65–78. DOI : 10.1080/01410096.1995.9995096.
55. Van Driel B. A., van den Berg K. J., Gerretzen J., Dik J. The white of the 20th century: an explorative survey into Dutch modern art collections. *Heritage Science*. 2018. Vol. 6. 16. DOI : 10.1186/s40494-018-0183-4.
56. Wachowiak M., Żmuda-Trzebiatowska I., Trykowski G. White, yellow and green pigments on Polish artist's palettes in the period 1838–1938. *Laser in Conservation of Artworks : Proceedings in 11th Lacona Conference on Lasers in the Conservation of Artworks*, Krakow, Poland, 19–23 September, 2016. Toruń : NCU Press. 2017. P. 293–306. DOI: 10.12775/3875-4.21.
57. World Health Organization. Childhood lead poisoning. WHO. 2010. 72 p. URL: https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/136571/9789241500333_eng.pdf?sequence=1 (дата звернення: 01.03.2025).
58. World Health Organization. Update on the global status of legal limits on lead in paint. WHO. 2022. 28 p. URL: <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/363336/978924005002-eng.pdf?sequence=1>. (дата звернення: 01.03.2025).
59. Yan M. F. Zinc Oxide. *Concise Encyclopedia of Advanced Ceramic Materials*. 1991, P. 523–525. DOI : 10.1016/b978-0-08-034720-2.50144-1.
60. Yates W. R. Samuel Wetherill, Joseph Wharton, and the Founding of the American Zinc Industry. *The Pennsylvania Magazine of History and Biography*. 1974. Vol. 98, № 4. P. 469–514. URL: <https://www.jstor.org/stable/20090901> (дата звернення: 01.03.2025).

References:

1. Andrianova, O. (2020). Технологічні дослідження в структурі мистецтвознавчої експертизи [Technological research in the structure of art expertise]. *Ukrainskyi mystetstvoznavechyi dyskurs : kolektyvna monohrafiia* – Ukrainian Art Studies Discourse: A Collective Monograph, (pp. 20–70). Riga: Izdevnieciba «Baltija Publishing» [in Ukrainian].
2. Baty, P. (2023). *Anatomiia koloru. Istoriiia spadshchyny farb ta pihmentiv* [Anatomy of color: The history of paint and pigment heritage]. Kyiv: ArtHuss [in Ukrainian].
3. Kabinet Ministriv Ukrain [Cabinet of Ministers of Ukraine]. (2021, April 28). Pro zatverdzhennia Tekhnichnoho rehlamentu obmezhenia vykorystannia svyntsiu u lakofarbovykh materialakh i syrovynnykh komponentakh [On approval of the Technical Regulation on the restriction of the use of lead in paint materials and raw components] [Resolution No. 432]. Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/432-2021-п> [in Ukrainian].
4. Auer, G., Griebler, W. D., & Jahn, B. (2005). White pigments. In G. Buxbaum & G. Pfaff (Eds.), *Industrial Inorganic Pigments* (3rd ed., pp. 51–97). Weinheim: Wiley-VCH.
5. Bacci, M., Picollo, M., Trumphy, G., Tsukada, M., & Kunzelman, D. (2007). Non-invasive identification of white pigments on 20th-century oil paintings by using fiber optic reflectance spectroscopy. *Journal of the American Institute for Conservation*, 46(1), 27–37. <https://doi.org/10.1179/019713607806112413>.
6. Bijker, I., Deleu, N., Darcis, Y., Janssens, K., & Van der Snickt, G. (2024). In search of a new lead white: Understanding the historical production processes for industrial-age lead white pigments (1740-1940). *Dyes and Pigments*, 235, 112566. <https://doi.org/10.1016/j.dyepig.2024.112566>.
7. Capogrosso, V., Gabrieli, F., Bellei, S., Cartechini, L., Cesaratto, A., Trcera, N., Rosi, F., Valentini, G., Comelli, D., & Nevin, A. (2015). An integrated approach based on micromapping analytical techniques for the detection of impurities in historical Zn-based white pigments. *Journal of Analytical Atomic Spectrometry*, 30(3), 828–838. <https://doi.org/10.1039/c4ja00385c>.
8. Carlyle, L. (2001). *The artist's assistant: Oil painting instruction manuals and handbooks in Britain 1800–1900 with reference to selected eighteenth-century sources*. London: Archetype Publications.
9. Casadio, F., Keune, K., Noble, P., Van Loon, A., Hendriks, E., Centeno, S., & Osmond, G. (Eds.). (2019). *Metal soaps in art*. Cham, Switzerland: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90617-1>.
10. Clarke, M. (2009). A nineteenth-century colourman's terminology. *Studies in Conservation*, 54(3), 160–169. <https://doi.org/10.1179/sic.2009.54.3.160>.
11. Clifford, D. H. (1909). *The lead and zinc pigments*. New York: John Wiley and Sons.
12. Cornelissen & Son. (n.d.). Flake white pigment. Retrieved from <https://www.cornelissen.com/pigments-gums-and-resins/artists-quality-pigments-whites/flake-white-pigment.html>.
13. Council of the European Communities. (1989, December 21). Council Directive 89/677/EEC amending for the eighth time Directive 76/769/EEC on the approximation of the laws, regulations and administrative provisions of the Member States relating to restrictions on the marketing and use of certain dangerous substances and preparations. *Official Journal of the European Communities*, L 398, 19–23. Retrieved from <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:31989L0677>.
14. Eastaugh, N., Walsh, V., Chaplin, T., & Siddall, R. (2008). *Pigment compendium: A dictionary and optical microscopy of historical pigments*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080943596>.
15. Gettens, R. J., Kühn, H., & Chase, W. Th. (1993). Lead white. In A. Roy (Ed.), *Artists' Pigments: A Handbook of Their History and Characteristics* (Vol. 2, pp. 67–81). Washington: National Gallery of Art; New York: Oxford University Press.
16. Gliozzo, E., & Ionescu, C. (2022). Pigments–Lead-based whites, reds, yellows and oranges and their alteration phases. *Archaeol Anthropol Sci*, 14(1), 17. <https://doi.org/10.1007/s12520-021-01407-z>.
17. Gomes, M. (2018). *Investigating surface treatments and coatings, their history, application and detection on selected pigments: Lead White, Zinc White and Titanium White* (Master's dissertation, Universidade Nova de Lisboa, Lisbon, Portugal).
18. Gonzalez, V., Calligaro, T., Wallez, G., Eveno, M., Toussaint, K., & Menua, M. (2016). Composition and microstructure of the lead white pigment in masters paintings using HR Synchrotron XRD. *Microchemical Journal*, 125, 43–49. <https://doi.org/10.1016/j.microc.2015.11.005>.
19. Gooch, J. W. (2002). *Lead-based paint handbook*. Topics in Applied Chemistry. Boston, MA: Springer.
20. Homburg, E., & De Vlieger, J. H. (1996). A victory of practice over science: The unsuccessful modernisation of the Dutch white lead industry (1780–1865). *History and Technology*, 13(1), 33–52. <https://doi.org/10.1080/07341519608581894>.
21. International Labour Organization. (1921). *White Lead (Painting) Convention*, No. 13. Retrieved from <https://treaties.un.org/doc/Publication/UNTS/Volume%2038/volume-38-I-596-English.pdf>.

22. Izzo, F. C., Kratter, M., Nevin, A., & Zendri, E. (2021). A critical review on the analysis of metal soaps in oil paintings. *ChemistryOpen*, 10(9), 904–921. <https://doi.org/10.1002/open.202100166>.
23. Johnson, S., Saikia, N., & Sahu, R. (2009). Lead in paints. Centre for Science and Environment, and Pollution Monitoring Laboratory.
24. Johnson, V. (2020). Ultraviolet-induced fluorescence and photo-degradation in zinc oxide watercolour paints (Doctoral dissertation, Northumbria University). Northumbria Research Link. <http://nrl.northumbria.ac.uk/id/eprint/44076/> (Accessed: December 30, 2024).
25. Johnson, V., Colbourne, J., & Nicholson, K. (2021). A digital imaging tool for identifying photoactive zinc oxide watercolor pigments. *The Book and Paper Group Annual of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works*, 40, 27–43.
26. Jolly, J. H. (1993). Materials flow of zinc in the United States 1850–1990. *Resources, Conservation and Recycling*, 9(1–2), 1–30. [https://doi.org/10.1016/0921-3449\(93\)90031-A](https://doi.org/10.1016/0921-3449(93)90031-A).
27. Kremer Pigmente. (n.d.). Cremnitz White. Retrieved March 1, 2025, from <https://www.kremer-pigmente.com/en/shop/pigments/46000-cremnitz-white.html>.
28. Kuhn, H. (1986). Zinc oxide. In R. L. Feller (Ed.), *Artists' pigments: A handbook of their history and characteristics* (Vol. 1, pp. 169–186). National Gallery of Art; Oxford University Press.
29. Learner, T. (2007). *Modern paints uncovered: Proceedings from the modern paints uncovered symposium*. Getty Publications.
30. Lestel, L. (2019). The banning of white lead: French and international regulations. In E. Homburg & E. Vaupel (Eds.), *Hazardous chemicals: Agents of risk and change, 1800–2000* (pp. 87–106). Berghahn Books. <https://doi.org/10.1515/9781789203202-006>.
31. Michael Harding. (n.d.). Cremnitz White No. 1 (Linseed Oil). Retrieved March 1, 2025, from <https://www.michaelharding.co.uk/materials/cremnitz-white-no-1-linseed-oil/>.
32. Michael Harding. (n.d.). Stack Lead White. Retrieved March 1, 2025, from <https://www.michaelharding.co.uk/materials/stack-lead-white/>.
33. Moezzi, A. (2012). Zinc oxide: New insights into a material for all ages (Doctoral dissertation, University of Technology Sydney).
34. Moezzi, A., McDonagh, A. M., & Cortie, M. B. (2012). Zinc oxide particles: Synthesis, properties and applications. *Chemical Engineering Journal*, 185–186, 1–22. <https://doi.org/10.1016/j.cej.2012.01.076>.
35. Mushak, P. (2011). A brief early history of lead as an evolving global pollutant and toxicant. In P. Mushak, *Lead and public health: Science, risk and regulation* (pp. 23–39). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-444-51554-4.00002-X>.
36. Natural Pigments. (n.d.). Lead White #1 Oil Paint. Retrieved March 1, 2025, from <https://www.naturalpigments.com/lead-white-1-oil-paint.html>.
37. Natural Pigments. (n.d.). Lead White #2 Oil Paint. Retrieved March 1, 2025, from <https://www.naturalpigments.com/lead-white-2-oil-paint.html>.
38. Natural Pigments. (n.d.). Lead White Pigment. Retrieved March 1, 2025, from <https://www.naturalpigments.com/lead-white-pigment.html>.
39. Olby, J. K. (1966). The basic lead carbonates. *Journal of Inorganic and Nuclear Chemistry*, 28(11), 2507–2512. [https://doi.org/10.1016/0022-1902\(66\)80373-1](https://doi.org/10.1016/0022-1902(66)80373-1).
40. Osmond, G. (2014). Zinc white and the influence of paint composition for stability in oil-based media. In A. Burnstock, M. de Keijzer, J. Krueger, T. Learner, A. de Tagle, G. Heydenreich, & K. J. van den Berg (Eds.), *Issues in contemporary oil paint* (pp. 263–281). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10100-2_18.
41. Osmond, G. (2012). Zinc white: A review of zinc oxide pigment properties and implications for stability in oil-based paintings. *AICCM Bulletin*, 33(1), 20–29. <https://doi.org/10.1179/bac.2012.33.1.004>.
42. Palladino, N., Occelli, M., Wallez, G., Coquinot, Y., Lemasson, Q., Pichon, L., Stankic, S., Etgens, V., & Salvant, J. (2024). An analytical survey of zinc white historical and modern artists' materials. *Heritage Science*, 12, 47. <https://doi.org/10.1186/s40494-023-01082-4>.
43. Pfaff, G. (2023). *Inorganic pigments*. Walter de Gruyter GmbH.
44. Picollo, M., Bacci, M., Magrini, D., Radicati, B., Trumpy, G., Tsukada, M., & Kunzelman, D. (2007). Modern white pigments: Their identification by means of noninvasive ultraviolet, visible, and infrared fiber optic reflectance spectroscopy. In *Modern paints uncovered: Proceedings from the Modern Paints Uncovered Symposium*, Tate Modern, London, May 16–19, 2006 (pp. 118–128). Getty Publications.
45. Polkownik, C., & Emmett, T. (2020). A technical examination of the nature and significance of prismatic lead white. *Journal of the Institute of Conservation*, 43(2), 174–186. <https://doi.org/10.1080/19455224.2020.1753793>.
46. Robinson, A. (2024). The regulation of lead white paint in conservation and artistic practice. *Studies in Conservation*, 69(8), 635–650. <https://doi.org/10.1080/00393630.2023.2293611>.

47. Rogala, D. V. (2019). Everything old is new again: Revisiting a historical symposium on zinc oxide paint films. In F. Casadio, K. Keune, P. Noble, A. Van Loon, E. Hendriks, S. Centeno, G. Osmond (Eds.), *Metal soaps in art: Conservation and research* (pp. 317–330). Springer.
48. Spennemann, D. H. R. (2020). Stanislas Sorel's zinc-based paints. *Transactions of the IMF*, 98(1), 8–13. <https://doi.org/10.1080/00202967.2020.1698858>.
49. Stieg, F. B. (1985). Opaque white pigments in coatings. *Applied Polymer Science*, 285, 1249–1269. <https://doi.org/10.1021/bk-1985-0285.ch052>.
50. Stols-Witlox, M. (2011). 'The heaviest and the whitest': Lead white quality in north western European documentary sources, 1400–1900. In M. Spring (Ed.), *Studying old master paintings: Technology and practice* (pp. 284–294). Archetype Publications.
51. Stols-Witlox, M. (2011). Historical recipes for preparatory layers for oil paintings in manuals, manuscripts and handbooks in North West Europe, 1550–1900: Analysis and reconstructions (Doctoral dissertation, University of Amsterdam). <https://dare.uva.nl/search?identifier=d857e372-47a7-4afe-aa70-df209368ee9d>.
52. Stols-Witlox, M., Megens, L., & Carlyle, L. (2012). 'To prepare white excellent...': Reconstructions investigating the influence of washing, grinding and decanting of stack-process lead white on pigment composition and particle size. In S. Eyb-Green, J. H. Townsend, M. Clarke, J. Nadolny, & S. Kroustallis (Eds.), *The artist's process: Technology and interpretation* (pp. 112–129). Archetype.
53. Thompson, D. V. (1956). *The materials and techniques of medieval painting*. Dover Publications.
54. Townsend, J., Carlyle, L., Khandekar, N., & Woodcock, S. (1995). Later nineteenth-century pigments: Evidence for additions and substitutions. *The Conservator*, 19, 65–78. <https://doi.org/10.1080/01410096.1995.9995096>.
55. Van Driel, B. A., van den Berg, K. J., Gerretzen, J., & Dik, J. (2018). The white of the 20th century: An explorative survey into Dutch modern art collections. *Heritage Science*, 6, 16. <https://doi.org/10.1186/s40494-018-0183-4>.
56. Wachowiak, M., Żmuda-Trzebiatowska, I., & Trykowski, G. (2017). White, yellow and green pigments on Polish artist's palettes in the period 1838–1938. In *Laser in conservation of artworks: Proceedings in 11th Lacona Conference on Lasers in the Conservation of Artworks*, Krakow, Poland, 19–23 September, 2016 (pp. 293–306). NCU Press. <https://doi.org/10.12775/3875-4.21>.
57. World Health Organization. (2010). Childhood lead poisoning. WHO. Retrieved March 1, 2025, from https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/136571/9789241500333_eng.pdf?sequence=1.
58. World Health Organization. (2022). Update on the global status of legal limits on lead in paint. WHO. Retrieved March 1, 2025, from <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/363336/978924005002-eng.pdf?sequence=1>.
59. Yan, M. F. (1991). Zinc oxide. In *Concise encyclopedia of advanced ceramic materials* (pp. 523–525). <https://doi.org/10.1016/b978-0-08-034720-2.50144-1>.
60. Yates, W. R. (1974). Samuel Wetherill, Joseph Wharton, and the founding of the American zinc industry. *The Pennsylvania Magazine of History and Biography*, 98(4), 469–514. Retrieved March 1, 2025, from <https://www.jstor.org/stable/20090901>.

УДК 7.05+7.012

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.2>**Бердинських Святослав Олександрович,**

кандидат технічних наук, доцент,

завідувач кафедри дизайну

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК»

ORCID ID: 0000-0003-2911-7504

sviatoslavbo@krok.edu.ua

Яремчук Олена Миколаївна,

кандидат мистецтвознавства, доцент,

доцент кафедри дизайну

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК»

ORCID ID: 0000-0002-3982-8580

yaremchuke@krok.edu.ua

Пашкевич Калина Лівіанівна,

доктор технічних наук, професор,

декан факультету дизайну

Київського національного університету технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0001-6760-3728

kalina.pashkevich@gmail.com

ІДЕЙНО-ЗМІСТОВНІ ТА РАЦІОНАЛЬНІ АСПЕКТИ ГЛИБИННОСТІ ПРОСТОРУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

В статті розглядається питання, пов'язані з моделюванням глибинності простору в графічних зображеннях. Ефективність зорових образів передавати інформацію є актуальним завданням, отже потребує дослідження усіх складових компонентів зображень, та їх окремих емоційно-психологічних аспектів, зокрема таких, як здатність передачі глибинно-просторових якостей. Проблемні позиції психофізіології сприйняття, мистецтвознавства, теорії композиції зображень, віддзеркалені у наявних літературних джерелах дають лише часткове уявлення про роль глибинності простору в моделюванні комунікативних властивостей графічно-інформаційної продукції.

В даній роботі висвітлюються та аналізуються ідейно-змістовні та структурно-композиційні аспекти творів графічного дизайну, пов'язані із сприйняттям глибини простору. Аналізується психофізіологічні аспекти, пов'язані із сприйняттям тривимірності форми. Характеризується потенціал площинної форми, та тривимірних зображень, аргументується доцільність їхнього застосування залежно від завдань візуальної комунікації. Описано взаємодію форми носія та графічного зображення, їхній взаємовплив на сприйняття кінцевого дизайн-продукту, наведено розвідки дослідження можливих конструктивно-композиційних способів графічної візуалізації.

В контексті даної проблематики розглядається зображення простору в культурно-історичному контексті, висвітлюється роль глибинності в пластичному мистецтві певного періоду. Розглядаються сучасні засоби моделювання глибинності, пов'язані із бінокулярним сприйняттям та динамічною формою представлення. Прогнозується їхня доцільність і функціональність.

Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості їх застосування в практиці дизайну, ознайомленні майбутніх фахівців художньо-творчих галузей під час навчання з основними відомостями щодо залучення теорії глибинності до проектної діяльності, а також подальших дослідженнях мистецтвознавства, архітектури та теорії дизайну.

Ключові слова: зоровий образ, графічний дизайн, візуалізація, простір, об'єкт дизайну, візуальне сприйняття, композиція.

Berdynskykh Sviatoslav, Yaremchuk Olena, Pashkevych Kalyna. IDEOLOGICAL AND RATIONAL ASPECTS OF SPECIFIC DEPTH IN GRAPHIC DESIGN

The article considers issues related to modeling the depth of space in graphic images. The effectiveness of visual images in transmitting information is a relevant task, therefore it requires the study of all the components of images and their individual emotional and psychological aspects, in particular, such as the ability to transmit depth-spatial qualities. The problematic positions of the psychophysiology of perception, art history, and the theory of image composition, reflected in the available literary sources, give only a partial idea of the role of depth of space in modeling the communicative properties of graphic and information products.

This work highlights and analyzes the ideological, content-based and structural-compositional aspects of graphic design works related to the perception of depth of space. Psychophysiological aspects related to the perception of three-dimensionality of form are analyzed. The potential of planar form and three-dimensional images is characterized, and the expediency of their application is argued depending on the tasks of visual communication. The interaction of the carrier form and the graphic image, their mutual influence on the perception of the final design product are described, and research on possible constructive and compositional methods of graphic visualization is presented.

In the context of this issue, the image of space in a cultural and historical context is considered, the role of depth in the plastic arts of a certain period is highlighted. Modern means of modeling depth associated with binocular perception and a dynamic form of representation are considered. Their feasibility and functionality are predicted.

The practical significance of the results obtained lies in the possibility of their application in design practice, familiarization of future specialists in artistic and creative industries during training with basic information on the involvement of the theory of depth in design activities, as well as further research in art history, architecture and design theory.

Key words: visual image, graphic design, visualization, space, design object, visual perception, composition.

Вступ. Трансформація засобів візуалізації відбувається під впливом стрімкого розвитку цифрових технологій. Зростання технологічних можливостей призводить до розширення арсеналу інструментів графічного дизайну, появи нових форм презентації та автоматизації багатьох процесів, які донедавна вважались трудомісткими чи навіть неможливими. За наявності та доступності технологій все більшої питомої ваги набувають професійні компетенції, пов'язані з уміннями ефективно використовувати наявні ресурси. Як відомо, якість проектної графіки корелюється з її функціональністю – здатністю ефективно передавати вміщену інформацію. Більшої актуальності набувають питання дослідження зорових образів, зокрема таких, як засоби моделювання їх просторових властивостей та ролі в організації візуальної комунікації.

Сприйняття глибини на площинних носіях розглядається у наукових джерелах, які охоплюють проблемні позиції психофізіології, мистецтвознавства, теорії композиції.

Дослідження N.-С. Tai (2023) [22] містить порівняльний аналіз способів створення тривимірної глибини в двовимірних картинах традиційного західного і східного мистецтва. Автор стверджує, що китайські картини

використовують дислокацію елементів зображення за розмірами для створення відчуття глибини. На картинах західноєвропейських художників лінійна перспектива ставала засобом інтеграції елементів зображення, пов'язаних із розміром. Дослідник доводить, що незвичне зменшення архітектурних елементів, яке спостерігаються в архітектурі садів, може бути навмисною спробою реалізувати графічні ознаки глибини відносного розміру, що використовуються в картинах китайського ландшафту для посилення враження просторової глибини садових сцен.

Автори R. Kumar та S. Naaz (2023) [18] розглядають роль основних елементів композиції – ліній, кольорів, форм, текстур та об'єму, а також композиційних засобів – гармонії, єдності, пропорцій, балансу, ритму і повтору у формуванні споживчої якості дизайн-продукції. Аналізуються способи використання композиційних засад в творчості митців, в тому числі засобів моделювання глибини простору. Розглядається культурний та історичний контекст композиційних засобів.

У дослідженні J. Watkins (2023) [23] аналізується прийоми передачі простору у нескладних та абстрактних роботах художників. Дослідження базується на припущенні,

що апарат візуального сприйняття спрощує фізичні образи реального світу. Досліджуються роботи художників, у творах яких різними способами організовується просторова глибина. Автор пропонує, окрім лінійної перспективи, знайти альтернативні підходи до розуміння та вираження способів бачення просторовості.

Метою дослідження М. Muvida та ін. (2023) [19] став аналіз способів організації тривимірного (3D) простору на площинних носіях (2D). Автори стверджують, що живопис як витвір мистецтва з плоскою поверхнею може бути трансформований у 3D-простір шляхом включення аспектів глибини. На думку дослідників, площинний живопис створює враження тривимірного простору та об'єму завдяки засобам формування тривимірності. До таких засобів належить інтерпозиція – ознака глибини в розташуванні шарів. Серед інших – колірний контраст, що створює додатковий аспект, підсилення та сприйняття глибини.

У роботі Н. А. Sedgwick (2021) [21] аналізується теорія сприйняття простору Гібсона, протиставлена теорії Декарта. Остання зводить все сприйняття простору до сприйняття відстані та кутового напрямку відносно умовної точки зору. Натомість Гібсон пропонує концепцію втіленого сприймача, який взаємодіє зі світом не як абстрактний спостерігач, а як фізична істота, що знаходиться під впливом сили тяжіння. Його уявлення про текстуру поверхні, доповнене такими перспективними елементами, як горизонт, дозволяє визначити масштаб об'єктів і їхнє розташування у просторі. Крім того, його концепція «географічного нахилу» забезпечує стабільну орієнтацію поверхонь у докільлі, навіть коли отримує інформації (реципієнт) рухається. Відстань сприймається лише тоді, коли це необхідно для виконання певної дії, будучи невід'ємно пов'язаною з можливостями взаємодії (аффордансами), які ця дія вимагає. Дані висновки можуть мати ефективність при побудові ілюзії глибини зображень і на площинних носіях.

У роботі О. Трошкіної (2018) [11] аналізуються способи передачі глибини простору

в кінокадрі. Повітряна і геометрична перспектива, величина та розмір падаючої тіні від предметів, різниця за величиною об'єктів, рух об'єкта та рух людини, зміна форми об'єкта під дією руху, текстурна дифузія, перекриття об'єктів один одним – все це, на думку автора, є своєрідними маркерами глибини простору для людини при спогляданні природного кадру. Основна ж роль при визначенні глибини належить досвіду сприйняття. Рух глядача вздовж або навколо предметів допомагає у сприйнятті якостей незнайомих предметів у порожньому просторі.

В. Кузьмич (2018) [9] досліджує сприйняття візуальної глибини простору, що базується на параметрах вектору Z і розкриває механізми бінокулярного сприйняття навколишнього середовища. Також аналізується взаємозв'язок об'ємно-просторових ахроматичних співвідношень для пояснення біологічних складових стереосприйняття об'єктів та віддалей між ними. Виявляється роль спектральних кольорів та їхніх властивостей у процесах сприйняття об'єктів.

У роботі С. Бердинських (2018) [1] розглядається ефективність застосування паралаксу руху та бінокулярного паралаксу стереоскопічних зображень з метою моделювання та виявлення багатопланової або глибинної структури графічного простору. Аналізується способи, де зміною параметрів паралаксу можна моделювати ілюзорну відстань до зображених об'єктів.

У статті М. Юр (2016) [13] визначено, що ілюзорність у картині, фресці, чи наскельних зображеннях передавалася за певними методами побудови, що трансформувалися – від просторових співвідношень у давні часи до застосування різних проєкцій (єгипетське, античне мистецтво), оберненої (середньовіччя) та лінійної (Відродження і наступні стилі) перспективи, і знову до просторових співвідношень (модернізм, авангард).

Окремі питання сприйняття глибини висвітлюються також в теорії нейроестетики С. Зекі та В. Рамачандрана, а також в монографії, присвяченій нейроарту, авторів В. Карпова та Н. Сиротинської (2019) [8]. Відтак, С. Зекі (1999) [24] розглядає використання принципів організації глибини простору

в художніх картинах за допомогою лінійної перспективи, розмиття фону та інших оптичних прийомів. При цьому автор стверджує, що глибина не є простою реакцією на сенсорні стимули, а формується на основі когнітивних процесів, включаючи минулий досвід і прогнозування.

Аналіз наукових джерел виявляє окремі аспекти щодо сприйняття глибини, зокрема на плоских зображеннях. Втім, бракує теоретичних напрацювань, пов'язаних із обґрунтуванням застосування глибини простору для моделювання комунікативних властивостей графічно-інформаційної продукції.

Отже, мета статті – виявлення та аналіз структурно-композиційних та змістовно-ідейних властивостей творів графічного дизайну, пов'язаних із сприйняттям глибини простору.

Матеріали та методи. У роботі застосовано теоретичні методи аналізу і синтезу, аналогії формалізації, спостереження, співставлення та порівняльно-типологічного аналізу. Також застосовано метод аналізу структурних особливостей засобів візуалізації, традиційного та сучасного інструментарію формотворення об'єктів дизайну. Для виявлення ключових факторів формування графічної візуалізації на етапах еволюції суспільства та для систематизації процесу розвитку засобів зображення застосовано історичний підхід.

Матеріалом для дослідження стали опубліковані творчі роботи та портфоліо дизайнерів. Зразки об'єктів, відібрані як приклади для аналізу, були взяті з наукової літератури, відкритих сайтів. Для пошуку інформаційних джерел за даною тематикою застосовано спеціалізовані бази даних (Scopus, Web of Science, Google Scholar), цитатний аналіз,

архіви відкритого доступу, використання ключових слів і операторів пошуку, алгоритми машинного навчання для пошуку та рекомендації статей, що відповідають інтересам дослідників.

Результати. Сучасний графічний дизайн спрямований на пошук максимально ефективних засобів візуалізації – інформативних та ємних, здатних передавати складну інформацію за допомогою сприйнятних зорових образів [3]. Відтак основною метою візуальної комунікації можна назвати науково обґрунтований вибір засобів зображення об'єкта чи процесу.

Більшість візуальних засобів передачі інформації в графічному дизайні в ролі матеріального носія зображення, як правило, використовують площину. Це – екран електронного пристрою або фізичний площинний об'єкт – аркуш паперу, пластику, тканини, скла чи будь-якого матеріалу. Носієм графічного зображення може бути, окрім площини, будь-яка об'ємна форма чи складна поверхня. При проектуванні графіки важливо враховувати особливості просторового сприйняття таких носіїв в умовах реального середовища, а також прогнозувати вплив зображення на візуальну оцінку «зміни форми» самих носіїв.

Як відомо, посередництвом графіки можна підкреслити просторову форму носія, акцентувавши основну його морфологічну структуру та формотворчі складові. Або, навпаки, послабити сприйняття форми, чи навіть створити візуальне враження її руйнування та деформації (рис. 1). Таким чином загальна оцінка враження просторової фігури залежить від режисури декорування поверхні форми лінійними орієнтирами сприйняття.

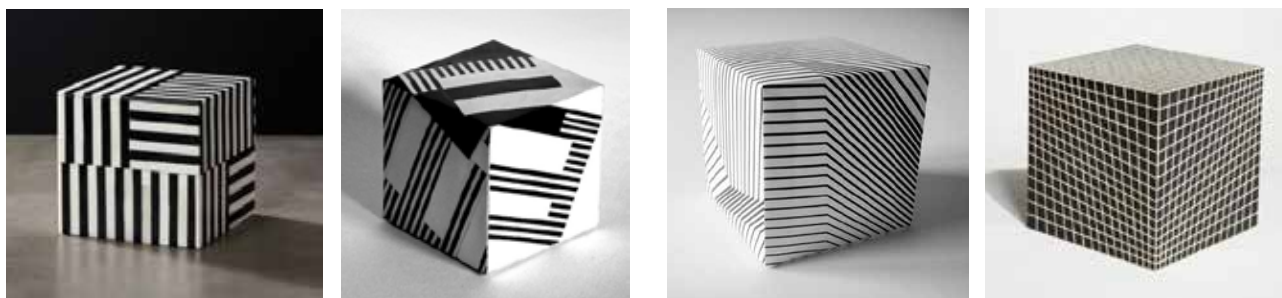


Рис. 1. Графічні прийоми корегування візуального сприйняття форми куба (джерело: [19])

Важливим для сприйняття форми носія є також глибинно-просторовий спосіб організації графіки.

Для виявлення способів організації графічної поверхні проаналізуємо можливі конструктивно-композиційні способи графічного зображення.

Проектна графіка оперує арсеналом різноманітних візуальних образів, побудованими на принципах об'єктивного, символічного та абстрактного зображення. Найбільш об'єктивним вважається зображення, пов'язане із якомога реалістичною передачею дійсності, тому й обумовлює використання адекватних до зорового сприйняття графічних засобів, типу фотографії. Натомість символічне зображення має специфічний арсенал можливостей, оскільки характеризується тим, що ідея з реальної дійсності втілюється лише через характеристики об'єктів, необхідні для їх розпізнання [16]. Об'єктивне та символічне зображення відрізняються між собою в завданнях візуалізації за спектром виражальних можливостей. Втім обидва різновиди здатні достатньо інформативно передавати просторові характеристики зображених об'єктів. Абстрактне зображення оперує формами, які за схожістю не мають нічого спільного із зображеним об'єктом чи процесом [16]. Втім, воно може втілювати ознаки, що здатні давати уявлення про ключові властивості об'єкта (рис. 2) і використовуватись для візуалізації образів, які в природі не мають видимої форми. На рисунку таким способом зображено явища шуму, токсичності, радіації, передачі сигналу, рідини.

Створити максимально інформативне площинне зображення – одне з пріоритетних завдань у дизайні. За законами сприйняття будь-який графічний образ потребує просторового середовища. Простір або тло, на переконання дослідників [4], є важливою складовою рівня і оцінки інформативності зображення, вміле використання якого суттєво підвищує змістовну виразність проектної чи презентаційної ідеї. Композиційний простір, можна сказати, існує тільки в діалектичній єдності, нерозривному зв'язку із зображуваним об'єктом і, як правило, усвідомлюється

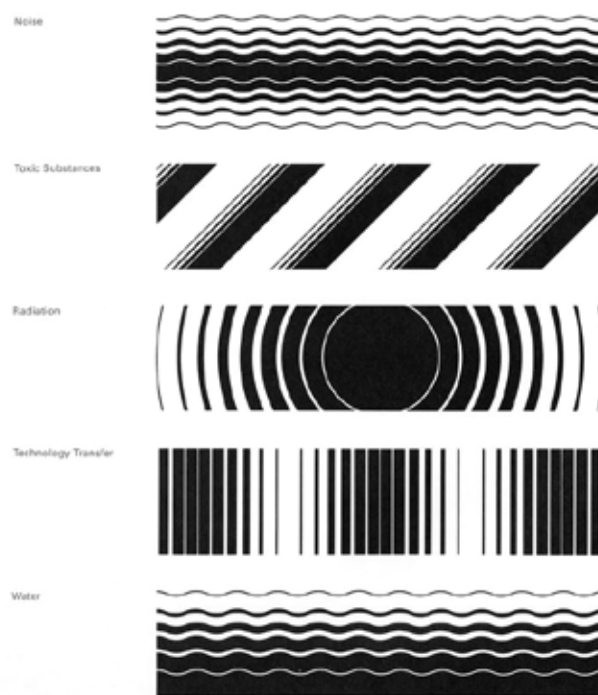


Рис. 2. Абстрактні форми зображення окремих властивостей явищ, процесів (джерело: [19])

таким, що знаходиться поза цим об'єктом. Простір вважається невизначеним, поки не буде знайдено раціональну форму обмежувального контуру, тобто «кількість» простору [14].

Характер зображених елементів та їхнє співвідношення із тлом формують чуттєву якість простору, визначаючи такі властивості як статика, динаміка, пластика, рівновага.

Як відомо, фізична площа зображення – це площинна поверхня матеріального носія, на якій створюється зображення. В зоровому сприйнятті більшість зображених образів в реальності є об'ємними чи просторовими, що функціонують у тривимірному середовищі, тому створення умови і ефекту сприйняття зображеної «реальності» є своєрідним оціночним фактором процесу і результату графічного моделювання.

За рівнями сприйняття графічного утворення «об'єкт-простір» визначають такі різновиди:

– площинне, де всі елементи сприймаються в одній площині (рис. 3). Площинність такої ситуації визначається як її структурою, так і розташуванням.

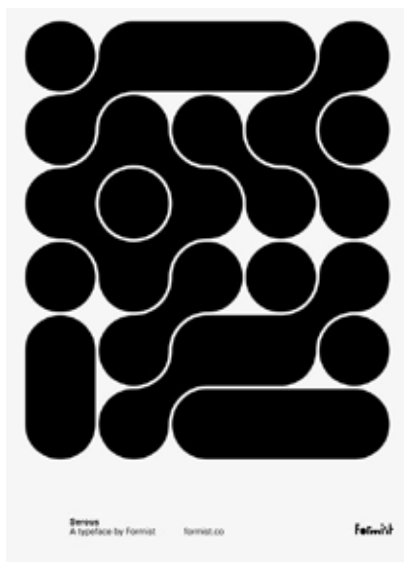


Рис. 3. Площинне зображення (джерело: [19])

В залежності від свідомого фокусування погляду можуть виникати ефекти почергового сприйняття форми і тла. Тобто відбувається зміна місцями тла і форми. Таке явище подібне до зорових ілюзій [17];

– багатопланове, де об'єкти знаходяться ніби в кількох паралельних фронтальних площинах розташованих на різних глибинах (рис. 4). Такий «багатошаровий» простір дозволяє розміщувати площинні об'єкти ступінчасто по глибині, що дозволяє потенційно збільшувати кількість інформації на одному носії. Додатковим засобом створення просторовості можна вважати світлову тональ-

ність окремих елементів утворення чи їх частин, про що буде сказано далі;

– безперервне, коли в композиції угруповання присутній третій вимір і всі елементи сприймаються такими, що виглядають по-різному віддаленими та орієнтованими відносно основної площини зображення (рис. 5). Іншими словами – простір набуває глибинності, в ньому форма сприймається глибинно розміщеною від площини зображення, створюючи ілюзію різного ступеню масивності.

Ефект просторовості площини досягається за допомогою перцептивних маркерів – характеристик форми, що дозволяють зоровому апарату ідентифікувати зображення як просторове [15]. Психологи пов'язують ці структурні особливості із здатністю інтерпретувати дані площинної інформації у прості просторові об'єкти. Таким чином паралелограми можуть сприйматися похиленими прямокутниками, а їх об'єднання – як сторони кубічної форми. Отже, прийоми та засоби, що визначають глибинність простору:

– використання центральної та кутової перспективи. Використання різних видів аксонометрії в залежності від змістовних вимог щодо сприйняття просторовості об'єкта;

– вибір ракурсу зображуваної форми;

– вибір об'єктів зображення за їхніми геометричними характеристиками (правильні чи неправильні, прямокутні чи косокутні, прямі

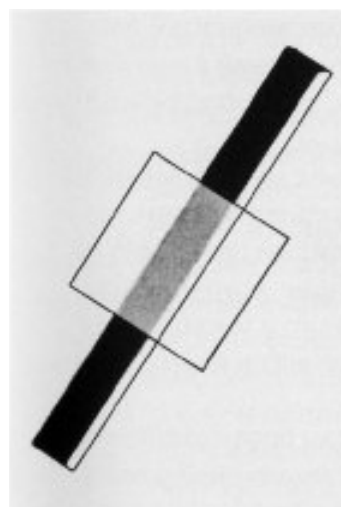
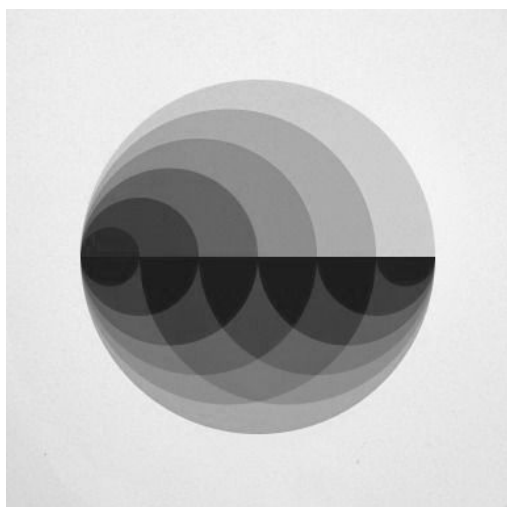


Рис. 4. Багатопланове зображення (джерело: [19; 7])

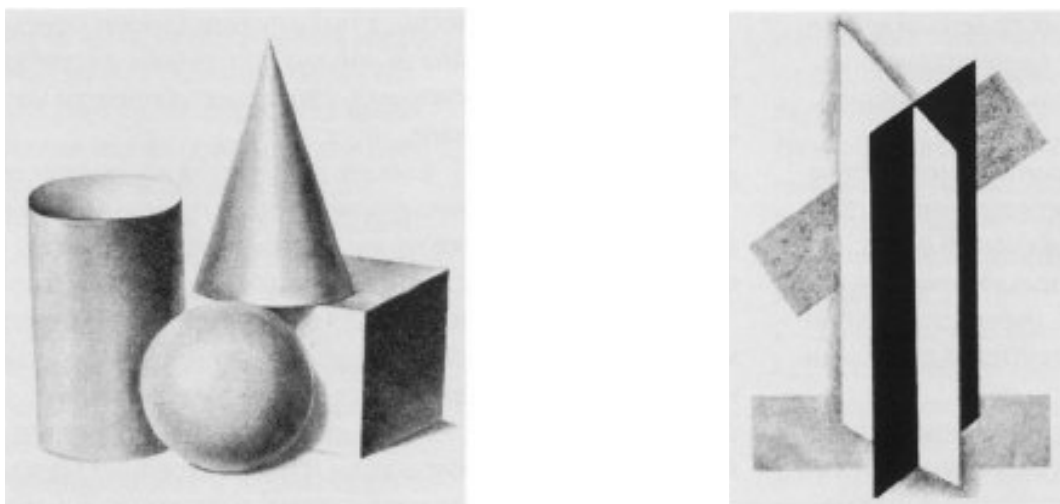


Рис. 5. Безперервне зображення (джерело: [7])

чи похилені, гранні, криволінійні чи кулеподібні, і т.п.);

- використання контурних ліній зображуваних форм різної товщини, фактури, насиченості;

- привнесення тональних градацій до палітри засобів формування просторового сприйняття;

- поєднання різновеликих форм і елементів для створення ефекту масштабності та просторовості між елементами угруповання.

- використання оверлепінгу (перекриття однієї форми іншою);

- застосування метричного та ритмічного чергування елементів і форм в зображуваному угрупованні та графічних фактур опрацювання поверхні (штриховка, декорування, пуантілізм тощо);

- вживання ефектів світлотіні в зображеннях предметних угруповань.

Розглянуті ознаки та засоби формування просторових характеристик площинних зображень можуть створювати різні за емоційними оцінками враження, вони здатні суттєво підсилювати чи послаблювати ефекти сприйняття.

Треба зазначити, що в залежності від змістовності зображеного обирається доречність та необхідність тих чи інших раціональних засобів візуалізації об'ємно-просторових характеристик. В текстових композиціях, наприклад, площинне зображення є найбільш

прийнятним, зрозумілим, графічно виразним.

В проектній графіці зображення можуть бути виключно площинними, мати обмежені ознаки просторовості, максимально передавати ефекти глибини, та бути комбінованими, поєднуючи в собі варіанти створення площинних, багатопланових та глибинно-просторових зображень. Таке поєднання може мати декілька функціональних аспектів: одночасно (як правило, на одному чи кількох аркушах) передавати реалістичність об'єктивного вигляду, а також використовувати символічні та абстрактні засоби передачі просторових властивостей об'єкта.

Перцептивний аспект глибини можна посилювати, вводячи так звані додаткові перцептивні градієнти (маркери), або послаблюючи, акцентуючи на площинних ознаках. Важливою умовою цілісності сприйняття зображення є узгодженість перцептивних ознак. Лаконічність зображення як одна із ознак ефективно побудованої форми візуальної комунікації передбачає раціональний підхід до використання палітри засобів моделювання, в тому числі для передачі глибини [2].

Розглянемо питання зображення простору в культурно-історичному контексті. Площинний характер зображення, основою якого є локальна пляма, був властивий стародавньому мистецтву типу зображень на стінах печер, розписів античних ваз, іконопису.

Настінні орнаменти споруд Стародавнього Єгипту прикрашені чисельними площинними зображеннями, які фактично є ортогональними проекціями фігур і сюжетів у традиційних канонічних ракурсах. Так, наприклад, постать людини виглядає як поєднання в одному зображенні двох проекцій – анфасної і профільної. Просторовість досягається композиційним розташуванням різних за масштабом дійових осіб, ранжування яких мотивувалось вимогами сакральності і персональної значущості. Закони перспективи не були знайомі митцям Стародавнього Єгипту. Вірогідніше за все підкреслена площинність давньоєгипетського мистецтва була пов'язана із магичністю вірувань [5; 12].

Мистецтво Античності багато в чому також характеризувалось лінійними площинними зображеннями сюжетів у мозаїках, розписах кераміці, фресках. Особлива увага була спрямована на зображення людини. На відміну від зображень Стародавнього Єгипту, давньогрецькі митці зображували постать в канонічних пропорціях, які вважались ідеальними, в різноманітних динамічних положеннях без проекційного спотворення. Античний живопис пізньої доби демонструє використання світлотіньового моделювання, повітряної та лінійної перспективи для зображення простору [5; 12].

В Стародавньому Римі, зокрема в епоху Вітрувія, в настінних розписах вже відчувались ознаки фронтальної перспективи, вони були скоріше інтуїтивного характеру без будь-яких правил побудови. Просторовість розписів помпейських інтер'єрів і характерна для зображень архітектури, антуражу, панорами вулиць [5; 12]. Яскравим прикладом тієї доби можна вважати використання тривимірності в малюнках. Згадаймо троплеї – настінні розписи, покликані ілюзорно збільшити простір за рахунок переконливого зображення архітектурних деталей переднього плану та менш контрастного антуражу позаду. Композиція таких розписів мала ілюзорно позбавлятися площинності стіни.

Період Раннього Середньовіччя в Європі можна вважати відрізком часу, коли твори образотворчого мистецтва переважно

релігійної тематики характеризувались рисами аматорського наїву. Зображення просторових об'єктів, як правило, були позбавлені сталих закономірностей проекційного сприйняття, близьких до природних [5; 12]. У побудові зображень часто поєднувались риси зворотної перспективи, або суміщення різних не узгоджених між собою ракурсних панорам типу аксонометричних проекцій. В цілому домінував площинний характер, з багатоплановою картинкою, хоча ретельному світлотіньовому моделюванню деяких елементів, особливо драперій, аксесуарам костюма, оздобленню приділялось значна увага.

Візантійському мистецтву була притаманна виражена площинність зображень. Релігійні канони і традиції визначали рівень символічності зображень, сакральні сюжети були суворо регламентовані, як і система їх розміщення в монументальних декоруваннях храмів. Елементи антуражу в розписах, мозаїках та іконах передаються вельми умовно – основний акцент на зображенні святого [5; 12].

Просторовість традиційного китайського живопису мотивується частіше тонкими світлотіньовими нюансами, що передають відчуття глибинності на додаток до специфічного лінійно-силуетного підходу щодо трактування пейзажних мотивів та дійових персонажів [5; 12].

Добу Відродження називають добою великих відкриттів. Зокрема виникли наукові методи зображення простору. Завдяки працям математиків, художників, архітекторів, зокрема таких, як Л.-Б. Альберті, Л. да Вінчі, А. Дюрер, Дж. Да Віньола формується теорія лінійної перспективи, яка дозволяє зображати на площині просторові зображення адекватні зоровому сприйняттю. Ефекти повітряної перспективи, пластика архітектурних деталей, власні та падаючі тіні значно посилювали просторовий ефект творів образотворчого та монументального мистецтва [5; 12]. Реалістичні принципи зображення, сформовані в той період згодом назвали академічними, вони стали еталонними і домінували в образотворчому мистецтві практично до кінця XIX століття.

Нові принципи просторовості започаткували у своїх творах художники кубісти, супрематисти, конструктивісти. Такі експериментальні пошуки в композиції, осмисленні просторової організації форми, пов'язані з намаганням максимально виявити змістовну ідею обмеженими, простими засобами і прийомами. Представники кубізму переосмислювали принципи перспективи – кожен із предметів на картині міг бути зображеним через особистісну систему проєкцій. На перший погляд в роботах домінувала площинність. Але в цілісних завершених композиціях були наявними просторові якості твору, які можна було оцінити.

Збереження ортогональності геометричних форм було характерним для творчості супрематистів. Білий простір тла картини вважається характерним для К. Малевича, який одним із перших почав досліджувати композиційні взаємозв'язки між елементами в полі площинних композицій [10].

Художники конструктивізму, зокрема О. Родченко, використовували в проєктній графіці для зображення просторових предметів як фронтальні, так і косокутні проєкції, локальні плями. Такі композиції, хоч і зображували багатоплановий простір, вони переважно формувалися системою ортогональних видів фігур геометричного характеру.

Представники мистецького стилю Оп-арт відтворювали в своїх графічних роботах відчуття тривимірності використовуючи проєктивну деформацію геометричних за формою елементів та зорові ілюзії.

Залежно від мети сучасні дизайнери використовують різні прийоми створення простору за глибиною. В дизайні середовища масштабні зображення з ознаками глибини здатні ілюзорно збільшити простір, маскуючи площинність поверхні. Відомо, що площинне зображення посилює враження її матеріальності, візуальної статичності. Руйнація простору активною графікою є художнім прийомом, спрямованим на виразність образу, активну візуальну комунікацію зі споживачем.

В графічному дизайні стан глибинності є носієм змісту. Створення глибини в зображенні має бути належно обґрунтованою.

Принцип площинної візуалізації полягає у представленні елементів в ортогональних проєкціях – коли вони сприймаються пошарово в одній площині з носієм. Однак площинне зображення має обмежені можливості щодо передачі інформації, для наочного моделювання тривимірної форми. За допомогою третього виміру можна надати додатковий зміст зображенню, додаткову інформацію щодо просторових властивостей і візуальних ефектів форми.

Нагадаємо про відомі, але менш вживані прийоми творчих маніпуляцій в плані моделювання площинності та просторовості. Наприклад Й. Іттен ставив своїм учням задачі зображення тривимірних фігур, зберігаючи площинність поверхні. Для цього фігура мала позбавитись «натуралістичного» ефекту, а використання перекриття предметів, проєктивних деформацій та світлотіні мало обмеження [7].

В діловій інформаційній графіці вважається малоефективним використання глибини, коли вона не несе змістовності, а виконує лише косметичну функцію. Про це писав американський художник У. Боумен [16]. При створенні візуальної моделі з метою зображення структури, положення в просторі, принципу роботи та інших характеристик оперують символами, які несуть лише необхідну достатню функціональну інформацію, здатну в зрозумілій формі передати основну ідею.

Наведені способи стосуються моделювання глибинно-просторових властивостей з позицій монокулярного сприйняття. Більша сприйнятливість глибини зображень може бути досягнута застосуванням бінокулярних принципів побудови [1]. Бінокулярне зображення використовує стереопари – зображення, які відрізняються між собою точкою спостереження (окремою для кожного ока). Технології бінокулярності різні. Найпростіша – анагліфічні окуляри зі спеціальними кольорними фільтрами, які дозволяють виділити потрібне зображення з «суміші» для кожного ока окремо. Більш складні та вартісні технології використовують окуляри з двома окремими екранами – для кожного ока. Втім,

зрозуміло, що такі технології потребують особливих умов, а отже не зможуть широко використовуватись для візуальної комунікації в звичайному середовищі.

Паралакс руху також здатний посилити враження тривимірності. Його можна застосовувати на звичайних широко розповсюджених екранних носіях. Суть паралаксу руху полягає в тому, що об'єкти здаються розташовані далі від спостерігача, якщо горизонтально рухаються із меншою швидкістю [1].

Інші способи передбачають створення просторових зображень через лазерне 3D-гравірування у склі. Об'ємне зображення формується безпосередньо всередині товщі скла. Такий спосіб досить вартісний, може використовуватись для виготовлення сувенірної рекламної продукції.

Висновки. Глибина простору в композиції аркуша – один із основних носіїв змістовності. Історія розвитку образотворчих засобів свідчить про намагання людини створювати на площині зображення реального світу максимально подібним до своїх прототипів. Незважаючи на широке розповсюдження тривимірності у візуалізації проектно-художніх завдань, площинні зразки перебувають в стані постійного розвитку, набуваючи нових форм переосмислення.

Потенціал площинної візуальної форми характеризується її органічним зв'язком із носієм, відносною простотою і швидкістю сприйняття. В організації знаків та символів ефективність дії площинного зображення на глядача підтверджується численними прикладами. Тривимірність в організації ефективних форм графічної комунікації має місце як засіб

зображення глибинно-просторових взаємовідношень елементів. Тривимірні зображення здатні передавати більш ємну інформацію про форму та її властивості, що потребує більших зусиль щодо її сприйняття. Площинне зображення можна вважати ефективним для стилізації силуетів знайомих форм та образів, тоді як складні чи незнайомі форми для їх сприйняття потребують тривимірного зображення. Необґрунтоване створення тривимірності з декоративною метою, позбавлене змістовності веде до погіршення комунікативних якостей твору.

На носіях ускладненої форми не рекомендовано розміщувати зображення з просторовими характеристиками. Коефіцієнт сприйняття інформації суттєво погіршується. Ефективніше сприйматимуться на них площинні зображення, вони нівелюють деформацію поверхні носія, не створюють ілюзії об'ємності. Організація простору за глибиною формує основні якості композиції, пов'язані із пластикою форми, масою, впливаючи на візуальну оцінку носія. Глибинне зображення за сприйняттям відрізняється від площинного за ознаками динаміки, ритмічного руху вглиб площини. Комбінування площинних і просторових зображень на аркуші призводить до композиційної виразності, створюючи глибинну ієрархію, контраст форм.

Перспектива подальших досліджень – у застосуванні положень теорії глибини щодо організації форми окремих різновидів продукції графічного дизайну, на екранних та матеріальних носіях. Окремий інтерес представляє аналіз зміни сприйняття просторових форм, ускладнених графічним декоруванням.

Література:

1. Бердинських С. О. Бінокулярність та анімація як засоби моделювання просторових властивостей проєктованих об'єктів. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського*. Серія: Технічні науки. Київ, 2018. Том 29 (68) №1. Ч. 1. С. 1–6. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/sntuts_2018_29_1%281%29_3 (дата звернення 04.02.2025).
2. Божко Т. Композиційні передумови графічного втілення візуальних звернень. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2018. Вип. 35. С. 173–186. DOI <http://doi.org/10.5281/zenodo.1313146>
3. Борисов В. Шрифтова композиція як майданчик для графічних експериментів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 37, том 1. С. 21–26. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/37-1-4>
4. Вайт Алекс В. Основи графічного дизайну: Третє видання. Простір, єдність, архітектура сторінки, штифт [пер. із англ. Леся Куцюк, Олексій Пелипенко]. Київ : ArtHuss, 2023. 240 с.
5. Годж С. Коротка історія мистецтва. Львів: Видавництво Старого Лева, 2021. 294 с.

6. Демідко О. Історія образотворчого мистецтва та архітектури. Київ : Видавництво Ліра-К, 2021. 182 с.
7. Іттен Й. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах [Пер. із нім. Сергій Святенко]. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
8. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroartes: мистецтво пізнання людини. Київ: НАКККІМ, 2019. 106 с.
9. Кузьмич В. І. Векторна складова z-основа візуального сприйняття простору в тривимірному середовищі. *Містобудування та територіальне планування*. 2018. Вип. 68. С. 263–273. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/MTP_2018_68_34 (дата звернення 04.02.2025).
10. Прокопчук І. Просторові ідеї супрематизму: від площини до об'єму. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2023. Вип. 46. С. 216–226. DOI <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.699>
11. Трошкіна О. А. Композиція кінокадру та «природного» кадру: глибина простору. *Проблеми розвитку міського середовища*. 2018. Вип. 1. С. 189–196. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Prms_2018_1_23 (дата звернення 04.02.2025).
12. Фартінг С. Історія мистецтва від найдавніших часів до сьогодення [пер. К. Грицайчук та інші]. Харків : Vivat, 2019. 576 с.
13. Юр М. Геометрія простору у творі мистецтва: процеси трансформації. *Сучасне мистецтво*. 2016. Вип. 12. С. 209–220. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/S_myst_2016_12_24 (дата звернення 04.02.2025).
14. Яковлев М. І. Композиція + геометрія. Київ : Каравела, 2007. 240 с.
15. Arnheim R. Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye. The New Version. University of California Press. Berkeley and Los Angeles, California, 1997. 520 p.
16. Bowman W.J. Graphic communication. New York: John Wiley & Sons, 1968. 222 p.
17. Gregory R. L. Eye and Brain: The Psychology of Seeing. Princeton University Press, 2015. 296 p.
18. Kumar R., Naaz S. Exploring the Depth of Elements and Principles of Visual Design. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*. 2023. Vol. 4, No. 2 ECVPAMIAP. P. 105–127.
19. DOI <https://doi.org/10.29121/shodhkos.v4.i2ECVPAMIAP.2023.709>
20. Muvida M., Atmodiwirjo P., Paramita K. D. Interposition and color contrast as depth aspect: from 2d media to 3d space production. *MODUL*. 2023. Vol. 23, No. 2. P. 68–75. DOI <https://doi.org/10.14710/mdl.23.2.2023.68-75>
21. Pinterest. URL: <https://www.pinterest.com> (дата звернення 04.02.2025).
22. Sedgwick H. A. J. J. Gibson's «Ground theory of space perception». *I-Perception*. 2021. Vol. 12, No. 3. P. 1–55. DOI <https://doi.org/10.1177/2041669521102111>
23. Tai N.-C. Effect of Pictorial Depth Cues on Illusory Spatial Depth of the Lin Family Garden. *Empirical Studies of the Arts*. 2023. Vol. 41, Issue 2. P. 497–524. DOI <https://doi.org/10.1177/02762374221143725>
24. Watkins J. Vision Freed from Frozen Cyclops: Interacting with Visual Media, an Artistic, Critical and Technical Practice Exploring Spatial Depth. *Body, Space & Technology*. 2023. Vol. 22, No. 1. P. 168–189. DOI <https://doi.org/10.16995/bst.9715>
25. Zeki S. Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain. Oxford Univ. Press, 1999. 224 p.

References:

1. Berdyskykh, S. O. (2018). Binokuliarnist ta animatsiia yak zasoby modeliuvannia prostorovykh vlastyvostei proektovanykh ob'ektiv [Binocularity and animation as means of modeling spatial properties of projected objects]. *Vcheni zapysky Tavriiskoho natsionalnoho universytetu imeni V. I. Vernadskoho. Seriya: Tekhnichni nauky*, 29 (68), 1(1), 1–6 [in Ukrainian].
2. Bozhko, T. (2018). Kompozytsiini peredumovy hrafichnoho vtilennia vizualnykh zvernien [Compositional prerequisites for the graphic embodiment of visual appeals]. *VISNYK Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv*, 35, 173–186. DOI <http://doi.org/10.5281/zenodo.1313146> [in Ukrainian].
3. Borysov, V. (2021). Shryftova kompozytsiia yak maidanchyk dlia hrafichnykh eksperymentiv [Font composition as a playground for graphic experiments]. *Current Issues of the Humanities*, 37, 1, 21–26 DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/37-1-4> [in Ukrainian].
4. White Alex, V. (2023) Osnovy hrafichnoho dyzainu: Tretie vydannia. Prostir, yednist, arkhitektura storinky, shtyft [The Elements of Graphic Design, Third Edition]. Kyiv: ArtHuss [in Ukrainian].
5. Hodzh, S. (2021). Korotka istoriia mystetstva [A brief history of art]. Lviv: Vydavnytstvo Staroho Leva [in Ukrainian].
6. Demidko, O. (2021). Istoriiia obrazotvorchoho mystetstva ta arkhitektury [History of Fine Arts and Architecture]. Kyiv: Vydavnytstvo Lira-K [in Ukrainian].
7. Karpov, V., Syrotunska, N. (2019). Neuroartes: mystetstvo piznannia liudyny [NEUROARTES: the Art of the Cognition of the Man]. Kyiv : NAKKKIM [in Ukrainian].
8. Itten, J. (2021). Nauka dyzainu ta formy. Vstupnyi kurs, yakyi ya vykladav u Bauhauzi ta inshykh shkolakh [Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus and Later]. Kyiv: ArtHuss [in Ukrainian].

9. Kuzmich V. I. (2018). Vektorna skladova z-osnova vizualnoho spryiniattia prostoru v tryvymirnomu seredovyschi [Vector component z-basis of visual perception of space in a three-dimensional environment]. *Mistobuduvannia ta terytorialne planuvannia*, 68, 263–273. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/MTP_2018_68_34 [in Ukrainian].
10. Prokopchuk, I. (2023). Prostorovi idei suprematyzmu: vid ploschyny do ob'iemu [Spatial ideas of suprematism: from plane to volume]. *Ukrainian culture: the past, modern, ways of development*, 46, 216–226. DOI <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.699> [in Ukrainian].
11. Troshkina, O. A. (2018). Kompozytsiia kinokadru ta «pryrodozho» kadru: hlybyna prostoru [Composition of a film frame and a "natural" frame: depth of space]. *Problemy rozvytku miskoho seredovyscha*, 1, 189–196. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Prms_2018_1_23 [in Ukrainian].
12. Fartinh, S (2019). Istoriia mystetstva vid naidavnishykh chasiv do sohodennia [History of art from ancient times to the present day]. Kharkiv: Vivat [in Ukrainian].
13. Yur, M (2016). Heometriia prostoru u tvori mystetstva: protsesy transformatsii [Geometry of space in a work of art: processes of transformation]. *Suchasne mystetstvo*, 12, 209–220. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/S_myst_2016_12_24 [in Ukrainian].
14. Yakovliev, M. I. (2007). Kompozytsiia + heometriia [Composition + geometry]. Kyiv: Karavela [in Ukrainian].
15. Arnheim, R. (1997). Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye. The New Version. University of California Press. Berkeley and Los Angeles, California.
16. Bowman, W. J. (1968). Graphic communication. New York: John Wiley & Sons.
17. Gregory, R. L. (2015). Eye and Brain: The Psychology of Seeing. Princeton University Press.
18. Kumar, R., Naaz, S. (2023). Exploring the Depth of Elements and Principles of Visual Design. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4 (2 ECVPAMIAP), 105–127. DOI <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2ECVPAMIAP.2023.709>
19. Muvida, M., Atmodiwirjo, P., Paramita, K. D. (2023). Interposition and color contrast as depth aspect: from 2d media to 3d space production. *MODUL*, 23 (2), 68–75. DOI <https://doi.org/10.14710/mdl.23.2.2023.68-75>
20. Pinterest. Retrieved from: <https://www.pinterest.com>.
21. Sedgwick, H. A. (2021). J. J. Gibson's «Ground theory of space perception». *I-Perception*, 12(3), 1–55. DOI <https://doi.org/10.1177/20416695211021111>
22. Tai, N.-C. (2023). Effect of Pictorial Depth Cues on Illusory Spatial Depth of the Lin Family Garden. *Empirical Studies of the Arts*, 41(2), 497–524. DOI <https://doi.org/10.1177/02762374221143725>
23. Watkins, J. (2023). Vision Freed from Frozen Cyclops: Interacting with Visual Media, an Artistic, Critical and Technical Practice Exploring Spatial Depth. *Body, Space & Technology*, 22 (1), 168–189. DOI <https://doi.org/10.16995/bst.9715>
24. Zeki, S. (1999). Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain. Oxford Univ. Press.

УДК 7.012+7.021.5+725.21]:79(510) 022 Дизайн

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.3>**Ван Хань,**

аспірант кафедри дизайну середовища

Харківської державної академії дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0009-0005-8406-8217

13840349896@163.com

ДИЗАЙН БАГАТОФУНКЦІОНАЛЬНИХ СПОРУД КУЛЬТУРИ ТА ДОЗВІЛЛЯ ЯК ЗАСІБ ЕСТЕТИЗАЦІЇ ПУБЛІЧНОГО ПРОСТОРУ КИТАЮ

Глобальні зміни у розвитку економіки КНР сприяли змінам у ставленні людини до навколишнього середовища та поступово призвели до перегляду стратегій щодо естетизації публічного простору. Нове бачення середовища для відпочинку людини розвивається на засадах сталого розвитку, сприяє активізації відносин «людина-природа» та визначенню концепцій запровадження варіативного проєктування для створення максимально комфортних умов для відпочинку. В даному контексті розповсюдженням елементом вирішення цих питань стають тимчасові споруди, які різняться за функціональним призначенням, конструктивним рішенням, пропозиціями у вирішенні їх у публічному просторі та інноваційними дизайнерськими рішеннями. За допомогою формування таких тимчасових об'єктів дизайн-код будь-якого міста Китаю стає більш індивідуальним, естетично привабливим та, головне, допомагає вирішити потреби сучасної людини у її баченні власного активного або пасивного відпочинку в межах публічного простору міста. Створення спеціалістами естетичного для сприйняття образу тимчасових споруд базується на основі прийому еколого-культурної відповідальності, бо органічне включення тимчасових об'єктів у існуючий публічний простір міста визначає ставлення архітекторів та дизайнерів до екологічних завдань сьогодення та історико-культурних традицій при виявленні художнього образу об'єкта. Втім, слід наголосити, що варіативність прийомів їхнього просторового моделювання є досить різноманітною та включає використання як традиційних для країни матеріалів, так й сучасних, що дозволяють засобами параметричного моделювання досягти бажаного результату їх побудови. Всі зазначені вище можливості сприяють позитивному розвитку соціалізації людини та покращенню її соціо-культурного відпочинку. Розглянемо їх детальніше.

Ключові слова: дизайн, споруди культури та дозвілля, прийоми формоутворення, традиції, інновації, просторове моделювання, павільйон.

Wang Han. DESIGN OF MULTIFUNCTIONAL CULTURAL AND LEISURE BUILDINGS AS A MEANS OF AESTHETISATION OF PUBLIC SPACE IN CHINA

Global changes in the development of the economy of the PRC have contributed to changes in the attitude of man to the environment and have gradually led to a revision of strategies for the aestheticization of public space. A new vision of the environment for human recreation is developing on the principles of sustainable development, contributing to the activation of «man-nature» relations and the definition of concepts for the introduction of variable design to create the most comfortable conditions for recreation. In this context, temporary structures, which differ in functional purpose, constructive solution, proposals for solving them in public space and innovative design solutions, are becoming a common element of solving these issues. By forming such temporary architectural objects, the architectural and artistic image of any city in China becomes more individual, aesthetically attractive and, most importantly, helps to solve the needs of modern man in his vision of his own active or passive recreation within the public space of the city. The creation by specialists of an aesthetic image of temporary structures for perception is based on the reception of ecological and cultural responsibility, because the organic inclusion of temporary objects in the pre-existing public space of the city determines the attitude of architects and designers to the environmental tasks of the present and historical and cultural traditions when identifying the artistic image of the object. However, it should be emphasized that the variability of the methods of their spatial modeling is quite diverse and includes the use of both traditional materials for the country and modern ones, which allow using parametric modeling to achieve the desired result of their construction. All of the above possibilities contribute to the positive development of human socialization and the improvement of his socio-cultural recreation. Let us consider them in more detail.

Key words: design of temporary structures, public space, form-forming techniques, traditions, innovations, spatial modeling, pavilion.

Вступ. Метою статті є визначення прийомів, що мають вплив на естетичне формування дизайну багатофункціональних споруд культури та дозвілля. Серед різноманітності побудови дизайну зазначених об'єктів культури й дозвілля є немало тих, що транслюють найстаріші технології їх конструктивного рішення з урахуванням місцевого природного матеріалу – бамбуку. Інші – базуються на новітніх технологіях сучасності, але всі вони відповідають естетичним принципам, а саме: цілісності, єдності та гармонійності. За дослідженням О. Лагоди: «...дизайн володіє чітко вираженим естетичним характером. Оскільки дизайн більшою мірою є матеріально-продуктивним видом творчості, ніж художньо-образним усвідомленням дійсності, дизайнери враховують і стимулюють розвиток емоційно-естетичного сприйняття людьми навколишнього світу, формуючи естетичну культуру» [3, с. 56]. Втім, варто нагадати, що навколишнє середовище є тим самим простором, серед якого формування дизайну багатофункціональних споруд дозволяє реалізувати через їх естетико-дизайнерський образ нові культурні події, уможливорює покращення засобів соціалізації та активізації комунікативних процесів.

Матеріали та метод. Творчий процес у вирішенні дизайну багатофункціональних споруд базується на принципах побудови загальної композиції об'єкта, що утворюються з об'єктивно існуючих *факторів*, серед яких обов'язковими є: функціональне призначення дизайнерського об'єкта; прийоми

формування, засоби конструктивного та художньо-образного вирішень; вибір локації та аспекти візуального сприйняття зазначених малих архітектурних форм. Особливого значення у містах Китаю набувають тимчасові павільйони, що пропонуються спеціалістами під час проходження різноманітних фестивалів, конкурсів та виставок. В даний період павільйони стають роздинкою публічного простору та зазвичай пропонуються з урахуванням традиційних матеріалів або, навпаки, мають нестандартну форму, створену за допомогою інноваційних сучасних технологій 3D-друку, методу параметричного моделювання та на основі використання методу ресайклінгу. Втім, як свідчить матеріал дослідження, використання традиційних або інноваційних технологій в вирішенні дизайну тимчасових споруд вказує на професіоналізм їх авторів, концепції яких реалізуються за перед широким загалом глядачів. Наприклад, використання бамбукових конструкцій з урахуванням традиційних конструктивних методів дозволяє надихнутися яскравими дизайнерськими рішеннями, продемонструвати культурну й технологічну спадщину Китаю та подарувати глядачам відчуття причетності до чарівного світу китайської бамбукової архітектури (рис. 1).

Приклад традиційного конструктивного рішення в формуванні дизайну бамбукового театру «West Kowloon», виконаного для святкування китайського Нового року (2013 р.), нагадує традиційні бамбукові театри 50-х років, коли були звичайними часи



Рис. 1. Дизайн тимчасового павільйону «West Kowloon» для проведення театральних вистав; культурний район Західного Коулуна, Китай

<https://www.indesignlive.com/singapore/articles/five-uses-of-bamboo-in-temporary-architecture>

проведення кантонських оперних вистав. Протягом 2 тижнів глядачі мають можливість насолоджуватись активним відпочинком серед природного оточення тимчасового павільйону.

Дана подія мала міжнародний успіх, що сприяло зміцненню соціально-культурних та комунікативних процесів й визначило необхідність проведення фестивалів та театральних подій саме у такий спосіб. Варто підкреслити професійно обраний публічний простір для вирішення поставлених завдань, бо театр з бамбукових конструкцій був розташований на фоні культового міського ландшафту. Поєднання при цьому традиційних матеріалів із сучасними формами дизайнерського об'єкту відповідає *принципу гармонізації* й забезпечує найяскравіші враження як від самих театральних постанов, так й від яскравого вигляду тимчасового павільйону, прикрашеного жовтими та червоними традиційними ліхтариками.

Наступний приклад тимчасової споруди «Swirling cloud», площею 120 кв.м, запропонований для проведення садового фестивалю BJFU на основі *методу параметричного моделювання* (рис. 2). Однак архітектори Yehao Song та Xiaojuan Chen (宋業浩、陳曉娟), використовуючи природний матеріал – бамбук, пропонують створення дизайну об'ємно-пластичної форми павільйону засобами цифрових технологій. Не випадковим при цьому є розташування криволінійних отворів архітектурного об'єкту, вони враховують потік людей та розподіл існуючих на території дерев та інших рослин. Все це дозволяє професійно розрахувати доріжки для пересування людей, яким тепер стає легко пройти через всю площу павільйону.

Слід зазначити, що спеціалісти враховують також й зміни в погодних умовах, бо зовнішня частина поверхні павільйону має прозоре акрилове покриття, а сама стеля – через



Рис. 2. Дизайн тимчасового павільйону «Swirling cloud»; арх. Yehao Song та Xiaojuan Chen; м. Пекін, 2018 р.

<https://www.avontuura.com/swirling-cloud-pavilion-rises-in-beijing-forest/>

оберти з бамбукових конструкцій, звужується до центру павільйону, тим самим створюється отвір у середині конструкції, через яке можуть виглядати хмари й сонце. Використовуючи переваги самого природного матеріалу, майстри досягли стійкості конструкції до згинання. А розташування павільйону серед архітектурно-ландшафтного середовища відповідає *принципу доцільності*, бо саме вигнута форма об'єкту естетично й гармонійно вписується в запропонований простір та відповідає концепції запланованого садового фестивалю.

Як свідчить матеріал дослідження, творчі експерименти архітекторів та дизайнерів постійно вдосконалюють результати власних напрацювань й тим самим демонструють публіці незвичні рішення дизайну тимчасових архітектурних об'єктів. Так, приклад використання новітньої технології 3D-друку запропоновано у дизайні павільйону «VULCAN»

для міжнародного тижня дизайну в м. Пекін (рис. 3).

Авторська концепція базується на виявленні образу просторової форми кокону. Архітектори намагаються поєднати процеси 3D-друку для створення виразної параметричної форми просторової конструкції об'єкту. Вибір спеціалістів саме опрацювання об'єкту на основі *методу параметричного моделювання* не є випадковим. Останнім часом такі поверхні стають все більш затребуваними в дизайні архітектурних об'єктів, вони відповідають вимогам сучасності та дозволяють створити з естетичної точки зору несподівані та ефектні дизайнерські об'єкти.

В даному випадку симетрична конструкція павільйону поділена на три ідентичні елементи, що забезпечує використання *принципу рівноваги* всіх елементів архітектурного об'єкту та *принципу гнучкості*. Збалансованість пластичних елементів форми естетично



Рис. 3. Дизайн тимчасового павільйону для міжнародного тижня дизайну в м. Пекін, Китай

<https://www.arch2o.com/vulcan-worlds-largest-3d-printed-architectural-pavilion/>

виразно виглядає в оточенні багатоповерхових архітектурних об'єктів. Біла поверхня павільйону робить його легким, майже повітряним серед великої кількості поверхонь зі скла й бетону. Всі елементи форми утворюються за допомогою огортання ниткоподібних мембран на трикутному стрижні, утворюючи щільно заповнену перетинчасту сітку. Завдяки використанню новітніх технологій цифрового дизайну спеціалістами було з'ясовано, що в подальшому такі об'єкти можуть бути найбільшими за розмірами, а завдяки технології 3D-друку можна значно розширити коло експериментальних розробок форми архітектурних об'єктів.

Аналіз візуального матеріалу дозволив з'ясувати наявність однієї з основних на сьогодні тенденцій у вирішенні дизайну тимчасових споруд – використання *методу ресайклінгу або апсайклінгу*. В даному контексті корисними є дослідження науковця Шигеру Бана, які свідчать про об'єктивні фактори в формуванні «паперової архітектури». Дослідник звертає увагу на можливості створення спеціалістами одноразових музеїв, виставкових тимчасових павільйонів та інших естетично виразних та функціонально виправданих споруд для населення, що повинно було переїхати в інші міста через природні та техногенні катастрофи. Автор систематизує сорок проєктів, що демонструють різноманітні аспекти можливих конструктивних застосувань з паперу та розглядає варіації елементів формоутворення з його похідних

форм (картону з додаванням волокнистих композитів) [5].

Наочним прикладом використання *методу апсайклінгу* є павільйон «Temporary Storage Garden», що спроектований архітектурною студією Semester Studio (рис. 4). Для розробки тимчасового архітектурного об'єкту на основі *принципу рівноваги* було запропоновано скріплювати ясеневі дошки, які знов були повернуті виробнику меблів Camerich після роботи виставкового павільйону. Демонстрація останніх колекцій цієї компанії в м. Пекін та Цзясін дозволила підкреслити важливість збереження матеріалів та свою відданість соціальній та екологічній стійкості. Додатковою *інформаційною функцією* була ідея створення фотоекспозиції на території зазначеної виставки. Куратори запропонували в експозиції меблів ще й історичні фото із зображенням самого будівництва в минулому та етапами креслення меблів, таким чином виховуючи в глядачів чуття причетності до життєво необхідних питань – збереження історико-культурної спадщини та небайдужого ставлення до екологічних проблем.

Результати. В ході систематизації матеріалу дослідження було визначено основні базові фактори, що засвідчують необхідність ведення подальших розвідок у зазначеному напрямку (табл. 1). Перспективи подальших досліджень направлені на виявлення прийомів формоутворення в дизайні тимчасових споруд, що створені з традиційних для Китаю матеріалів.



Рис. 4. Дизайн тимчасового виставкового павільйону «Temporary Storage Garden»

https://www.dezeen.com/2024/11/07/semester-studio-camerich-temporary-storage-garden-pavilion/?li_source=LI&li_medium=rhs_block_3

Таблиця 1

ПРИНЦИПИ ЕСТЕТИЗАЦІЇ	Функціональне призначення	Розташування у просторі	Прийоми формування / методи моделювання / підходи	Матеріал виконання	Матеріал виконання
ПРИНЦИП ГАРМОНІЗАЦІЇ	Бамбуковий тент, Західний Коулун, 2013	Культурно-виховна функція	Публічний простір набережної, культурний район Західного Коулун, Китай	Геометричний підхід	Традиційний матеріал - бамбук
ПРИНЦИП ДОЦІЛЬНОСТІ	Садонай фестиваль, ВРП, павільйон «Swirling clouds», 2018	Культурно-виховна функція, розважальна	Публічний простір паркової зони, м. Пекін, Китай	Метод параметричного моделювання	Традиційний матеріал - бамбук
ПРИНЦИП РІВНОВАГИ, ГІБКУЄМОСТІ	Павільйон «Vakant»	Культурно-виховна функція, інформаційна	Публічний простір / атриум, м. Пекін, Китай	Метод параметричного моделювання / технології 3D-друку	PLA пластик
ПРИНЦИП РІВНОВАГИ	Виставковий павільйон «Temporary Storage Garden»	Інформаційна функція	Публічний простір, м. Пекін, м. Цзясі, Китай	Геометричний підхід, метод апсайклінгу	Традиційний матеріал - деревина / ясеневі дошки

Висновки. Отже, використання певних прийомів моделювання спеціалістами дизайну багатофункціональних споруд дозволяє значно покращити естетичне сприйняття китайських

міст. Естетична довершеність публічного простору при їхньому впровадженні стає вагомим чинником у розумінні суспільної потреби виявлення акцентів у міському середовищі.

Література:

1. Кривуц С.В. Тесселяція як метод формування дизайну тимчасових павільйонів в системі міського середовища. *Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції «Scientific researches and methods of their carrying out: world experience and domestic realities»*, Відень, Австрія. 2021. С. 317–324.
2. Кривуц С.В., Пікущий О. Дерево в сучасному дизайні середовища: традиційний та інноваційний підходи. *Матеріали міжнародної науково-практичн. конференції «Topical issues of modern science, society and education»*. SPC “Sci-conf.com.ua”, Kharkiv, Ukraine. 2021. С. 961–964.
3. Лагода О. Естетичний дискурс дизайну: проблематизація, маніфестація, репрезентація. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип 40. т. 2. С. 56.
4. Романова А., Кривуц С.В., Архітектура Марка Форнес. *Матеріали VI міжнародної науково-практичн. конференції «Topical issues of modern science, society and education»*. SPC “Sci-conf.com.ua”, Kharkiv, Ukraine. 2021. С. 1068.
5. Riichi Miyake, Ian Luna, Lauren A. Gould. Shigeru Ban: Paper in Architecture; Rizzoli International Publications: New York, NY, USA, 2009. 232 p. URL: <https://www.amazon.com/Shigeru-Ban-Architecture-Riichi-Miyake/dp/0847832112> (дата звернення: 09.03.2025)

References:

1. Kryvuts, S.V. (2021). Tesseliatsiia yak metod formuvannia dyzainu tymchasovykh pavilioniv v systemi mis'koho seredovyshcha [Tessellation as a method of forming the design of temporary pavilions in the urban environment system]. *II International Scientific and Practical Conference "Scientific researches and methods of their carrying out: world experience and domestic realities"*, Vienna, Austria. pp. 317–324. [in Ukrainian].
2. Kryvuts, S.V., Pikuschy, O. (2021). Derevo v suchasnomu dyzaini seredovyshcha: tradytsiinyi ta innovatsiinyi pidkhody [Wood in modern environmental design: traditional and innovative approaches]. *Materials of the*

international scientific and practical conference "Topical issues of modern science, society and education". SPC "Sci-conf.com.ua", Kharkiv, Ukraine. pp. 961–964. [in Ukrainian].

3. Lagoda, O. (2021). Estetychnyi dyskurs dyzainu: problematyzatsiia, manifestatsiia, reprezentatsiia [Aesthetic discourse of design: problematization, manifestation, representation]. *Current issues of the humanities*. Issue 40. Vol. 2. P. 56. [in Ukrainian].

4. Romanova, A., Kryvuts, S.V. (2021). Arkhitektura Marka Fornes [Architecture of Mark Fornes]. *Materials of the VI international scientific and practical conference "Topical issues of modern science, society and education". SPC "Sci-conf.com.ua"*, Kharkiv, Ukraine. pp. 1068–1072 [in Ukrainian].

5. Riichi Miyake, Ian Luna, Lauren A. Gould. (2009). *Shigeru Ban: Paper in Architecture*. Rizzoli International Publications: New York, NY, USA. 232 p. Retrieved from <https://www.amazon.com/Shigeru-Ban-Architecture-Riichi-Miyake/dp/0847832112>

УДК 7.745.684

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.4>**Висоцька Вікторія Вікторівна,**

аспірантка кафедри моди та стилю

Київського національного університету технологій та дизайну

ORCID ID: 0009-0001-9672-4227

victoriya8359@ukr.net

ІСТОРІОГРАФІЯ РОЗВИТКУ ІДЕЙ АПСАЙКЛІНГУ У ДИЗАЙНІ КРІЗЬ ПРИЗМУ НАПРЯМІВ МИСТЕЦТВА ХХ СТ.

У статті висвітлено історіографію розвитку ідей апсайклінгу у дизайні крізь призму напрямів мистецтва ХХ ст. Конкретизовано, що в контексті військових подій відбулося і продовжує відбуватися переосмислення сенсів дизайну і мода набуває нового сенсу. Доведено, що таке дослідження є актуальним, адже повномасштабна агресія РФ відповідним чином вплинула і на індустрію моди. Обґрунтовано комплекс методів дослідження, які базуються на застосуванні системного підходу як методології поєднання мистецтвознавчих, культурологічних, філософських, психологічних, педагогічних, соціологічних, та проєктних знань. Уточнено визначення поняття «апсайклінг» у контексті дослідження. Проаналізовано сучасні дослідження щодо застосування техніки апсайклінгу в різних її проявах та напрямках: елементах інтер'єру, елементах архітектури; у промисловості (електроніка та електрика); у декоративних прикрасах; в одязі; взутті. Уточнено історичний аспект розвитку концепцій апсайклінгу, які базуються на техніках: печворк та квілтінг. Акцентовано увагу на тому, що найлогічніший результатом впливу війни на моду є всілякого роду обмеження, коли мода набуває нового аскетичного сенсу, пов'язаного із потребою виживання, а всі інші, декоративні сенси, здаються побічними. Хронологічно структуровано та описано застосування технік апсайклінгу ХХ ст. Схарактеризовано, що у найбільш загальній формі вдосконалення дизайн-проєктування одягу пов'язано зі мистецько-естетичним стилем і напрямками кубізму, неокласицизму, сюрреалізму тощо. Проведено ретроспективний аналіз та з'ясовано, що прикладів впливу ідей абстракціоністів ХХ ст. на сучасний дизайн із використанням різновидів апсайклінгу таких, як: аплікація та колаж, існує досить велика кількість, але поза увагою наукових розвідок залишаються такі різновиди, як: кантха, кінусаїга, синель та інші. Сформульовано перспективи подальших розвідок у напрямі узагальнення саме українського дизайну – проєктування одягу та його далекосяжних трансформацій.

Ключові слова: апсайклінг, дизайн, історіографія апсайклінгу, квілтінг, напрями мистецтва, печворк, техніки апсайклінгу.

Vysotska Viktoriia. HISTORIOGRAM OF THE DEVELOPMENT OF UPCYCLING IDEAS IN DESIGN THROUGH THE PRISM OF ART DIRECTIONS OF THE 20TH CENTURY

The article highlights the historiography of the development of upcycling ideas in design through the prism of the art trends of the 20th century. It is specified that in the context of military events, a rethinking of the meanings of design has taken place and continues to take place, and fashion is acquiring a new meaning. It is proven that such research is relevant, because the full-scale aggression of the Russian Federation has accordingly affected the fashion industry. A set of research methods is substantiated, which are based on the application of a systemic approach as a methodology for combining art history, cultural studies, philosophical, psychological, pedagogical, sociological, and design knowledge. The definition of the concept of "upcycling" in the context of the study is clarified. Modern research on the application of upcycling techniques in its various manifestations and directions is analyzed: interior elements, architectural elements; in industry (electronics and electricity); in decorative ornaments; in clothing; in footwear. The historical aspect of the development of upcycling concepts based on the techniques of patchwork and quilting is clarified. Attention is focused on the fact that the most logical result of the war's impact on fashion is all kinds of restrictions, when fashion acquires a new ascetic meaning associated with the need for survival, and all other, decorative meanings seem secondary. The application of upcycling techniques of the 20th century is chronologically structured and described. It is characterized that in the most general form, the improvement of clothing design is associated with the artistic and aesthetic style and trends of cubism, neoclassicism, surrealism, etc. A retrospective analysis was conducted and it was found that there are quite a large number of examples of the influence of the ideas of abstractionists of the 20th century on modern design using varieties of upcycling such as: applique and collage, but such varieties as: kantha, kinusaiga, chenille and others remain outside the attention of scientific research. Prospects for further explorations in the

direction of generalizing specifically Ukrainian design – clothing design and its far-reaching transformations are formulated.

Key words: *upcycling, design, historiography of upcycling, quilting, art trends, patchwork, upcycling techniques.*

Вступ. Війна в Україні внесла разючі зміни у життя нашого суспільства. Повномасштабне вторгнення з боку російської федерації призвело до значного знищення інфраструктури, закриття великої частини бізнес-структур, зниження матеріального рівня життя українців тощо. Війна, відповідним чином, вплинула і на індустрію моди, оскільки в контексті військових подій відбулося і продовжує відбуватися переосмислення сенсів дизайну і мода набуває нового сенсу. Одним із шляхів, який на нашу думку варто розглядати як спосіб економії ресурсів країни під час війни – є дизайнерська концепція переробки одягу для вторинного вжитку, яка завдяки своїм економічним, екологічним та естетичним властивостям надає нового життя використаним речам [4, с. 172].

Сама ідея такого підходу привертає увагу багатьох дослідників у сфері дизайну. Так, у дисертаційному дослідженні А. Гахової «Дизайн екологічного одягу: генеза, концепції, новації» [7, с. 5] дослідницею конкретизуються архетипи екологічного одягу які автор об'єднує в чотири основні групи: традиційний народний одяг, для якого характерним є використання натуральної сировини, застосування безвідходного крою, дбайливе ставлення до одягу та можливість його ремонту і переробки; одяг відомих модельєрів початку ХХ ст., які в основу своєї творчості поклали принципи виготовлення народного одягу; максимально ергономічний і практичний одяг, розроблений М. Віонне, Л. Бейєр-Вольгер, В. Татліним, О. Екстер, Б. Рудофські; одяг, виготовлений з використанням технік печворку та квілтіну, що є прикладом безвідходного виробництва одягу (С. Делоне, Н. Гончарова, А. Лоос, Б. Рудофські); уточняє основні функції дизайну еко-одягу: естетична, ергономічна, економічно-соціальна, функція збереження природних ресурсів, комплексна та послідовна функція, інноваційна, функції екологічної відповідальності та екологічної свідомості [7, с. 5]. У практичній площині

таке відтворення традиційних технік у поєднанні з закликами екологічного руху щодо переробки старого одягу сприяє світовому визнанню та застосуванню технік *печворку* та *квілтіну* в колекціях відомих модних домів [7, с. 85], таких як Valentino, Missoni, Giorgio di Sant'Angelo, Yves Saint Laurent та ін. Відтак, дослідження історіографії розвитку ідей апсайклінгу у дизайні крізь призму напрямів мистецтва ХХ ст. є виключно актуальним адже поза межами наукових розвідок залишаються питання символізму контексту та мінімалістичності композиції у дизайні сучасного одягу із використанням різновидів технік апсайклінгу.

Матеріали та метод. Використано комплекс взаємопов'язаних наукових *методів дослідження*, які базуються на застосуванні *системного підходу* як методології поєднання мистецтвознавчих, культурологічних, філософських, психологічних, педагогічних, соціологічних, та проєктних знань. *Теоретичного рівня:* аналіз, синтез, порівняння, класифікація та систематизація результатів досліджень; аналіз періодичних видань, документів, фактологічної та статистичної інформації, дисертаційних робіт тощо – для вивчення стану дослідженості проблеми, обґрунтування й уточнення дефініцій ключових понять, для систематизації та узагальнення науково-літературних джерел використано *літературно-аналітичний метод*; застосування методів *історико-типологічного, аналітичного, семантичного та прагматичного* підходів дозволило виявити характерні особливості типології історичної динаміки дизайнерських змін сучасного одягу із використанням технік апсайклінгу та узагальнити стильові трансформації у проєктних концепціях модельєрів-дизайнерів ХХІ століття.

Результати. Взагалі практика перешивання ношених речей не має зафіксованої дати винаходу. Ще з давніх часів люди застосовували цей метод. Створення виробів із вживаних речей раніше було спричинене

нестачею чогось, а сьогодні навпаки популярне через надмірну кількість виробленого та містить у собі екологічну складову [9]. Слово «апсайклінг» має англійське походження (*upcycling* – вторинне використання) і означає творче перевтілення відходів у витвори мистецтва, побутові вироби, одяг, аксесуари тощо. Перш за все, наголошено, що *апсайклінг* – це креативна переробка старих речей у модний одяг, аксесуари, предмети побуту, декору тощо. На сьогодні чимало речей, у тому числі одягу, викидається. Бездумне споживання шкодить екології, тому ідеї апсайклінгу стали популярними та є засобом екологічного виховання молоді [5, с. 115–116.]. В Оксфордському словнику (*Oxford Learner's Dictionaries*) термін «апсайкл» (англ. *Upcycle*) означає: «переробити предмет, який вже використовувався, таким чином, щоб ви зробили щось більш якісне або цінне, ніж оригінальний предмет» [32]. У Кембриджському словнику (*Cambridge Dictionary*) «апсайклінг» (англ. *Upcycling*) трактується як «діяльність з виготовлення нових меблів, предметів тощо зі старих або вживаних речей чи відходів» [33].

Звертаючись до історичних витоків понятійно-термінологічного апарату, принагідно зауважимо, що перші згадки про апсайклінг (англ. *Upcycling*) та даунсайклінг (англ. *Downcycling*), в означеному контексті, з'явилися в 1994 році у газеті «SALVO» як заклик до населення Великої Британії про економічне та усвідомлене споживання: «ми повинні використовувати апсайклінг, адже старі продукти мають набувати більшої цінності, а не меншої» [30]. Значення терміну «апсайклінг» було визначено експертом зі сталої моди Сенді Блек як: «Дизайн з використанням переробки або відходів для виготовлення продукту такої ж або вищої, але не нижчої якості» [24, с. 17]. Популяризації цей термін набув завдяки спільним зусиллям хіміка В. Макдоноу та архітектора М. Браунгарта у їхній знаменитій роботі «Від колиски до колиски. Змінюємо підхід до того, як ми створюємо речі» (англ. *Cradle to Cradle: Remaking the Way we Make Things*) [24, с. 17]. Серед багатьох наукових робіт, що визначають

своїм предметом дослідження різних аспектів вивчення такого методу переробки як апсайклінг, на наш погляд, варті уваги роботи А. Гахової та І. Єременко [6, с. 68]. Як слушно зазначають науковиці: «сене переробки продукту засобом апсайклінгу відрізняється від ресайклінгу. Ресайклінг (англ. *Recycling*) – повна переробка сировини з метою створення нових предметів, тобто створення «повторного циклу» використаного одягу. Терміни «апсайклінг» та «ресайклінг» практично схожі за визначенням, але треба зауважити на префікси *up-* та *re-*, саме це виявляє найважливішу відмінність. Апсайклінг вирішує переробку без втручання у склад та властивості матеріалу, наприклад, виготовлення нового продукту може здійснюватися завдяки розкладанню старого продукту до деталей крою, а потім із отриманого матеріалу виготовляється новий виріб. Для переробки старих виробів за допомогою ресайклінгу потрібне спеціальне устаткування й особливі технології, наприклад, розщеплення попереднього продукту до стану сировини, з якої можна виготовити новий текстиль, матеріал тощо бажаної форми чи з певними властивостями. Тобто апсайклінг більше відповідає вторинному використанню, а ресайклінг – вторинній переробці сировини, це найважливіший момент, розбіжність якого було виявлено в процесі дослідження» [6, с. 68]. Відтак, погоджуючись з авторами цього дослідження хочемо акцентувати увагу на конкретизованій відмінності між значеннями «апсайклінг» та «ресайклінг».

Отже, резюмуючи вищезазначені характеристики, стало можливим уточнити трактування поняття «апсайклінг» таким чином: «*Апсайклінг* (англ. *Upcycling*) – це переробка вже наявних речей для вторинного вжитку, яка завдяки своїм економічним, екологічним та естетичним властивостям надає нового життя використаним речам. Апсайклінг є одним із можливих шляхів який пропонується розглядати як спосіб економії ресурсів країни під час війни» [4, с. 172].

Наслідки російського вторгнення не оминули і сфери модної індустрії. На сьогоднішній день, при створенні колекцій одягу,

у сучасному дизайні серед виробників та світових брендів досить поширеним є використання технік *апсайклінгу*, що розглядаються як один із дієвих шляхів переробки вживаних речей та виявився потребою часу ще у періоди лихоліть Першої (1914–1917 рр.) та Другої світових війн (1939–1945 рр.), повоєнного періоду і залишився актуальним в умовах скрутних часів сьогодення [1, С. 24]. Питанням систематизації напрямів апсайклінгу та мистецької своєрідності цієї техніки присвячено дослідження таких науковців як: О. В. Єжова, Г. Є. Суворкіна, О. В. Красенко, Е. В. Мельничук. Напрямами формоутворення нових моделей одягу дизайнерів, що працюють в техніці апсайклінг, є [8, с. 85–86]: 1) поєднання вже існуючих конструкцій між собою; 2) вживаний одяг використовується лише як матеріал; 3) розробляються нові конструкції з поєднання вживаного і нового матеріалів.

Питанню апсайклінгу та застосування цієї техніки в різних її проявах присвячено сучасні дослідження таких науковців як: М. Вороніна, О. Лавренюк, Н. Литвиненко [11, с. 177–185]. У спільній статті авторів «Вторинне використання матеріалів у дизайні одягу» проаналізовано творчість провідних українських та зарубіжних брендів таких як: Alexander McQueen, Maison Margiela, Ksenia Schnaider, Postushna тощо. А також проаналізовано шляхи застосування техніки апсайклінг у створенні чоловічих та жіночих колекцій одягу. Ми переконані у тому, що [4, с. 172]: методи переробки ношених речей дозволяють знайти баланс між дизайнерськими нововведеннями, естетичними потребами споживачів в складній економічній ситуації. А також вважаємо за необхідне підкреслити про важливість розуміння [4, с. 175]: що усвідомлене створення різноманітних виробів дозволяє збалансувати економічні та естетичні запити суспільства. З таких позицій людина заощаджуватиме кошти, перероблятиме використані речі і при цьому матиме унікальну дизайнерську річ або предмет побуту, який у мирний час символізуватиме пережите. Упродовж останніх декількох років в Україні цей напрям набуває

все більшої популярності [4, с. 173]. Під час війни вітчизняні дизайнери активно рухаються у цьому руслі, пропонуючи споживачам різноманітні вироби, виконані методом апсайклінгу. Відтак, на сьогоднішній день, дослідженням апсайклінгу займається багато вітчизняних дослідників, але поза межами наукових розвідок залишаються питання символізму контексту та мінімалістичності композиції у дизайні сучасного жіночого одягу із використанням технік апсайклінгу [1, с. 25].

Наступним кроком наших теоретичних пошуків було уточнення того, що виходячи з сутності трактування самого поняття «апсайклінг», існує широкий спектр напрямів використання його різновидів. Конкретизуємо їх: *апсайклінг в елементах інтер'єру; в елементах архітектури; в промисловості (електроніка та електрика); в декоративних прикрасах; одязі; взутті*. Наочно ці загальні напрями подано нами на рис. 1.

Схарактеризуємо та конкретизуємо ці напрями на прикладах. Так, серед багатьох прикладів використання напрямів різновидів апсайклінгу на наш погляд найбільш характерними є:

– *елементах інтер'єру* (наприклад: створення картин монахині-переселенки Т. Полотнюк в стилі «стимпанк» зі старих металевих предметів (див. рис. 2);



Рис. 1. Напрями апсайклінгу



Рис. 2. Картина монахині-переселенки Т. Полотнюк виконані в стилі «стимпанк» з старого заліза, гайок, запчастин, металевих предметів тощо 2023 р. [13]

– *елементах архітектури* (наприклад: створення командою художників та скульпторів з Таїланду скульптур з металобрухту (див. рис. 3);



Рис. 3. Зображення відомих персонажів з фільмів створених з металобрухту зроблених командою архітекторів та скульпторів з Таїланду 2019 р [14]

– *у промисловості (електроніка та електрика)* (наприклад: створення митцями К. Браун та В. Гаррет масштабної інтерактивної інсталяції Хмари («Cloud») з 1, 000 працюючих та 5, 000 перегорілих лампочок (див. рис. 4);



Рис. 4. К. Браун та В. Гаррет надання перегорілим лампочкам іншого призначення у вигляді інтерактивної інсталяції Хмари («Cloud») [26]

– *у декоративних прикрасах* (наприклад: виготовлення зі старих джинсів сережок у вигляді троянд (див. рис. 5);



Рис. 5. сережок зі старих джинсів 2021 р. [29]

– *в одязі* (наприклад: виготовлення суконь з нетрадиційних матеріалів (паперових газет) майстринями матір'ю М. Ральф та її донькою К. Майкес) (див. рис. 6);

– *взутті* (наприклад: створення групою дизайнерів в рамках проєкту «Токуо Kimono Shoes» шкіряного взуття «туфлі-кімоно» зі старих невикористаних кімоно (див. рис. 7).

Під впливом відчутних кліматичних змін і загострення сучасних проблем надлишкового виробництва та споживання, можна констатувати посилення в суспільстві запиту на «свідому, екологічну моду», створення якої, зокрема, відбувається за



Рис. 6. Зображення паперових суконь виготовлених приблизно з 50 газет та клейкої стрічки. Автори матір М. Ральф та її дочка К. Майкес 2015 р. [25]



Рис. 7. Створення унікального шкіряного взуття «туфлі-кімоно» з невикористаних дорогих шовкових халатів (кімоно) 2022 р. [31]

допомогою одного з напрямів екодизайну – апсайклінгу. Останніми роками цей тренд набуває все більшої популярності серед світових та українських брендів одягу [11, с. 181]. З метою подальшого аналізу розвитку ідей апсайклінгу у дизайні, конкретизувавши сутність самого поняття та з'ясувавши його основні напрями, нами й було зроблено спробу визначити історичні витоки апсайклінгу у дизайні загалом.

Як свідчать наукові розвідки [6, с. 77] та інші, у XVIII ст. близько третини сімейного бюджету витрачалась на одяг, завдяки цьому люди мали лише кілька предметів одягу, а одяг носили поки тканина, з якого він складався, витримувала час, перешиваючи в інший одяг або модифікуючи його. До XIX ст. текстиль в основному вироблявся вручну за допомогою довготривалих та трудомістких процесів, тому мода змінювалася повільно і поступово,

поширюючи свій вплив з великих міст і до сільських місцевостей. Люди переробляли свій старий одяг відповідно до модних нововведень свого часу (наприклад, шовкові сукні XVII ст., які перешивались у нові сукні XVIII ст.), виправляли його, щоб збільшити практичність, а згодом продавали одяг на ринку вживаного одягу. Раціональний підхід простежується на протязі всього історичного розвитку костюма до XX ст., у прояві бережливого використання матеріалів для одягу з причин високої його вартості. До індустріалізації текстильного виробництва у XIX ст., тканини та одяг були дорогими, заповітними товарами, які в буквальному сенсі слова використовувалися на шматки [24, с. 1] і саме тому цінувалися і мали вторинне використання. Так, починаючи ще з XIX ст., вживаний одяг становив значну частину гардеробу майже кожної людини в Європі та Північній Америці – за винятком лише дуже заможних.

Далі на початку XIX ст. вишукані вишиті жилети вийшли з моди. Проте навіть немодний одяг та аксесуари мали цінність на ринку секонд-хенду протягом XVIII–XIX ст. Зауважимо, що хоча шовк XVIII ст. надавав більш ніж достатньо матеріалу для суконь XIX ст., він був не єдиною тканиною, яку переробили на інший одяг. Наприкінці XIX ст. досягло свого розквіту американське ремесло «божевільного квілтингу». До 1930-х років багато таких ковдр прийшли в занепад, але їх продовжували передавати як сімейні реліквії. Яскравим прикладом цього текстильного мистецтва є чоловічий халат 1930-х років виготовлений з різнокольорових клаптиків тканини [24, с. 11].

У XX ст. процеси перешивання шалі «Paisley» в нові вироби продовжувалися. Яскравим прикладом цього є чоловічий костюм з колекції *MFIT* який був виготовлений на замовлення в італійської кравецької фірми «*Cifonelli*» [24, с. 9]. «Історично, метод зміни лицевої частини на зворотну продовжував термін служби одягу, а саме припускав розбирання костюму, перевертання деталей крою і зшивання, якщо матеріал верху забруднився або зносився» [7, с. 82]. Наголосимо, що історичні приклади такого одягу є важливими для

нашого дослідження ще й тим, що тканину було перевернуто на виворітну сторону.

Варто визначити історичний аспект розвитку концепцій апсайклінгу, які базуються на техніці *печворк*. Вперше одяг виготовлений із застосуванням техніки *печворк* було виявлено на різьбленій фігурі фараона з першої єгипетської династії та датується приблизно 3400 роком до нашої ери, але тільки в добу середньовіччя такий одяг набув свого широкого поширення серед європейських країн, а потім з XIX ст. простежується як національна спадщина *печворк*-ковдр колоніальної Америки.

На поч. XX ст. техніка *печворку* набула широкої популярності. Модний дім «*Мірбор*» (англ. *House of Myrbor*), відкритий М. Куттолі у 1922 р., заслуговує окремої уваги у вивченні застосування технік *печворку* і квілтингу на зламі вінтажності й сучасності. В ньому працювали видатні художники, включаючи П. Пікассо, А. Матісс та дизайнерку Н. Гончарову, яка створювала сукні з використанням аплікативних технік *печворк* [7, с. 57–58] (див. рис. 8).

1920 р. у щоденній газеті «*La Nazione di Firenze*» було опубліковано вкладиш «зроби сам» з паперовою викрійкою та мірками комбінезону «*Тута*» розробленого художником Е. Міхаеллес на прізвисько «*Таяхт*» та його братом Р. Альфредо [23]. Пошиття комбінезону передбачалося з будь-яких тканин та було розраховано на всіх жінок, які мали вдома швейну машину, і найголовніше, відповідало трьом буквам Е: «економічність», «ергономічність» та «ефективність». «Дійсно, костюм «*Тута*» поєднує естетику з функціональністю, коливаючись між стилем Арт-деко та дизайн-розробками студентів «*Баухауз*», між майстерністю та промисловим виробництвом» [6].

Легка промисловість часів Другої світової війни (1939–1945 рр.), потерпала через брак тканин більшість яких спрямовувалась на потреби фронту, наприклад: з нейлону почали виробляти військові парашути, рюкзаки для армійців, тенти для вантажівок, частину фронтового обмундирування і навіть бронежилети [20]. Так, з шовку відшивали



Рис. 8. Наталія Гончарова. Вечірня сукня виконана у техніці печворк, приблизно 1923 р. Модний будинок «Мірбор» (англ. *House of Myrbor*). Франція. Сукня знаходиться в Лондонському музеї «Вікторії та Альберта» (*Victoria and Albert Museum, London*) [21]

парашути і комплектуючі до них, а при виготовленні порошу для снарядів використовувалась бавовна. Вищезазначене, актуалізувало практичну реалізацію різного роду ідей, які були тим чи іншим чином пов'язані з апсайклінгом. А саме: створення святкового вбрання з перешитого парашуту [2, с. 91], почалося виготовлення різного типу аксесуарів, зокрема, із вітрового скла збитих літаків, тощо. Утім, ідея створювати одяг із парашутів не нова. Під час Другої світової парашути часто використовувалися повторно. Запасливі військові зберігали свої власні парашути або купували їх у колег, іноді й брали як трофей. Виходити заміж у сукні з військового парашута стало новою традицією військового часу та пошани нареченому, який повернувся з фронту. Так, у Смітсонівському інституті зберігається весільна сукня американки Рут Генсінгер, зшита з парашута її нареченого Клода. У 1944 році американський пілот Клод Генсінгер був підбитий японською ППО, він катапультивався та врятувався, провів ніч, загорнувшись у парашут, а вранці повернувся

до своїх. Парашут, який урятував йому життя, він зберіг, і після повернення додому вручив Рут як подарунок [18].

Як зауважує Д. Шестакова [19], найлогічніший і цілком зрозумілий результат впливу війни на моду – це, звичайно, всілякого роду обмеження. Мода набуває нового аскетичного сенсу, пов'язаного із потребою виживання, а всі інші, декоративні сенси, здаються непотрібними і зайвими. Немає принципової різниці, що саме буде у фокусі нашої уваги – одна з численних війн давнього світу чи міжнародні конфлікти XX століття, зрозуміло одне: війна – це гуманітарна, економічна катастрофа, яка порушує усталений порядок життя і робить недоступними прості речі. У такому аспекті авторка обґрунтовує думку про обмеження і дефіцит, що виникали у період війн, часто підтримувалися урядовими програмами і формували концепції, базові для моди певного часу. Так, кампанія часів Другої світової війни британського міністерства інформації, назву якої можна вважати універсальним слоганом моди будь-якого воєнного часу

«*Make – do – and – mend*» («Будь скромнішим і зроби сам»), закликала переробляти чоловічі елементи одягу на жіночі, самостійно створювати в'язаний гардероб, активуючи такі феномени як секонд-хенд і хенд мейд. Подібна ж тенденція була характерна і для розвитку моди під час Першої світової війни, коли жінки і діти в'язали шкарпетки, шарфи та інше для військових, віддаючи данину патріотизму [19].

Сприйняття *квілтів* як текстильного мистецтва вперше з'явилося в 1960-х роках. Яскравим прикладом поважного ставлення до історичного текстилю є робота А. Сардінья «Ансамбль» спроектована 1967 р. з клаптикової ковдри (див. рис. 9).

Відтак, застосування технік печворку та квілтіngu кінця ХХ ст. хронологічно структуровано та описано дослідницею А. Гаховою у таблиці «Техніки печворк та квілтінг в повторному використанні вживаного одягу за концепцією апсайклінг» [7, с. 222]. Далі, у середині та наприкінці 1960-х років носіння «секонд-хенду» або «вінтажного одягу»,

почало перетворюватися на справжній тренд серед молоді. Яскравим прикладом є вінтажна віскозна сукня дружини Л. Вінтера власника бутика «Yesterday's News» представленого в елітному універмазі Нью-Йорку – «B. Altman». В сукні місіс Г. Вінтер [24, с. 12–14] було вдало поєднано дві панівні тенденції тієї епохи – носіння вінтажного одягу та сучасні переосмислення минулих фасонів. Ми підтримуємо слушну думку А. Ю. Гахової [7, с. 61–62] про те, що серед більшості науковців вважається, що вторинна переробка одягу набула популяризації серед руху хіпі 1960-х років, який був протестом на повоєнне становище та рефлексією на заклики екологічних спілок. Безсумнівно їх побут, виготовлення одягу були достатньо економічними, а концепція існування – екологічною за самотутнім стилем життя. Вони купували одяг з блошиних ринків та шили його власноруч, широко використовуючи техніку печворку, ручну вишивку. Отже, представників хіпі можна вважати засновниками уповільненої моди. До кінця 1960-го



Рис. 9. Адольфо Сардінья «Ансамбль» 1967 р. (спроектовано), ХІХ ст. (виготовлено). Вбрання зроблено з антикварної клаптикової ковдри. США. Вбрання знаходиться в Лондонському музеї «Вікторії та Альберта» (*Victoria and Albert Museum, London*) [22]

десятиліття «природний» вигляд хіпі асоціювався з екологізмом. Кілька елементів їхнього одягу наприклад, земляні тони, конопляна тканина та печворк – вважалися прототипами для деяких сучасних екологічних модних тенденцій. Однак багато сучасних шикарних стилів далекі від своїх земних аналогів 1970-х років [24, с. 253].

В історичному поступі людства ХХ століття далі використання техніки апсайклінг поставало одним із шляхів розв'язання нагальних проблем індустрії моди за часів Першої та Другої світових війн, а також залишається актуальною потребою безвідходного виробництва й сучасної індустрії моди [2, с. 93]. Принагідно зауважимо, що надання речам «другого життя» гостро поставало ще у роки Першої світової війни (1914–1918 рр.), під час якої з'явилися спеціалізовані видання, наприклад «Створи і покращ». У таких журналах мод надавалися рекомендації, поради на кшталт [19]: як створити «нову» сукню зі шматочків кількох старих, придбаних на секонд-хенді, або прикраси із корок, пляшко-вих кришок тощо.

Ще одним здобутком роботи Д. Шестакової [19] в аспекті нашого дослідження слід назвати те, що: «Через дефіцит виникає таке унікальне явище, як *фантомна мода*, серед артефактів якої можна зустріти пояси з риб'ячої шкірки, взуття з целофану, соломи, старих газет. Італійський дизайнер Сальваторе Феррагамо навіть отримав премію *Neiman Marcus Award* за свій оригінальний винахід – черевики *America* з нейлонової сітки (це надавало виробу такої затребуваної міцності і зменшувало витрати цього стратегічного матеріалу) на клиноподібних підборах. Сьогодні проживаючи в умовах повномасштабної війни актуалізувалося коло проблем у роботах українських дизайнерів в аспекті переосмислення ідей мистецтва у напрямі мінімалізму та його практичної реалізації у вигляді дизайнерських речей із використанням техніки печворк як різновиду апсайклінгу [3, с. 122]. У зв'язку з тим, що сучасні дизайнери одягу мають докладати чимало зусиль не тільки для піднесення рівня естетики виробу, його функціональності, а й також гармонізувати вище

означене в цілісну композицію із закладенням концептуального сенсу.

У такому ракурсі розв'язання проблеми найбільш доречним, на наш погляд, є звернення до ключових ідей мінімалізму. Адже, *мінімалізм* – це не тільки про простоту крою, відсутність зайвих деталей і піднесення природної грації та краси, це й про акцент на чомусь одному [12]. Взагалі, *абстрактне мистецтво* є одним з радикальних винаходів ХХ ст., зважаючи на те, що абстракціонізм, абстрактний живопис є поняттями контекстуально-обвантаженими та суперечливими. Утім, в загальному розумінні вони позначають мистецтво, образність якого базується радше на кольорі, лінії, формі та текстурі, ніж на мотивах, запозичених з навколишньої реальності [16, с. 69]. Багато майстрів, які застосовували техніку печворку були натхненні авангардним та модерністсько-абстрактним мистецтвом, дизайн-практикою таких митців, як С. Делоне, Н. Гончарова та інші, продовжуючи дослідження оптичних ефектів кольору, форми, текстури. А. Гахова [7, с. 84], наприклад, стверджує, що такий досвід створення одягу зумовив переосмислення печворку та квілтіну і послугував використанню їх як концепції дизайну еко-одягу.

Так, на момент закінчення Першої світової війни (1914–1917 рр.), серед представників абстрактного мистецтва найбільш значущими були роботи таких видатних скульпторів та художників школи Баухауз (1919–1933 рр.) як: Василя Кандинського (1866–1944 рр.), Пауля Клееа (1879–1940 рр.), Оскара Шлеммера (1888–1943 рр.), Тео ван Дусбурга (1883–1931 рр.), Джозефа Альберса (1888–1976 рр.) та інших. Зауважимо, що осередок школи Баухауз, на той період, став центром розвитку різних видів абстрактного мистецтва для усієї Європи. [16, с. 72].

На нашу думку, його митцям вдалося здійснити значний вплив на сучасний дизайн. Це пояснюється тим, що більшість дизайнерів почали брати за джерело натхнення їхні витвори мистецтва та трансформувати їх у власні вироби, використовуючи при цьому аплікацію, колаж та інші різновиди апсайклінгу. Наприклад,

творчість німецько-швейцарського художника Пауля Клее (1879–1940 рр.) була випадково абстрактною, однак сама абстракція переважала у його роботах, що були написані у період школи Баухауз. Подібно до Піта Мондріана та Василя Кандинського, у своїх теоріях та мистецтві майстер пензля зосереджувався навколо таких елементів візуалізації як: точки, лінії, площини тощо. Але важливим залишалося те, що ці елементи були первинною основою природи та абстракціонізму. Дослідниця Г.Б. Рудик [16, с. 72] підкреслює, що автора хвилював сам процес зміни форми, трансформації: саме колір був не лише засобом встановлення гармонійних відношень, організації простору, а передусім енергією.

У найбільш загальній формі вдосконалення дизайн-проектування одягу пов'язане зі мистецько-естетичним стилем і напрямками *кубізму*, *неокласицизму*, *сюрреалізму* тощо. Значною специфікою також характеризується дизайн-проектування одягу, що трансформується. Оскільки у сучасному проектуванні одягу модним є мінімалізм, який спирається на формуванні гардероба та складається з мінімальної кількості багатофункціональних предметів одягу, наявні значні можливості щодо використання предметів одягу, які змінюють вид та форму, елементів, що від'єднуються та приєднуються, а також нетрадиційних модних доповнень і різних аксесуарів [1, с. 39].

Як зазначають А. Тараненко та І. Ковшова [17, с. 1]: «з кожним роком зростає конкуренція на ринку споживчих товарів та послуг, посилюється боротьба за прихильність споживачів. Компанії прагнуть відрізнятись від конкурентів і все більше починають розуміти значимість бренду для бізнесу». Сьогодні більша частина підприємців вдалася до релокації, виїхавши за кордон, тим самим у площині українського бізнесу утворилися чисельні ринкові ніші, які молодим підприємцям випадає можливість зайняти [27]. Також ми поділяємо думку Р. Расмуссена, директора фірми стратегічного управління «Concordia Ventures»: «...якщо ми отримуємо емоційну відповідь від наших клієнтів, це означає, що ми робимо щось хороше. Ми повинні

побачити цей момент емоційної відповіді, якщо хочемо здобути ці перші продажі. Якщо ж ми не отримуємо емоційних сигналів про потенційну покупку нашого продукту, відразу змінюємо його» [28]. Адже, погоджуючись з багатьма дослідниками, через декілька років після нашої Перемоги, на ринок зайде велика кількість іноземних компаній, з якими вітчизняним виробникам буде складно конкурувати.

Узагальнюючи проведений ретроспективний аналіз, наголосимо, що прикладів впливу ідей абстракціоністів ХХ ст. на сучасний дизайн із використанням різновидів апсайклінгу таких, як: аплікація та колаж, існує досить велика кількість, але поза увагою наукових розвідок, нажаль, залишаються інші не менш цікаві різновиди (печворк, кантха, кінусайга, синель та інші), які потребують подальшого дослідження й систематизації. Також ідею трактування апсайклінгу ми розглядаємо й в історично-центричному аспекті у напрямку поєднання національно-культурної спадщини і сучасності. Саме така форма буде вміщувати не просто переробку вживаних речей, а й матиме складову реалізації ідей дизайнера щодо збереження історико-культурної спадщини свого народу із одночасним поєднанням сучасних модних тенденцій. Спрямовуючи погляд у майбутнє українського дизайну одягу, А. М. Осадча [15, с. 732] констатує, що наразі дизайнери мають постійно пропонувати філософські та екологічні цінності, бачення еволюції цивілізації, а не лише модні стильові тенденції.

Висновки. Аналіз теоретичних засад, методичних прийомів і практична робота у напрямі дослідження дозволили дійти висновку, що дизайн-проектування одягу є не тільки актуальним прикладним завданням, яке знаходиться на стику технологічного та мистецького компонентів створення одягу для сучасної людини [10, с. 40], а також бере свої витоки в історіографії розвитку ідей апсайклінгу у дизайні крізь призму напрямів мистецтва ХХ ст. [1, с. 38]: адже визначення основних тенденцій реалізації ідей апсайклінгу в дизайні жіночого одягу в умовах війни та повоєнного відновлення України є важливим

питанням і для наукового аналізу, особливо у контексті вироблення відповідного методологічного дослідницького інструментарію відносно дизайну проектування одягу, а також його основних перспектив удосконалення у безпосередньому взаємозв'язку з розвитком індустрії моди.

Перспективи подальших розвідок. Звертаючись до аналізу та узагальнення саме українського дизайн – проектування одягу та його

перспективних трансформацій, відзначено, що перспективним напрямом є подальше переосмислення засад вітчизняного дизайну, в якому функції одягу розуміються вже значно ширше, ніж просте задоволення утилітарних потреб людини і технічних можливостей часу. Також нагальною потребою залишаються подальші пошуки шляхів економії ресурсів при розробці колекцій чоловічих та жіночих виробів.

Література:

1. Бондаренко В. Д., Висоцька В. В., Семенова А. В. Символізм контексту та мінімалістичність композиції у дизайні сучасного жіночого одягу на прикладах використання технік апсайклінгу. *The functioning of culture and art during the war : Scientific monograph*. Riga, Latvia : "Baltija Publishing", 2024. pp. 24–45. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-426-9-2> (дата звернення: 09.02.2025).
2. Висоцька В. В. Апсайклінг – один з актуальних шляхів розв'язання нагальних проблем індустрії моди: кризь призму часу і до сьогодення. V International Scientific and Theoretical Conference «*Modernization of today's science: experience and trends*» March 29, 2024. Singapore, Republic of Singapore. С. 91–93. DOI: <https://doi.org/10.36074/scientia-29.03.2024> (дата звернення: 08.02.2025).
3. Висоцька В. В. Синхронізація робіт митців-предтеч мінімалізму із сучасним одягом, створеним із використанням техніки печворк як одного із різновидів апсайклінгу. Сучасний гуманітарний та мистецтвознавчий дискурс : матеріали Всеукраїнської Інтернет-конференції молодих учених, студентів, аспірантів. 30 березня 2024 р. Львів Торунь : Liha-Pres, 2024. 200 с., С. 123–127. DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-388-3-35> (дата звернення: 08.02.2025).
4. Висоцька В., Кротова Т. Апсайклінг в дизайні: рефлексія на події військового часу в Україні. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 27 квітня 2023 року. У 2-х т. Т. 1. Київ : КНУТД, 2023. С. 172–175. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24623/1/APSD_2023_V1_P172-175.pdf (дата звернення: 08.02.2025).
5. Внукова О., Калініна А. Екологічне виховання майбутніх робітників індустрії моди через апсайклінг. *Збірник тез доповідей V Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн технологій KyivTex&Fashion*, м. Київ, 21 жовтня 2021 року. Київ : КНУТД, 2021. С. 115–116. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19119/1/KyivTex%26Fashion2021_P115-116.pdf (дата звернення: 07.02.2025).
6. Гахова А. Ю., Єременко І. І Архетипи в еко-дизайні костюму. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич, 2021. № 41 (1). С. 75–86. URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/41_2021/part_1/14.pdf (дата звернення: 26.02.2025).
7. Гахова А. Ю. Дизайн екологічного одягу: генеза, концепції, новації. дис. ... канд. мист. : 17.00.07 / Харк. держ. акад. дизайну і мистец. Харків,, 2021. С. 362. URL: <https://uacademic.info/ua/document/0822U100442> (дата звернення: 15.02.2025).
8. Єжова О. В., Суворкіна Г. Є., Красенко О. В., Мельничук Е. В. Дизайн-проектування колекцій одягу за напрямом апсайклінг. *Збірник тез доповідей IV Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн технологій "KyivTex&Fashion"*, м. Київ, 20 жовтня 2020 року. Київ : КНУТД, 2020. С. 84–86. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16794/1/KyivTex%26Fashion2020_P084-086.pdf (дата звернення: 11.03.2024).
9. Забара М. Апсайклінг: як сміття може врятувати планету. «Громадський Простір». URL: <https://www.prostir.ua/?library=apsajklinh-%20yak-smittya-mozhe-vryatuvaty-planetu> (дата звернення: 08.02.2025).
10. Кісіль М. В. Об'ємно-просторове моделювання в практиці дизайнера одягу. *Збірник матеріалів всеукраїнської науково-практичної конференції «Регіональний дизайн і освіта»*: Черкаси, 20-21 квітня 2010 р. Черкас. держ. технол. ун-т. Черкаси : ЧДТУ, 2010. С. 39-42.
11. Литвиненко Н., Вороніна М., Лавренюк О. Вторинне використання матеріалів у дизайні одягу. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, 47, 2022. С. 177–185. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1176.47.2022.269635> (дата звернення: 08.02.2025).
12. Мінімалістичний стиль в одязі. Івано-Франківське онлайн-видання «Репортер». URL: <https://report.if.ua/socium/minimalistychnyj-styl-v-odyazi/> (дата звернення: 17.02.2025).

13. Монахія-переселенка створює меблі та декор із побутових відходів. YouTube «Суспільне Тернопіль». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BY5cBmTyH-U> (дата звернення: 21.02.2025).
14. Неймовірно деталізовані скульптури з металобрухту. *Violity.com* URL: <https://violity.com/ua/new/3101-nejmovirno-detalizovani-skulpturi-z-metalobruhtu> (дата звернення: 21.02.2025).
15. Осадча А. М. Удосконалення дизайн-проектування одягу. *Народознавчі зошити*. 2018. № 3 (141). С. 731–737. DOI: <https://doi.org/10.15407/nz2018.03.731> (дата звернення: 09.02.2025).
16. Рудик Г. Б. Основні напрями розвитку абстрактного живопису: історичний огляд. *Наукові записки НаУКМА*. 1999. Т. 13: Теорія та історія культури. С. 69–78. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/8c2d1c1a-88ff-4964-b16c-504948a2ac02/content> (дата звернення: 09.02.2025).
17. Тараненко А. О., Ковшова І. О. Дослідження споживчої поведінки при створенні бренду компанії. *International scientific e-journal АЛОГОС*. №9, 2020. С. 1–9. URL : <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/20b97b70-0b67-467a-9b34-abfcd8492ab6/content> (дата звернення: 08.02.2025).
18. Український бренд зробив куртки з парашута збитого російського льотчика. «Фокус». URL: <https://focus.ua/uk/lifestyle/521201-ukrainskiy-brend-sdelal-kurtki-iz-parashyuta-sbitogo-rossiyskogo-letchika> (дата звернення: 17.02.2025).
19. Шестакова Д. Війна у дзеркалі: мода важких часів. «Антиквар». URL: <https://antikvar.ua/vijna-u-dzerkali-moda-vazhkyh-chasiv/> (дата звернення: 08.02.2025).
20. Що таке нейлон? Історія виникнення і сучасне застосування. «Shambala». URL: <https://shambala.com.ua/shcho-take-neilon-istoriia-vynyknennia-i-suchasne-zastosuvannia/> (дата звернення: 22.03.2024).
21. Art Deco fashion. V&A. *Victoria and Albert Museum*. URL: <https://www.vam.ac.uk/articles/art-deco-fashion> (дата звернення: 27.02.2025).
22. Ensemble | Adolfo | V&A Explore The Collections. *Victoria and Albert Museum: Explore the Collections*. URL: <https://collections.vam.ac.uk/item/O140137/evening-ensemble-adolfo/ensemble-adolfo/> (дата звернення: 27.02.2025).
23. Ernesto Michahelles in arte Thayaht, il Futurista in tuta – Rebecchi Events. *Rebecchi Events – Wedding Planner a Ferrara Modena Bologna Parma Piacenza Reggio Emilia*. URL: <https://www.rebecchievents.wedding/thayaht-il-futurista-in-tuta/> (дата звернення: 26.02.2025).
24. Farley Gordon Jennifer., Hill Colleen. Sustainable Fashion: Past, Present and Future. Bloomsbury Academic. 2015. P. 253.
25. Indiana Mother-Daughter Make High-Fashion Gowns Out of Newspapers. *ABC News*. URL: <https://abcnews.go.com/Lifestyle/indiana-mother-daughter-make-high-fashion-gowns-newspapers/story?id=32364243> (дата звернення: 23.02.2025).
26. Jobson C. An Interactive Cloud Made of 6,000 Light Bulbs. *Colossal*. URL: <https://www.thisiscolossal.com/2012/09/an-interactive-cloud-made-of-6000-lightbulbs/> (дата звернення: 25.02.2025).
27. Lubinets V. Workshop. How to start a business from scratch. From idea to implementation. *Ukraine Global Faculty*. URL: <https://ugfacademy.mylearnworlds.com/course/workshop-how-to-start-a-business-from-scratch-from-idea-to-implementation-vitaliy-lubinets> (дата звернення: 08.02.2025).
28. Rasmussen R. Entrepreneurial frameworks. *Ukraine Global Faculty*. URL: <https://ugfacademy.mylearnworlds.com/course/entrepreneurial-frameworks> (дата звернення: 08.02.2025).
29. Rose earrings from your old jeans – Old jeans recycle ideas – Denim earrings, 2021. YouTube «Cao sisters DIY» URL: https://www.youtube.com/watch?v=P7cbEw_UsPA (дата звернення: 23.02.2025).
30. Thornton Kay. Salvo in Germany – Reiner Pilz, p. 14. *Salvo NEWS*. № 23. 11.10.1994. URL: <https://www.salvoweb.com/files/sn99sm24y94tk181119.pdf> (дата звернення: 09.02.2025).
31. Unused High-End Kimonos Upcycled Into One-of-a-Kind Leather Shoes. *Spoon & Tamago*. URL: <https://spoon-tamago.com/tokyo-kimono-shoes/> (дата звернення: 24.02.2025).
32. Upcycle verb – Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com. *Oxford Learner's Dictionaries | Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries*. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/upcycle?q=upcycling> (дата звернення: 16.02.2025).
33. Upcycling. *Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/upcycling?q=Upcycling> (дата звернення: 17.02.2025).

References:

1. Bondarenko, V. D., Vysotska, V. V., Semenova, A. V. (2024). Symvolizm kontekstu ta minimalistychnist kompozytsii u dyzaini suchasnoho zhinochoho odiahu na prykladakh vykorystannia tekhnik apsaiklinhu [Symbolism of the context and minimalist composition in the design of modern women's clothing on the examples of using upcycling techniques]. *The functioning of culture and art during the war* :

Scientific monograph. Riga, Latvia : “Baltija Publishing”. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-426-9-2> [in Ukrainian].

2. Vysotska, V. V. (2024). Apsaiklinh – ody z aktualnykh shliakhiv rozviazannia nahalnykh problem industrii mody: kriz pryzmu chasu i do sohodennia [Upcycling is one of the most relevant ways to solve the pressing problems of the fashion industry: through the prism of time and to the present day]. *V International Scientific and Theoretical Conference «Modernization of today's science: experience and trends»*, (pp. 91–93). Singapore, Republic of Singapore. DOI : <https://doi.org/10.36074/scientia-29.03.2024> [in Ukrainian].

3. Vysotska, V. V. (2024). Synkhronizatsiia robit myttsiv-predtech minimalizmu iz suchasnym odiahom, stvorenym iz vykorystanniam tekhniky pechvork yak odnogo iz riznovydiv apsaiklinhu [Synchronization of works by artists who are the forerunners of minimalism with modern clothes created using the patchwork technique as one of the types of upcycling]. *Suchasnyi humanitarnyi ta mystetstvovnavchyi dyskurs : materialy Vseukrainskoi Internet-konferentsii molodykh uchenykh, studentiv, aspirantiv – Contemporary humanities and art history discourse: materials of the All-Ukrainian Internet conference of young scientists, students, and postgraduates*, (pp. 123–127). r. Lviv Torun : Liha-Pres. DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-388-3-35> [in Ukrainian].

4. Vysotska, V., Krotova, T. (2023). Apsaiklinh v dyzaini: refleksii na podii viiskovoho chasu v Ukraini [Upcycling in design: a reflection on wartime events in Ukraine]. *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu : zbirnyk materialiv V Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii – Actual problems of modern design : collection of materials of the V International scientific and practical conference*, (Vol. 1), (pp. 172–175). Kyiv : KNUTD. Retrieved from: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24623/1/APSD_2023_V1_P172-175.pdf [in Ukrainian].

5. Vnukova, O., Kalinina, A. (2021). Ekolohichne vykhovannia maibutnykh robitnykiv industrii mody cherez apsaiklinh [Environmental education of future fashion industry workers through upcycling]. *Zbirnyk tez dopovidei V Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii tekstylnykh ta feshn tekhnologii KyivTex&Fashion – Collection of abstracts of the V International scientific and practical conference of textile and fashion technologies KyivTex&Fashion*, (pp. 115–116). Kyiv : KNUTD. Retrieved from: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19119/1/KyivTex%26Fashion2021_P115-116.pdf [in Ukrainian].

6. Hakhova, A. Yu., Yermenko, I. I. (2021). Arkhetypy v eko-dyzaini kostiumu [Archetypes in eco-friendly costume design]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka. Drohobych – Topical Issues of the Humanities: Interuniversity Collection of Scientific Papers by Young Scientists of Ivan Franko Drohobych State Pedagogical University*, 41 (1), 75–86. Retrieved from: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/41_2021/part_1/14.pdf [in Ukrainian].

7. Hakhova, A. Yu. (2021). Dyzaing ekologichnoho odiahu: geneza, kontseptsii, novatsii [Ecological clothing design: genesis, concepts, innovations]. *Candidate's thesis*. Kharkiv. Kharkiv State Academy of Design and Arts. Retrieved from: <https://uacademic.info/ua/document/0822U100442> [in Ukrainian].

8. Yezhova, O. V., Suvorkina, H. Ye., Krasenko, O. V., Melnychuk, E. V. (2020). Dyzaing-proiektuvannia koleksii odiahu za napriamom apsaiklinh [Design and development of clothing collections in the field of upcycling]. *Zbirnyk tez dopovidei IV Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii tekstylnykh ta feshn tekhnologii "KyivTex&Fashion" – Collection of abstracts of the IV International scientific and practical conference of textile and fashion technologies "KyivTex&Fashion"*, (pp. 84-86), Kyiv : KNUTD. Retrieved from: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16794/1/KyivTex%26Fashion2020_P084-086.pdf [in Ukrainian].

9. Zabara, M. (2021). Apsaiklinh: yak smittia mozhe vriatuvaty planetu [Upcycling: how garbage can save the planet]. *«Hromadskyi Prostir» – «Public Space»*. Retrieved from: <https://www.prostir.ua/?library=apsaiklinh-%20yak-smittia-mozhe-vriatuvaty-planetu> [in Ukrainian].

10. Kisil, M. V. (2010). Obiemno-prostorove modeliuвання v praktytsi dyzainera odiahu [Three-dimensional modeling in the practice of a fashion designer]. *Zbirnyk materialiv vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Rehionalnyi dyzaing i osvita» – Collection of materials of the All-Ukrainian scientific and practical conference “Regional Design and Education”*, (pp. 39–42), Cherkasy : ChDTU [in Ukrainian].

11. Lytvynenko, N., Voronina, M., Lavreniuk, O. (2022). Vtorynne vykorystannia materialiv u dyzaini odiahu [Reuse of materials in clothing design]. *Visnyk KNUKiM. Seriya «Mystetstvovnavstvo» – KNUKiM Bulletin. Series “Art History”*, 47, 177–185. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1176.47.2022.269635> [in Ukrainian].

12. Minimalistychnyi styl v odiazi (2023). [Minimalist style in clothes]. *Ivano-Frankivske onlain-vydannia «Reporter» – Ivano-Frankivsk online publication «Reporter»*. Retrieved from: <https://report.if.ua/socium/minimalistychnyj-styl-v-odyazi/> [in Ukrainian].

13. Monakhynia-pereselenka stvoriuie mebli ta dekor iz pobutovykh vidkhodiv (2023) [A displaced nun creates furniture and decor from household waste]. *YouTube «Suspilne Ternopil» – YouTube «Public Ternopil»*. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=BY5cBmTyH-U> [in Ukrainian].
14. Neimovirno detalizovani skulptury z metalobrukhtu (2019). [Incredibly detailed sculptures from scrap metal]. *Violity.com*. Retrieved from: <https://violity.com/ua/new/3101-neimovirno-detalizovani-skulpturi-z-metalobrukhtu> [in Ukrainian].
15. Osadcha, A. M. (2018). Udoskonalennia dyzain-proektuvannia odiahu [Improving the design of clothing]. *Narodoznavchi zoshyty – Ethnographic notebooks*, 3 (141), 731–737. DOI : <https://doi.org/10.15407/nz2018.03.731> [in Ukrainian].
16. Rudyk, H. B. (1999). Osnovni napriamy rozvytku abstraktnoho zhyvopysu: istorychnyi ohliad [The main directions of development of abstract painting: a historical overview]. *Naukovi zapysky NaUKMA – Scientific Notes of NaUKMA. Theory and history of culture*. (Vol. 13), (pp. 69–78). Retrieved from: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/8c2d1c1a-88ff-4964-b16c-504948a2ac02/content> [in Ukrainian].
17. Taranenko, A. O., Kovshova, I. O. (2020). Doslidzhennia spozhyvchoi povedinky pry stvorenni brendu kompanii [Research of consumer behavior when creating a company's brand]. *International scientific e-journal IOHOS*, 9, 1-9. Retrieved from: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/20b97b70-0b67-467a-9b34-abfcd8492ab6/content> [in Ukrainian].
18. Ukrainskyi brend zrobyv kurtky z parashuta zbytoho rosiiskoho lotchyka (2022). [Ukrainian brand makes jackets from parachute of downed Russian pilot]. *«Fokus» – «Focus»*. Retrieved from: <https://focus.ua/uk/lifestyle/521201-ukrainskiy-brend-sdelal-kurtki-iz-parashyuta-sbitogo-rossiyskogo-letchika> [in Ukrainian].
19. Shestakova, D. (2022). Viina u dzerkali: moda vazhkykh chasiv [War in the Mirror: Fashion of Hard Times]. *«Antykar» – «Antikvar»*. Retrieved from: <https://antikvar.ua/vijna-u-dzerkali-moda-vazhkykh-chasiv/> [in Ukrainian].
20. Shcho take neilon? Istoriia vynykennia i suchasne zastosuvannia (2023). [What is nylon? History and modern application]. *«Shambala»*. Retrieved from: <https://shambala.com.ua/shcho-take-neilon-istoriia-vynykennia-i-suchasne-zastosuvannia/> [in Ukrainian].
21. Art Deco fashion. V&A. *Victoria and Albert Museum*. (2025). Retrieved from: <https://www.vam.ac.uk/articles/art-deco-fashion>.
22. Ensemble | Adolfo | V&A Explore The Collections (2007). *Victoria and Albert Museum: Explore the Collections*. Retrieved from: <https://collections.vam.ac.uk/item/O140137/evening-ensemble-adolfo/ensemble-adolfo/>.
23. Ernesto Michahelles in arte Thayaht, il Futurista in tuta – Rebecchi Events. (2025). *Rebecchi Events – Wedding Planner a Ferrara Modena Bologna Parma Piacenza Reggio Emilia*. Retrieved from: <https://www.rebecchievents.wedding/thayaht-il-futurista-in-tuta/>.
24. Farley Gordon Jennifer., Hill, Colleen. (2015). Sustainable Fashion: Past, Present and Future. *Bloomsbury Academic*.
25. Indiana Mother-Daughter Make High-Fashion Gowns Out of Newspapers. (2015). *ABC News*. Retrieved from: <https://abcnews.go.com/Lifestyle/indiana-mother-daughter-make-high-fashion-gowns-newspapers/story?id=32364243>.
26. Jobson, C. (2012). An Interactive Cloud Made of 6,000 Light Bulbs. *Colossal*. Retrieved from: <https://www.thisiscolossal.com/2012/09/an-interactive-cloud-made-of-6000-lightbulbs/>.
27. Lubinets, V. (2023). Workshop. How to start a business from scratch. From idea to implementation. *Ukraine Global Faculty*. Retrieved from: <https://ugfacademy.mylearnworlds.com/course/workshop-how-to-start-a-business-from-scratch-from-idea-to-implementation-vitaliy-lubinets>.
28. Rasmussen, R. (2023). Entrepreneurial frameworks. *Ukraine Global Faculty*. Retrieved from: <https://ugfacademy.mylearnworlds.com/course/entrepreneurial-frameworks>.
29. Rose earrings from your old jeans – Old jeans recycle ideas – Denim earrings, (2021). *YouTube «Cao sisters DIY»*. Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=P7cbEw_USPA.
30. Thornton, Kay. (1994). *Salvo in Germany – Reiner Pilz, Salvo NEWS*. № 23. Retrieved from: <https://www.salvoweb.com/files/sn99sm24y94tk181119.pdf>.
31. Unused High-End Kimonos Upcycled Into One-of-a-Kind Leather Shoes. (2022). *Spoon & Tamago*. Retrieved from: <https://spoon-tamago.com/tokyo-kimono-shoes/>.
32. Upcycle verb – Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com. (2025). *Oxford Learner's Dictionaries | Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries*. Retrieved from: [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/upcycle?q=upcyclin g](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/upcycle?q=upcyclin%20g).
33. Upcycling. *Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus*. (2025). Retrieved from: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/upcycling?q=Upcycling>.

УДК 75.071.1*Цзянь:75.038.51+75.047](510)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.5>**Гао Хунган,**

аспірант кафедри живопису

Харківської державної академії дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0009-0006-9617-1307

gaohonggang81@outlook.com

ЦЗЯНЬ ЧУНМІН: ФОТОРЕАЛІЗМ ЯК МІСТ МІЖ ТРАДИЦІЙНИМ І СУЧАСНИМ КИТАЙСЬКИМ ПЕЙЗАЖЕМ

У статті досліджується творчість сучасного китайського художника Цзянь Чунміна (简崇民), в якій унікально поєднується фотореалістична техніка з образами регіональної ідентичності провінції Сичуань. Наукова новизна статті полягає у висвітленні пейзажного живопису Цзянь Чунміна, що набув своєї своєрідності у синтезі традиційної і модерністичної технік, аналізу його композиційних та колористичних принципів. Показано, як символіка кольорів традиційного живопису тушшю інтегрована митцем в сучасний пейзажний жанр. Аналіз творів майстра здебільшого присвячені ландшафтам Сичуаня, де гори, річки та сільські мотиви слугують символами культурної пам'яті. Через фотореалістичну техніку Цзянь Чунмін передає філософський підтекст, притаманний китайським культурам даосизму та конфуціанства, в яких пейзажі втілюють гармонію людини з природою. У сучасному світі, де домінують фотографія та цифрові технології, художник використовує фотореалізм як спосіб осмислення реальності, нагадуючи про цінність природи, необхідність збереження її первісної краси.

Автор статті зосереджується на особливостях живописного методу митця, в якому традиційні елементи живопису шань-шуй («гори-води») інтегровані в сучасний контекст реалістичного напрямку. Художній метод майстра ілюструє його внутрішні переживання та ставлення до економічних і соціальних трансформацій в країні. Цзянь Чунмін не лише документує зміни, а й створює візуальні маніфести, що піднімають питання екології, втрати автентичності та місця людини у світі. Дослідження базується на аналізі композиції, кольорової палітри та символіки робіт художника на основі його інтерв'ю та виставкових проєктів. Визначено, що живописні роботи майстра втілюють не лише візуальну красу природи, а й її емоційну глибину, що притаманно традиційному китайському пейзажу. Творчість Цзянь Чунміна – це не просто мистецтво «технічного відтворення», а складний діалог між локальною ідентичністю та глобальними викликами, що робить його однією з ключових фігур сучасного китайського реалізму.

Ключові слова: образотворче мистецтво, живопис, фотореалізм, жанр, традиція, пейзаж, сичуанська школа живопису, Китай, Цзянь Чунмін.

Gao Honggang. JIANG CHUNMING: PHOTOREALISM AS A BRIDGE BETWEEN TRADITIONAL AND CONTEMPORARY CHINESE LANDSCAPE

The article examines the work of the contemporary Chinese artist Jian Chongming (简崇民), which uniquely combines photorealistic techniques with images of the regional identity of Sichuan Province. The scientific novelty of the article lies in the coverage of Jian Chongming's landscape painting, which acquired its originality in the synthesis of traditional and modernist techniques, and the analysis of its compositional and colouristic principles. It is shown how the symbolism of colours of traditional ink painting is integrated by the artist into the modern landscape genre. The analysis of the master's works is mainly devoted to the landscapes of Sichuan, where mountains, rivers and rural motifs serve as symbols of cultural memory. Through the photorealistic technique, Jian Chunming conveys the philosophical connotations inherent in the Chinese cultures of Taoism and Confucianism, in which landscapes embody the harmony of man with nature. In today's world, dominated by photography and digital technologies, the artist uses photorealism as a way of understanding reality, reminding us of the value of nature and the need to preserve its original beauty.

The author of the article focuses on the peculiarities of the artist's painting method, in which traditional elements of shan-shui ('mountain-water') painting are integrated into the modern context of the realistic trend. The artist's artistic method illustrates his inner feelings and attitude to the economic and social transformations in the country. Jian Chunming not only documents the changes, but also creates visual manifestos that raise issues of ecology, loss of authenticity and the place of man in the world. The study is based on the analysis of the composition, colour palette and symbolism of the artist's works based on his interviews and exhibition projects. It is determined that the artist's paintings embody not only the visual beauty of nature, but also its emotional depth, which is inherent in the

traditional Chinese landscape. Jian Chongming's work is not just an art of 'technical reproduction', but a complex dialogue between local identity and global challenges, which makes him one of the key figures of contemporary Chinese realism.

Key words: *fine art, painting, photorealism, genre, tradition, landscape, Sichuan school of painting, China, Jian Chongming.*

Вступ. У сучасному китайському мистецтві постає ключове питання: як митці можуть інтегрувати авангардні техніки, зберігаючи зв'язок із національною спадщиною. Провінція Сичуань – регіон з багатовіковими художніми традиціями, який зазнав радикальних соціально-економічних змін за останнє десятиліття, що спричинило суперечливість культурного розвитку, адже стрімка модернізація Китаю призводить до конфлікту між технологічним прогресом і збереженням традиційних тем зображувального мистецтва (сільських пейзажів, гірських хребтів, річкових долин, масивних поселень), перетворюючи мистецтво на поле боротьби за культурну пам'ять.

Матеріали і методи. Для написання статті було проаналізовано ряд матеріалів, які згруповано у три основні категорії: історичний контекст китайського живопису, сучасні тенденції та інновації в китайському мистецтві, а також фотореалізм та його вплив на китайський живопис.

Перша група джерел присвячена історичному контексту китайського живопису, до них належать: Р. Барнхарт [5], де детально розглянута еволюція традиційного пейзажного живопису гохуа; М. Саліван [8], в якій досліджуються культурні та соціальні фактори формування китайського мистецтва; К. Клунас [6], яка підкреслює філософські основи (даосизм, конфуціанство), що вплинули на пейзажний живопис Китаю.

Друга група джерел присвячена сучасним тенденціям та інноваціям у китайському мистецтві. У статті М. Ковальнової та Лю Фань [1] аналізується синтез традиційних і західних технік в олійному пейзажі ХХ ст.; Сунь Ке [2] досліджує вплив Культурної революції та появу неокласицизму (в рамках якого розвивається сучасний олійний пейзаж). Дослідник Лу Хун [9] вивчає адаптацію олійного живопису до глобальних тенденцій розвитку мистецтва у ХХ століття; Сюй Мін [10]

зосереджується на ролі світла й кольору в китайському живописі. Третя група матеріалів присвячена вивченню напряму фотореалізм в китайському живописі. Так, Чжижун Ген [4] аналізує фотореалізм як засіб деталізованого зображення реальності; Сяотянь Гао [3] розглядає його як поєднання реалізму з символізмом.

Методологія роботи полягає в критичному аналізі зазначених джерел для виявлення зв'язків між традиційним китайським пейзажем і сучасними техніками, зокрема фотореалізмом. Було проведено порівняння стилістичних особливостей, тематичних мотивів і технічних прийомів, що дозволило розкрити унікальність живопису Цзянь Чунміна, підкреслюючи його внесок у розвиток сучасного китайського пейзажу через фотореалізм.

Результати. Творчість митців сичуанської школи живопису представляє своєрідний синтез традиційного китайського мистецтва та сучасних експериментальних підходів, що тісно пов'язано з регіональною ідентичністю та природним середовищем провінції Сичуань. Видатні художники, такі як Ло Чжунлі, Чжан Сяоган, Чень Даньцін, Хе Дуолінг та багато інших поєднали в своїй творчості елементи традиційного живопису для відтворення сільських сцен, портретів та етнічних сюжетів, інтегруючи їх із фотореалістичними техніками. Одночасно, природні особливості регіону Сичуань, які охоплюють величезну котловину, оточену високогір'ям і мальовничими лісами, створюють унікальний контекст для творчості. Субтропічний мусонний клімат з м'якими та вологими зимами, іноді жарким літом, забезпечує родючі землі, багату флору та фауну, що надихає художників на відтворення не тільки зовнішнього вигляду природи, але й її внутрішньої сили та символічного значення. Цей діалог між мистецтвом і «природою» дозволяє сичуанським живописцям передавати глибокий наратив про спадщину

регіону, його історичний розвиток та сучасні соціокультурні процеси.

Творчість Цзянь Чунміна (简崇民) чудово вписується в контекст живопису сичуаньської школи шляхом поєднання традиційних мотивів і сучасних експериментальних підходів. Його пейзажні картини, що вирізняються витонченою деталізацією, яскравою палітрою та гармонійними композиціями, відображають глибоке сприйняття природи, властиве сичуаньським митцям. Як і представники видатної художньої школи, Цзянь Чунмін інтегрує реалістичну техніку із сучасними методами виконання, що дозволяє передати як зовнішню красу пейзажів, так і їх символічну, філософську насиченість. Цей синтез традиційного і модерного створює унікальний художній стиль, який резонує з ідеалами сичуаньського живопису та його постійною потребою відображати як природні умови регіону, так і соціокультурні процеси в Китаї.

Цзянь Чунмін (1947 р.н.) любив малювати з дитинства, особливо в традиційній техніці тушшю (国画, гохуа). Під час навчання в інституті він зацікавився творчістю таких імпресіоністів (Моне та Ренуар), роботи яких вивчав на виставках французького живопису в Китаї. Роботи Цзянь Чунміна отримали широке визнання як у Китаї, так і за його межами. Його виставки привертають увагу поціновувачів мистецтва, а картини високо цінуються колекціонерами за їхню технічну майстерність і емоційну глибину [10, с. 124].

Одним із ключових елементів творчого процесу Цзянь Чунміна є використання фотографій як референсів для його картин. У своїх інтерв'ю він зазначає, що фотографії допомагають йому зафіксувати складні стани природи, як туман, або схід сонця чи відблиски світла на воді, які важко відтворити лише з натури або по пам'яті [9, с. 27]. Метод точної фіксації певного стану природи є типовою рисою фотореалізму, в якому реалістичність і деталізація відіграють головну роль [4, с. 49]. Проте Цзянь Чунмін не обмежується простим копіюванням зображень. Він використовує фотографії як основу, додаючи власну інтерпретацію – підсилюючи кольори, змінюючи перспективу чи акцентуючи певні

елементи, щоб передати емоційний настрій мотиву. Після виконання ряду фотографічних знімків художник в майстерні ретельно їх аналізує, іноді комбінуючи декілька фотографій для створення найвиразнішої композиції.

Спокійним, споглядальним пейзажем, що віддзеркалює традиційну китайську естетику в сучасній техніці є живописна робота «Сліди весни» (рис. 1). Технічна майстерність художника очевидна в бездоганній композиції, вишуканому колориту та ретельній деталізації мотиву. Колірна палітра приглушена, в ній переважають земляні тони коричневого, сірого та зеленого. Теплі жовтуваті-коричневі відтінки бамбукового гаю контрастують з більш холодними пурпуровими відтінками скельних виступів. Тональні переходи та колірне наповнення живописних плям плавні, що мінімізує глибину і тривимірність простору у картині. Ця площинність не применшує декоративності сцени – ретельна передача окремих елементів, таких як листя на деревах і текстури на скелях, посилює «орнаментальну якість» твору.

В цій роботі простежується міцний зв'язок з традиційним китайським живописом: художник використовує класичні китайські пензлі та туш для підмальовки, які надають його роботам делікатних ліній і текстур, характерних для каліграфії. Його композиції часто побудовані за принципами «шань-шуй» (山水, «гори-води») – традиційного жанру

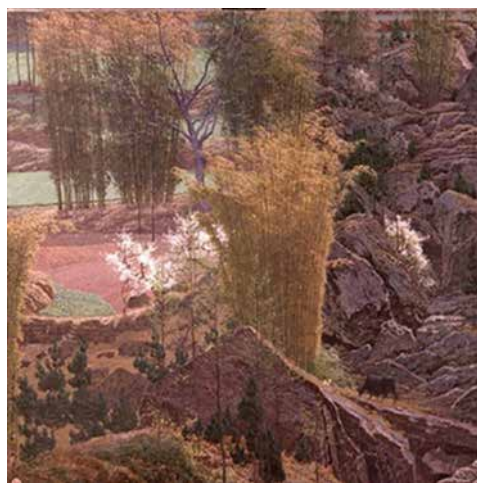


Рис. 1. Цзянь Чунмін. Сліди весни. 1994. Полотно, олія. 80х80. Приватна колекція

пейзажного живопису, де акцент робиться на гармонії між природними елементами та їхньою духовною сутністю. Його твори також зберігають зв'язок із класичними китайськими техніками, зокрема гунбі (工笔, «ретельний пензель»). Ця традиційна китайська техніка передбачає чіткі лінії, високу точність і багатошарове нанесення кольорів, що дозволяє досягти реалістичного ефекту.

Доцільно порівняти роботу сучасного митця з сувоєм «Риболовля на самоті серед гір і струмків» (рис. 2) визначного китайського художника, каліграфа, поета часів династії Мін (1368–1644) – Тан Ін (唐寅, 1470–1524). Живописні твори схожі по розгортанню фронтальної композиції, теплову ніжному колориту, текстурними штрихами передачі рослинності, контурному обведенню окремих форм. На сувої Тан Ін зображено сосни, червоні клени та жовте листя на фоні водоспаду та поточного струмка з солом'яними будиночками, розкиданими серед скелястих берегів. Цей «споглядальний» сільський мотив часто зустрічається в творах Цзянь Чунміна.

Таким чином, фотореалістичні тенденції в творах сучасного митця не відкидають основні принципи середньовічного традиційного стилю «шань-шуй». Як і майстри традиційних китайських пейзажів, Цзянь Чунмін зосереджується на передачі духовної сутності природи через стилізацію та символізм. Пейзажі китайських митців здебільшого присвячені

природним краєвидам Китаю – гори, річки, сільські сцени, – але акцент робиться не тільки на точному відтворенні візуальної реальності, а також на її символічному та духовному значенні. Наприклад, у його картинах часто центральним фокусом виступають гора чи дерево, навколо яких розгортається сцена, що характерно для китайського живопису династичного періоду.

З технічної точки зору, Цзянь Чунмін демонструє виняткову методичність. Його творчий процес починається з ескізів і фотографій, зроблених під час подорожей, які він потім переносить на полотно у студії. Використовуючи дрібні пензлі він наносить фарбу шарами, створюючи глибину і текстуру, що надає його роботам об'ємності та реалістичності, що характерно для фотореалістичного напрямку.

Декоративність у роботах Цзянь Чунміна проявляється через продуману композицію, гармонійне поєднання кольорів і збалансоване розташування елементів. Він вправно вплітає декоративні мотиви, наприклад стилізовані під візерунки чи орнаментальні деталі природні форми, які мають відсилки до принципів традиційного китайського мистецтва, додаючи творах символічного змісту і відчуття позачасовості.

Назва відомого твору митця «Сільська місцевість уві сні» (рис. 3) одразу задає тон і натякає на ностальгійне та ідеалізоване бачення сільського життя. У китайській культурі сільська місцевість часто асоціюється з гармонією, простотою та духовною чистотою, що контрастує з хаосом і відчуженням міських реалій. «Сільська місцевість уві сні» може бути прочитана як образ втраченого раю – місця, де людина знаходиться в гармонії з природою. Цей мотив ностальгії відображає ширшу тенденцію в сучасному китайському мистецтві, де художники звертаються до пейзажів, як до способу осмислення змін у суспільстві [1, с. 68]. У контексті Китаю, де урбанізація радикально змінила ландшафт і спосіб життя, твір Цзянь Чунміна стає своєрідним маніфестом збереження – спробою зафіксувати те, що зникає. Цей твір спонукає глядача не лише милуватися красою природи, а й задуматися над тим, що ми втрачаємо в гонитві за прогресом,



Рис. 2. Тан Ін. Риболовля на самоті серед гір і струмків. Фрагмент. Кін. XV–XVI ст. Підвісний сувій, туш і фарби на шовку. 351х29,4. Національний палацовий музей Тайбею



Рис. 3. Цзянь Чунмін. Сільська місцевість уві сні. 1995. Полотно, олія. 80x80. Приватна колекція

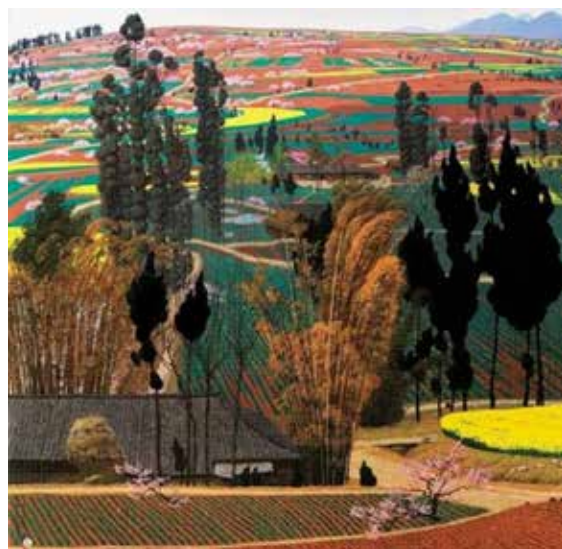


Рис. 4. Цзянь Чунмін. Буря збирається на горі Люпан. 1994. Полотно, олія. 80x80. Приватна колекція

пропонуючи глибокий коментар до людського стану в сучасному світі.

У роботі майстра «Буря збирається на горі Люпан» художник використовує панорамний вид зверху на пологі пагорби, вкриті яскравими ділянками зернових культур (рис. 4). Кольори переважно червоні, помаранчеві, жовті та зелені, сильно підсилені і майже нереально яскраві, що створює відчуття декоративної площини, незважаючи на ілюзію глибини, яка досягається перспективними зменшенням віддалених об'єктів. Поля розмежовані різко окресленими лініями, що створює геометричний візерунок, який контрастує з більш органічними формами дерев і рослинності. Стилистично робота імітує точність і деталізацію фотографії, досягаючи гіперреалістичної якості. Лінеарність – ще одна ключова риса творчості митця, має коріння традиційного китайського живопису, зокрема в техніках туші та каліграфії, де лінія передає форму, рух та емоції. Працюючи в олійному живописі, Цзянь Чунмін зберігає цей підхід, використовуючи чіткі контури гірських хребтів, дерев та стежок, які надають роботам графічності, ритму та ілюзії простору. Лінійність допомагає структурувати композицію, вести погляд глядача вглиб картини і виділяти ключові елементи, підкреслюючи їхню важливість як метафору

людського життя, яке балансує між змінами та вічними цінностями.

«Буря збирається на горі Люпан», як і інші роботи майстра, несе глибокий філософський підтекст, що відображає традиційні китайські уявлення про природу і людське існування. Гора Люпан уособлює стабільність, вічність і зв'язок між небом та землею, тоді як вітер і хмари символізують плинність часу й мінливість життя. Цей контраст нагадує концепцію «їнь» і «янь», де гармонія виникає з поєднання протилежностей. Художник досліджує тему взаємодії людини з природою, переосмислюючи традиційний жанр «шань-шуй» у сучасному контексті, де традиції стикаються з модернізацією. Поетична назва підсилює ці ідеї, малюючи образ хмар і вітру, що рухаються над непорушною горою.

Висновки. У контексті сучасного китайського мистецтва пейзажі Цзянь Чунміна є прикладом того, як художники «переосмислюють» пейзажний жанр, поєднуючи глобальні тенденції з місцевою спадщиною. Фотореалізм, що прийшов із Заходу, адаптувався художниками до китайської естетики, де природа зображується не лише як фізична реальність, а й як джерело духовного натхнення. Таким чином, Цзянь Чунмін створює міст між традиційним і сучасним, Сходом і Заходом, пропонуючи свіжий погляд на китайський пейзажний живопис олією.

Література:

1. Ковальова М., Лю Фань. Олійний пейзажний живопис в Китаї ХХ століття (традиційні та інноваційні особливості). *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету ім. І. Франка*. Вип. 33. Дрогобич, 2020. С. 68–75.
2. Сунь Ке. Китайський олійний живопис періоду шрамів мистецтва та виникнення неокласицизму. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2018. № 37. С. 285–304.
3. Сяотянь Гао. Перформативні практики в сучасному образотворчому мистецтві Китаю: морфологічний аспект. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету ім. Івана Франка*. 2023. Вип. 69, т. 3. С. 84–91.
4. Чжижун Ген. Фотореалізм у сучасному китайському живописі: жіночий портрет. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. 2018. № 6. С. 47–55.
5. Barnhart R., Yang Xin, Nie Chongzheng & more. *Three Thousand Years of Chinese Painting*. Yale: University Press, 2002. 416 p.
6. Clunas C. *Arts in China*. Oxford: Oxford University Press, 1997. 256 p.
7. Meserve W. J., Meserve R. I. Revolutionary realism: china's path to the future. *Journal of South Asian Literature*. 1992. T. 27. №. 2. P. 29–39.
8. Sullivan M. *The Arts of China*. Berkeley: University of California Press, 1984. 278 p.
9. 鲁虹. 新世纪以来的中国当代油画. 画刊. 2011. № 6. 页. 27–29.
10. 徐铭. 浅谈光与色对现代中国画创新的影响. 理论与创作. 2005. № 3. 页. 124–125.

References:

1. Kovalova, M., & Liu, Fan. (2020). Oliinyi peizazhnyi zhyvopys v Kytai XX stolittia (tradytsiini ta innovatsiini osoblyvosti) [Oil landscape painting in China in the 20th century: Traditional and innovative features]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyt'skoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu im. I. Franka – Current Issues in the Humanities*, 33, 68–75. [in Ukrainian].
2. Sun Ke. (2018). Kytaisky oliinyi zhyvopys periodu shramiv mystetstva ta vynyknennia neoklasytsyzmu [Chinese oil painting during the scar art period and the emergence of neoclassicism]. *Visnyk Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv – Bulletin of the Lviv National Academy of Arts*, 37, 285–304. [in Ukrainian].
3. Xiaotian Gao. (2023). Performatyvni praktyky v suchasnomu obrazotvorchomu mystetstvi Kytaiu: morfolohichniy aspekt [Performative practices in contemporary Chinese visual art: A morphological aspect]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current Issues in the Humanities*, 69(3), 84–91. [in Ukrainian].
4. Zhizhzhun Hen. (2018). Fotorealizm u suchasnomu kytayskomu zhyvopysi: zhinochyi portret [Photorealism in contemporary Chinese painting: Female portrait]. *Tradytsii ta novatsii u vyshchii arkhitekturno-khudozhnii osviti – Traditions and Innovations in Higher Architectural and Art Education*, 6, 47–55. [in Ukrainian].
5. Barnhart, R., Yang Xin, Nie Chongzheng, & more (2002). *Three Thousand Years of Chinese Painting*. Yale: University Press, 416.
6. Clunas, C. (1997). *Arts in China*. Oxford: Oxford University Press, 256 [in English].
7. Meserve, W. J., Meserve, R. I. (1992). Revolutionary realism: china's path to the future. *Journal of South Asian Literature*. T. 27, 2. 29–39. [in English].
8. Sullivan, M. (1984). *The Arts of China*. Berkeley: University of California Press, 278.
9. 鲁虹 (2011). 新世纪以来的中国当代油画 [Chinese Contemporary Oil Painting since the New Century]. 画刊. *Picture magazine*, 6, 27–29. [in Chinese].
10. 徐铭 (2005). 浅谈光与色对现代中国画创新的影响 [The Influence of Light and Colour on the Innovation of Modern Chinese Painting]. 理论与创作. *Theory and Creation*, 3, 124–125. [in Chinese].

УДК 7.05:004.51:364-7

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.6>**Грушовський Тарас Ігорович,**

аспірант

Київської державної академії декоративно-прикладного
мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука

ORCID ID: 0009-0003-9587-2951

grushovskiytaras@gmail.com

БЕЗКОТАКТНИЙ ЖЕСТОВИЙ ІНТЕРФЕЙС ЯК СПОСІБ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДОСТУПНОСТІ КІОСКІВ САМООБСЛУГОВУВАННЯ ДЛЯ КОРИСТУВАЧІВ КРІСЕЛ КОЛІСНИХ

Метою статті є дослідження потенціалу безконтактного жестового інтерфейсу як ефективного засобу забезпечення інклюзивного цифрового середовища для людей, які користуються кріслами колісними. Основна увага приділяється аналізу можливостей впровадження жестових інтерфейсів у публічних інтерактивних кіосках самообслуговування, їхньому впливу на доступність технологій, користувацький досвід та адаптацію таких систем відповідно до потреб людей з порушеннями опорно-рухового апарату. Розглянуто поняття **інклюзивності** як фундаментального принципу створення доступних технологій. Розглянуто концепцію інклюзивного дизайну, яка передбачає розробку продуктів та середовищ, що можуть використовуватися максимально широким колом людей незалежно від їхніх фізичних обмежень. Визначено ключові аспекти адаптації кіосків самообслуговування з урахуванням потреб людей з порушеннями опорно-рухового апарату. Розглянуто проблеми, що виникають у користувачів з обмеженою рухливістю під час взаємодії з кіосками самообслуговування. Проведено аналіз існуючих рішень у сфері розпізнавання жестів. Проаналізовано їхній потенціал для створення інклюзивного інтерфейсу. У межах дослідження було **розроблено два прототипи** безконтактних жестових інтерфейсів, що застосовують різні підходи до жестового керування, та проаналізовано зручність використання та сприйняття інтерфейсу. Дослідження також включає розробку рекомендацій для створення жестових інтерфейсів. Запропоновані результати можуть бути застосовані для вдосконалення технологій взаємодії в цифрових кіосках самообслуговування, що сприятиме підвищенню їхньої доступності та забезпеченню комфортної роботи для всіх категорій користувачів.

Ключові слова: інклюзивний дизайн, безконтактний жестовий інтерфейс, доступність інтерактивних дисплеїв, розпізнавання жестів, публічні інтерактивні кіоски самообслуговування.

Hrushovskyi Taras. A CONTACTLESS GESTURE INTERFACE AS A WAY TO PROVIDE ACCESSIBILITY TO SELF-SERVICE KIOSKS FOR WHEELCHAIR USERS

The aim of this article is to explore the potential of contactless gesture interfaces as an effective means of ensuring an inclusive digital environment for wheelchair users. The main focus is on analyzing the possibilities of implementing gesture interfaces in public interactive self-service kiosks, their impact on technology accessibility, user experience, and the adaptation of such systems to the needs of individuals with physical disabilities. The concept of inclusivity is examined as a fundamental principle in the development of accessible technologies. The article also discusses the concept of inclusive design, which involves creating products and environments that can be used by the widest possible range of people, regardless of their physical or cognitive limitations. Key aspects of adapting self-service kiosks to the needs of people with disabilities are identified. The study examines the challenges faced by users with limited mobility when interacting with self-service kiosks and analyzes existing solutions in gesture recognition technology. Their potential for developing an inclusive interface is evaluated. As part of the research, two prototypes of contactless gesture interfaces were developed, utilizing different approaches to gesture control. The usability and user perception of these interfaces were analyzed. The study also includes the development of recommendations for creating gesture-based interfaces. The proposed results can be used to improve interaction technologies in digital self-service kiosks, contributing to their enhanced accessibility and ensuring a comfortable experience for all user categories.

Key words: inclusive design, contactless gesture interface, accessibility of interactive displays, gesture recognition, public interactive self-service kiosks.

Вступ. В Україні інтерактивні дисплеї набувають все більшої популярності та активно впроваджуються для покращення користувацького досвіду, зокрема у вигляді кас самообслуговування в магазинах. Значну частину цього ринку становлять сенсорні дисплеї, які забезпечують просту й безпосередню взаємодію. Однак взаємодія через дотик потребує складної візуально-моторної координації руки, зап'ястя, кисті та пальців. Для людей із порушеннями моторики верхньої частини тіла введення через дотик створює безліч проблем доступності. Для людей, які користуються кріслами колісними верхні частини екрана залишаються недосяжними (рис. 1). Дизайнери та розробники часто базуються на власних можливостях, тих, які вони уявляють у інших людей, або на можливостях «середнього користувача» [2], тоді як користувач крісла колісного має специфічні обмеження рухливості. У науковій літературі тема взаємодії користувачів із порушеннями рухової функції з публічними дисплеями висвітлена недостатньо, що перешкоджає інноваціям у напрямку покращення доступності публічних дисплеїв для користувачів із різними моторними здібностями.

Застосування жестових інтерфейсів в інтерактивних панелях залишається недостатньо вивченим. Ця стаття аналізує можливості використання жестових інтерфейсів у цифрових середовищах, досліджує їхній

вплив на користувацький досвід, пропонує нові підходи до створення інтерфейсів для людей, що користуються кріслами колісними, нові жестові рішення та рекомендації щодо розробки інтерфейсу, що керується безконтактними жестами. Було висвітлено використання технологій розпізнавання жестів, таких як вебкамери та машинне навчання.

Проаналізовані дослідження свідчать, що будь-який тип інвалідності може впливати на спосіб використання людьми інтерактивних кіосків. Для даного дослідження було обрано групу осіб, які користуються кріслами колісними для пересування.

Цифрові кіоски стали невід'ємною частиною нашого повсякденного життя. Від каси самообслуговування в магазині до замовлення їжі в магазині швидкого харчування – ці системи змінили спосіб виконання рутинних завдань. Однак, щоб кіоски справді виконували свою мету, важливо, щоб вони були доступними для всіх, включно з людьми з порушеннями опорно-рухового апарату. На сьогодні одним із наявних методів адаптації кіосків самообслуговування є кнопка на екрані, яка зменшує масштаб інтерфейсу, дозволяючи людині, яка користується кріслом колісним, дотягуватися до елементів керування. Однак цей метод має суттєві недоліки, зокрема зменшення корисної площі екрану та дрібніші елементи інтерфейсу, що ускладнює його використання (рис. 3). Крім того, великі

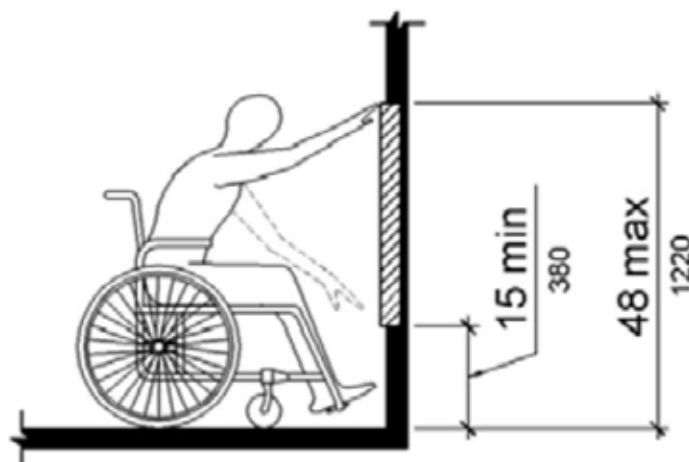


Рис. 1. Зона доступності екрану при безперешкодному доступі людини, що користується кріслом колісним (за стандартами ADA для доступного дизайну), фронтальне розташування крісла колісного відносно екрана

кіоски з прямим корпусом, які не мають вільного простору в нижній частині, змушують людину, яка користується кріслом колісним керувати інтерфейсом у боковій позиції, що також негативно впливає на зручність користування (рис. 2).

Матеріали та метод. Дослідження безконтактного жестового інтерфейсу в кіосках самообслуговування здійснювалося шляхом комбінованого підходу, що включав аналіз наявних рішень, розробку прототипів і їхнє тестування з урахуванням потреб користувачів з порушеннями опорно-рухового апарату. Воно базується на візуально-аналітичному, емпіричному та експериментальному підходах, які забезпечують комплексний аналіз процесу розробки, тестування та вдосконалення безконтактної системи взаємодії на основі жестів.

Для досягнення поставлених цілей було використано кілька методів. Аналіз літератури та існуючих рішень дозволив вивчити попередні дослідження жестових інтерфейсів і розробок у сфері інклюзивного дизайну. Метод спостереження допоміг оцінити потенційні виклики взаємодії для людей, які користуються кріслами колісними. Прототипування

дало можливість створити інтерактивні моделі жестової взаємодії та адаптувати їх відповідно до вимог доступності. Функціональність розробленої системи було протестовано в цифровому середовищі та проаналізовано її відповідність технічним і користувацьким вимогам.

Дослідження проходило в кілька етапів. На початковому етапі здійснювався збір інформації та аналіз користувацьких потреб, що передбачало вивчення існуючих технологій безконтактної взаємодії та особливостей використання кіосків самообслуговування людьми, які користуються кріслами колісними. Було визначено основні труднощі, пов'язані з фізичною доступністю інтерфейсів. Далі було сформовано технічне завдання, яке включало розробку жестової системи, набір жестів для базових команд, таких як вибір та підтвердження, а також вимоги до дизайну інтерактивного інтерфейсу користувача.

Наступним кроком стала розробка прототипів із використанням сучасних технологічних інструментів. Вебкамера Logitech StreamCam застосовувалася для відстеження жестів, бібліотека JavaScript ML5.js забезпечувала розпізнавання рухів рук. Розробка інтерфейсу базувалася на HTML, CSS і JavaScript, а для розміщення веб-версії прототипу використовувалася платформа WordPress.

На завершальному етапі було проведено внутрішнє тестування системи на комп'ютері для перевірки коректності роботи жестового інтерфейсу. Оцінювалася зручність виконання жестів, швидкість їхньої обробки системою та відповідність передбаченим сценаріям взаємодії. Отримані результати дозволили уточнити технічні аспекти розробки та визначити потенційні напрями для подальшого вдосконалення.

Результати. З погляду дизайнера інвалідність слід розглядати не як особистий стан здоров'я, а як невідповідність у можливостях різних людей [15]. Інклюзивний або універсальний дизайн – це концепція, яка має на меті приносити користь усім користувачам, забезпечуючи рівні можливості для людей із різними здібностями. Проте доступний об'єкт

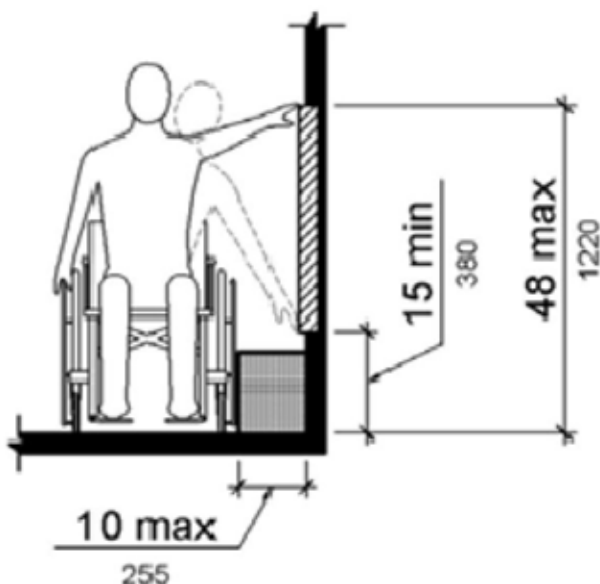


Рис. 2. Зона доступності екрану при безперешкодному доступі людини, яка користується кріслом колісним (за стандартами ADA для доступного дизайну), бокове розташування крісла відносно екрана

може мати естетично недосконалі дизайнерські рішення або ізолювати людей з інвалідністю через своє розташування чи зовнішній вигляд [3]. У загальних рисах інклюзивний дизайн прагне не розділяти людей із різними рівнями здібностей, а забезпечувати безперешкодну інтеграцію та підтримку для всіх, незалежно від їхніх навичок чи рівня знайомства з продуктом. При цьому інклюзивний дизайн не ігнорує естетику або потреби просунутих користувачів і не вимагає компромісів. Частина проблеми також лежить на боці власників бізнесу. Більшість клієнтів не зацікавлені в просуванні доступності або тестуванні з реальними користувачами як у пріоритетному завданні [4].

Юзабіліті (англ. *usability* – «зручність користування» [9]) зазвичай визначається як здатність користувача успішно виконати завдання [3]. Міжнародний стандарт ISO 9241-11 визначає юзабіліті як «ступінь, до якого продукт може бути використаний визначеними користувачами для досягнення визначених цілей із ефективністю, продуктивністю та задоволенням у визначеному контексті використання». Юзабіліті для комп'ютерів почало привертати увагу професіоналів наприкінці 1970-х років, коли були проведені перші конференції з цієї тематики [10]. Якщо користувач може виконати задане завдання з мінімальними зусиллями або без зовнішньої допомоги, додаток можна вважати як доступним, так і зручним у використанні [11]. У 1997 році було розроблено «Сім принципів інклюзивного дизайну», що забезпечують доступність продуктів, середовищ і комунікацій. Вони включають еквівалентність і гнучкість використання, простоту та інтуїтивність, доступність інформації у різних форматах, мінімізацію ризику помилок, зниження фізичного навантаження та оптимальні розміри й простір для всіх користувачів [31].

Системи жестової взаємодії в кіосках самообслуговування можуть підвищити комфорт і безпеку користувачів, особливо в умовах пандемій чи високої загрози поширення інфекцій.

Перша проблема доступності, з якою стикаються користувачі крісел колісних при

роботі з публічними дисплеями – розташування контенту на дисплеї занадто високо, що робить його недосяжним із крісла колісного (рис. 1, рис. 2). Згідно зі стандартами ADA для доступного дизайну, верхня межа доступності екрану при фронтальному розташуванні крісла колісного становить 48 дюймів (120 см), вся зона взаємодії вище цієї позначки є недоступною для людини, яка користується кріслом колісним [31].

Дизайн інтерактивних кіосків з підтримкою безконтактної жестової взаємодії може стати викликом для розробників. Перша проблема полягає в тому, щоб привернути увагу людей, що користуються кріслами колісними до можливості такої взаємодії. До користувачів крісел колісних входять люди з різними рівнями технічної грамотності та впевненості у використанні таких систем. Часто користувачами стають ті, хто ніколи раніше не працював із системою або подібною системою. Окрім цього, у них може бути обмежений час користування, тому дизайн повинен бути максимально зрозумілим [5].

Після аналізу наявних систем безконтактної взаємодії було сформовано рекомендації щодо дизайну кіосків самообслуговування: Кіоски повинні бути розташовані у добре помітних і легкодоступних місцях, із

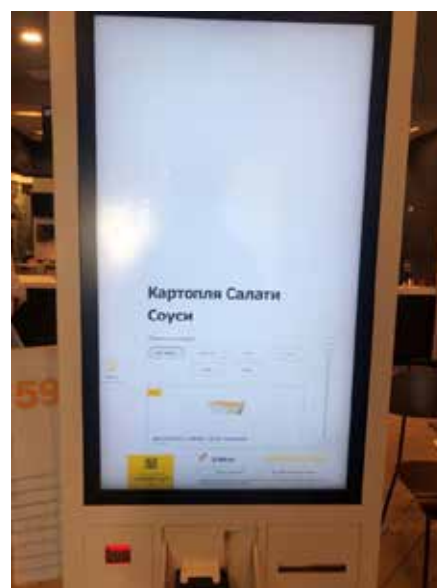


Рис. 3. Кіоск самообслуговування McDonald's, приклад зменшеного інтерфейсу для людей, які користуються кріслами колісними

вільною зоною для під'їзду та маневрування кріслом колісним. Інформаційні вказівники про жестовий інтерфейс мають бути на зручній висоті для огляду, а поруч із екраном слід розмістити друковану інструкцію щодо його використання. Висота екрана та кут нахилу повинні забезпечувати комфортну взаємодію, а сам кіоск має містити коротку інструкцію з активації жестового режиму. Після його ввімкнення користувачі повинні отримувати інтерактивні підказки щодо виконання жестів, із можливістю їхнього пропуску для користувачів, знайомих із системою. Для підтвердження виконаних команд передбачені візуальні сигнали, а додатковий навчальний режим має містити відео чи анімації для кращого ознайомлення з жестами. У контексті кіосків із продажу квитків важливими стають умови навколо пристрою та соціальний досвід користувачів. Негативні соціальні взаємодії можуть стати причиною уникнення технологій. Зокрема, користувачі, які не відповідають «стандартному» профілю, часто стикаються з нетерпінням або тиском з боку інших людей, які чекають у черзі для придбання квитка [6].

Сфера жестових технологій за останні роки зазнала значного розвитку, відкриваючи нові перспективи для їхнього застосування в різних аспектах цифрової взаємодії. Зокрема, модель машинного навчання TensorFlow, розроблена компанією Google в 2015 році [1], дозволяє визначати положення рук, тіла та обличчя, використовуючи звичайну вебкамеру замість

спеціалізованих датчиків, що робить інтеграцію таких технологій у повсякденне користування доступнішим.

Технології, керовані жестами, викликають інтерес як серед науковців, так і в комерційному секторі. Компанія Ultraleap створює власні пристрої для відстеження рухів і впроваджує їх в інтерактивні кіоски (рис. 4), аргументуючи це необхідністю боротьби з COVID-19 та іншими хворобами, які можуть поширюватися через спільне використання сенсорних екранів [12].

Друга проблема – зменшення елементів інтерфейсу після активації режиму для людей із фізичними порушеннями (рис. 3), що ускладнює точне натискання на ці елементи.

Зони самообслуговування, автомати для продажу квитків і інформаційні екрани – усе це різновиди інтерактивних кіосків, які стали невід'ємною частиною повсякденного життя [23]. Піонер жестової взаємодії Майрон Крюгер розробляв найперші технології захоплення жестів (рис. 5), і вважав головною перевагою жестової взаємодії те, що, використовуючи обидві руки, людина може одночасно виконувати операції, які зазвичай виконуються послідовно.

У його книзі *Artificial Reality II* наголошується, що у будь-якій технології штучної реальності важливим є те, як учасник бачить себе у графічному світі. Щоб торкатися об'єктів у віртуальному просторі, людина повинна бачити образ своєї руки. Крім того, для природної взаємодії з іншими учасниками



Рис. 4. Кіоск Ultraleap, створений для безконтактної жестової взаємодії в умовах Covid-19

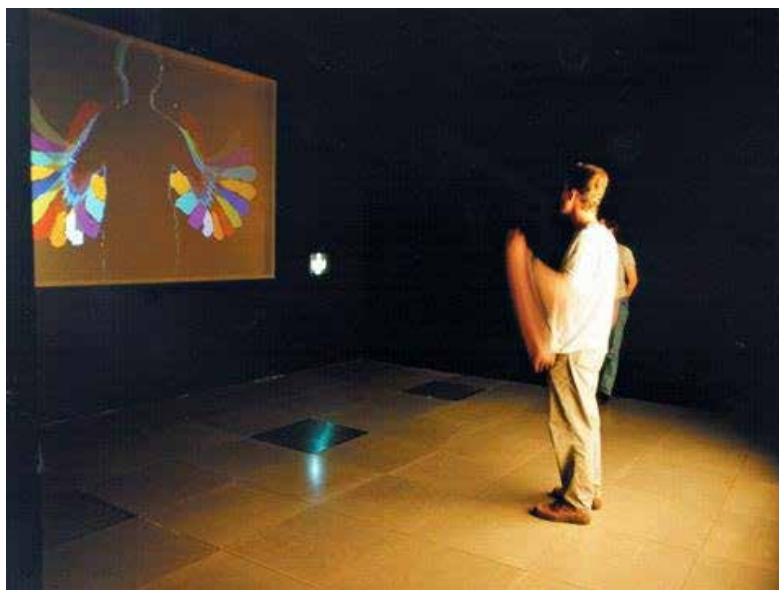


Рис. 5. Розробка Майрона Крюгера "Videoplace", 1975

вони повинні бачити її повний образ [16]. Колектив науковців Bragdon, A., DeLine, R., Hinckley, K та ін. [17] досліджували гібридні взаємодії дотиком і жестами, які поєднують введення/жести в повітрі та пози, фізичну близькість, введення з датчиком руху, та виділили основні принципи проектування: взаємодія повинна бути соціально прийнятною і не викликати незручностей чи відволікань, та має бути очевидною для користувача. Вчені Ahlström, D., Hasan, K., & Irani, P. [18] досліджували рівень соціальної прийнятності різних видів жестів, та виявили, що у публічних місцях користувачі вказували сильну перевагу до невеликих жестів, і жестів, що наближаються до 15x15см у просторі, слід уникати. Вони також виявили, що негативний вплив занадто великого жесту можна зменшити, якщо введення дозволено дуже близько до пристрою або в сприятливій зоні.

Жестова взаємодія без контакту відкриває нові горизонти для інтерактивних систем, дозволяючи уникнути обмежень, характерних для традиційних пристроїв введення. Вона має величезний потенціал у таких сферах, як освіта, медицина, розваги та промисловість. У MirrorTouch [24] користувач взаємодівав зі своїм силуетом на дисплеї, що ефективно пояснювало можливість безконтактної взаємодії. Автори підкреслили важливість чітких закликів до дії для забезпечення взаємодії

через сенсорний екран, якщо жестове введення не є достатнім.

Під час взаємодії з інтерфейсом користувачі можуть робити помилки, наприклад, натискати неправильну кнопку або вводити невірні дані. Важливо, щоб повідомлення про помилки були чіткими, зрозумілими та пояснювали, що саме сталося, як це виправити і які кроки необхідно зробити далі.

У дослідженні, проведеному Chen та ін. (2012) [27], було вивчено вплив розміру кнопок і відстані між ними на продуктивність користувачів із різними моторними здібностями. Продуктивність вимірювалася за такими показниками, як кількість промахів, помилок і час, необхідний для виконання завдання. Результати показали, що для людей без обмежень продуктивність не покращувалася при збільшенні розміру кнопок понад 20 мм. Натомість у групі з порушеннями моторики продуктивність продовжувала зростати при збільшенні розміру кнопок до 25 мм і 30 мм. Однак кнопки більшого розміру могли сповільнювати користувачів, оскільки їм доводилося долати більшу відстань. Відстань між кнопками, згідно з результатами дослідження, не мала суттєвого впливу на частоту промахів учасників.

Деякі дослідження присвячені вивченню підходів до інтеграції жестів у системи взаємодії. Більшість із них орієнтовані на технічні

аспекти створення та впровадження таких систем. Наприклад, Nagy та ін. інтегрували моделі генерації жестів у віртуальних агентів, які використовуються для спілкування [19]. Vuletic та ін. провели огляд 148 статей, присвячених інтерфейсам жестової взаємодії, і встановили, що наявні технічні платформи більше фокусуються на технологіях, аніж на самих жестах [20]. Часто такі технічні платформи не враховують вимоги користувачів. Динамічні жести, такі як переміщення рук, обертальні рухи або малювання кіл рукою, є загальними прикладами в таких системах. У системі тривимірної взаємодії, розробленій Wang та ін., було використано п'ять основних динамічних жестів: хапання, переклад, торкання, перевертання та затискання. Ці рухи фіксувалися за допомогою Leap Motion [27]. Хоча існує низка досліджень, присвячених зв'язку між жестами та командами, роботи, які розглядають інтеграцію жестів у дизайн елементів візуальних інтерфейсів, зустрічаються рідко. Наприклад, Wachs та ін. досліджували прості жести користувачів для навігації та маніпуляцій із зображеннями у стерильному операційному середовищі, де жести асоціювалися з командами залежно від їхньої відносної позиції на екрані [22]. Parra та ін. запропонували метод gestUI, що дозволяє інтегрувати жестову взаємодію у наявні інтерфейси на настільних платформах [25]. Більшість досліджень зосереджена на 2D жестах, які передбачають дотик користувача до екрана.

У ході дослідження було розроблено два прототипи безконтактних жестових інтерфейсів, кожен із яких спрямований на різні сценарії використання та враховує особливості користувацького досвіду. **Перший прототип** є вебзастосунком для малювання мандал, у якому користувач може взаємодіяти за допомогою рухів рук, що відстежуються вебкамерою. Основною ідеєю було використання жестів “відзеркалення рухів”, де користувач бачить спрощену візуалізацію своїх рухів, яка слугує основою для створення симетричних малюнків.

На початковому етапі, коли користувач демонструє перший жест – показує долоню

руки зі стиснутими або розімкненими пальцями [рис. 6], на екрані з'являється невелике коло діаметром 15 пікселів, яке рухається синхронно з його рукою, імітуючи її рухи в дзеркальному відображенні. Таке коло може виконувати функцію курсора в кіосках самообслуговування.

Під час виконання другого жесту коло починає зменшуватися в розмірах залежно від відстані між вказівним і великим пальцями користувача. Це зменшення слугує візуальним індикатором завершення жесту, після чого користувач може перейти до процесу малювання, зімкнувши пальці. Демонстрація роботи прототипу представлена на рис. 8.

Тестування виявило декілька недоліків цього типу інтерфейсу: обмежена зона керування призводила до надмірної швидкості курсора, ускладнюючи точне наведення; тривале використання спричиняло втому м'язів; недостатня точність розпізнавання жестів за поганого освітлення. Прототип підтвердив ефективність жестового керування, але потребує вдосконалення точності та адаптивності. Прототип доступний за посиланням: <https://srv578589.hstgr.cloud/>.



Рис. 6. Жест – захоплення руху руки за допомогою відкритої долоні для керування вказівником



Рис. 7. Жест – поєднання великого та вказівного пальців для виконання функції вибору

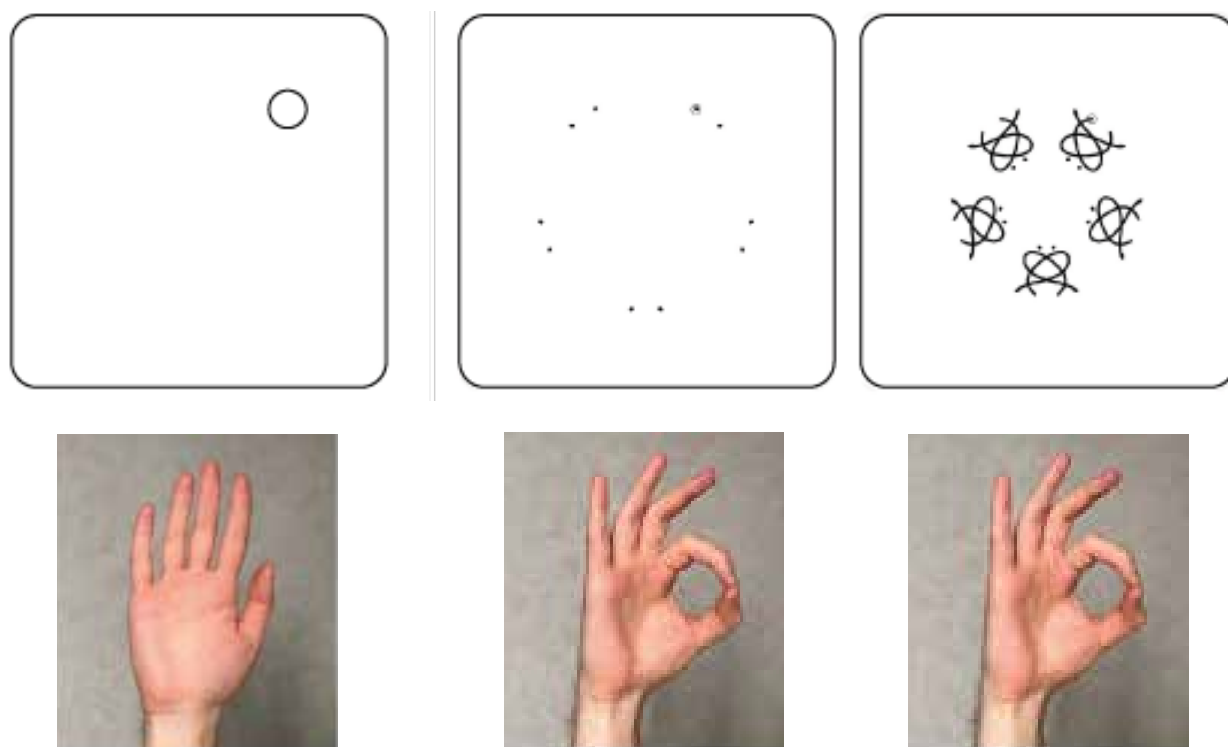


Рис. 8. Демонстрація роботи прототипу № 1

Другий прототип передбачає керування інтерфейсом за допомогою невеликих жестів – рухів одним пальцем, що дозволяє користувачеві тримати руку на одному місці, мінімізуючи фізичне навантаження. Основна мета полягає в забезпеченні доступності інтерфейсу для людей із обмеженою моторикою шляхом використання простих свайпів одним пальцем для навігації та жесту двома пальцями для вибору.

Користувач керує системою, виконуючи свайпи вказівним пальцем у напрямках

«вгору», «вниз», «вліво» або «вправо», що визначає напрямок руху та змінює активний елемент відповідно до його розташування. Виділений елемент підсвічується кольором і змінює розмір для полегшення візуальної орієнтації. Для підтвердження вибору використовується жест з'єднання вказівного та великого пальців (рис. 9).

Інтерфейс містить візуальні підказки, які сигналізують, коли рука виходить за межі зони відстеження, допомагаючи користувачеві повернути її в оптимальне положення. Усі

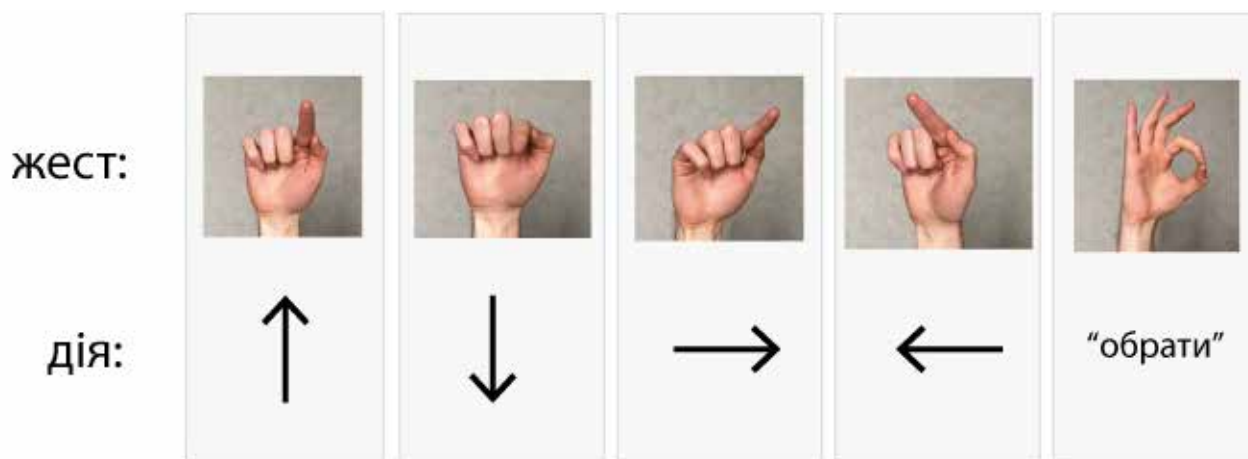


Рис. 9. Жести керування для прототипу № 2

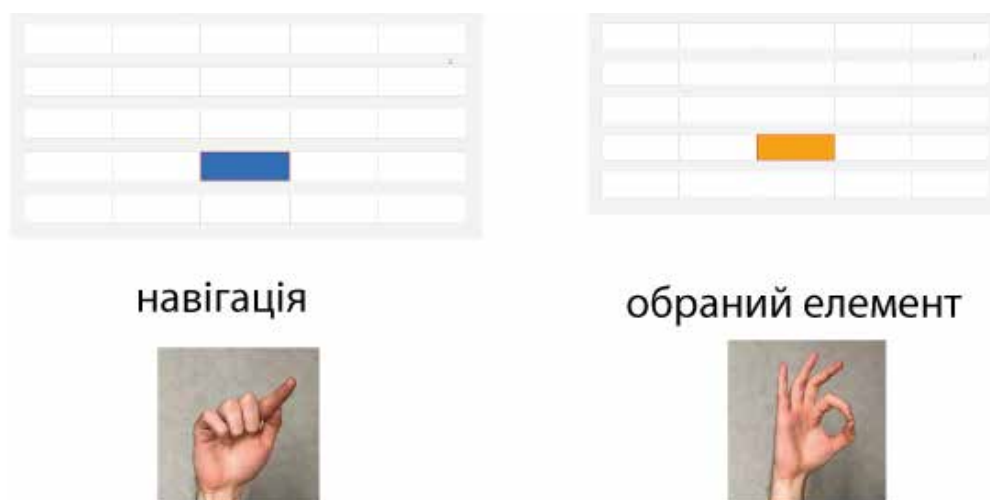


Рис. 10. Демонстрація роботи прототипу №2

інтерактивні елементи розташовані логічно, що дозволяє легко переміщатися між ними за допомогою свайпів, забезпечуючи інтуїтивну взаємодію.

Тестування показало, що система може бути ефективною для людей із обмеженою моторикою, оскільки мінімізує фізичне навантаження. Використання простих рухів зменшило втому, адже рука залишалася в статичному положенні. Основним недоліком є те, що для досягнення потрібного елемента необхідно послідовно переходити через всі елементи, що значно повільніше за прямий дотик. Цей прототип було визнано зручнішим за прототип № 1, оскільки він потребує менше м'язових зусиль і концентрації. Прототип доступний за посиланням: <https://srv578589.hstgr.cloud/navigation/>.

Висновки: Для створення справді зручного та інклюзивного інтерфейсу необхідно забезпечити його ефективну роботу як для людей, які користуються кріслом колісним, так і для людей без порушень рухової функції, при цьому надаючи однаково комфортний досвід взаємодії. На сьогодні одним із наявних методів адаптації кіосків самообслуговування є кнопка на екрані, яка зменшує масштаб інтерфейсу, дозволяючи користувачам крісел колісних дотягуватися до елементів керування. Використання технологій управління жестами за допомогою камер або датчиків руху може дозволити людям, які користуються кріслом колісним

взаємодіяти з інтерфейсом без необхідності адаптувати оригінальний дизайн, розроблений для всіх користувачів. Такий підхід сприяє створенню інклюзивного дизайну. Крім того, важливу роль відіграють форма корпусу кіоска, розташування та розмір екрану, а також оптимальне позиціонування камери або датчика руху для ефективного захоплення жестів. Усі ці аспекти мають бути враховані на етапі проєктування для забезпечення універсального доступу та зручності використання.

На основі розроблених прототипів було сформовано рекомендації для проєктування інтерфейсів безконтактного жестового керування: Для інтуїтивного використання інтерфейсу перед початком роботи користувач має отримати інструкцію та освоїти базові жести. Інтерфейс повинен чітко показувати, коли руки знаходяться в зоні дії камери або датчика, а також коли виходять за її межі. Виділений елемент має візуально відрізнятися за допомогою рамки, зміни кольору, тіні чи інших графічних індикаторів. Дизайн повинен забезпечувати інтуїтивний обмін інформацією, спрощувати сприйняття та мінімізувати потребу в навчанні.

Було визначено, що дії навігації, вибору та підтвердження є найбільш пріоритетними для жестового інтерфейсу.

Жестові інтерфейси мають низку переваг, а також певні обмеження. Стили жестів, сфери застосування, вхідні та вихідні дані є окремими

напрямами для подальших досліджень. Комерційний сектор уже розпочав свій розвиток у відповідь на вагомні результати досліджень. У майбутньому можна очікувати появи більшої кількості дослідницьких і комерційних продуктів. Технології розпізнавання жестів пропонують реалістичні можливості.

Дослідження показало, що інтеграція безконтактних жестів у інтерактивні кіоски самообслуговування має великий потенціал, але вимагає детального аналізу потреб користувачів, розробки інтуїтивних інтерфейсів та створення адаптивних систем, здатних пристосовуватися до різних умов взаємодії.

Література:

1. TensorFlow. About. URL: <https://www.tensorflow.org/about> (дата звернення: 27.01.2025).
2. Wobbrock J.O., Gajos K.Z., Kane S.K., Vanderheiden G.C. Ability-Based Design. *Communications of the ACM*. 2018. Vol. 61, No. 6. P. 62–71. DOI: <https://doi.org/10.1145/3148051>.
3. Tullis T., Albert B. *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. 2nd ed. Morgan Kaufmann Publishers, 2013. P. 333.
4. Veijalainen A.-M. Breaking barriers: Accessible self-service kiosks for everyone. URL: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:169007172> (дата звернення: 06.11.2024).
5. Maguire M.C. A Review of User-Interface Design Guidelines for Public Information Kiosk Systems. *International Journal of Human-Computer Studies*. 1999. Vol. 50, No. 3. P. 263–286. DOI: <https://doi.org/10.1006/ijhc.1998.0243>.
6. Siebenhandl K., Schreder G., Smuc M., Mayr E. A User-Centered Design Approach to Self-Service Ticket Vending Machines. *IEEE Transactions on Professional Communication*. 2013. Vol. 56, No. 2. P. 138–159. DOI: <https://doi.org/10.1109/TPC.2013.2257213>.
7. Allen J., Chudley J. *Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences*. John Wiley & Sons, Ltd, 2012. P. 14.
8. Newell A. User-Sensitive Design for Older and Disabled People. 2008. URL: https://www.researchgate.net/publication/229710245_User-Sensitive_Design_for_Older_and_Disabled_People (дата звернення: 27.01.2025).
9. Юзабіліті. Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%AE%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D1%96%D0%BB%D1%96%D1%82%D1%96> (дата звернення: 15.01.2025).
10. Hartson R., Pyla P. *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Morgan Kaufmann Publishers, 2012. P. 24–26.
11. Mueller J. *Accessibility for Everybody: Understanding the Section 508 Accessibility Requirements*. Appress, 2003. P. 104–105.
12. Touchless experiences. Ultraleap. URL: <https://www.ultraleap.com/enterprise/touchless-experiences/> (дата звернення: 31.12.2024).
13. Kelsen K. *Unleashing the Power of Digital Signage: Content Strategies for the 5th Screen*. Elsevier, 2010. P. 221–223.
14. Koceski S., Koceska N. Vision-Based Gesture Recognition for Human-Computer Interaction and Mobile Robot's Freight Ramp Control. *Proceedings of the International Conference on Information Technology Interfaces, ITI*. 2010. P. 289–294. DOI: <https://doi.org/10.1109/ITI.2010.5543653>.
15. Microsoft Design. *Inclusive Design Toolkit Manual*. 2016. URL: https://download.microsoft.com/download/B/0/D/B0D4BF87-09CE-4417-8F28-D60703D672ED/INCLUSIVE_TOOLKIT_MANUAL_FINAL.pdf (дата звернення: 31.10.2024).
16. Krueger, M. *Artificial Reality II*. Reading: Addison-Wesley, 1991. 320 с.
17. Bragdon A., DeLine R., Hinckley K., Morris M. Code Space. *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces*. 2011. P. 212–221. DOI: <https://doi.org/10.1145/2076354.2076393>.
18. Ahlström D., Hasan K., Irani P. Are You Comfortable Doing That? *Proceedings of the 16th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices & Services – MobileHCI '14*. 2014. DOI: <https://doi.org/10.1145/2628363.2628381>.
19. Nagy R., Kucherenko T., Moell B., Pereira A., Kjellström H., Bernardet U. A Framework for Integrating Gesture Generation Models into Interactive Conversational Agents. *arXiv preprint*. 2021. arXiv:2102.12302.
20. Vuletic T., Duffy A., Hay L., McTeague C., Campbell G., Grealy M. Systematic Literature Review of Hand Gestures Used in Human-Computer Interaction Interfaces. *International Journal of Human-Computer Studies*. 2019. Vol. 129. P. 74–94. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.03.005>.
21. Cruz P.J., Vázquez J.P., Romero R., Chico A., Benalcázar M.E., Álvarez R., López L.I.B., Caraguay L.V. A Deep Q-Network Based Hand Gesture Recognition System for Control of Robotic Platforms. *Scientific Reports*. 2023. Vol. 13. P. 795. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-023-27448-8>.

22. Wachs J., Stern H., Edan Y., Gillam M., Feied C., Smith M., Handler J. Gestix: A Doctor-Computer Sterile Gesture Interface for Dynamic Environments. *Proceedings of the International Conference on Human-Computer Interaction*, Beijing, China. 22–27 July 2007.
23. Interactive kiosk. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_kiosk (дата звернення: 30.11.2024).
24. MirrorTouch: Combining Touch and Mid-Air Gestures for Public Displays. DOI: <https://doi.org/10.1145/2628363.2628379>.
25. Parra O., España S., Panach J.I., Pastor O. An Empirical Comparative Evaluation of gestUI to Include Gesture-Based Interaction in User Interfaces. *Science of Computer Programming*. 2019. Vol. 172. P. 232–263. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.scico.2019.07.004>.
26. Study on the Design of a Non-Contact Interaction System Using Gestures: Framework and Case Study. *Sustainability*. DOI: 10.3390/su16219335.
27. Yang Y., Shen S., Lui K., Lee K., Chen J., Ding H., Liu L., Lu H., Duan L., Wang C. et al. Ultrasonic Robotic System for Noncontact Small Object Manipulation Based on Kinect Gesture Control. *International Journal of Advanced Robotic Systems*. 2017. Vol. 14. P. 1–7. DOI: <https://doi.org/10.1177/1729881417738739>.
28. Feng Y., Uchidiuno U.A., Zahiri H.R., George I., Park A.E., Mentis H. Comparison of Kinect and Leap Motion for Intraoperative Image Interaction. *Surgical Innovation*. 2020. Vol. 28. P. 33–40. DOI: <https://doi.org/10.1177/1553350620947206>.
29. Zhang N., Zhang J., Jiang S., Ge W. The Effects of Layout Order on Interface Complexity: An Eye-Tracking Study for Dashboard Design. *Sensors*. 2024. Vol. 24, No. 18. P. 5966. DOI: <https://doi.org/10.3390/s24185966>.
30. Saffer D. Designing Gestural Interfaces. 1st ed. O'Reilly Media, Sebastopol, CA, 2008. 218 p.
31. ADA Standards for Accessible Design. Kiosk. URL: <https://kiosk.com> (дата звернення: 23.10.2024).

References:

1. TensorFlow. About TensorFlow. Retrieved from: <https://www.tensorflow.org/about>
2. Wobbrock, J. O., Gajos, K. Z., Kane, S. K., & Vanderheiden, G. C. (2018). Ability-based design. *Communications of the ACM*, 61(6), 62–71. DOI: <https://doi.org/10.1145/3148051>
3. Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the user experience: Collecting, analyzing, and presenting usability metrics* (2nd ed.). Morgan Kaufmann Publishers
4. Veijalainen, A.-M. Breaking barriers: Accessible self-service kiosks for everyone. Retrieved from: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:169007172>
5. Maguire, M. C. (1999). A review of user-interface design guidelines for public information kiosk systems. *International Journal of Human-Computer Studies*, 50(3), 263–286. DOI: <https://doi.org/10.1006/ijhc.1998.0243>
6. Siebenhandl, K., Schreder, G., Smuc, M., & Mayr, E. (2013). A user-centered design approach to self-service ticket vending machines. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56(2), 138–159. DOI: <https://doi.org/10.1109/TPC.2013.2257213>
7. Allen, J., & Chudley, J. (2012). *Smashing UX design: Foundations for designing online user experiences*. John Wiley & Sons
8. Newell, A. (2008). User-sensitive design for older and disabled people. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/229710245_User-Sensitive_Design_for_Older_and_Disabled_People
9. Wikipedia contributors. Usability. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved from: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%AE%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D1%96%D0%BB%D1%96%D1%82%D1%96> [in English].
10. Hartson, R., & Pyla, P. (2012). *The UX book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Morgan Kaufmann Publishers
11. Mueller, J. (2003). *Accessibility for everybody: Understanding the Section 508 accessibility requirements*. Apress
12. Ultraleap. Touchless experiences. Retrieved from: <https://www.ultraleap.com/enterprise/touchless-experiences/>
13. Kelsen, K. (2010). *Unleashing the power of digital signage: Content strategies for the 5th screen*. Elsevier
14. Koceski, S., & Koceska, N. (2010). Vision-based gesture recognition for human-computer interaction and mobile robot's freight ramp control. *Proceedings of the International Conference on Information Technology Interfaces (ITI)*, 289–294. DOI: <https://doi.org/10.1109/ITI.2010.5543653> [in English].
15. Microsoft Design. (2016). Inclusive design toolkit manual. Retrieved from: https://download.microsoft.com/download/B/0/D/B0D4BF87-09CE-4417-8F28-D60703D672ED/INCLUSIVE_TOOLKIT_MANUAL_FINAL.pdf
16. Krueger, M. (1991). *Artificial reality II*. Addison-Wesley
17. Bragdon, A., DeLine, R., Hinckley, K., & Morris, M. (2011). Code space. *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces*, 212–221. DOI: <https://doi.org/10.1145/2076354.2076393> [in English].

18. Ahlström, D., Hasan, K., & Irani, P. (2014). *Are you comfortable doing that? Proceedings of the 16th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices & Services – MobileHCI '14*. DOI: <https://doi.org/10.1145/2628363.2628381>
19. Nagy, R., Kucherenko, T., Moell, B., Pereira, A., Kjellström, H., & Bernardet, U. (2021). *A framework for integrating gesture generation models into interactive conversational agents*. *arXiv preprint*. Retrieved from: <https://arxiv.org/abs/2102.12302>
20. Vuletic, T., Duffy, A., Hay, L., McTeague, C., Campbell, G., & Grealy, M. (2019). *Systematic literature review of hand gestures used in human-computer interaction interfaces*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 129, 74–94. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.03.005>
21. Cruz, P. J., Vásquez, J. P., Romero, R., Chico, A., Benalcázar, M. E., Álvarez, R., López, L. I. B., & Caraguay, L. V. (2023). *A deep Q-network based hand gesture recognition system for control of robotic platforms*. *Scientific Reports*, 13, 795. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-023-27448-8>
22. Wachs, J., Stern, H., Edan, Y., Gillam, M., Feied, C., Smith, M., & Handler, J. (2007, July 22–27). *Gestix: A doctor-computer sterile gesture interface for dynamic environments*. *Proceedings of the International Conference on Human-Computer Interaction*, Beijing, China
23. Wikipedia contributors. *Interactive kiosk*. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved from: https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_kiosk
24. *MirrorTouch: Combining touch and mid-air gestures for public displays*. DOI: <https://doi.org/10.1145/2628363.2628379>
25. Parra, O., España, S., Panach, J. I., & Pastor, O. (2019). *An empirical comparative evaluation of gestUI to include gesture-based interaction in user interfaces*. *Science of Computer Programming*, 172, 232–263. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.scico.2019.07.004>
26. *Study on the design of a non-contact interaction system using gestures: Framework and case study*. *Sustainability*. DOI: <https://doi.org/10.3390/su16219335>
27. Yang, Y., Shen, S., Lui, K., Lee, K., Chen, J., Ding, H., Liu, L., Lu, H., Duan, L., Wang, C., et al. (2017). *Ultrasonic robotic system for noncontact small object manipulation based on Kinect gesture control*. *International Journal of Advanced Robotic Systems*, 14, 1–7. DOI: <https://doi.org/10.1177/1729881417738739>
28. Feng, Y., Uchidiuno, U. A., Zahiri, H. R., George, I., Park, A. E., & Mentis, H. (2020). *Comparison of Kinect and Leap Motion for intraoperative image interaction*. *Surgical Innovation*, 28, 33–40. DOI: <https://doi.org/10.1177/1553350620947206>
29. Zhang, N., Zhang, J., Jiang, S., & Ge, W. (2024). *The effects of layout order on interface complexity: An eye-tracking study for dashboard design*. *Sensors*, 24(18), 5966. DOI: <https://doi.org/10.3390/s24185966>
30. Saffer, D. (2008). *Designing gestural interfaces* (1st ed.). O'Reilly Media
31. *ADA Standards for Accessible Design. Kiosk*. Retrieved from: <https://kiosk.com>

УДК 7.01/.02:761(31)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.7>**Гулей Ольга Володимирівна,**

заслужений майстер народної творчості України, доцент,

доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка

ORCID ID: 0000-0002-6501-5022

GuleyOlga@i.ua

Тарапата-Більченко Лідія Григорівна,

кандидат філософських наук, доцент,

доцент кафедри музичного мистецтва

Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка

ORCID ID: 0000-0001-5449-1480

tarapata@meta.ua

Никифоров Антон Михайлович,

магістрант кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка

ORCID ID: 0009-0003-4268-0251

anton.m.nikiforov@gmail.com

**ТВОРЧІСТЬ КАЦУШІКИ ХОКУСАЯ ТА УТАГАВИ ХІРОШІГЕ
У КОМПАРАТИВНОМУ ВИМІРІ**

Стаття висвітлює результати компаративного аналізу творчості Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге як видатних представників японської гравюри укійо-е. Визначено художні домінанти, технічні прийоми та композиційні рішення індивідуальних художніх стилів всесвітньовідомих майстрів японського пейзажу. Конкретизовано особливості втілення художнього образу, колористичні рішення, символічні елементи, методи передачі простору та глибини.

З'ясовано, що художні методи Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге суттєво відрізняються за жанровою спрямованістю, композиційним рішенням, перспективою та палітрою кольорів. Художній стиль Кацушіки Хокусая – це експресія, динамізм, багатофігурність композиції, драматичність ракурсу та контрастність ліній. Образи буремної природи, могутніх хвиль, гірських масивів та легендарних персонажів свідчать про прагнення майстра до енергійного та символічного зображення навколишнього світу. Кацушіка Хокусай активно експериментує з перспективою, використовує насичену кольорову гаму та новаторські прийоми для створення глибини простору.

Утагава Хірошіге віддає перевагу ліричному, споглядальному зображенню пейзажів, які передають атмосферність та змінність природних станів. Його композиції відзначаються рівновагою та гармонією, які досягаються завдяки градаціям кольору з ефектом м'яких переходів між планами. Художник майстерно використовує колористику для створення настрою, застосовуючи ніжні пастельні відтінки, які передають ранковий серпанок, вечірні сутінки та дощові краєвиди. У творах Утагави Хірошіге перспектива не драматизує пейзаж, а слугує засобом м'якого занурення глядача в атмосферу єднання з природою.

Наголошено на унікальності творчих підходів Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге, вагомості їх внеску у формування японської мистецької спадщини та розвиток світового мистецтва. Констатовано вплив майстрів укійо-е на європейських імпресіоністів, які захоплювалися технікою та естетикою японських пейзажних гравюр.

Ключові слова: Кацушіка Хокусай, Утагава Хірошіге, японська гравюра, укійо-е, компаративний аналіз.

Hulei Olga, Tarapata-Bilchenko Lidia, Nykyforov Anton. THE WORK OF KATSUSHIKA HOKUSAI AND UTAGAWA HIROSHIGE IN A COMPARATIVE DIMENSION

The article highlights the results of a comparative analysis of the work of Katsushika Hokusai (Japanese: 葛飾 北斎) and Utagawa (Ando) Hiroshige (Japanese: 歌川広重) as prominent representatives of Japanese

ukiyo-e woodblock printmaking. The dominant artistic features, technical techniques, and compositional solutions of the individual artistic styles of these world-famous masters of Japanese landscape are identified. The features of the embodiment of the artistic image, color palettes, symbolic elements, and methods of transmitting space and depth are specified.

It is found that the artistic methods of Katsushika Hokusai and Utagawa Hiroshige differ significantly in genre orientation, compositional solution, methods of using perspective, and range of colors. Katsushika Hokusai's artistic style is characterized by expression, dynamism, multi-figure compositions, striking perspective, and contrast of lines. Images of stormy nature, mighty waves, mountain ranges, and legendary characters testify to the master's desire for an energetic and symbolic depiction of the surrounding world. Katsushika Hokusai actively experiments with perspective, uses a rich color scheme, and innovative techniques to create depth of space and compositional construction.

Utagawa Hiroshige prefers a lyrical, contemplative depiction of landscapes that convey the atmosphere and variability of natural states. His compositions are distinguished by balance and harmony, which are achieved thanks to color gradations with the effect of soft transitions between layers. The artist skillfully uses color to create a mood, employing delicate pastel shades that convey morning haze, evening twilight, and rainy landscapes. In the works of Utagawa Hiroshige, perspective does not dramatize the landscape but serves as a means of gently immersing the viewer in the atmosphere of unity with nature.

This article highlights the uniqueness of the creative approaches of Katsushika Hokusai and Utagawa Hiroshige, as well as the importance of their contribution to the formation of Japanese artistic heritage and the development of world art. The influence of ukiyo-e masters on European impressionists, who were fascinated by the technique and aesthetics of Japanese landscape prints, is noted.

Key words: Katsushika Hokusai, Utagawa Hiroshige, Japanese woodblock printmaking, ukiyo-e, comparative analysis.

Вступ. Творчість Кацушіки Хокусая та його послідовника Утагави Хірошіге є ключовими етапами розвитку японського мистецтва укійо-е, які вплинули не лише на національну художню традицію, але й на європейське мистецтво. Хокусай як майстер гравюри розширив сприйняття пейзажного жанру, надавши йому монументальності та масштабності, що стало справжнім відкриттям для європейських митців. Водночас творчість Хірошіге відзначилася ліричністю та емоційністю, створюючи інший вимір сприйняття природи. Новаторські аспекти творчості цих художників, їх взаємодія на рівні індивідуальних художніх стилів, вплив японської гравюри укійо-е на розвиток японського та європейського мистецтва, комунікативна взаємодія східноазійського та західноєвропейського образотворчого мистецтва є важливими складовими сучасного мистецтвознавчого дискурсу та заслуговують на дослідницьку увагу.

Матеріали та метод. Твори Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге стали символами епохи Едо, джерелом натхнення для митців усього світу та бажаним об'єктом мистецтвознавчих досліджень. До знакових робіт початку ХХ ст. у вітчизняній орієнталістиці належить видання музею мистецтв

Української академії наук (Київ, 1928 р.), у якому на підставі аналізу 232 японських гравюр з колекції Б. Ханенка, придбаних у 1904 р. видатним колекціонером та меценатом у Маньчжурії, аспірантка П. Гудалова-Кульженко висвітлює деякі особливості японської ксилографії.

Сучасне вітчизняне мистецтвознавство продовжує відкривати нові аспекти творчості видатних японських майстрів як у персональному, так і у компаративному вимірах. Художні, технічні та композиційні особливості гравюр Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге ґрунтовно аналізують Є. Орлова, А. Ожога-Масловська, Н. Скотар. Порівняльний аналіз творчості Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге здійснюють Л. Литвинюк, К. Шауліс, К. Жернокльов. Вони констатують наявність у творах Хокусая нових для укійо-е європейських принципів перспективи, тоді як Хірошіге майстерно поєднує традиційний японський живопис з класичною технікою гравюри укійо-е. У панорамі наукових досліджень є роботи, які з'ясовують стилістичні особливості японського образотворчого мистецтва періоду Едо (Я. Ладчин); історичні аспекти розвитку традиційної японської ксилографії (В. Парамонова); вплив японського

мистецтва на художників-імпресіоністів та становлення європейського модерну (Ю. Івашко, Т. Кузьменко).

Наявність японських гравюр у сучасному віртуальному публічному просторі дозволяє активно використовувати їх як матеріал досліджень.

Мета статті – здійснити комплексне порівняння творчості Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге, з'ясувавши особливості їх індивідуального художнього стилю та вплив на світове образотворче мистецтво.

Дослідження спрямоване на визначення художніх домінант, технічних прийомів та композиційних рішень, притаманних індивідуальним художнім стилям всесвітньовідомих майстрів японського пейзажу, а також на виявлення історико-культурного контексту, що сформував їхню творчість. Вибір методів дослідження зумовлений міждисциплінарним підходом, який поєднує мистецтвознавчий, історичний та компаративний аспекти.

Результати. Всі визначальні риси і можливості японської гравюри досягли вершини у творчості Кацушіки Хокусая (1760–1849), який втілює у художніх образах багатоманітність проявів життя від миттєвої вуличної сцени до величі природних стихій. Хокусай був живописцем, поетом, письменником, постійно цікавився науковими досягненнями свого часу, невтомно і багато подорожував. Однак його творчі сили були сконцентровані на жанрі гравюри, що дало йому всесвітнє визнання та вихід японської ксилографії на новий рівень розвитку як у художньому, так і у технічному плані.

Пейзажі Хокусая мають багато спільного з класичним японським живописом та з укіе XVIII ст., однак існують і принципові відмінності. У класичній східноазійській інтерпретації природи ігнорується реальний образ зображуваного, спостерігається прагнення до втілення загальних філософських ідей про буття Всесвіту. Між тим у Хокусая пейзаж завжди пов'язаний з конкретною місцевістю, топографічні особливості якої нерідко уточнюються за допомогою написів. Конкретність пейзажів Хокусая відрізняється від конкретності укіе XVIII ст., де зображення природи

не виходить за рамки сумлінних і дещо незграбних топографічних ескізів. Попри те, що Хокусай постійно робив начерки з натури і потім переробляв їх, створюючи узагальнений образ, його пейзаж завжди був заснований на конкретному мотиві. Зразками є знамениті серії «Тридцять шість видів гори Фудзі», «Мости», «Сто краєвидів Фудзі», «Подорож по водоспадам країни», які й досі сприймаються як втілення душі Японії [1].

Слід зазначити, що більшість робіт Хокусая не є суто пейзажними: вони стоять на межі пейзажу і жанрової картини. Це виявляє себе не стільки у композиційних рішеннях, скільки у смислових акцентах творів. У гравюрах Хокусая природа виступає як середовище життєдіяльності людини. Як зазначає В. Парамонова, гравюри Хокусая відрізняються від робіт інших майстрів тим, що художник зображує краєвид як фон, на якому люди активно взаємодіють із природою на тлі пейзажу [2, с. 155].

Потужний потенціал майстра найбільш виразно втілюється у гравюрах «Тридцять шість видів гори Фудзі». Кожен аркуш цінний сам по собі, а серія у цілому – це концепція життя та світобудови, втілена художником-філософом і художником-поетом засобами образотворчого мистецтва. На задньому плані завжди присутня Гора Фудзі – священний і найулюбленіший символ Японії. Середній план сповнений сценами буденного життя людей з їх справами, клопotaми та щоденними турботами. Передній план – це простір для глядача, який разом із художником крізь метушню повсякденності відкриває для себе велич природи у її вічному і сакральному порядку [2, с. 156].

Хокусай як художник не задовольняється безпосередньою передачею природного мотиву, як його попередники-перспективісти. Він узагальнює краєвид, досягаючи його символічного звучання. Пейзажі Хокусая являють собою втілення задуму на основі комбінації стилізованих елементів, притаманних тій чи іншій місцевості. Творчий метод японського майстра полягає в тому, щоб у момент втілення художнього задуму митець відчував себе не тільки суб'єктом-творцем, але

й частиною об'єкту малювання. Характерною для майстра є увага до зображуваних речей, що дозволяє кожну деталь збагатити власним змістом і надати їй художньої цінності [3].

Творчість Кацушики Хокусая вирізняється масштабністю, динамічністю та новаторським підходом до зображення простору. Митець не тільки успадкував досягнення багатовікової образотворчої культури Японії, але й запозичив та творчо інтерпретував європейські художні методи створення гравюри, зразки якої надходили тоді до Японії через порт Нагасаки. Митець залишив понад 30 тисяч малюнків і гравюр, проілюстрував понад 500 книжок. Його краєвиди стали взірцем монументального пейзажу та мали значний вплив на європейське мистецтво, зокрема на імпресіоністів. Відтак, творчість Хокусая не просто нова грань, але новий рівень мистецтва укійо-е. Хокусай, вперше в японському мистецтві зробив пейзаж втіленням образу батьківщини та у своїй неперевершеній майстерності рисувальника і гравера вивів прийом ксилографії на вершину досконалості.

Образ батьківщини був по-новому інтерпретований послідовником Хокусая – Утагаваю (Андо) Хірошіге (1787–1858), творцем ліричних пейзажних композицій. У його роботах пейзаж укійо-е отримує подальше досконале втілення. У пейзажній серії Хірошіге «53 станції Токайдо» висвітлено те нове, що вніс Хірошіге в пейзаж укійо-е у порівнянні з його основоположником Хокусаєм [4].

Сучасники нерідко дорікали митцю за спотворення реального вигляду зображеної місцевості. Це стосувалося як «53 станцій Токайдо», так і «Сто знаменитих видів Едо». Однак відомо, що Хірошіге під час подорожей вів щоденник, у якому ретельно фіксував краєвиди, тож «неточності» у зображенні дійсності були продиктовані суто художніми міркуваннями. Хірошіге не тільки зображав природу, але й прагнув передати її емоційну домінанту, настрій, тому для втілення творчого задуму художник міг опускати чи змінювати окремі деталі, або ж додавати неіснуючі [5].

На відміну від Хокусая, пейзажі якого носять характер філософського міркування

про природу і людину, Хірошіге, у першу чергу, – це лірик. Головне для нього – створити такий образ природи, щоб глядач міг відчувати її настрій. М'який ліризм, природність і простота відрізняють пейзажі Хірошіге. Якщо вважати, що пейзаж – це «портрет» місцевості, то пейзаж Хірошіге – її психологічний портрет.

Своїм найкращим творінням майстер вважав серію «Сто видів Едо». Саме тут найбільше відчувається вплив Хокусая та європейської художньої традиції: сміливі ракурси, контрасти тону та кольору, виразна ефектність. Сприйняттю багатьох пейзажів серії як декоративних творів сприяє і яскраве різнобарв'я фарб, і незвичайна композиція. Композиційна структура гравюр зі «Ста знаменитих видів Едо» не зовсім характерна для творчості Хірошіге. Серед аркушів цієї серії зустрічаються два головних типи пейзажів: безпосередні замальовки з натури та види, в яких переважають декоративні риси. Тут Хірошіге приходить до нового для японського мистецтва розуміння завдань, які має виконати художник у жанрі пейзажу. Таке розуміння не було властивим для Кацушіки Хокусая. Мова йде не просто про достовірне зображення місцевості і, навіть, не про піднесення конкретного топографічного мотиву до рівня символу (як було деколи у Хокусая), а про створення образу природи, який впливає на почуття людини, створюючи особливий настрій, залежний від стану природи, – ось таку неоднозначну і складну мету ставив перед собою Хірошіге [6].

Зазначений підхід є новим для пейзажної гравюри укійо-е, хоча, у той же час, він відповідає її принципам у набагато більшій мірі, ніж монументальні, і, нерідко, відсторонені від людських емоцій, пейзажі Хокусая, в яких людина постає як неодухотворена деталь в одвічних конструкціях природи. Разом з тим Хірошіге не цурається буденності, для нього не існує «вульгарних» предметів, у його роботах пейзажний мотив є шляхом до осягнення сутності природи, її душі. Пейзажі Хірошіге не такі монументальні та філософські, як у Хокусая, вони більш камерні, ліричні, але, в той же час,

більш емоційні та насичені [7]. Як зазначає П. Гудалова-Кульженко, Хірошіге створив унікальний поетичний образ Японії, що контрастував із монументальністю Хокусая, і став одним із головних натхненників європейських імпресіоністів [8].

Гравюри Хокусая «Велика хвиля біля Канагави» та серія «Сто краєвидів Едо» Хірошіге набули культового статусу та суттєво вплинули на імпресіоністів і постімпресіоністів, зокрема: Клода Моне, Едуарда Мане, Едгара Дега, Вінсента ван Гога, Анрі де Тулуз-Лотрека, Поля Гогена та інших. Художники не лише запозичували візуальні особливості укійо-е – сюжетні мотиви, композиційні прийоми, колористичні рішення, лінії та контрасти, але й активно займалися колекціонуванням японських гравюр [9; 10].

Висновки. Творчість Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге – це видатне явище в історії японської гравюри. До сьогодні їх вплив виходить далеко за межі Японії, позначаючись на розвитку європейського мистецтва. Компаративний аналіз творчості видатних майстрів укійо-е дозволяє констатувати наявність суттєвих відмінностей між їх індивідуальними художніми стилями. З'ясовано, що художні методи Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге відрізняються за жанровою спрямованістю, композиційним рішенням, перспективою, палітрою кольорів.

Жанрова спрямованість:

Хокусай відомий своїми драматичними композиціями, використанням динаміки та експресії. Його серія «Тридцять шість видів гори Фудзі» (зокрема, знаменита «Велика

хвиля в Канагаві») демонструє захоплення величчю та могутністю природи.

Хірошіге спеціалізувався на пейзажних серіях, зокрема «П'ятдесят три станції Токайдо», «Сто знаменитих видів Едо». Його роботи передають поетичність і спокій японських ландшафтів, часто акцентуючи увагу на сезонних змінах.

Композиція та перспектива:

Хокусай застосовував більш сміливі ракурси, передаючи рух і енергію (наприклад, хвилі, що загрожують човнам). У його роботах проглядаються європейські елементи передачі перспективи.

Хірошіге тяжів до більш плавної та гармонійної композиції, часто використовуючи ефект туманних далечіней і насичених переходів кольору. Його гравюри передають глибину пейзажу засобом розшарування переднього та заднього плану.

Кольорова гама:

Хокусай активно використовував яскраві контрасти та насичені тони, що надавали його роботам драматизму.

Хірошіге надавав перевагу м'яким, приглушеним відтінкам, що створювали атмосферу спокою та ностальгії.

Вплив на європейське мистецтво:

Хокусай мав значний вплив на імпресіоністів, постімпресіоністів.

Хірошіге також вплинув на європейських художників, які цінували його здатність передавати атмосферу та мінливість природи.

Перспективи подальших наукових розвідок вбачаємо у ретельному вивченні взаємовпливів західноєвропейського живопису та японського традиційного мистецтва гравюри.

Література:

1. Орлова Є. Японське мистецтво. Кацусіка Хокусай та його гравюри. *Мистецтво в школі : музика, образотворче мистецтво, художня культура*. 2011. № 9. С. 13–16.
2. Парамонова В. До історії розвитку традиційної японської ксилографії : сурімоно і манга Кацусіки Хокусая. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/727b4f08-493a-4408-a4ae-bd6af9a9911d/content>
3. Скотар Н. Мистецтво укійо-е. 2017. URL: <https://www.nihonbu.club/2017/03/19/ukiyo-e/>
4. Литвинюк Л., Шауліс К. Образи природи в японській графіці: основні тенденції та етапи розвитку кінця XVIII – початку XX ст. *Knowledge, Education, Law, Management*. 2020. №5 (33). Vol. 3. Р. 19–23.
5. Ладчин Я. Художні особливості символізму в японському образотворчому мистецтві періоду Едо. *АПТ-простір*. 2024. №1(4). С. 183–207.

6. Литвинюк Л., Шауліс К., Жернокльов К. Романтизація регіональних особливостей та поетика мандрів країною у серіях гравюр Кацусіка Хокусай та Андо Хірошіге. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 41(2). С. 69–75.
7. Шауліс К. Японська графіка кінця XVIII – початку XXI ст.: художня репрезентація образів природи : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.05. Львів. 2020. 20 с.
8. Гудалова-Кульженко П. Японська гравюра на виставці мистецтва Далекого Сходу. Київ : Видання музею мистецтв УАН. 1928. 30 с.
9. Івашко Ю. Японська культура як один із витоків європейського модерну. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. 2008. № 19. С. 3–10.
10. Кузьменко Т. Вплив Японського Мистецтва на Імпресіонізм. 2020. URL: surl.li/jmobey.

References:

1. Orlova, Ye. (2011). Yaponske mystetstvo. Katsushika Khokusai ta yoho hraviury [Japanese art. Katsushika Hokusai and his prints]. *Mystetstvo v shkoli: muzyka, obrazotvorche mystetstvo, khudozhnia kultura*, 9, 13–16 [in Ukrainian].
2. Paramonova, V. *Do istorii rozvytku tradytsiinoi yaponskoi ksylohrafi: surimono i manha Katsusiky Khokusaia* [Toward the history of the development of traditional Japanese woodblock printing: surimono and manga by Katsushika Hokusai]. Retrieved from <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/727b4f08-493a-4408-a4ae-bd6af9a9911d/content> [in Ukrainian].
3. Skotar, N. (2017). *Mystetstvo ukiyo-e* [The art of ukiyo-e]. Retrieved from <https://www.nihonbu.club/2017/03/19/ukiyo-e/> [in Ukrainian].
4. Lytvyniuk, L., & Shaulis, K. (2020). Obrazy pryrody v yaponskii hrafi: osnovni tendentsii ta etapy rozvytku kintsia XVIII – pochatku XX st. [Images of nature in Japanese graphics: main trends and stages of development of the late 18th– early 20th centuries]. *Knowledge, Education, Law, Management*, 5(33), 19–23 [in Ukrainian].
5. Ladchyn, Ya. (2024). Khudozhni osoblyvosti symbolizmu v yaponskomu obrazotvorchomu mystetstvi periodu Edo [Artistic features of symbolism in Japanese fine art of the Edo period]. *ART-prostir*, 1(4), 183–207 [in Ukrainian].
6. Lytvyniuk, L., Shaulis, K., & Zhernoklov, K. (2021). Romantyzatsiia rehionalnykh osoblyvostei ta poetyka mandriv krainoiu u seriakh hraviur Katsushika Khokusai ta Ando Khiroshihie [Romanticization of regional features and the poetics of country travel in the series of prints by Katsushika Hokusai and Ando Hiroshige]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 41(2), 69–75 [in Ukrainian].
7. Shaulis, K. (2020). *Yaponska hrafi kintsia 18th – pochatku 21st.: khudozhnia reprezentatsiia obraziv pryrody* [Japanese graphics of the late 18th – early 21st centuries: artistic representation of images of nature]: avtoref. dys. ... kand. mystetstvoznnavstva: 17.00.05. Lviv [in Ukrainian].
8. Hudalova-Kulzhenko, P. (1928). *Yaponska hraviura na vystavtsi mystetstva Dalekoho Skhodu* [Japanese engraving at the Far Eastern Art Exhibition]. Kyiv: Vydannia muzeiu mystetstv UAN [in Ukrainian].
9. Ivashko, Yu. (2008). Yaponska kultura yak odyin iz vytokiv yevropeiskoho modernu [Japanese culture as one of the origins of European modernism]. *Suchasni problemy arkhitektury ta mistobuduvannia*, 19, 3–10 [in Ukrainian].
10. Kuzmenko, N. (2020). *Vplyv Yaponskoho Mystetstva na Impresionizm* [The Influence of Japanese Art on Impressionism]. Retrieved from: surl.li/jmobey [in Ukrainian].

УДК 76.071.1(477)"16/17"Зубрицький+[7.046.3:27-312.47](477) "16/17"

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.8>**Деревська Олена Володимирівна,**

аспірантка кафедри теорії та історії мистецтва

Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури

ORCID ID: 0000-0002-7057-6051

olena.derevska@naoma.edu.ua

ІКОНОГРАФІЯ АПОКАЛІПТИЧНОЇ БОГОРОДИЦІ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ТРАДИЦІЙ ЗАХІДНОЄВРОПЕЙСЬКИХ КОНФЕСІЙ В УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ XVII-XVIII СТ. І ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРАЗУ НИКОДИМОМ ЗУБРИЦЬКИМ

Серед символічних образів Богородиці особливою є інтерпретація її у вигляді Апокаліптичної Богородиці, заснована на Розділі 12 Апокаліпсису (Об'явлення). Розглянуто виникнення цієї художньої традиції у західноєвропейському мистецтві ще у Середньовіччі і аналізує розвиток іконографії Апокаліптичної Богородиці у ранньомодерному періоді (епоху Відродження і бароко), що необхідно для розуміння витоків особливостей цієї іконографії. Наводяться ключові твори, що сприяли розвиткові композиції і іконографії Апокаліптичної Богородиці в західноєвропейському мистецтві. Наведено приклади використання образу Апокаліптичної Богородиці як католиками, так і протестантами, з аналізом різниці в іконографії. Дослідження розглядає перенесення і трансформацію цієї марійної іконографії в українському мистецтві XVII–XVIII ст., пояснюючи її православну теологічну основу, і зосереджуючи увагу здебільшого на зразках православного мистецтва. Проаналізований широкий ряд творів мистецтва різних видів (стінопис, книжкова рукописна мініатюра, гравюра, металопластика тощо) дозволяє спростувати підхід до трактування образу Апокаліптичної Богородиці як явища суто католицької іконографії. Відзначено особливості трактування образу Апокаліптичної Богородиці художниками з різних регіонів і в різні хронологічні періоди, зокрема київських граверів Іллі та Прокопія (XVII ст.), Захарії Самуїловича (кін. XVII – поч. XVIII ст.), полтавського майстра Серафіона Захарієвича Б. (XVII ст.), невстановлених галицьких, волинських і чернігівських митців тощо. Показаний внесок Никодима Зубрицького, видатного гравера кін. XVII – поч. XVIII ст., у розробку іконографії Апокаліптичної Богородиці, на прикладі його гравюр до унівського Євангелія Учительного (1696), львівських Акафістів (1699), чернігівського Нового заповіту (1717).

Ключові слова: іконографія, образ, Апокаліптична Богородиця, дереворіз, Никодим Зубрицький.

Derevska Olena. ICONOGRAPHY OF THE APOCALYPTIC VIRGIN: THE TRANSFORMATION OF WESTERN EUROPEAN CONFESSIONAL TRADITIONS IN UKRAINIAN ART OF THE 17TH-18TH C. AND THE INTERPRETATION OF THE IMAGE BY NIKODEM ZUBRZYCKI

Among the symbolic images of the Theotokos, the interpretation of her as the Apocalyptic Virgin, based on Chapter 12 of the Apocalypse (Revelation), is particularly significant. The research examines the emergence of this artistic tradition in Western European art during the Middle Ages and analyzes the development of the Apocalyptic Virgin iconography in the early modern period (Renaissance and Baroque), which is necessary for understanding the origins of the peculiarities of this iconography. Key works that contributed to the development of the composition and iconography of the Apocalyptic Virgin in Western European art are presented. The paper provides examples of the use of the image of the Apocalyptic Virgin both by Catholics and Protestants, with an analysis of the differences in iconography. The research explores the transfer and transformation of this Marian iconography in Ukrainian art of the 17th–18th c., explaining its Orthodox theological basis, with a focus primarily on examples of Orthodox art. A broad range of artworks of various types (wall painting, manuscript miniatures, engravings, metalwork, etc.) is analyzed, refuting the approach that interprets the image of the Apocalyptic Virgin as a phenomenon of purely Catholic iconography. The study highlights the peculiarities of the interpretation of the image of the Apocalyptic Virgin by artists from different regions and periods, particularly Kyiv engravers Illia and Prokopii (17th c.), Zacharij Samuilovycz (late 17th – early 18th c.), the Poltava master Serafion Zakhariievych B. (17th c.), unidentified artists from Galicia, Volhynia, and Chernihiv etc. The contribution

of Nikodem Zubrzycki, a prominent engraver from the late 17th – early 18th century, to the development of the iconography of the Apocalyptic Virgin is shown through his engravings for the Univ Didactic Gospel (1696), the Lviv Akathists (1699), and the Chernihiv New Testament (1717).

Key words: iconography, image, Apocalyptic Virgin, woodcut, Nikodem Zubrzycki.

Постановка проблеми. Виникнення художньої традиції зображення Богородиці в символічному образі Жінки Апокаліпсису, а також подальший розвиток цього сюжету в українському мистецтві XVII–XVIII ст., є на сьогодні недостатньо дослідженим. Цікавою властивістю цієї теми на українському ґрунті є взаємне проникнення і змішування західних та східних художніх та іконографічних традицій, а також використання цієї іконографії різними конфесіями.

Матеріали та методи. В ході дослідження були застосовані діалектичний та міждисциплінарний підходи. Основні загальнонаукові методи дослідження – аналіз і синтез. Основний мистецтвознавчий метод – іконографічний аналіз, із застосуванням елементів формально-стилістичного аналізу. Матеріалами дослідження стали твори мистецтва з інституційних і приватних колекцій, архівні документи, християнські джерельні тексти, а також наукові праці, присвячені тематиці Апокаліптичної Богородиці.

Аналіз літератури. Серед праць, що торкаються тематики Апокаліптичної Богородиці в українському мистецтві, варто виділити статті О. Широкої, присвячені дослідженню символічних образів Богородиці [26], а також іконографії богородичних акафістів [25]. О. Болюк розглядає тип Апокаліптичної Богородиці в своїй монографії [8]. Автором однієї з перших статей, що звертає увагу на цей образ в українському мистецтві, є В. Делюга [29]. Нещодавній аналіз цього образу в українському іконостасі в католицькому іконографічному варіанті Непорочного Зачаття здійснено М. Пелех [19]. Корисними для нашого дослідження були також ряд інших праць, присвячених розвитку західноєвропейської іконографії Апокаліптичної Богородиці, на які ми далі посилатимемося.

Метою дослідження є представити стисло західноєвропейську традицію зображення

Апокаліптичної Богородиці, проаналізувати розвиток вказаної іконографії в українському мистецтві XVII–XVIII ст. на зразках, створених переважно в православному середовищі, а також розглянути окремо образ Апокаліптичної Богородиці в творчості Никодима Зубрицького.

Виклад основних результатів дослідження. Марійна інтерпретація образу Жінки, зодягненої в сонце з Апокаліпсису (Об'явл. 12:1–6) – ототожнення цього образу із Богоматір'ю – стало популярним із XII ст. після проповідей св. Бернарда Клервоського. Хоча до цього такої ж інтерпретації притримувалися деякі богослови, зокрема свв. Єпифаній, Екуменій, Андрій Кесарійський, проте саме з XII ст. таке трактування стало переважати на Заході [5, с. 68–69].

Марійна іконографія Жінки, зодягненої в Сонце, також зустрічається – приміром, у керамічному панно XV ст. Еліа делла Марра «Мадонна з Дитям» з собору Сан Лоренцо у Мантуї, Італія [32, с. 52]. В інкунабулі 1459 р., що зберігається в Центральній і Університетській бібліотеці Люцерни і включає коментарі до Біблії Ніколая де Ліри, є мініатюра із Деревом Єссея, завершеним поясным зображенням Діви Марії з Ісусом на півмісяці та з променями сонця за спиною [34].

Існує легендарний образ Матері Божої Гваделупської, що представляє Богоматір у вигляді вагітної жінки, що стоїть на півмісяці, із променями сонця за нею. Точна дата виникнення зображення на тільмі (традиційному мексиканському плащі з волокон кактуса) св. Хуана Дієго, що вважається церквою нерукотворним, дискутується: передання говорить про 1531 р., перше точне свідоцтво про твір відноситься до 1648 р., проте є згадки, що культ цього варіанта Богоматері був вже поширеним у Мексиці на кінець XVI ст. Існує гіпотеза про авторство образу художника XVI ст. Маркоса Сіпак де Акіно [36, с. 571, 577–578].

Цикл гравюр Альбрехта Дюрера «Життя Діви Марії» (1502–1511) на титулі містив зображення сидячої на великому півмісяці Богородиці із Дитям, яке й стало прототипом багатьох подібних гравюр. Богородиця зображена із покривалом на голові, промені відходять від її голови та фігури. 12 зірок формують вінок, що витає у повітрі над головою Марії. Богородиця зображена у процесі годування Дитини, вона схожа на звичайну жінку-матір, а не на Непорочну Діву на троні [30]. Формально марійний, такий, що відповідає католицькому поклонінню Богородиці, цикл Дюрера ніс риси протестантської іконографічної оповідності, де акцент робиться не на вшановуванні образу святих, а на сюжетній відповідності біблійному тексту [27, с. 20].

Подібним чином зображена Апокаліптична Богородиця і Ієронімом Віріксом в гравюрі «Мадонна з дитям на півмісяці» (бл. 1600), прототипом якої була вищезгадана робота Дюрера. Як мінімум до падіння Антверпена у 1585 р. і також у 1586 р., як вказують джерела [37, с. 63], родина Віріксів були записані лютеранами. Стилїстика гравюри Вірікса ще більш скромна навіть у порівнянні із прототипом Дюрера; відсутність вінка з 12 зірок над головою Марії, її ще більш нахилена голова – у поєднанні із фактами про конфесійну належність автора дають змогу стверджувати, що цей образ був протестантським за своїм духом, на відміну від більш католицьких за характером своєї іконографії зображень сидячої Богородиці з Дитям на півмісяці Корнеліса Блумарта (1611) з Державного музею в Амстердамі, Еліаса ван де Босхе (1607) з Національної галереї мистецтв в Вашингтоні та Якоба Матама (1607) з Архіву Північної Голландії [35].

В Біблії Лютера, ілюстрації до якої реформатор редагував власноруч, щоб вони відповідали Слову (видання з 1534 по 1546 р. Віттенберзької Біблії Люффта [9, с. 139–140]), зображення Апокаліптичної Діви Марії як такої немає: в розділі Апокаліпсису є образ Жінки, зодягненої в сонце, як ілюстрація до Об'явл. 12:1–6. На гравюрі зображена Жінка, зодягнена в сонце, в туніці під плащем, голова її покрита білим покривалом, над головою

вінок із зірок та ореол променів, вона стоїть на півмісяці [33]. Великі райдужні крила за її спиною відповідають рядку 14 з 12 розділу Об'явлення: «І жінці дані були два крила великого орла, щоб від змія летіла в пустиню до місця свого, де будуть її годувати час, і часи, і півчасу» [6, с. 1512].

Збіг іконографічного мотиву Непорочного Зачаття / Внебовзяття Діви Марії та Жінки, зодягненої в сонце, став нормою в католицькій традиції після Тридентського Собору 1545–1563 рр. [5, с. 69]. Іконографія Непорочного Зачаття Богородиці складалася поступово. Дж. Вазарі в своїй «Алегорії Непорочного Зачаття» (бл. 1540) з Ашмолівського музею в Оксфорді зобразив дерево гріха, зв'язаних Адама і Єву, зв'язаних двома руками пророків і царів від Мойсея до Давида і далі, і водночас зв'язаних однією рукою Самуїла і Івана Хрестителя, як освячених в лоні матерів. Діва Марія угорі спирається на всю цю композицію однією ногою, іншою стоїть на півмісяці, вона зодягнена в сонце і увінчана 12 зірками, від неї виходять промені; в композиції присутні і ангели. Така теологічно складна картина важко сприймалася, тож надалі композицію спростили. Один з класичних варіантів створив Гвідо Рені: в його «Непорочному Зачатті» (1627) з Музею Метрополітен в Нью-Йорку юна Діва Марія, попираючи півмісяць, в молитовній позі зі складеними руками, з 12 зірками над головою та сяйвом за спиною, возноситься серед хмар вгору, в оточенні ангелів і херувимів. Цікаво, що ця іконографія Непорочного Зачаття іноді змішувалася з іншими сюжетами, Богородиця могла бути зображена і з Дитям, як, приміром, у «Мадонні дельї Скальці» (бл. 1590) Лодовіко Карраччі з Національної пінакотеки в Болоньї, де Діви Марії, що стоїть на півмісяці з немовлям Ісусом на руках, із сяйвом навколо голови і за спиною, поклоняються свв. Ієронім та Франциск [31, с. 24–26]. Нарешті, класичною версією іконографії пізнього бароко стало «Непорочне Зачаття» (1767–1769) авторства Джанбаттіста Тьєполо з мадридського Прадо. В цій версії півмісяць лежить на земній кулі, а Діва Марія попирає змія.

Змій – символ гріхопадіння, пальмова гілка символізує перемогу Діви Марії, дзеркало символізує, що на Марії нема жодної плями, що вона відображає всі чесноти, обеліск за її спиною – згадка про Давидову вежу та вежу із слонової кістки у Пісні над піснями як символ чистоти [40, с. 247].

Зустрічалися цікаві гібридні протестантсько-католицькі іконографічні рішення. У ратуші Старого міста Гданська стіни прикрашені живописним циклом з 12 сивілами з каплиці будинку протестантської родини Фіхтлів. Авторство недатованих картин приписують Адольфу Бою (1612–1680). Їх прототип – гравюри на міді Жилия Русселе, виконані за малюнками Клода Віньйона. В цьому циклі картини мали характер емблеми, що складається з трьох елементів: зображення сивіли, сцени на задньому плані, що стосується життя Христа і Марії, і вірша, пов'язаного з пророцтвом. Таке донесення важливого дидактичного змісту через авторитет Біблії, моралізаторський характер було дуже популярно в переважно протестантському Гданську. Замовлені лютеранами, картини циклу несуть есхатологічний сценарій католицької іконографії. На задньому плані Сивіли Перської Діва Марія з Дитям у вигляді Апокаліптичної Богородиці із 12 зірками на голові, вона сяє променями сонця і топче змія [38]. Вірш говорить: "Der Heiden heil Der Seelen hirt. Der Schlangen kopff Zertreten wirt / Спаситель язичників і пастир душ, Він розтратить змієві голову". В цьому контексті Богородиця асоціюється із боротьбою християн із язичництвом [39, с. 168].

Популярним культ Апокаліптичної Богородиці був і серед православного та греко-католицького населення Речі Посполитої. На ікону Богоматері Віленської Остробрамської (час створення невідомий) в кінці XVII ст. була зроблена риза, виготовлена у бароковій манері із півмісяцем, прикріпленим до ризи. Додавати есхатологічний півмісяць на зображення Богородиці стало особливо популярним по всій Європі в XVII ст., коли очікувався «кінець часів». Віленська Остробрамська ікона почиталася і православними, і греко-католиками.

Аналогічним чином мідьорит Захарії Самуйловича (Самойловича) «Богоматір з Дитям», що зберігається нині в Національній бібліотеці Польщі у Варшаві (рис. 1) і є дзеркальним повтором вищезгаданої «Богородиці з Дитям на півмісяці» Матама [29, с. 285, 287; 35], цілком ймовірно використовувався представниками різних конфесій.

В східному християнстві як у релігійних текстах, так і в іконографії, марійне трактування образу Жінки, зодягненої в сонце, з'явилося лише в XVII ст. і було пов'язане із питанням про «кінець часів» [5, с. 71]. Серед частини науковців існує думка, що Апокаліптична Богородиця властива в першу чергу католицькій і греко-католицькій іконографії [8, с. 372–373].

Інші автори наголошують на необхідності розглядати символічні образи Богородиці, в т. ч. Богородицю Апокаліптичну, в контексті акафістів Христа та Богородиці як органічної частини православної літургії, тому відповідну іконографію не можна вважати виключно католицькою [26, с. 49–51]. Так само і Внебовзяття Марії було присутнє у східного богослова VIII ст. Івана Дамаскина.

Для руських гомілетів 2-ї пол. XVII ст. є звичайним ототожнення внебовзятої Марії з Жінкою, зодягненою в сонце, та



Рис. 1. Захарія Самуйлович. Богоматір з Дитям. Кін. XVII – поч. XVIII ст. Мідьорит. Національна бібліотека Польщі у Варшаві, інв. № 65619/1

використання астральних образів з Апокаліпсису (сонце, місяць, зоря) для опису її чеснот [5, с. 73]. Аналогічним чином слід розглядати в якості основи для іконографії і канони. Саме рядки з Канону до Ісуса Найсолодшого ілюструє вищезгаданий мідьорит Захарії Самуїловича.

З ранніх зображень, що несуть символіку Апокаліптичної Богородиці, відзначимо ілюстрацію у київській Тріоді пісній 1627 р. появи пророку Мойсею Неопалимої Купини в образі Богоматері Знамення (рис. 2). Промені ореолу символізують образ Богоматері, яку не опалив вогонь Божества при непорочному зачатті [12, с. 512]. В львівському Анфологоні 1638 р. наявний сюжет Покрови Богородиці, оточеної мандорлою з променями (рис. 3).

В своєму циклі ілюстрацій до Апокаліпсису гравер Києво-Печерського монастиря Прокопій у дереворізі 1660 р. «І знаменіє веліє явися...» (рис. 4) подає зображення виключно як Жінку, зодягнену в сонце, відповідно до Об'явл. 12. Гравюра доволі точно повторює відповідне зображення з Біблії Піскатора, популярне джерело іконографії Апокаліпсису, яка в свою чергу наслідує ряд попередніх видань із збереженою іконографією Біблії Лютера, про що ми писали раніше [9, с. 139–141].

В Акафістах до Пресвятої Богородиці 1663 р., виданих в Києво-Печерському



Рис. 3. Покрова Богородиці. 1638. Дереворіз [3]

монастирі, в ілюстраціях гравера Іллі присутні риси зображення Богородиці як Жінки, одягненої в сонце (німб Богородиці у вигляді променів або ж мандорла з променів). Символічний зміст цих зображень (рис. 5–8) пояснюється у підписах до ілюстрацій [25, с. 1592].

У розписах восьмерика церкви св. Юра в Дрогобичі (1678) також присутнє зображення Жінки, зодягненої в Сонце (рис. 9). Цей фрагмент стінопису виконаний за гравюрою Віргіля Золіса (або його майстерні) з Біблії Лютера, яка видавалася починаючи з 1561 р. у Франкфурті на Майні видавцями Давидом Цопфелем та Йоганном Рашем [28,



Рис. 2. Богоматір Знамення (Неопалима Купина). 1627. Дереворіз [23]



Рис. 4. Прокопій. «І знаменіє веліє явися...» (Жінка, зодягнена в сонце). 1660. Дереворіз [16]



Рис. 5. Ілля. 8-й ікос Акафісту до Богородиці (Богородиця та Христос-Дитя одночасно присутні на землі і на небі). 1663. Дереворіз [1]



Рис. 6. Ілля. 9-й ікос Акафісту до Богородиці (Богородиця на престолі із св. Іваном Золотоустим та Василем Великим та філософами). 1663. Дереворіз [1]



Рис. 7. Ілля. 11-й ікос Акафісту до Богородиці (Богородиця в мандорлі зі свічею в руці стоїть над Пеклом, де Адам, Єва та інші грішники). 1663. Дереворіз [1]



Рис. 8. Ілля. Молитва до Пресвятої Богородиці з Акафісту (Богородиця на троні з Дитям, перед неї в молитві св. Антоній та Феодосій). 1663. Дереворіз [1]

с. [1554]-403v; 17, с. 111–112]. В рукописі Синодику Крупицько-Батуринського монастиря на одній із заставок в 1683 р. художник Серафіон Захарієвич Б., ієромонах Полтавського монастиря, зобразив на півмісяці

Апокаліптичну Богородицю (рис. 10) із написом МР ΘΥ (Μῆτερ Θεου – з грецьк. Мати Божа), із молитовно складеними руками, у мандорлі із променів, яку коронують херувими [20, с. 40; 21].



Рис. 9. Жінка, зодягнена в сонце.
Стінопис церкви св. Юра, Дрогобич. 1678 [17,
с. 111]



Рис. 10. Серафїон Захарїєвич Б.
Апокаліптична Богородиця. Заставка.
Батуринський синодик. 1683 [21]

Популярним з 2-ї пол. XVII ст. було зображення Апокаліптичної Богородиці і в декоративно-прикладному мистецтві, зокрема на окладах Євангелій. В альбомі А. Прахова з його подорожі на Волинь у 1886 р. [18] збереглася фотографія срібного оклада до Євангелія 1665 р., виданого у друкарні Михайла Сльозки в Львові. На спідній дошці окладу зображена Апокаліптична Богородиця (стоїть у мандорлі із променів на півмісяці, попираючи змія, з вінком з 12 зір на голові) (рис. 11). Г. Логвин

датує цей оклад XVII ст. [15, с. 158]. Напис під зображенням (рис. 12) «ѡверста бѹдут врата твоѧ [...] деНѣ и Нощѣ не затворѣНі...» відсилає до слів пророка Ісаї: «І будуть постійно відкритими брами твої, – ані вдень, ні вночі не замкнуться вони...» (Іс. 60:11) [6, с. 918]. Апокаліптична Богородиця одночасно символізує непорочну «Браму замкнену» (Єз. 44:2) [6, с. 1085], якою може пройти лише Господь, і пророковану Ісаєю «браму» Новозаповітньої церкви, через яку прийшов Христос.



Рис. 11. Апокаліптична Богородиця. Срібний
оклад Євангелія (1665), друкованого у Львові
в друкарні М. Сльозки [18]

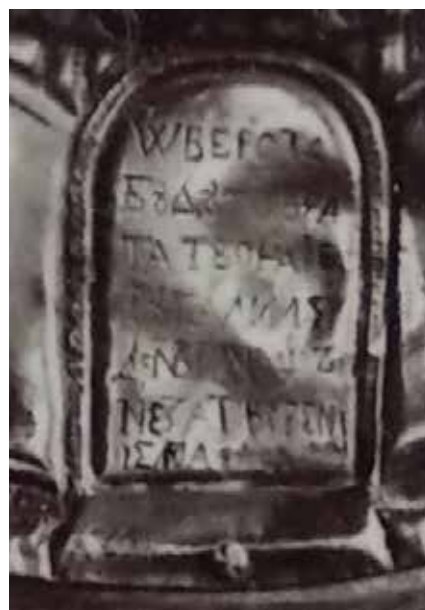


Рис. 12. Апокаліптична Богородиця. Фрагмент.
Срібний оклад Євангелія (1665), друкованого
у Львові в друкарні М. Сльозки [18]

На окладі Євангелія (1681) з Чернігівського історичного музею, виготовленого ймовірно в кін. XVII ст. у Польщі чи Україні, образ Апокаліптичної Богородиці присутній двічі – на чільній дошці (рис. 13) і на застібці (рис. 14). Богородиця стоїть на півмісяці, увінчана короною, і тримає на руці Дитя. На чільній дошці додатково оточена мандорлою з променів і тримає іншою рукою скипетр.

Присутнє зображення Апокаліптичної Богородиці і на випадковій знахідці 1980-х рр. з району Покровської церкви в урочищі Покровщина м. Новгород-Сіверський, що являє собою карбовану плакетку з мосяжу (рис. 15), наскільки нам відомо, раніше не опубліковану (інформацію та фото знахідки надав І. Живолуп, сучасне місцезнаходження предмету невідоме). Перша дерев'яна Покровська церква первісно була збудована в XVII ст., перебудована в 1721 р. На її місці в 1766–1768 рр. збудовано новий дерев'яний храм, знищений після 1932 р. Тому умовне датування предмету – XVII–XVIII ст. Богородиця тримає однією рукою Дитя, іншою – квітчасту гілку. Вона стоїть на півмісяці, у мандорлі з променів, оточена зірками. Цікавою деталлю цього образу Апокаліптичної Богородиці є покрита

голова. Середник спідньої дошки ще одного окладу з Чернігівського історичного музею, ймовірно виготовлений українськими майстрами в останній чв. XVIII ст. [4, с. 208–209], прикрашений зображенням Апокаліптичної Богородиці зі скипетром у руці, що стоїть на земній кулі із півмісяцем, попираючи змія. За спиною вона оточена сяянням променів, над головою німб та 12 зірок (рис. 16).

У виданому в 1705 р. в Чернігівській друкарні збірнику поезій Антонія Стаховського «Зерцало от Писання Божественного» також є образ Апокаліптичної Богородиці. Це зображення Богоматері з Дитям на півмісяці в мандорлі з променів (рис. 17), судячи з усього, запозичене з однієї з типових німецьких гравюр XVI ст. Схожа іконографія у приписуваного Альбрехту Дюреру зображення Апокаліптичної Богородиці у молитовнику 1503 р. «Salus Anime», що зберігається в музеї Метрополітен. Подібне зображення з «Зерцала» і на іконі з Архангельського собору Кремля «Благодатне Небо» (бл. 1676–1682), більш ранній прототип якої походить з Литви [14, с. 161–163].

Ще одна гравюра «Зерцала», з титульного аркушу, демонструє Жінку, одягнену в сонце



Рис. 13. Апокаліптична Богородиця.
Чільна дошка Євангелія 1681р. Оклад кін.
XVII ст. Польща або Україна. Срібло, литво,
карбування, гравірування, позолота.
ЧІМ, інв. № Ал-183 [4, с. 54]



Рис. 14. Апокаліптична Богородиця.
Застібка Євангелія 1681р. Оклад кін.
XVII ст. Польща або Україна.
Срібло, литво.
ЧІМ, інв. № Ал-183 [4, с. 56]



Рис. 15. Апокаліптична Богородиця. Плакетка. З р-ну Покровської церкви, м. Новгород-Сіверський. XVII–XVIII ст. Мосяж, карбування. Фото надано І. Живолупом



Рис. 16. Апокаліптична Богородиця. Середник спідньої дошки окладу Євангелія (1779). 1784. Україна, Москва (?). Срібло, литво, карбування, гравірування, позолота. ЧІМ, інв. № Ал-1532 [4, с. 211]

(що підписано на стрічці поруч із силуетом), проте крім традиційної символіки Апокаліпсису – півмісяця, на якому стоїть Жінка, великих променів позаду цього півмісяця, німбу з 12 зірок над її головою, – ми бачимо, що голову персонажа покриває мафорій, а руки складені перед собою й тримають хрест (рис. 18). Це чітко вказує на злиття образів Жінки, одягненої в сонце, та Богоматері. Існувало зображення Божої Матері, що стоїть на місяці,

з вінцем із зірок на голові, у Софійському соборі [7].

У іншому чернігівському виданні – «Руні орошенному» (1696) Дмитра Ростовського (Туптала) наявний ще один різновид зображення Апокаліптичної Богородиці. Ця рідкісна гравюра присутня лише в деяких екземплярах 1696 р. і відома за каталогом українських стародруків Державної Російської бібліотеки [24, с. 31, 182]. Богородиця



Рис. 17. Апокаліптична Богородиця. Дереворіз з «Зеркала от Писання Божественного». Чернігів, 1705 [11, арк. 5]



Рис. 18. Богородиця на півмісяці. Фрагмент титулу. Дереворіз з «Зеркала от Писання Божественного». Чернігів, 1705 [11, арк. 34]

стоїть на півмісяці, її голова покрита мафорієм, поверх якого увінчана короною. Її руки, що тримають кінці мафорію, широко розведені і повторюють позу Покрови (рис. 19). Ймовірним автором гравюри міг бути О. Тарасевич чи І. Щирський [13, с. 120].

Ще один цікавий приклад використання образу Апокаліптичної Богородиці, датований, найбільш ймовірно, XVIII ст., знаходиться у альбомі малюнків («кужбушків») Києво-Печерської іконописної майстерні [10, с. 99, 251, №3 90]. Це та сама Сивіла Перська із Богородицею з Немовлям на півмісяці (рис. 20), яку, як ми згадували вище, замовляли протестанти у польсько-німецькому вільному місті Гданську в XVII ст. Присутні в «кужбушках» і інші сивіли з цієї дидактично-моралізаторської серії, що носить протестантський характер, хоча має католицьку іконографію, що не завадило учням православної іконописної майстерні вчитися відтворювати цей сюжет.

Образ Апокаліптичної Богородиці часто зустрічається в творчості видатного українського гравера Никодима Зубрицького. В Євангелії Учительному (1696) видавництва друкарні Унівського монастиря на звороті титулу розміщена підписана і датована тим

же роком гравюра Н. Зубрицького із сюжетом Успіння Богородиці, де у верхній частині Богородиці возноситься на небо на півмісяці, із покритою головою і квітчастою гілкою в руці, а Ісус простягає до неї корону (рис. 21). Подібний сюжет має ще одна гравюра Н. Зубрицького (датована 1697 р.) на звороті титулу Акафістів із стихирами та канонами (1699): в її нижній частині сюжет Успіння, а вгорі Діва Марія із непокритим розпущеним волоссям возноситься на півмісяці на небеса, де її коронує св. Трійця (рис. 22).

Невеликі гравюри Н. Зубрицького в львівських Акафістах (1699) в цілому за своїм змістом схожі на вищенаведені акафістні богородичні гравюри Іллі (рис. 5–8). Проте у Н. Зубрицького вже з'являються не лише такі символи апокаліптичного сюжету, як промені навколо фігури чи мандорла, але й повноцінне ототожнення Богородиці із Апокаліптичною Жінкою: Богородиця стоїть на земній кулі і попирає змія (рис. 23) або ж стоїть на півмісяці (рис. 24).

В 1717 р. в Чернігівській друкарні вийшов Новий заповіт із численними гравюрами Н. Зубрицького. Зображення, що відносяться до ілюстрування Апокаліпсису, митцем не датовані, але деякі з гравюр з Євангелістами



Рис. 19. Богородиця з Покровом на півмісяці. Мідьорит з «Руна орошенного». Чернігів, 1696 [24, с. 182]



Рис. 20. Сивіла із зображенням сюжету «Непорочне зачаття». XVIII (?) ст. [10, с. 99, № 390]



Рис. 21. Никодим Зубрицький. Успіння Прсв. Богородиці. 1696. Дереворіз. Євангеліє Учительне. Унів, 1696 [22]



Рис. 22. Никодим Зубрицький. Успіння Прсв. Богородиці. 1697. Дереворіз. Акафісти. Львів, 1699 [2]

позначені 1701 р. та 1710 р. Серед недатованих гравюр Н. Зубрицького є сюжет Розділу 12 Об'явлення про Жінку, зодягнену в сонце (Рис. 25), що нагадує гравюру з вищезгаданої Франкфуртської Біблії 1561 р., за винятком покритої голови Жінки (покрита голова у Жінки, зодягненої в сонце, у зображенні теж вищезгаданої Віттенберзької Біблії Лютера).

Також відрізняється поза Апокаліптичної Богородиці – тіло її вигнуте, передає емоційний рух.

Зауважимо, що точно такою є поза Апокаліптичної Богородиці на фрагменті (рис. 26) непідписаної заставки з Євангелія Учительного (1696) видавництва друкарні Унівського монастиря. Схожими на інші гравюри



Рис. 23. Никодим Зубрицький. Богородиця, що попирає змія. Дереворіз. Акафісти. Львів, 1699 [2]



Рис. 24. Никодим Зубрицький. Богородиця на півмісяці. Дереворіз. Акафісти. Львів, 1699 [2]



Рис. 25. Никодим Зубрицький. Жінка, зодягнена в сонце. Дереворіз. Новий Заповіт. Чернігів, 1717. НБУВ, Кир-477. Власне фото



Рис. 26. Жінка, зодягнена в сонце. Дереворіз. Фрагмент заставки. Євангеліє Учительне. Унів, 1696 [22]

Н. Зубрицького з серії його дереворізів до Апокаліпсису з чернігівського Нового Заповіту (1717) також інші елементи заставки (рис. 27): композиція «Сім світильників»,

образ Івана Богослова, зображення рослинності. Це дає підстави припускати, що вказана непідписана заставка є ймовірно роботою Н. Зубрицького.



Рис. 27. Заставка. Дереворіз. Євангеліє Учительне. Унів, 1696 [23]

Висновки. У ході дослідження проаналізовано основні етапи розвитку іконографії Богородиці в символічному образі Жінки Апокаліпсису (Апокаліптичної Богородиці). Показано, що виникнення традиції використання цього образу на українських теренах не обмежувалося конфесійно католицькою і греко-католицькою іконографією, і що православна теологія дозволяла

застосування цього образу у різних варіаціях. На широкому ряді прикладів, деякі з яких вперше опубліковано, продемонстровано, що найбільше поширення образу Апокаліптичної Богородиці в українському мистецтві відносилось до XVII–XVIII ст. Нарешті, окремо наведено і проаналізовано образ Апокаліптичної Богородиці в творчості Никодима Зубрицького.

Література:

1. Акафісти. Київ, 1663. 4°. 500 с.
2. Акафісты с стихиры и каноны и с прочіими моленіями. – Львів : Друкарня Львівського братства, 1699. 4°. [1], 148 арк.

3. Анфологон. Львів, 1638. 2°. [8], 637 арк.
4. Арендар Г. Срібні оклади Євангелій XVII–XIX століть із зібрання Чернігівського історичного музею імені В.В. Тарновського. Каталог. Київ : Київське товариство Купола, 2021.
5. Бартоліні М. Г. Цитати з Пісні над Піснями та Одкровення в руських гоміліях на Успення (XVII ст.): між латинськими впливами і тяглістю візантійської моделі. *Київська Академія*. Київ : Дух і літера, 2018. Вип. 15. С. 61–100.
6. Біблія або Книги Святого Письма Старого і Нового Заповіту / проф. Іван Огієнко (переклад). West Germany: Druckhaus Gummersbach, 1988. 1528 с.
7. Болховитинов Евгений, митрополит. Краткое описание Киево-Софийского собора и монастыря. Киев : Типография Киево-Печерской лавры. 1825. 112 с.
8. Боллок О. Художнє дерево у церквах (за матеріалами західних областей України). Львів : ІН НАНУ, 2020. 520 с.
9. Деревська О.В. Вплив іконографії Реформації на українське мистецтво та питання пошуку першозразків. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвуз. збірн. наук. праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2024. № 72. Т. 1. С. 136–149.
10. Жолтовський П.М. Малюнки Києво-Лаврської іконописної майстерні: Альбом-каталог. Київ : Наукова думка, 1982. 287 с.
11. Зерцало от Писання Божественного. Чернігів. 1705. *ЦДІАК України*, ф. 739, оп. 1, спр. 104.
12. Куртасова О. Особливості іконографії “Неопалима купина” в іконопису Ветківської школи. *Історія релігій в Україні: науковий щорічник* / упоряд.: О. Киричук, М. Омельчук, І. Орлевич. Львів, 2012. Вип. 22, кн. II: Частина 2: Філософія. Політологія. Частина 3: Сакральне мистецтво. С. 511–517.
13. Куценко Т. Г. Богородичні гравюри «Руна орошенного». *Родовід*. 1996. № 14. С. 117–120.
14. Лебедев А. Московский кафедральный Архангельский собор. М., 1880. 388 с.
15. Логвин Г. Н. По Україні : Стародавні мистецькі пам'ятки. Київ : Мистецтво, 1968. 463 с.
16. Материалы для русской иконографии. Собрал Д.А. Ровинский. Вып. VIII. СПб.: Экспедиция заготовления Гос. Бумаг, 1890. С. 1., ил. 283–306.
17. Міляєва Л., Рішняк О., Садова О. Церква св. Юра в Дрогобичі. Архітектура, малярство, реставрація. Київ : Видавництво, 2019. 416 с.
18. Памятники Волыни. Альбом фотографий к археологической поездке профессора А.В. Прахова на Волынь в 1886 году. Б. м. : Изд. Свято-Владимирского православного братства в г. Владимире-Волынском, б. г. НБУВ, відділ образотворчих мистецтв, № 773247.
19. Пелех М. Непорочне Зачаття Пресвятої Богородиці зі с. Черепин як зразок нової іконографії в релігійному малярстві після Замойського Собору. *Народознавчі зошити*. 2024. № 6 (180). С. 1616–1629.
20. Синодик Крупицько-Батуринського монастиря (Підготовка до друку та вступні зауваги І. Ситого). *Сіверянський літопис*. 1997. № 5. С. 40–64.
21. Ситий І. [Батуринський синодик. 1683]. *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/groups/3154962621500871/posts/3778443565819437/> (дата звернення: 15.03.2025).
22. Транквиллион-Ставровецкий К. Евангелие учительное. [Унев] : [Типография монастыря], 5 сентября 1696. [4], 363, 183, [1] л.
23. Тріюдь пісна. Київ : Друкарня Печерського монастиря, 1627. 2°. [2], 802 с.
24. Украинские книги кирилловской печати XVI–XVIII вв. [Текст] : каталог изданий, хранящихся в Гос. б-ке СССР им. В. И. Ленина. Вып. II. Ч. 2 : Львовские, новгород-северские, черниговские, уневские издания 2-й пол. XVII в. / сост. А. А. Гусева, И. М. Полонская. [Б. м.] : [б.и.], 1990. 318 с.
25. Широка О. Походження, структура та іконографія акафістів до Богородиці та Ісуса Христа в українському мистецтві XVII–XVIII ст. *Народознавчі зошити*. 2018. №6. С. 1589–1595.
26. Широка О. Символічні образи Матері Божої в українській іконографії акафістів Богородиці та Ісуса Христа XVII–XVIII століть. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвуз. збірн. наук. праць молодих вчених Дрогобицького держ. пед. ун-ту ім. І. Франка* / [ред.-упоряд. М. Пантюк, А. Душний, І. Зимомря]. Дрогобич : Гельветика, 2020. Вип. 32. Том 2. С. 48–53.
27. Bergmann R. A ‘Tröstlich Pictura’: Luther’s Attitude in the Question of Images. *Renaissance and Reformation / Renaissance et Réforme*. Vol. 5. No. 1. 1981. Pp. 15–25. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/43444303>.
28. Biblia Das ist Die gantze Heylige Schrifft Teutsch. D.Mart.Luth. Sampt einem Register /vnd schoenen Figuren – Frankfurt/Main: Zöpfel, David; Rasch, Johann, 1563. 1590 p. URL: <https://digital.staatsbibliothek-berlin.de/werkansicht/?PPN=PPN777442396> (date of access: 15.03.2025).
29. Deluga W. A Matham Virgin in Kiev. *Print Quarterly*. SEPTEMBER 2000, Vol. 17, No. 3, 2000. Pp. 284–287.
30. Hass A. Albrecht Dürer’s devotional images of the Virgin and Child. *Art Bulletin of Victoria*. 1994. № 35. URL: <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/albrecht-durers-devotional-images-of-the-virgin-and-child/> (date of access: 15.03.2025).

31. Hibbard H. Guido Reni's Painting of the Immaculate Conception. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*. Summer, 1969. V. 28, no. 1. Pp. 19–32.
32. L'Occaso S. Elia della Marra, un plastatore mantovano del secondo Quattrocento. *Vitelliana*. Vol. IV. 2009. Pp. 35–56.
33. Luther, Martin [Bearb.] / Röer, Georg [Beitr.]: Biblia: das ist: die gantze Heilige Schrifft: Deudsch Auff's New zugericht. D. Mart. Luth., Gedrueckt zu Wittenberg Durch Hans Lufft. M. D. XLI., Wittenberg, 1541 [VD16 ZV 24532] http://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00096751/image_1534 (date of access: 15.03.2025).
34. Luzern, Zentral- und Hochschulbibliothek / Msc. 42. fol. – Nikolaus von Lira, Bibelkommentar / f. 49v. *e-codices – Virtual Manuscript Library of Switzerland*. URL: <https://e-codices.ch/de/zh1/0042//49v> (date of access: 15.03.2025).
35. Maria met het Christuskind op de maansikkel, tussen de wolken, omgeven door engelen. Gravure door Jacob Matham naar ontwerptekening van Abraham Bloemaert. *Noord-Hollands Archief*. URL: <https://hdl.handle.net/21.12102/C9A74E8F05FE7892CA4B127C01D8BC80> (date of access: 15.03.2025).
36. Peterson J. F. Creating the Virgin of Guadalupe: The Cloth, the Artist, and Sources in Sixteenth-Century New Spain. *The Americas*. 2005. Vol. 61, no. 04. P. 571–610. URL: <https://doi.org/10.1017/s0003161500069327> (date of access: 15.03.2025).
37. Porras S. Going Viral? Maerten de Vos's St. Michael the Archangel. *Nederlands Kunsthistorisch Jaarboek*. 2016. №66. C. 54–78.
38. Sybils Collection. *Nadbałyckie Centrum Kultury w Gdańsku*. URL: <https://nck.org.pl/index.php/en/old-town-hall/sybils-collection> (date of access: 15.03.2025).
39. Szulakowska U. The Alchemical Virgin Mary in the Religious and Political Context of the Renaissance. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2017.
40. Whistler C. Tiepolo as a Religious Artist. *Giambattista Tiepolo: 1696–1770* / ed. by K. Christiansen, C. Whistler. Metropolitan Museum, 1997. P. 189–253.

References:

1. *Akafisty* [Akathists]. (1663). Drukarnia Kyivo-Pecherskoho monasteryia. [in Middle Ukrainian].
2. *Akafisty s stikhyry i kanony i s prochiymy moleniiamy* [Akathists with stichera and canons and other prayers]. (1699). Drukarnia Lvivskoho bratstva. [in Middle Ukrainian].
3. *Anfolohion* [Anthologion]. (1638). Drukarnia Lvivskoho bratstva. [in Middle Ukrainian].
4. Arendar, H. (2021). *Sribni oklady Yevanhelii XVII–XIX stolit iz zibrannia Chernihivskoho istorychnoho muzeiu imeni V.V. Tarnovskoho. Katalog*. [Silver covers of the 17th–19th centuries' Gospels from the collection of the Chernihiv Historical Museum named after V.V. Tarnovsky. Catalogue]. Kyivske tovarystvo Kupola. [in Ukrainian].
5. Bartolini, M. G. (2018). Tsytyaty z Pisni nad Pisniamy ta Odkrovennia v ruskykh homiliakh na Uspennia (XVII st.): mizh latynskymy vplyvamy i tiahlistiu vizantiiskoi modeli [Quotations from the Song of Songs and the Apocalypse in Early Modern Ruthenian Homilies on the Feast of the Dormition: between Western Influences and Continuity of Byzantine Models]. *Kyivska Akademiia – Kyiv Academy*, 15, 61–100. [in Ukrainian].
6. Ohienko, I. (Trans). (1988). *Bibliia abo Knyhy Sviatoho Pysma Staroho i Novoho Zapovitu* [The Bible, or the Old and New Testaments of the Holy Scripture]. Druckhaus Gummersbach. [in Ukrainian].
7. Bolkhovytynov Yi, mytropolyt. (1825). *Kratkoie opisanie Kievo-Sofiyskogo sobora i monasteryia* [The brief description of Kyiv Sophia Cathedral and monastery]. Typohrafiia Kievo-Pecherskoi lavry. [in Russian].
8. Boliuk, O. (2020). *Khudozhnie derevo u tserkvakh (za materialamy zakhidnykh oblastei Ukrainy)* [Wooden sacred artefacts (as based on Ukraine's western regions)]. Institut Narodoznavstva NANU. [in Ukrainian].
9. Derevska, O. (2024). Vplyv ikonohrafii Reformatsii na ukrainske mystetstvo ta pytannia poshuku pershozrazkiv [The influence of the Reformation iconography on Ukrainian art and the question of proto-type determining]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuz. zbirn. nauk. prats molodykh vchenykh Drohobyskoho derzhavnogo pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka – Current issues of the humanities: interuniversity collection of Drohobych State Pedagogical University named after Ivan Franko young scientists research papers*, 72, vol. 1, 136–149. [in Ukrainian].
10. Zholtoivskyi, P. (1982). *Maliunky Kyievo-Lavrskoi ikonopysnoi maisterni: Albom-katalog* [Drawings of Kyiv Lavra icon painting workshop: Album-catalogue]. Naukova dumka. [in Ukrainian].
11. *Zertsalo ot Pysannia Bozhestvennoho* [Mirror of Holy Scripture]. (1705). [Old print book]. F. 739, reg. 1, arch. 104. TsDIAK Ukrainy, Kyiv, Ukraine. [in Middle Ukrainian].
12. Kurtasova, O. (2012). Osoblyvosti ikonohrafii “Neopalyma Kupyna” v ikonopysu Vetkivskoi shkoly [The peculiarities of iconographic scheme “The Burning Bush” in Vetka's school]. In O. Kyrychuk, M. Omelchuk, I. Orlevych (Eds.), *Istoriia relihii v Ukraini: naukovyi shchorichnyk – History of Religion in*

Ukraine: annual research collection (Vyp. 22, kn. II: Chastyna 2: Filosophia. Politolohiia. Chastyna 3: Sakralne mystetstvo, pp. 511–517). [in Ukrainian].

13. Kutsenko, T. (1996). Bohorodychni hraviury «Runa oroshennoho» [Theotokos engravings in the 'Dewy Fleece']. *Rodovid – Lineage*, 1996, 14, 117–120. [in Ukrainian].

14. Lebedev, A. (1880). *Moskovskii kafedralnyi Arkhanhelskii sobor* [Moscow Cathedral of the Archangel]. [N.p.] [in Russian].

15. Lohvyn, H. (1968). *Po Ukraini : Starodavni mystetski pamiatky* [Around Ukraine: old monuments of art]. Mystetstvo. [in Ukrainian].

16. Rovynskiy, D. (Ed.) (1890). *Materialy dlia russkoi ikonografii* [Materials for Russian iconography]. Ed. VIII, p. 1, ill. 283–306. Ekspeditsiia zahotovleniia Gos. Bumag. [in Russian].

17. Miliiaieva, L., Rishniak, O., & Sadova, O. (2019). *Tserkva sv. Yura v Drohobychi. Arkhitektura, maliarstvo, restavratsiia*. [St. George's Church in Drohobych. Architecture, paintings, restoration]. Vydavnytstvo. [in Ukrainian].

18. *Pamiatniki Volyni. Albom fotohrafy k arkheologicheskoy poiezdke professora A.V. Prakhova na Volyn v 1886 godu* [Volyn monuments. Photo album of the archeological trip to Volyn by professor A. V. Prakhov in 1886]. (n.d.). Izd. Sviato-Vladimirskogo pravoslavnoho bratstva v g. Vladimire-Volynskom. [Archival photo album]. NBUV (viddil obrazotvorchykh mystetstv, № 773247), Kyiv, Ukraine. [in Russian].

19. Pelekh, M. (2024). Neporochne Zachattia Presviatoi Bohorodytsi zi s. Cherepyn yak zrazok novoi ikonohrafii v relihiinomu maliarstvi pislia Zamoiskoho Soboru [The Immaculate Conception of the Blessed Virgin Mary from village Cherepyn as a model of new iconography in religious painting after Sobor of Zamość]. *Narodoznavchi zoshyty – The Ethnology Notebooks*, 6 (180), 1616–1629. [in Ukrainian].

20. Sytyy, I. (Ed.) (1997). Synodyk Krupyt'sko-Baturyn'skoho monastyria [Synodikon of Baturyn Krupyt'skiy Monastery]. *Siverianskyi litopys – Siverian chronicle*, 5, 40–64. [In Ukrainian, Church Slavonic, Russian].

21. Sytyi I., (2025, January 23). *Baturyn'skyi synodyk. 1683*. [Baturyn Synodikon. 1683]. [Image attached] [Status update]. *Facebook*. Retrieved from: <https://www.facebook.com/groups/3154962621500871/posts/3778443565819437/>. [in Ukrainian].

22. Trankvyll'yon-Stavrovetskyi, K. (1696). *Evangelie uchitelnoe* [Didactic Gospel]. Typohrafiia monastyria. [in Middle Ukrainian].

23. *Triod pisna* [Lenten Triodion]. (1627). Drukarnia Pecherskoho Monasteria. [in Middle Ukrainian].

24. Guseva, A. & Polonskaia, I. (Eds.) (1990). *Ukrainskii knigi kirillovskoy pechati XVI–XVIII vv. [Tekst] : katalog izdaniy, khраниashchikh v Gos. b-ke SSSR im. V. Y. Lenina. (Vyp. II, Ch. 2: Lvovskii, novgorod-severskii, chernigovskii, unevskii izdaniia 2–y pol. XVII v.)* [Ukrainian Cyrillic Printing Books of the 16th–18th Centuries: Catalog of the Editions Kept at the Lenin State Library of the USSR (Iss. 2, Pt. 2: Lvov, Novgorod-Severskiy, Chernigov, and Unev Editions of the 1st Half of the 17th Century)] [n. p.]. [in Russian].

25. Shyroka, O. (2018). Pokhodzhennia, struktura ta ikonohrafiia akafistiv do Bohorodytsi ta Isusa Khrysta v ukrainskomu mystetstvi XVII–XVIII st. [Origin, structure and iconography of akathist to the Virgin and Akathist of Jesus Christ in the Ukrainian art of the XVII–XVIII centuries]. *Narodoznavchi zoshyty – The Ethnology Notebooks*, 6, 1589–1595. [in Ukrainian].

26. Shyroka, O. (2020). Symvolichni obrazy Materi Bozhoi v ukrainskii ikonohrafi akafistiv Bohorodytsi ta Isusa Khrysta XVII–XVIII stolit. [Symbolic images of the Mother of God in the Ukrainian iconography of the akathists of the Virgin and Jesus Christ of the XVII–XVIII centuries]. In M. Pantiuk, A. Dushnyi, I. Zymomria (Eds.), *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuz. zbirn. nauk. prats molodykh vchenykh Drohobyskoho derzh. ped. un–tu im. I. Franka – Current issues of the humanities: interuniversity collection of Drohobych State Pedagogical University named after Ivan Franko young scientists research papers* (Vyp. 32, t. 2, pp. 48–53). [in Ukrainian].

27. Bergmann, R. (1981). A 'Tröstlich Pictura': Luther's Attitude in the Question of Images. *Renaissance and Reformation / Renaissance et Réforme*, 5, 1, 15–25. JSTOR, Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/43444303>.

28. *Biblia Das ist Die gantze Heylige Schrifft Teutsch. D.Mart.Luth. Sampt einem Register /vnd schoenen Figuren* [Bible, that is the entire Holy Scripture in German, Martin Luther, with an index and beautiful images]. (1563) Frankfurt/Main: Zöpfel, David & Rasch, Johann. Retrieved from: <https://digital.staatsbibliothek-berlin.de/werkansicht/?PPN=PPN777442396>. [in German].

29. Deluga, W. (2000). A Matham Virgin in Kiev. *Print Quarterly*, SEPTEMBER, 17, 3, 284–287.

30. Hass, A. (1994). Albrecht Dürer's devotional images of the Virgin and Child. *Art Bulletin of Victoria*, 35. Retrieved from: <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/albrecht-durers-devotional-images-of-the-virgin-and-child/>.

31. Hibbard, H. (1994). Guido Reni's Painting of the Immaculate Conception. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, Summer, 28, 1, 19–32.
32. L'Occaso, S. (2009). Elia della Marra, un plastificatore mantovano del secondo Quattrocento [Elia della Marra, a Mantuan plastic artist of the second half of the fifteenth century]. *Vitelliana*, IV, 35–56. [in Italian].
33. Luther, Martin [Bearb.] & Rörer, Georg [Beitr.], (1541). *Biblia: das ist: die gantze Heilige Schrift: Deudsch Auffß New zugericht. D. Mart. Luth., Gedrueckt zu Wittemberg Durch Hans Lufft* [Bible: that is, the entire Holy Scripture: German, revised and updated. Dr. Mart. Luth., printed in Wittemberg by Hans Lufft]. [Digital book]. Munich Digitization Center [VD16 ZV 24532], Munich. Retrieved from http://daten.digital-sammlungen.de/bsb00096751/image_1534. [in German].
34. e-codices – Virtual Manuscript Library of Switzerland (n. d.) *Luzern, Zentral- und Hochschulbibliothek / Msc. 42. fol. – Nikolaus von Lira, Bibelkommentar / f. 49v* [Lucerne, Central and University Library / Msc. 42. fol. – Nicholas of Lira, Bible Commentary / f. 49v]. Retrieved from: <https://e-codices.ch/de/zh1/0042//49v>. [in Latin].
35. *Maria met het Christuskind op de maansikkel, tussen de wolken, omgeven door engelen. Gravure door Jacob Matham naar ontwerptekening van Abraham Bloemaert* [Mary with the Christ Child on the crescent moon, between the clouds, surrounded by angels. Engraving by Jacob Matham after a design drawing by Abraham Bloemaert]. [Image]. Noord-Hollands Archief. Retrieved from: <https://hdl.handle.net/21.12102/C9A74E8F05FE7892CA4B127C01D8BC80>. [in Dutch].
36. Peterson, J. F. (2005). Creating the Virgin of Guadalupe: The Cloth, the Artist, and Sources in Sixteenth-Century New Spain. *The Americas*, 61, 04, 571–610. <https://doi.org/10.1017/s0003161500069327>.
37. Porras, S. (2016). Going Viral? Maerten de Vos's St. Michael the Archangel. *Nederlands Kunsthistorisch Jaarboek – Dutch Art History Yearbook*, 66, 54–78.
38. Sybils Collection. *Nadbatyckie Centrum Kultury w Gdańsku*. Retrieved from: <https://nck.org.pl/index.php/en/old-town-hall/sybils-collection>.
39. Szulakowska, U. (2017). *The Alchemical Virgin Mary in the Religious and Political Context of the Renaissance*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
40. Whistler, C. (1997). Tiepolo as a Religious Artist. In K. Christiansen, C. Whistler (Eds.), *Giambattista Tiepolo: 1696–1770* (pp. 189–253). Metropolitan Museum.

УДК 76.071.1Базилевич:[655.26:002.1](477)"19"

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.9>**Зайцева Вероніка Іванівна,**

кандидат мистецтвознавства, доцент

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0003-1160-1760

nika.zaytseva@gmail.com

Кузьменко Галина Василівна,

кандидат педагогічних наук, доцент

Київської муніципальної академії естрадного і циркового мистецтва

ORCID ID: 0000-0002-0613-3934

glnkuzmenko36@gmail.com

Буйгашева Алла Борисівна,

народний художник України, професор

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0002-3549-195X

a.buihasheva@kubg.edu.ua

ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНО-ШРИФТОВИХ КОМПОЗИЦІЙ АНАТОЛІЯ БАЗИЛЕВИЧА ЯК ПРИКЛАД ХУДОЖНЬОГО ОФОРМЛЕННЯ ОБКЛАДИНОК ВИДАНЬ

У статті висвітлено особливості графічно-шрифтових композицій книжкової графіки відомого українського художника-графіка, ілюстратора, народного художника України Анатолія Базилевича як приклад гармонійного художнього оформлення видань. Значну увагу приділено культурі створення української книжки другої половини ХХ століття. Адже поняття «мистецтво книги» охоплює широку галузь художнього професіоналізму. Досліджуючи яскраву творчу індивідуальність Анатолія Базилевича, можемо зазначити, що його графічні роботи визначали і визначають сьогодні самобутнє обличчя української книжкової графіки та її місце у світовому мистецтві. Мистецтво Базилевича збагачене не лише психологічною виразністю образів, а й художніми прийомами втілення. В творчості художника гумор переплітається з гострою сатирою, гармонійно поєднуючи й ліричні нотки.

Поняття композиції книги логічно вкладається у визначення організації різноманітних елементів в єдину художню форму. І найважливішу, без перебільшення, роль в єдиній системі художнього оформлення книжки, є графічно-шрифтова композиція обкладинки видання. У смислового й стилістичного поєднанні з шрифтовою групою, ілюстрація стає не тільки графічним об'єктом, скільки цілісною образною моделлю певного художнього й літературного сюжету. Графічно-шрифтова композиція, в першу чергу є виразником гармонічного поєднання елементів в книзі і не може бути абстрагована від змістовних та функціональних зв'язків. Анатолій Базилевич створював не тільки окремі ілюстрації до літературних творів, а й комплексне художнє оформлення обкладинок до книжок. Такий творчий підхід складає загальну просторово-виразну композицію образного книжкового ансамблю. Висвітлення прикладів такого комплексного підходу до художнього оформлення, зокрема, обкладинок до книжок, доводить, що роботи А. Базилевича вирізняються високою культурою художнього дизайну макету у гармонічному поєднанні ілюстрацій з шрифтовим оформленням.

Ключові слова: Анатолій Базилевич, художник-графік, обкладинка, ілюстрація, книга, композиція, видавництво.

Zaitseva Veronika, Kuzmenko Halyna, Buihasheva Alla. FEATURES OF GRAPHIC AND TYPOGRAPHICAL COMPOSITIONS OF ANATOLY BAZYLEVYCH ON THE EXAMPLE OF THE ART DESIGN OF PUBLICATION COVERS

The article highlights the features of the graphic and font composition of the book graphics of the famous Ukrainian graphic artist, illustrator, national artist of Ukraine Anatoliy Bazylevych as an example of harmonious

artistic design of publications. Considerable attention is paid to the culture of Ukrainian book-making in the second half of the 20th century. After all, the concept of "book art" covers a wide field of artistic professionalism. Considering Anatoliy Bazylevych's bright creative personality, it can be noted that his graphic works determined and determine today the distinctive face of Ukrainian book graphics and its place in world art. Bazylevych's art is enriched not only by the psychological expressiveness of images, but also by artistic methods of embodiment. In the artist's work, humor is intertwined with sharp satire, harmoniously combining lyrical notes.

The concept of book composition is logically included in the definition of the organization of various elements into a single artistic form. And the most important, without exaggeration, role in the unified system of artistic design of the book is played by the graphic and font composition of the cover of the publication. After all, the cover is, so to speak, the face of the book. In the content and style combination with the font group, the illustration becomes not so much a graphic object as a complete pictorial model of a specific artistic and literary plot. The graphic and font composition is primarily an expression of the harmonious combination of elements in the book and cannot be abstracted from meaningful and functional connections. Thus, Anatoliy Bazylevych, cooperating with publishing houses, created not only individual illustrations for literary works, but also complex artistic design of book covers. Such a creative technique forms a general spatially expressive composition of a figurative book ensemble. After all, a complex phenomenon – the composition of a book – is created under the condition that the artist consciously operates with the means of compositional construction in accordance with the logic of organizing the compositional space of the publication. Highlighting examples of such a complex approach to artistic design, in particular book covers, proves that A. Bazylevych's works are distinguished by a high culture of artistic layout design, in a harmonious combination of illustration and font design.

Key words: Anatoliy Bazylevych, graphic artist, cover, illustration, book, composition, publishing house.

Вступ. Творчий доробок українського художника-графіка, ілюстратора, Анатолія Базилевича посідає особливе місце в царині вітчизняного книговидавництва другої половини ХХ століття. У цьому дослідженні маємо можливість, на наведених зразках обкладинок до видань, висвітлити й обґрунтувати основні чинники внеску цього видатного митця в ілюстрування та комплексне художнє оформлення вітчизняного книговидавництва.

Постановка проблеми. Сучасний мистецький простір книжкової графіки та української книговидавничої діяльності, зокрема, потребують ретельного розгляду й дослідження найкращих зразків, що демонструють високий рівень книжкового мистецтва й можуть слугувати прикладом української школи художнього оформлення літературних видань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Нині існує чимало публікацій, присвячених художньому оформленню видань. Та серед дослідницьких робіт мало висвітленим є творчий доробок Анатолія Базилевича як майстра з вирішення просторово-виразних композицій цілісного книжкового ансамблю. Так, однією з фундаментальних праць про творчість українського художника Анатолія Базилевича й дотепер залишається монографія відомого мистецтвознавця та критика Михайла

Криволапова, де детально розглядаються ілюстрації до «Енеїди» І. Котляревського [8]. «Через розкриття образів і характерів художники-ілюстратори майстерно передають емоційний лад літературного твору, працюючи над ілюстраціями, із захопленням вирішують завдання створення цілісного книжкового організму» – наголошував у своїх працях відомий український мистецтвознавець Ігор Верба [3].

Ґрунтовний матеріал, що доповнив сучасні знання про тенденції в ілюструванні та макетуванні українських видань дали дослідники: Леонід Владич в книзі «Мовою графіки» [4], Галина Заварова в статті «Ілюстрація в сучасній книжці для дітей» [5], Борис Валусько в статті «Проблеми зовнішнього оформлення дитячої книжки» [2], Олеся Авраменко в статті «Образи вічної мудрості» [1] та ін.

Мета полягає у висвітленні й дослідженні особливостей графічно-шрифтових композицій з книжкової графіки відомого українського художника-графіка й ілюстратора Анатолія Дмитровича Базилевича як прикладу самобутнього творчого почерку для сучасного мистецтва книги України.

Результати досліджень. У другій половині ХХ століття книго-видавнича галузь України приділяє багато уваги архітектонічній будові видань з єдиною композиційною системою.

Культура створення структурно-композиційного ансамблю в книжці стає невід'ємною особливістю української національної школи книжкового дизайну. Такі тенденції у своїй творчості демонструють чимало видатних українських майстрів книжкової графіки. Серед них найкращі представники школи української книжкової графіки: В'ячеслав Голозубов, Софія Караффа-Корбут, Анатолій Базилевич, Євгеній Крига, Адель Гілевич, Іван Крислач, Георгій Якутович, Володимир Юрчишин, Сергій Артюшенко, Валентина Мельниченко, Ігор Вишинський, Ніна Денисова, Іван Крислач, Світлана Кім, Вікторія Ковальчук, Микола Пшінка, Олена Михайлова-Родіна та багато інших. Створюючи цикли ілюстрацій до літературних творів, вони приділяли багато уваги комплексному художньому оформленню видань. Найпоказовішими у цьому відношенні є книжки в оформленні Анатолія Базилевича.

У 1953 році, переїхавши з Харкова у Київ, тоді ще молодий митець А. Базилевич, розпочинає співпрацювати з багатьма київськими видавництвами: «Молодь», «Дніпро», «Радянський письменник», «Радянська школа», «Мистецтво», Державне видавництво дитячої літератури «Веселка». Так розпочинається творчий шлях відомого митця – автора образотворчої візуалізації творів класиків української літератури: Івана Нечуя-Левицького «Старосвітські батюшки та матушки» (1963),

«Кайдашева сім'я» (1980), «Микола Джеря» (1980); Івана Котляревського «Енеїда» (1968), «Наталка-Полтавка» (1981) і «Москаль-чарівник» (1987); Григорія Квітки-Основ'яненка «Пан Халявський» (1959); Марка Вовчка «Записки причетника» (1954); Івана Франка «Абу-Касимові капці», «Арабська казка» (1965); Остапа Вишні «Перший диктант» (1962); Оксани Іваненко «Друкар книжок небачених» (1964) та ін.

Анатолій Базилевич брався за комплексне оформлення творів не тільки українських письменників, а й видань авторів зарубіжної літератури. Зокрема, ним були проілюстровані: «Пригоди бравого вояки Швейка» (1958) Ярослава Гашека, казки «Гензель і Гретель» (1959) братів Грім та «Казка про попа і наймита його Балду» (1979) Олександра Пушкіна (в українському перекладі), збірок «Українські народні казки» (1975) та «Стежками премудрих казок: народні казки» (1998).

А. Базилевич виявив себе тонким майстром комплексного композиційного оформлення книги. Спочатку він робив режисерську розкадровку ілюстративних елементів у поєднанні з шрифтовим вирішенням, таким чином, створюючи макет майбутньої книжки. Недарма митець проводив аналогію між професією книжкового графіка і фахом режисера. Насамперед, найважливішу роль у «режисурі» видання А. Базилевич надає розробці художнього оформлення

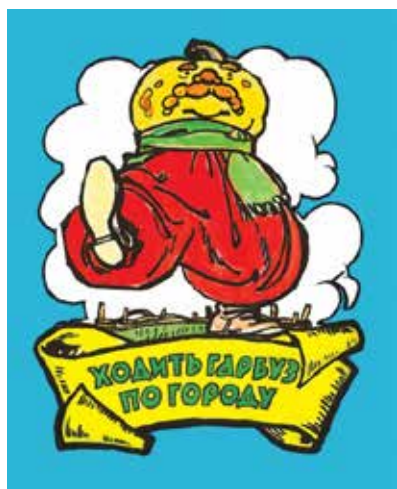


Рис. 1–3. А. Базилевич. Обкладинки до книжок «Ходить гарбуз по городу», «Цап та баран», «Сірко», 1959–1976 рр.

обкладинки книжки. Про це свідчать чимало обкладинок до книжок, створених художником. Так, серія обкладинок до українських народних казок «Цап та баран», «Сірко» та народної пісеньки «Ходить гарбуз по городу», створених художником (1959–1976) на замовлення видавництва дитячої літератури «Веселка» (рис. 1–3).

З представлених обкладинок відчувається, що художник задумував графічно-шрифтову композицію як цілісний «організм», де всі елементи утворюють гармонію кольору і стилю. Так, акцидентні шрифти на кожній

обкладинці виконані художником власноруч і є невід'ємною складовою сюжетної графічної композиції. Художня інтерпретація літературних персонажів виразна, дотепна й чітка, завдяки цьому, дитина-читач може чіткіше уявити собі образи героїв книги.

Анатолій Дмитрович також створив численні цикли композицій для обкладинок видань класичної та сучасної української літератури, у яких художньо інтерпретував літературні образи з глибоким розумінням стилю письменника. Розглянемо деякі зразки таких творчих композицій (рис. 4–6, 7–9).



Рис. 4–6. А. Базилевич. Обкладинки до книжок Івана Франка «Абу-Касимові капці», Степана Руданського «Переслів'я», Остапа Вишні «Перший диктант», 1959–1984 рр.



Рис. 7–9. А. Базилевич. Обкладинки до книжок Василя Симоненка «Цар Плаксій та Лоскотон», Степана Руданського «Пан та Іван в дорозі», Миколая Стояна «Калач», 1960–1982 рр.

Не менш цікавими є композиційні рішення обкладинок до книжок зарубіжних авторів. Ці композиції вирізняються певною гротесковістю, монументальною цілісністю й гнучкими графічними формами, які стилістично пов'язані з рукописними шрифтами відповідного стилю і конфігурації. (рис. 10–12).

Та «вершиною в творчості Анатолія Базилевича означеного періоду стала робота над «Енеїдою» І. Котляревського. Попередниками Базилевича були В. Корнієнко, І. Бурячок, І. Падалка, І. Їжакевич та Ф. Коновалюк, О. Довгаль, М. Дерегус та інші. Кожний з них

намагався досягнути бурлескно-образну глибину «Енеїди», у зримих образах відтворити іскрометний гумор, своєрідну атмосферу земного й небесного, в якій живуть безсмертні герої поеми. За ілюстрації до «Енеїди» Котляревського видавництва «Дніпро» (Київ, 1968 рік) А. Базилевич отримав звання «Заслужений діяч мистецтв УРСР». У 1993 році удостоєний звання «Народний художник України» [6].

Оформлення «Енеїди» – це здобуток дев'ятилітньої (1959–1967) наполегливої, невтомної праці художника. Перше видання



Рис. 10–12. А. Базилевич. Обкладинки до книжок Братів Грімм. «Гензель і Гретель», Марка Твена «Пригоди Тома Сойєра», Ярослава Гашека «Пригоди бравого вояки Швейка», 1958–1959 рр.



Рис. 13–15. А. Базилевич. Обкладинки до поеми Івана Котляревського «Енеїда», 1968–1969 рр.

«Енеїди» в оформленні Базилевича мало чітку книжкову композиційну структуру. Сюжетну, сповнену експресії композицію на суперобкладинці з троянськими човнами (рис. 13) замінено на лаконічний червоний колір з чітким написом білого кольору «Енеїда». Всі варіанти шрифтових композицій для обкладинки і суперобкладинки, були розроблені й виконані художником: назва – зі стилізацією під давньо-грецький шрифт. А під суперобкладинкою була прихована тканинна оправа з коричневим погруддям Енея. Перші видання – 1968, 1969 та 1970 рр. (рис. 14, 15).

Надзвичайно лаконічно вирішено й титульний розгорт. Накреслення шрифтів для автора твору «Іван Котляревський» виконано А. Базилевичем в стилістиці «козацького скоропису».

Кожна з шести частин поеми прикрашена шрифтовим шмуцтитолом, першою ілюстрацією на лівій сторінці книги та основними ілюстраціями на правих сторінках, які розміщені на кожному розвороті. Тобто художник не тільки розробляв ілюстрації, але й приділяв увагу, як цілісному книжковому ансамблю, так і створенню оригінальних шрифтів. Про такий комплексний підхід щодо архітектоники у виконанні А. Базилевича свідчать й інші перевидання «Енеїди» І. Котляревського (рис. 16, 17).

Згодом книга перевидавалась ще понад півтора десятка разів, однак вже в інших ілюстрованих подачах і художніх оформлень макетів, зроблених самим митцем.

У монографії відомого критика та мистецтвознавця Михайла Криволапова, детально розглядаються ілюстрації Анатолія Базилевича до «Енеїди», яка й досі залишається однією з фундаментальних праць про художника, де автор зазначає: «Базилевич підійшов до «Енеїди» І. Котляревського не як до припалої порохом старовини, а як до живого, співзвучного почуттям і думкам наших сучасників літературного твору. Саме очима сучасника дивиться художник на тих троянців, карфагенян і латинян, яким фантазія І. Котляревського надала типових рис, притаманних різним соціальним верствам українців кінця XVIII століття... Головним завданням для художника стає, передусім, розкриття змісту літературного твору та психологічної характеристики його героїв» [8, 18].

«В них кожна характерна деталь, кожен елемент підпорядковані основному – виявленню змісту, загостренню образної характеристики літературних героїв. Пластична композиція кожного аркуша позбавлена будь-якої випадковості доволіно зрізаного кінокадру. Ця класична зрівноваженість та довершеність композиції однаково важлива як для монументальних розписів, так і для книжкової



Рис. 16, 17. А. Базилевич. Титульний розгорт до поеми І. Котляревського «Енеїда», обкладинка до книги І. Котляревського «Вибране», 1970–1981 рр.

графіки, що має бути пов'язаною з тектонікою всіх елементів книги» [8, 172].

Висновки. Таким чином, є всі підстави стверджувати, що український художник-ілюстратор Анатолій Базилевич у своїй творчості в першу чергу турбувався про цілісність і гармонійність книги як художньо-поліграфічного продукту. З'ясовано, що створення неповторних композицій комплексного оформлення книги полягає у тісному зв'язку стилістики шрифтового оформлення і ілюстрацій. Так, до прикладу, перший варіант макету «Енеїди» будувався на принципово інших засадах, ніж в остаточному вигляді, який побачив читач. Вільна верстка і надзвичайно різноманітні щодо композицій малюнки на розворотах, на спускових полосах і в оборку справляли враження темпераментної динаміки й поривчастості,

що мало свої безперечні достоїнства, але не дуже відповідало характеру викладу подій у поемі. В процесі творчих пошуків змінювалося рішення окремих елементів в оформленні видання. Художнику досить непросто вирішувати проблему поєднання логіки літературно-сюжетного й образотворчо-композиційного простору книжки. Анатолій Базилевич блискучо долає виклики щодо комплексного зовнішнього й внутрішнього оформлення книг для дітей та дорослих. Велику роль в його графічно-шрифтових композиціях відіграє підпорядкованість всіх елементів книги. Ціла низка видань, оформлених Базилевичем, демонструє розуміння художником складних завдань мистецтва комплексного оформлення книги і стає прикладом високої культури в царині українського книговидавництва.

Література:

1. Авраменко О. О. Образи вічної мудрості. Київ : Веселка, 1988. 134 с.
2. Валуєнко Б. В. Проблеми зовнішнього оформлення дитячої книжки. Київ : Веселка, 1976. 80 с.
3. Верба І. І. Мистецтво графіки. К. : Мистецтво, 1968. 101 с.
4. Владич Л. В. Мовою графіки. Київ : Мистецтво, 1967. 248 с.
5. Заварова Г. В. Ілюстрація в сучасній книжці для дітей. Київ : Веселка, 1985. С. 118–127.
6. Зайцева В. І. Художня інтерпретація літературних образів Івана Котляревського у культурно-історичному контексті кінця ХІХ – початку ХХІ століть. Дис. на здоб. канд. мист. Київ, 2019. 180 с.
7. Костюченко М. Книжкова ілюстрація: здобутки та проблеми. *Образотворче мистецтво*, 1981. № 5. С. 8–10.
8. Криволапов М. О. Анатолій Базилевич. Київ : Мистецтво, 1976. 96 с.
9. Лагутенко О. А. Українська графіка ХХ століття: монографія. Київ : *Грані-Т*, 2011. С. 184: іл.

References:

1. Avramenko, O. (1988). *Obrazy vichnoyi mudrosti* [Images of eternal wisdom]. Kyiv: "Veselka" [in Ukrainian].
2. Valuyenko, B. V. (1976). *Problemy zovnishn'oho oformlennya dytyachoy knyzhky* [Problems of external design of a children's book]. Kyiv: "Veselka" [in Ukrainian].
3. Verba, I. I. (1968). *Mystetstvo hrafiky*. Kyiv: "Mystetstvo" [in Ukrainian].
4. Vladich, L. V. (1967). *Movou grafiki* [In the language of graphics]. Kyiv: "Mistectvo" [in Ukrainian].
5. Zavarova, H. V. (1985). *Ilyustratsiya v suchasniy knyzhti dlya ditey* [Illustration in a modern book for children]. Kyiv: "Veselka" [in Ukrainian].
6. Zaitseva, V. I. (2019). *Hydognia interpretasia literatyrnyh obraziv Ivana Kotliarevskogo v kyltymo-istorychnomy konteksti kinsia XIX – pochatky XXI stolit. Dysertasiine doslidjennia* [Artistic interpretation of Ivan Kotlyarevsky's literary images in the cultural and historical context of the late 19th and early 21st centuries: Dissertation research]. Kyiv: [in Ukrainian].
7. Kostyuchenko, M. (1976). *Knyzhkova ilyustratsiya: zdobutky ta problemy. Obrazotvorche mystetstvo*, № 5 Kyiv: [in Ukrainian].
8. Krivolapov, M. O. (1976). *Anatoli Bazilevich* [Anatoli Bazilevich]. Kyiv: "Mistectvo" [in Ukrainian].
9. Lagutenko, O. A. (2011). *Ukrainska grafika XX stolittia* [Ukrainian graphics of the 20th century]. Kyiv: "Grani-T" [in Ukrainian].

УДК 7.01+004.421+004.8:17

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.10>**Капустін Пилип Русланович,**

аспірант

Харківської державної академії дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0009-0007-4845-131X

phillionnn@gmail.com

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ТА ГЕНЕРАТИВНЕ МИСТЕЦТВО: СИНТЕЗ ТЕХНОЛОГІЙ І ТВОРЧОСТІ

Стаття детально досліджує взаємодію штучного інтелекту (ШІ) та генеративного мистецтва як унікального синтезу передових технологій і творчості. Розглядаються основні аспекти застосування ШІ у мистецьких практиках, зокрема алгоритми глибокого навчання, які дозволяють створювати унікальні художні твори, а також персоналізація мистецтва, що відкриває нові горизонти для взаємодії з глядачами. Значну увагу приділено темам демократизації творчого процесу, коли мистецтво стає доступним ширшій аудиторії завдяки автоматизації та технологіям.

У статті проаналізовано вплив генеративного мистецтва на традиційні форми художньої діяльності, зокрема зміну підходів до створення, сприйняття і оцінки творів мистецтва. Автори досліджують етичні питання, що виникають у зв'язку з використанням ШІ, такі як визначення авторства творів, відповідальність за результат творчого процесу та проблема втрати людської унікальності у мистецтві. Також розглядаються нові формати, що виникають завдяки ШІ, зокрема інтерактивні інсталяції, віртуальні галереї, об'єкти доповненої та віртуальної реальності, які створюють абсолютно новий вимір мистецького досвіду.

Окремо підкреслено переваги ШІ в мистецтві, серед яких швидкість створення творів, масштабованість процесів і інноваційність у підходах до творчості. Водночас стаття звертає увагу на виклики, що стоять перед суспільством у цій галузі, зокрема правові, моральні та соціальні аспекти, такі як питання інтелектуальної власності, конфлікт між традиційними мистецтвами та технологіями, а також ризик створення штучних стандартів краси та естетики.

Дослідження спрямоване на всебічне розуміння потенціалу ШІ у мистецьких процесах, його впливу на формування сучасної культури та інтеграцію технологій у художню практику. Висновки статті дозволяють глибше оцінити значення ШІ для майбутнього мистецтва та суспільства загалом.

Ключові слова: штучний інтелект, генеративне мистецтво, алгоритми, нейронні мережі, випадковість, авторство, етика, інтерактивні інсталяції, віртуальні галереї, доповнена реальність, генеративно-змагальні мережі, персоналізація.

Kapustin Pylyp. ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND GENERATIVE ART: A SYNTHESIS OF TECHNOLOGY AND CREATIVITY

The article thoroughly explores the interaction between artificial intelligence (AI) and generative art as a unique synthesis of cutting-edge technologies and creativity. It examines key aspects of AI application in artistic practices, including deep learning algorithms that enable the creation of unique artworks, as well as the personalization of art, which opens new horizons for audience engagement. Significant attention is paid to the democratization of the creative process, where art becomes accessible to a wider audience through automation and technology.

The article analyzes the impact of generative art on traditional forms of artistic activity, particularly the transformation of approaches to creating, perceiving, and evaluating artworks. The authors address ethical issues arising from the use of AI, such as defining authorship, responsibility for the outcomes of the creative process, and the potential loss of human uniqueness in art. Additionally, the study explores new formats enabled by AI, including interactive installations, virtual galleries, and augmented and virtual reality objects, which create an entirely new dimension of artistic experience.

The advantages of AI in art are highlighted, such as the speed of creation, scalability of processes, and innovation in approaches to creativity. At the same time, the article draws attention to challenges faced by society in this domain, including legal, moral, and social issues such as intellectual property rights, conflicts between traditional artists and technologies, and the risk of establishing artificial standards of beauty and aesthetics.

The research aims to provide a comprehensive understanding of AI's potential in artistic processes, its influence on shaping contemporary culture, and the integration of technology into artistic practice. The conclusions of the article offer a deeper assessment of the significance of AI for the future of art and society as a whole.

Key words: artificial intelligence, generative art, algorithms, neural networks, randomness, authorship, ethics, interactive installations, virtual galleries, augmented reality, generative adversarial networks, personalization.

Вступ. З появою штучного інтелекту (ШІ) та його інтеграцією у творчі процеси відбувається радикальна трансформація художньої діяльності, що впливає як на процес створення, так і на сприйняття мистецтва. Генеративне мистецтво, яке базується на алгоритмах ШІ, ставить нові виклики перед традиційним мистецтвом, зокрема питання авторства, естетики та етики. Водночас спостерігається брак комплексних досліджень щодо впливу генеративного мистецтва на культуру, традиційні форми творчості та художній ринок.

Розвиток штучного інтелекту та його інтеграція в креативні процеси породжує не лише технологічні інновації, але й глибинні питання щодо майбутнього людства. Як зазначає Ю. Н. Харарі у своїй фундаментальній праці «Людина розумна», людство стоїть на порозі нової епохи, де алгоритми та машини потенційно можуть перевершити людину в її найбільш «людських» сферах діяльності, включаючи мистецтво [1]. Автор прогнозує майбутній конфлікт, пов'язаний з розвитком штучного інтелекту, який порушить питання про унікальність людської творчості та переосмислення ролі митця в суспільстві. Ця перспектива змушує сучасних дослідників більш уважно аналізувати трансформації, що відбуваються під впливом технологій у мистецькому середовищі.

Наукові роботи з генеративного мистецтва та ШІ зосереджуються переважно на технологічних аспектах. Такі дослідники, як Харолд Коен та Маріо Клінгеман, акцентують на ролі алгоритмів у створенні творів [3; 4]. Технології генеративно-змагальних мереж (GANs), запропоновані Яном Лекуном, є фундаментом сучасних підходів до генерації мистецтва [5]. Водночас етичні питання досліджуються в роботах Джейн Сільвер та Річарда Борденейва, які аналізують юридичні та моральні аспекти авторства та використання алгоритмів у мистецтві [6]. Проте існує недостатня увага до впливу генеративного мистецтва на

переосмислення традиційних форм творчості.

Метою цієї статті є аналіз ролі штучного інтелекту у генеративному мистецтві, його впливу на традиційне мистецтво, а також визначення основних перспектив та викликів, пов'язаних із впровадженням ШІ у творчі процеси. Особлива увага приділяється питанню співіснування генеративного та традиційного мистецтва, естетики випадковості, нових форматів творчості та етичних аспектів.

Матеріали та метод. Дослідження спирається на комплексний підхід, що зумовив використання загальнонаукового системно-аналітичного методу для ґрунтовного вивчення поняття штучного інтелекту й генеративного мистецтва, та його впливу на традиційні форми художньої діяльності. Дослідження базується на комплексному підході, що включає: аналіз літератури, порівняльний аналіз, кейс-стаді. Таким чином, генеративне мистецтво – це один зі способів застосування ШІ в креативній індустрії, що ставить нові виклики традиційним підходам, зокрема підіймаючи питання авторства, естетики та етики.

Сучасний світ характеризується стрімким розвитком технологій, які трансформують усі аспекти людського життя – від науки до мистецтва. Однією з найцікавіших і водночас дискусійних тем останніх років є взаємодія штучного інтелекту (ШІ) та генеративного мистецтва [9]. Цей симбіоз дозволяє переосмислити поняття творчості, автора та кінцевого твору, ставлячи нові виклики традиційним підходам. Як штучний інтелект змінює уявлення про художній процес? Чи можна розглядати алгоритми як співавторів, а не інструменти? Ця стаття пропонує глибоке занурення в концепцію генеративного мистецтва, його методологію, етичні аспекти, переваги та обмеження.

Генеративне мистецтво – це творчий процес, який частково чи повністю здійснюється автономною системою. Використання алгоритмів як інструментів дозволяє авторам,

включаючи художників NFT, створювати унікальні та непередбачувані твори [11].

Творці використовують системи, які мають певний ступінь автономності, щоб генерувати зображення, музику, тексти чи інші форми мистецтва. У цьому контексті штучний інтелект виступає як основний інструмент або партнер у створенні, аналізі та вдосконаленні художніх творів.

Генеративне мистецтво, яке дедалі активніше завойовує увагу у світі творчості, характеризується унікальними рисами, які роблять його особливим порівняно з традиційними видами мистецтва [2]. Ці риси дозволяють не тільки розкрити нові аспекти художнього процесу, але й переосмислити роль митця, інструментів та результатів. Нижче наведено детальний аналіз ключових характеристик генеративного мистецтва.

Алгоритмічність є фундаментальною основою генеративного мистецтва. Роботи створюються за допомогою чітко прописаних інструкцій або алгоритмів, які виконуються комп'ютером чи іншим обчислювальним пристроєм. Це дозволяє художнику задавати правила, за якими буде створений кінцевий результат. Алгоритм – це послідовність дій, які виконуються для досягнення заданої мети. У генеративному мистецтві художники розробляють алгоритми, які працюють як набір інструкцій для генерації творчого продукту. Наприклад, алгоритм може визначати, як і де розташовувати лінії, кольори чи текстури.

Автономність означає, що процес створення мистецького твору не повністю контролюється художником. Алгоритм або програма, створена автором, має здатність працювати самостійно, генеруючи нові варіації на основі початково заданих правил. Це створює ефект «співавторства» між людиною і машиною. Автономність у генеративному мистецтві проявляється через здатність алгоритмів реагувати на зміни параметрів або працювати з випадковими числами.

Ітеративність – це властивість процесу, яка дозволяє змінювати кінцевий результат залежно від вхідних даних або параметрів. У генеративному мистецтві ітеративність є важливим механізмом, що забезпечує

повторюваність і вдосконалення творчого процесу. Ітеративність передбачає багаторазове повторення дій, де кожен наступний крок базується на результаті попереднього.

Алгоритмічність, автономність та ітеративність не існують окремо – вони взаємодіють, формуючи основу для створення складних і новаторських творів мистецтва. Наприклад:

Алгоритмічність забезпечує структуру роботи, створюючи правила, за якими відбувається її розвиток.

Автономність додає елемент непередбачуваності, дозволяючи системі працювати без постійного втручання автора.

Ітеративність дозволяє створювати і вдосконалювати роботи, використовуючи нові вхідні дані чи змінюючи параметри.

Штучний інтелект (ШІ) здійснив революційний вплив на генеративне мистецтво, виконуючи завдання, які раніше здавалися виключно людською прерогативою. Завдяки ШІ відкриваються нові горизонти для художньої діяльності, а традиційні поняття творчості та авторства зазнають переосмислення. Моделі штучного інтелекту, як-от нейронні мережі, здатні аналізувати великі масиви даних, розпізнавати стилі, імітувати художні техніки або створювати зовсім нові візуальні та аудіальні форми [8].

Технології машинного навчання, особливо глибокого навчання, дозволяють створювати моделі, які самостійно адаптуються до поставлених завдань, аналізуючи величезні обсяги даних. Штучний інтелект може вивчати художні стилі, копіюючи техніку великих майстрів, або, комбінуючи елементи різних стилів, створювати абсолютно нові форми мистецтва.

Однією з найбільш інноваційних технологій у цій сфері є GANs (Generative Adversarial Networks) – генеративно-змагальні мережі, що складаються з двох частин: генератора та дискримінатора. Генератор створює зображення, а дискримінатор оцінює їх якість. Така конкуренція між ними дозволяє досягати все кращих і реалістичніших результатів [7].

Прикладами використання GANs є «The Next Rembrandt» – алгоритм, який створив картину в стилі Рембрандта, аналізуючи його

попередні роботи. DeerArt: платформа, яка переносить стиль відомих художників на нові зображення.

ШІ здатний не лише копіювати, а й інноваційно комбінувати стилі. Наприклад, модель може навчитися поєднувати експресіонізм і сюрреалізм, створюючи унікальні твори, які виходять за межі традиційного розуміння мистецтва. Однією з ключових переваг штучного інтелекту у генеративному мистецтві є можливість адаптувати твори під конкретні смаки аудиторії. ШІ здатен аналізувати вподобання, настрої і навіть особисті дані глядача чи слухача для створення індивідуалізованих художніх продуктів.

На основі фотографій чи кольорових вподобань ШІ може створювати унікальні зображення. Наприклад, програми для створення персоналізованих постерів, які адаптують стиль до вподобань клієнта, вже активно використовуються в дизайні. ШІ дозволяє створювати твори, які реагують на взаємодію з глядачами. Наприклад, інтерактивні інсталяції в музеях, де зображення змінюються залежно від рухів або емоцій відвідувачів, стають популярними завдяки можливостям штучного інтелекту.

Раніше творчість часто була привілеєм людей із відповідними знаннями, талантом або доступом до ресурсів. Штучний інтелект руйнує ці бар'єри, відкриваючи світ мистецтва для всіх, незалежно від їхнього фаху чи навичок. Сьогодні існує безліч програм, що дозволяють будь-кому створювати професійні твори мистецтва. Інструменти на базі ШІ, такі як DALL-E чи MidJourney, пропонують простий і доступний спосіб генерувати ілюстрації, змінювати зображення або створювати цифрові картини, маючи лише базове розуміння роботи алгоритмів [10].

ШІ стає чудовим помічником у навчанні мистецтву. Онлайн-платформи пропонують інтерактивні курси, де штучний інтелект аналізує роботи студентів, надає зворотний зв'язок і пропонує шляхи для вдосконалення. Через цифрові платформи художники з усього світу можуть об'єднувати зусилля, працюючи разом над спільними проектами за допомогою інструментів ШІ. Наприклад, спільна

генерація віртуальної галереї, де кожен учасник додає свою частину, створену за допомогою алгоритмів.

Штучний інтелект стимулює художників досліджувати нові формати, які раніше здавалися неможливими. Він допомагає експериментувати з нестандартними матеріалами, візуальними ефектами та інструментами. Навіть у традиційних видах мистецтва ШІ приносить новизну. Наприклад, художники використовують алгоритми для створення ескізів, які потім переносять на полотно вручну.

Алгоритми ШІ виконують рутинні завдання, як-от ретушування зображень чи налаштування кольору, звільняючи художників для більш творчих задач.

Результати. Розвиток штучного інтелекту (ШІ) у творчих процесах трансформує традиційне мистецтво, впливаючи на методи роботи, засоби вираження та сприйняття творчості. З одного боку, генеративне мистецтво розширює можливості для художників, стимулюючи використання нових медіа, експерименти зі стилями та техніками. З іншого боку, воно піднімає складні питання щодо авторства, творчої свободи та етичних меж. Розглянемо детальніше ключові аспекти впливу ШІ на традиційне мистецтво.

Однією з найбільш революційних рис генеративного мистецтва є можливість створювати роботи, які неможливо передбачити. Випадковість, що виникає під час роботи алгоритмів, дозволяє отримувати несподівані результати, які стають джерелом натхнення для художників.

Раніше випадковість у мистецтві виникала переважно як наслідок експериментів із матеріалами або техніками (наприклад, дрипінг у творчості Джексона Поллока). Завдяки ШІ випадковість стає керованою і цілеспрямованою: художник може налаштувати алгоритм, залишаючи простір для несподіваних естетичних рішень.

До того ж однією з ключових переваг штучного інтелекту у генеративному мистецтві є можливість створювати інтерактивні та адаптивні мистецькі твори. Інсталяції тепер можуть реагувати на рухи глядачів, змінюючи форму, колір чи структуру у реальному часі. Це створює

новий рівень взаємодії між твором і аудиторією. Наприклад, галереї, створені у віртуальній реальності, дозволяють глядачам досліджувати експонати у 3D-просторі, перебуваючи будь-де у світі, а доповнена реальність (AR) надає можливість інтегрувати цифрові твори у фізичний світ.

Попри технологічну революцію, ШІ не витісняє традиційне мистецтво, а гармонійно співіснує з ним. Художники дедалі частіше комбінують класичні техніки з цифровими технологіями, що призводить до появи абсолютно нових й неочікуваних витворів мистецтва.

Висновки. Таким чином, сьогодні ШІ є невід'ємною частиною ар-індустрії. Генеративне мистецтво, за допомогою ШІ, створює нові можливості для творчого самовираження митця, водночас провокуючи дискусії про межі людської творчості, авторства, естетики

та етики. Проаналізовано вплив генеративного мистецтва на традиційні форми художньої діяльності, зокрема зміну підходів до створення, сприйняття і оцінки творів мистецтва. Також розглянуто нові формати, що виникають завдяки ШІ, зокрема інтерактивні інсталяції та твори образотворчого мистецтва, які створюють абсолютно новий вимір мистецького досвіду у глядача.

Перспективи подальших досліджень включають аналіз впливу генеративного мистецтва на художній ринок, дослідження адаптації нових технологій у традиційних художніх спільнотах та розробку етичних стандартів для створення й використання мистецьких творів, створених за допомогою ШІ. Ці напрями сприятимуть кращому розумінню взаємодії технологій і творчості, а також забезпечать етичну і культурну інтеграцію генеративного мистецтва.

Література:

1. Харарі Ю. Н. Людина розумна. Історія людства від минулого до майбутнього. Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2016. 544 с.
2. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. Збірник наукових праць «Сучасне мистецтво». 2021. № 17. С. 41–50.
3. Harold Cohen. How to draw three people in a botanical garden. 1988. URL: <https://cdn.aaai.org/AAAI/1988/AAAI88-150.pdf> (Дата звернення: 27.11.2024).
4. Jochen Gutsch. "Words behave like pixels and sentences like pictures": An interview with Mario Klingemann. 2025. URL: <https://www.goethe.de/prj/k40/en/kun/kli.html> (Дата звернення: 15.01.2025).
5. Mustaffa Hussain. GANs – What and Where? 2020. URL: <https://medium.com/thecyphy/gans-what-and-where-b377672283c5> (Дата звернення: 27.11.2024).
6. Richard Bordenave. IA et nudge, pour un marketing de confiance. 2018. URL: <https://richard-bordenave.com/ia-et-nudge-pour-un-marketing-de-confiance/> (Дата звернення: 27.11.2024).
7. Generative Adversarial Network (GAN). GeeksforGeeks. 2025. URL: <https://www.geeksforgeeks.org/generative-adversarial-network-gan/> (Дата звернення: 27.11.2024).
8. Горлач П. Як використання ШІ впливає на мистецтво, кіно, музику та літературу. 2023. URL: <https://suspilne.media/culture/645624-vsi-strivozeni-ak-vikoristanna-si-vplivae-na-mistectvo-kino-muziku-ta-literaturu/> (Дата звернення: 27.11.2024).
9. Мусієнко О. Що таке генеративний дизайн і де його використовують? 2021. URL: <https://www.imena.ua/blog/what-is-generative-design-and-where-is-it-used/> (Дата звернення: 27.11.2024).
10. Порівняння Midjourney, Dall-e та Stable Diffusion – що краще? 2023. URL: <https://prompt.com.ua/midjourney-dall-e-stable-diffusion/> (Дата звернення: 27.11.2024).
11. Сальніченко К. Що таке генеративне мистецтво? 2023. URL: <https://www.gncrypto.news/ua/news/what-is-generative-art/> (Дата звернення: 27.11.2024).

References:

1. Harari, Y. N. (2016). *Liudyna rozumna. Istoriia liudstva vid mynuloho do maibutnoho* [Sapiens: A Brief History of Humankind]. Kharkiv: Klub simeinoho dozvillia [in Ukrainian].
2. Chibalashvili, A. (2021). *Shtuchnyi intelekt u mystetskykh praktykakh* [Artificial intelligence in artistic practices]. *Zbirnyk naukovykh prats "Suchasne mystetstvo"* – Collection of scientific works «Modern Art», (17), 41–50 [in Ukrainian].
3. Harold Cohen. (1988). How to draw three people in a botanical garden. [cdn.aaai.org](https://cdn.aaai.org/AAAI/1988/AAAI88-150.pdf). Retrieved from <https://cdn.aaai.org/AAAI/1988/AAAI88-150.pdf>.

4. Jochen Gutsch. (2025). "Words behave like pixels and sentences like pictures": An interview with Mario Klingemann. goethe.de. Retrieved from <https://www.goethe.de/prj/k40/en/kun/kli.html>.
5. Mustaffa Hussain. (2020). GANs — What and Where? medium.com. Retrieved from <https://medium.com/theCyph/gans-what-and-where-b377672283c5> [in English].
6. Richard Bordenave. (2018). IA et nudge, pour un marketing de confiance. richard-bordenave.com. Retrieved from <https://richard-bordenave.com/ia-et-nudge-pour-un-marketing-de-confiance>
7. Generative Adversarial Network (GAN). (n.d.). geeksforgeeks.org. Retrieved from <https://www.geeksforgeeks.org/generative-adversarial-network-gan>
8. Horlach, P. (2023). Yak vykorystannia ShI vplyvaie na mystetstvo, kino, muzyku ta literaturu [How the use of AI affects art, cinema, music and literature]. (n.d.). suspilne.media. Retrieved from <https://suspilne.media/culture/645624-vsi-strivozeni-ak-vikoristanna-si-vplyvae-na-mistectvo-kino-muziku-ta-literaturu/> [in Ukrainian].
9. Musiienko, O. (2021). Shcho take heneratyvnyi dyzain i de yoho vykorystovuiut? [What is generative design and where is it used?]. Imena.UA. Retrieved from <https://www.imena.ua/blog/what-is-generative-design-and-where-is-it-used/> [in Ukrainian].
10. Porivniannia Midjourney, Dall-e ta Stable Diffusion – shcho krashche? [Comparison of Midjourney, Dall-e and Stable Diffusion – which is better?]. (n.d.). prompt.com.ua. Retrieved from <https://prompt.com.ua/midjourney-dall-e-stable-diffusion/> [in Ukrainian].
11. Salnichenko, K. (2023). Shcho take heneratyvne mystetstvo? [What is generative art?]. (n.d.). gncrypto.news. Retrieved from <https://www.gncrypto.news/ua/news/what-is-generative-art/> [in Ukrainian].

УДК 008:7.045

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.11>**Карпов Віктор Васильович,**

доктор історичних наук,
завідувач кафедри дизайну
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка,
голова секції художньої критики і мистецтвознавства
Київської організації Національної спілки художників України
ORCID ID: 0000-0002-3446-9187
v.karpov@kubg.edu.ua

Михальчук Вадим Володимирович,

кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри мистецтвознавчої експертизи
Національної академії керівник кадрів культури і мистецтв
ORCID ID: 0000-0002-8560-1846
mykhalchuk.art@gmail.com

Миронова Ганна Анатоліївна,

член-кореспондент
Національної академії мистецтв України,
старший викладач кафедри дизайну
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0000-0002-8490-7739
h.myronova@kubg.edu.ua

СУЧАСНИЙ ПРОСТІР ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА РОМІВ В КОНТЕКСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ТА ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ХОУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ

Статтю присвячено дослідженню сучасного стану розвитку образотворчого мистецтва народності ромів в українському та європейському культурному просторі. Подано аналіз результатів Ромської програми Міжнародного фонду “Відродження” та Арт-резиденції “Вибачте номерів немає”, а також показано творчість митців ромського походження. Підкреслено мистецький інтерес до культури ромів митців інших національностей та їх спільної взаємодії. Дослідницький інструментарій предсталає сукупність методів антропологічного дослідження до яких увійшли аналіз і синтез, культурологічний метод, мистецтвознавчий аналіз і теоретичне узагальнення. Наукова новизна результатів дослідження полягає у тому, що студівання теми міжкультурної взаємодії у сучасному просторі мистецтва виявило тенденцію до актуалізації ромського наративу в суспільстві. Сучасний мистецький простір України і Європи, який у минулі десятиліття не позначений сплеском ромського образотворчого мистецтва, в останнє десятиліття наповнюється діяльністю культурних інституцій та проєктів, спрямованих на розвиток художньої культури та міжкультурного діалогу на основі толерантності та поваги до національних традицій. Як висновок констатуємо, що сучасний простір образотворчого мистецтва ромів демонструє тісний взаємозв’язок із загальним річищем розвитку європейського мистецького простору та сприяє розвитку візуального мистецтва України. Інтернаціональні форми мистецтва митцями ромського походження наповнюються національним змістом, їх творчість сприяє розвитку художньої традиції культури ромів, популяризує культурні надбання ромського етносу, сприяє приверненню уваги до його самобутності.

Ключові слова: образотворче мистецтво, роми, антропологія, культурологія, суспільство, міжкультурна взаємодія, мистецький простір.

Karpov Viktor, Mykhalechuk Vadym, Myronova Hanna. THE CONTEMPORARY SPACE OF ROMA FINE ART IN THE CONTEXT OF UKRAINIAN AND EUROPEAN ART CULTURE

The article is devoted to the study of the current state of development of the fine arts of the Roma people in the Ukrainian and European cultural space. An analysis of the results of the Roma Program of the International Renaissance Foundation and the Art Residency "Sorry, There Are No Numbers" is presented, and the work of artists of Roma origin is also shown. The artistic interest in Roma culture of artists of other nationalities and their joint interaction is emphasized. The research toolkit represents a set of anthropological research methods, which include analysis and synthesis, culturological method, art historical analysis and theoretical generalization. The scientific novelty of the research results lies in the fact that studying the topic of intercultural interaction in the modern art space has revealed a tendency to actualize the Roma narrative in society. The modern art space of Ukraine and Europe, which in the past decades was not marked by a surge of Roma fine art, in the last decade has been filled with the activities of cultural institutions and projects aimed at the development of artistic culture and intercultural dialogue based on tolerance and respect for national traditions. As a conclusion, we state that the modern space of Roma fine art demonstrates a close relationship with the general course of development of the European artistic space and contributes to the development of visual art in Ukraine. International forms of art by artists of Roma origin are filled with national content, their work contributes to the development of the artistic tradition of Roma culture, popularizes the cultural heritage of the Roma ethnic group, and helps draw attention to its identity.

Key words: fine art, Roma, anthropology, culturology, society, intercultural interaction, artistic space.

Актуальність теми дослідження. Історіографічне дослідження українського мистецтвознавчого та художнього простору доводить, що тематика ромської культури в історичній ретроспективі, можна констатувати, відсутня, що є вагомим аргументом визнання актуальності звернення наукового інтересу до наукового студіювання обраної теми. Відображення ромського мистецтва не знайшла свого відображення в діяльності такого вагомого освітнього центру як Національна академія образотворчого мистецтва та архітектури [1], що позиціонується як центр української художньої культури. Проте, історія цього закладу вищої фахової освіти нараховує понад сотню років і за цей час підготовлено не одне покоління митців, творчість яких становить основу історії мистецтва України [2]. У 1969 році створюється Київська організація Національної спілки художників України і у каталозі робіт, виданому на честь 50-ліття цієї поважної організації відсутні роботи митців на ромську тематику [3]. Основна збірка творів українського мистецтва зберігається в Національному художньому музеї України і в його колекції творів XX–XXI століття не знаходимо творів на тему ромської культури, а також творів ромських митців [4].

Аналіз досліджень і публікацій. Все ж, попри домінуючу тенденцію, інтерес митців до культури ромів в Україні існує. Олена Афоніна виявила, що "у музейній галузі України починають з'являтися виставки, до концепції

яких входить презентація сюжетного та портретного живопису, який розкриває циганську тематику сучасності і попереднього століття, з акцентом на території України. Центральними персонажами таких виставок, попри майже повне зникнення кочового способу життя, яку замінила осідлість, і досі є зображення циган зі своїми кінями, як цілісного образу, який цілком влучно описує циганську ментальність. Наприклад, Музей історії міста Києва у 2018 році відкрив виставку «Роми – це ми» під кураторством Катерини Липи та Костянтина Дорошенка, де поєднано документальний фотопроєкт Олексія Зінченка та експонати з фондів музею – картини митців XIX–XX ст., серед яких Анатоль Петрицький" [5, с. 22].

Етнічні традиції ромів стають основою художньої творчості словацької мисткині ромського походження Емілії Рігової, українського художника ромського походження Йонаша Тиберія. Серед митців ромського походження виділяються своєю семантичною образністю твори художниці Сельми Сельман з Туреччини. Яскравою представницею нової генерації ромських митців, які через мистецтво транслиують в суспільство свою громадянську позицію є лідерка руху «Ромське мистецтво», сучасна польська художниця ромського походження Малгожата Мірґа-Тас.

У науковому дискурсі з'являються доробки спрямовані на дослідження образу ромів у мистецтві. Зокрема, Євген Шишлюк виконав

дослідження образу ромів у європейському мистецтві і дійшов висновку, що «ромське мистецтво є малодослідженим феноменом, що репрезентує ромську культурну спадщину й уособлює процеси трансформації культурної ідентичності в Європі.», а «...твори ромських художників мають соціально-критичне спрямування, транслиують риси етнічної самобутності, на тлі боротьби зі стереотипним уявленням про цей етнос, порушують питання дискримінації ромських громад та свідчать про їхнє прагнення відстоювати права на рівність з іншими європейськими спільнотами» [6, с. 8].

Автори обрали за **мету дослідження** охарактеризувати сучасний простір образотворчого мистецтва ромів в контексті української та європейської художньої культури та з'ясувати стан розвитку сучасної художньої традиції ромів у такому контексті.

Виклад основного матеріалу. Сучасна національна художня традиція ромів демонструє тісний взаємозв'язок із загальним річизмом розвитку європейського мистецького простору та сприяє розвитку сучасного візуального мистецтва України. Інтернаціональні форми мистецтва митцями ромського походження наповнюються національним контентом. Їх творчість сприяє розвитку художньої традиції культури ромів, популяризує культурні надбання ромського етносу, сприяє приверненню уваги громадськості до його самобутності, а також виступає у якості соціального інструментарію подолання нарративу ізоляції та дискримінації ромської спільноти, боротьби з ксенофобією та расовими забобами. Отже, з точки зору антропології, мистецтво ромів виступає образною формою соціального спілкування та основою національного культурного коду [7, с. 38]. Мистецтво у своїй первісній формі виступало засобом образного спілкування і було такою образно-семантичною мовою та й залишається такою й донині [8]. Таким є і сучасне образотворче мистецтво ромів.

Шлях до визнання ромського мистецтва в Україні пролягає через кропітку працю з його адвокації, що розширює простір національної культури. З метою популяризації

ромського мистецтва у 2020 році Міжнародний фонд «Відродження» ініціював освітньо-мистецький проект «CultuROM». У самій назві поєднано бажання розповісти про культуру ромів. Керівником проекту «CultuROM» виступила менеджерка Ініціатив у сфері культури Міжнародного фонду «Відродження» Радослава Кабачій, а науковою консультанткою проекту стала Наталія Зіневич, старший науковий співробітник Інституту української археографії та джерелознавства ім. М.С. Грушевського Національної академії наук України, яка багато років цікавиться і досліджує ромську культуру.

До числа учасників проекту увійшли дослідники, науковці, менеджери соціокультурної діяльності, куратори українського та ромського походження, які працюють із конкретними напрямками мистецтва: література, візуальні мистецтва, театр, кіно, музика. Частиною проекту стало створення в Мукачіні муралу який виконаний Тиберієм Йонашем та учнями заснованої ним ромської художньої школи "RomART" (ROM ART. Festõiskola).

«Проект CultuROM – унікальна для українського культурницького та інтелектуального простору ініціатива. На додаток до знайомства з естетичним багатством мистецьких практик ромів, проект пропонує долучитися до важливої дискусії про те, що таке «ромське мистецтво» і, що важливо, яку роль воно відіграло у формуванні культурної дійсності України», – наголосив Сергій Пономарьов, директор Ромської програми Міжнародного фонду «Відродження» [9].

Інший проект на ромську тему виконали в Ужгороді арт-менеджери, вигнані війною з Херсона. Це творча резиденція «Вибачте, номерів немає», яка представляє графічні роботи Давида Чичкана та Кадана у яких відтворений колективний портрет ромів, які воюють у лавах Збройних Сил України та пейзаж військового часу, змальований з однієї із вулиць Радванки – з написом «ЛЮДИ».

"...ми ніколи так близько не занурювалися в ромський контекст. Упереджень багато, а розуміння і елементарних знань – так собі. Ми вже бачили на фото мурал Чичкана на Радванці і знали трохи історію його створення. Художник зробив його за ескізом Nikita

Kravtsov до Дня прапора та Дня незалежності. Кравцов переосмислив національний прапор ромів, замінивши зелену траву на пшеницю. Червоний колір колеса дхарми, до речі, трактується як символ крові, що її пролили роми

в Другу світову, а також кров жертв геноциду. Поки Давид малював, рідні ромів, які пішли на фронт боронити Україну, співали «Червону калину», кричали «Слава нації!»...» – розповідає кураторка Ганна Циба [10].



Рис. 1. Мурал Давида Чичкана на Радванці в Ужгороді. 4 вересня 2022 року



Рис. 2. Виставка графічних робіт Д. Чикана та Кадана. Кінотеатр «Ужгород». 2022

Давид Чичкан розповідав, як під час створення муралу руйнувалися його власні стереотипи. Сприймаючи баронат і примусові браки як традиційну реальність він помітив, що на своїй території роми демонструють щирість, гідність і неабияке почуття гумору.

На творчій резиденції «Вибачте номерів немає» були представлені роботи у виконанні Чичкана та Кадана із ромською тематикою, створені за період з березня по вересень 2022 року. «Виставки плакатів воєнного часу», а саме так називалася виставка, була розміщена на фасаді будівлі кінотеатру «Ужгород». Верхня та нижня «лінійки», що складаються з однакових постерів, дійсно відсилали до кінострічкового фрейму. Акція продовжує традицію стихійних арт-інтервенцій на підтримку кінотеатру, який не працює з 2012 року. Зведена в 1932 за проєктом архітектора Людовита Елшлегера, споруда кінотеатру є однією з небагатьох пам'яток архітектури міжвоєнного ужгородського модернізму («кристалічний експресіонізм») в центрі міста. Митці використали площину дерев'яної панелі, якою забитий центральний вхід до кінотеатру, як публічне місце для художніх висловлювань.

Як стверджують співзасновниця та креативна директорка молодіжної ромської організації "АРКА" Наталі Томенко та Анастасія Холявка окремі проєкти, присвячені ромській

культурі відбувалися в Україні і раніше. Так з лютого по березень 2000 року в Музеї етнографії та художнього промислу у Львові пройшла виставка об'єктів прикладного мистецтва "Мандрівники безмежжям віків". У 2005 році у Львові відбулася організована Чеським центром в Україні фотовиставка Еви Давидової "Цигани Чехії і Словаччини". Антропологиня та дослідниця-ромістка представила 90 робіт, які висвітлюють життя ромів. Вже у квітні 2016 року за підтримки Альянс Франсез пройшла фотовиставка "Цигани – народ Європи". Свої роботи експонували французькі фотографи Клод і Марі-Же Карре. Фотографії ромських поселень можна розглядати не тільки як художні твори, але як фіксацію фактів, документацію побуту, предметів прикладного мистецтва. Фотографії можуть компенсувати відсутність музею ромського мистецтва, бо самі виступають простором збереження і репрезентації [11].

У 2017 році закарпатський художник Тиберій Йонаш створив громадську організацію та заснував у ромському таборі Мукачева художню школу "Rom ART", де допомагає дітям опанувати мову образотворчого мистецтва, якою вони зможуть заявити про свою культуру. З 4 по 15 листопада 2020 року у Києві в Національному музеї Тараса Шевченка за підтримки Міжнародного фонду "Відродження" експонувалася виставка робіт



Рис. 3. Тиберій Йонаш. Мукачево, 2021

художника Тиберія Йонаша та учнів художньої школи "Rom ART" "Барви ромської душі". Діяльність Тиберія Йонаша як ромського громадського та мистецького діяча є масштабною і сприяє популяризації ромських традицій, інтеграції ромів в українське суспільство та потребує подальшого вивчення, з огляду на масштаб його роботи [12] у контексті розвитку закарпатської школи живопису.

Агенція адвокації ромської культури ініціювала проект "Культурний спадок ромів України" однією з цілей якого є створення в Україні музею ромської культури. Перші кроки зі збору фондової основи майбутніх репрезентацій зроблені у соцмережах – ромська молодь розповідала про предмети традиційного одягу, сімейні рецепти, пісні, танець, літературу.

У європейському просторі художньої культури також відбуваються процеси, що свідчать про вагомість культури ромів у дискурсі мистецтва. Зокрема, художні полотна Емілії Рігової зображують побут ромів Словаччини, особливості їхнього традиційного вбрання, фольклорні сюжети. Посередництвом методу тілесності художниця візуальною мовою репрезентує проблематику культурних і соціальних стереотипів щодо ромської культури. В роботі «Перетин» Е. Рігова ототожнює себе з образом «темношкірої Мадонни» та свіdomo і демонстративно ідентифікує як жінку

ромського походження символізуючи єднання та самоповагу ромських жінок. Таким чином робота набуває характеру мистецького маніфесту самоусвідомлення та етнічної гордості представниць ромської спільноти [13].

У творчому доробку художниці ромського походження Сельми Сельман з Туреччини простежується тяжіння до поєднання елементів ромського фольклору та декоративно-ужиткового мистецтва з прийомами сюрреалізму і міфопоетичними мотивами. Це проявляється насамперед у створенні образів яскравих жіночих персонажів у традиційних ромських костюмах, виконаних з виразним авторським почерком. Через свою творчість вона цілеспрямовано популяризує культурні надбання ромського етносу, сприяє приверненню уваги громадськості до його самобутності [14].

Яскравою представницею нової генерації ромських митців, які через мистецтво транслюють в суспільство свою громадянську позицію є лідерка руху «Ромське мистецтво», сучасна польська художниця ромського походження Малгожата Мірга-Тас. У своїй творчості мисткиня звертається до ромської іконографії, переосмислює та деконструє традиційні уявлення та стереотипні зображення представників цієї етнічної групи. Працює в техніці інсталяцій, відеоарту, живопису. Її мистецькі твори з реінтерпретації



Рис. 3. Малгожата Мірга-Тас. Сестри. 2019

культурних наративів та сприяння міжкультурному діалогу принесли художниці численні міжнародні нагороди та визнання у світі мистецтва [15].

Висновки. Отже, сучасний мистецький простір України, який у минулі десятиліття не був позначений сплеском розвитку ромського мистецтва, в останнє десятиліття в районах компактного проживання ромів наповнився діяльністю культурних інституцій та організацією і проведенням культурних проєктів спрямованих на розвиток художньої культури ромів. Відбувається діалог культур основою якого є толерантність та повага до національних традицій. Активну участь у становленні

ромського мистецтва та традицій ромської культури беруть міжнародні культурні організації.

Сучасний простір образотворчого мистецтва ромів демонструє тісний взаємозв'язок із загальним річищем розвитку європейського мистецького простору та сприяє розвитку візуального мистецтва України. Інтернаціональні форми мистецтва митцями ромського походження наповнюються національним змістом, їх творчість сприяє розвитку художньої традиції культури ромів, популяризує культурні надбання ромського етносу, сприяє приверненню уваги до його самобутності.

Література:

1. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури. 1917–2017. Київ: Huss, 2017. 436 с.
2. Музей Національної академії образотворчого мистецтва та архітектури. Київ : Майстер Книг, 2008. 176 с.
3. Київська організація Національної спілки художників України. 1969–2019. Київ : Huss, 2019. 536 с.
4. Український живопис XX – початку XXI ст.: альбом. Хмельницький : Галерея, 2004. 304 с.
5. Афоніна О.С. Образи ромів і коней в живописі та графіці: символіка та значення. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2023. (5), 18–23. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.5.2>
6. Шишлюк Є.Г. Образ ромів в європейському живописі. Дис. док. філософ. Київ, НАКККІМ, 2024. 220 с.
7. Карпов В.В. Теорія мистецтва і сучасна національна художня традиція ромів. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал. 2023. № 6. С. 38–44.
8. Карпов В.В. Нейроарт як естетичне перетворення світу реальності. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2021. № 1. С. 21–40.
9. CultuROM – новий проєкт про ромське мистецтво. URL: <https://www.irf.ua/culturom-novyj-proekt-vidrozhennyapidtrymue-pro-romske-mystecztvo/> (дата звернення 25.01.2025)
10. Проєкт про розмаїття ромської культури. URL: <https://www.facebook.com/irf.culturom> (дата звернення 28.01.2024)
11. Де побачити ромське мистецтво: європейські музеї та українські проєкти. URL: <https://life.pravda.com.ua/projects/romske-mistecztvo/2020/11/28/243171/> (дата звернення 28.01.24).
12. Карпов В.В. Художня та просвітницька діяльність ромського художника Тиберія Йонаша. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 72, том 2, 2024. С. 85–90.
13. Portfolio. Emilia Rigova. URL: <https://www.emiliarigova.com/er.html> (дата звернення: 08.12.2023).
14. Selma Selman. selmaselman. URL: <https://www.selmanselman.com> (дата звернення: 08.12.2023).
15. Małgorzata Mirga-Tas. Fundacja Sztuki Polskiej ING. URL: https://www.ingart.pl/pl/kolekcja/artysci/malgorzata_mirga_tas (дата звернення: 09.12.2023).

References:

1. Nacionaljna akademija obrazotvorchogho mystectva i arkhitektury [National Academy of Fine Arts and Architecture]. 1917–2017. Kyjiv: Huss, 2017. 436 s.
2. Muzej Nacionaljnoji akademiji obrazotvorchogho mystectva ta arkhitektury [Museum of the National Academy of Fine Arts and Architecture]. Kyjiv: Majster Knygh, 2008. 176 s.
3. Kyjivjska orghaizacija Nacionaljnoji spilky khudozhnykiv Ukrajiny [Kyiv organization of the National Union of Artists of Ukraine]. 1969–2019. Kyjiv: Huss, 2019. 536 s.
4. Ukrajinsjkyj zhyvopys XX – pochatku XXI st.: aljbom [Ukrainian painting of the 20th and early 21st centuries: an album]. Khmeljnyckyj: Ghalereja, 2004. 304 s.

5. Afonina O.S. Obrazy romiv i konej v zhyvopysi ta ghrafici: symbolika ta znachennja. [Images of Roma and horses in painting and graphics: symbolism and meaning]. *Ukrajinskyj mystectvoznavchyj dyskurs*, 2023. (5), 18–23. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.5.2>
6. Shyshljuk Je.Gh. Obraz romiv v jevropejskomu zhyvopysi. Dys. dok. filosof. [The image of Roma in European painting]. Kyjiv, NAKKKIM, 2024. 220 s.
7. Karpov V.V. Teorija mystectva i suchasna nacionaljna khudozhnja tradycja romiv. [Theory of art and modern national artistic tradition of Roma]. *Ukrajinskyj mystectvoznavchyj dyskurs : nauk. zhurnal*. 2023. 6. S. 38–44.
8. Karpov V.V. Nejroart jak estetychne peretvorennja svitu realnosti. [Neuroart as an aesthetic transformation of the world of reality]. *Ukrajinskyj mystectvoznavchyj dyskurs*, 2021. 1. S. 21–40.
9. CultuROM – novyj proekt pro romsjke mystectvo. [CultuROM – a new project about Roma art]. Retrieved from: <https://www.irf.ua/culturom-novyj-proekt-vidrozhennyapidtrymuye-pro-romske-mystecztvo/> (data zvernennja 25.01.2025)
10. Proekt pro rozmajittja romskojki kuljtyry. [Project about the diversity of Roma culture]. Retrieved from: <https://www.facebook.com/irf.culturom> (data zvernennja 28.01.2024)
11. De pobachyty romsjke mystectvo: jevropejski muzeji ta ukrajinski proekty. [Where to see Roma art: European museums and Ukrainian projects]. Retrieved from: <https://life.pravda.com.ua/projects/romske-mystecztvo/2020/11/28/243171/> (data zvernennja 28.01.24).
12. Karpov V.V. Khudozhnja ta prosvitnycja dijalnistj romsjkogho khudozhnyka Tyberija Yonasha. [Artistic and educational activities of the Roma artist Tiberius Jonash]. *Aktualjni pytannja ghumanitarnykh nauk*. Vyp. 72, tom 2, 2024. C. 85–90.
13. Portfolio. Emilia Rigova. Retrieved from: <https://www.emiliarigova.com/er.html> (дата звернення: 08.12.2023).
14. Selma Selman. selmaselman. Retrieved from: <https://www.selmanselma.com> (дата звернення: 08.12.2023).
15. Małgorzata Mirga-Tas. Fundacja Sztuki Polskiej ING. Retrieved from: https://www.ingart.pl/pl/kolekcja/artysci/malgorzata_mirga_tas (дата звернення: 09.12.2023).

УДК 7.036(477)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.12>**Карпов Віктор Васильович,**

доктор історичних наук,

завідувач кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка,

голова секції художньої критики і мистецтвознавства

Київської організації Національної спілки художників України

ORCID ID: 0000-0002-3446-9187

vvkarpoff@ukr.net

**ТОТАЛІТАРНЕ МИСТЕЦТВО ТА МИСТЕЦТВО СПРОТИВУ
В УКРАЇНІ ХХ СТОЛІТТЯ ЗА ДОСЛІДЖЕННЯМ
ОЛЕКСІЯ РОГОТЧЕНКО**

Монографія мистецтвознавця Олексія Роготченка “Шістдесят тоталітарних років: зображальне мистецтво України 1920–1980” наголошує на важливій й актуальній проблематиці сучасного мистецтвознавства, на питанні взаємодії мистецтва і влади у контексті деформації мистецького простору, на питанні ролі митця та образотворчого мистецтва у суспільній комунікації в умовах пролетарської диктатури. Надзвичайно фактологічна монографія виступає своєрідною енциклопедією “зображального” мистецтва в означений період, а й поза цим спонукає до рефлексії та продовження дискурсу про епоху “Великого Страху”. У пропонованій рецензії на монографію актуалізовано проблему національного в мистецтві. Встановлено, що національне мистецтво, як і національна самобутність у тоталітарні роки не могли бути нічим іншим як відображенням та продовженням політики диктатури пролетаріату. Праця Олексія Роготченка є важливою у контексті розуміння антропології мистецтва тоталітарного режиму і трансформації ролі митця від концепту вільної творчості до пролетарського художника, служителя ідейним постулатам пролетарської диктатури.

Означено, що розвиток зображального мистецтва в Україні у шістдесят тоталітарних років відбувався на основі ідеології пролетарської культури у виразі методу соціалістичного реалізму. Олексій Роготченко досліджує феномен спротиву українського художнього соціуму офіційній доктрині, який означений в українському мистецтвознавчому дискурсі терміном нонконформізм. Доведено, що метод соціалістичного реалізму в зображальному мистецтві наприкінці диктату радянської влади мав тенденцію до індивідуальності та вільної творчості митця.

Ключові слова: Олексій Роготченко, зображальне мистецтво України, тоталітарне мистецтво, мистецтво спротиву, ХХ століття, мистецтвознавство, антропологія мистецтва.

**Karpov Viktor. TOTALITARIAN ART AND THE ART OF RESISTANCE IN THE
UKRAINE OF THE 20TH CENTURY ACCORDING TO THE RESEARCH OF OLEKSIY
ROHOTCHENKO**

The monograph of art historian Oleksiy Rogotchenko “Sixty Totalitarian Years: Fine Art of Ukraine 1920–1980” emphasizes the important and topical issues of modern art criticism, the issue of the interaction of art and power in the context of the deformation of the artistic space, the issue of the role of the artist and fine art in social communication under the conditions of the proletarian dictatorship. The extremely factual monograph acts as a kind of encyclopedia of “fine” art in the specified period, and beyond this, it encourages reflection and continuation of the discourse about the era of the “Great Fear”. The proposed review of the monograph actualizes the problem of the national in art. It is established that national art, as well as national identity in the totalitarian years, could not be anything other than a reflection and continuation of the policy of the dictatorship of the proletariat. The work of Oleksiy Rogotchenko is important in the context of understanding the anthropology of art of the totalitarian regime and the transformation of the role of the artist from the concept of free creativity to the proletarian artist, a servant of the ideological postulates of the proletarian dictatorship.

It is noted that the development of fine art in Ukraine in the sixty totalitarian years took place on the basis of the ideology of proletarian culture in the expression of the method of socialist realism. Oleksiy Rogotchenko explores the phenomenon of resistance of the Ukrainian artistic society to the official doctrine, which is designated in the Ukrainian art historical discourse by the term nonconformism. It is proved that the method of socialist realism in

fine art at the end of the dictates of the Soviet government had a tendency towards individuality and free creativity of the artist.

Key words: *Oleksiy Rogotchenko, fine art of Ukraine, totalitarian art, art of resistance, 20th century, art history, anthropology of art.*

Погляд у минуле завжди відображає прагнення пізнати сучасне, адже пережите покладає свій відбиток і на теперішнє. Співвідносність минулого з сучасним виступає мірилом прогресу та можливою відповіддю на проблеми суспільного розвитку. Ось і погляд у минулі шістдесят тоталітарних років зображального мистецтва України Олексія Роготченка [1] виявляється спробою досягнути суспільні та залежні від них мистецькі процеси, віднайти ключ до розуміння феномену появи тоталітаризму у мистецтві, сутності деформованої творчості митців соціалістичного реалізму і показати його інерціальний відблиск у творчому житті посттоталітарного періоду.

Праця Олексія Роготченка є важливою у контексті розуміння антропології мистецтва тоталітарного режиму, який панував в Україні у ХХ столітті. Перші двадцять років цього буремного століття були роками вільної творчості митців та процвітання численних напрямів у мистецтві, які назагал характеризуються модернізмом. Український національно-художній рух, представлений С. Васильківським, М. Самокишем, І. Їжакевичем, І. Красицьким та іншими митцями, був наповнений поступом до відродження національних мистецьких традицій та творення національного стилю. Цей поступ гальмувався перешкодами та заборонами з боку царського уряду та глибокою русифікацією художників і художньої школи. Для прикладу, виставки 1911–1913 років у Києві було заборено називати українськими. Дореволюційна Україна стала колискою художнього авангарду провідниками якого були Д. Бурлюк, О. Богомазов, О. Екстер, В. Кандинський, К. Малевич та інші. Вповні сказати, що авангард утверджувався в мистецькому просторі одночасно із виверженням національних традицій і утвердженням українського мистецтва [18], і ці процеси перебували у взаємодії.

Але далі – це шлях від вільного митця до служителя ідейним постулатам пролетарської

диктатури. У передмові каталогу до “Першої пролетарської виставки”, яка відбулася у 1919 році у Харкові так і сказано, що метою виставки є ознайомлення пролетаріату з “буржуазним мистецтвом професійних художників” для того “щоб пролетаріат сам судив, що йому взяти, а що відкинути”, а самим художникам запропоновано “йти рука в руку з пролетарським художником” [2]. Із встановленням радянської влади у 1919 році в Україні художня інтелігенція, як зазначено в статті харківської газети “Известия” “з надміром пішла в радянські установи і наввипередки пропонує свої послуги” [3]. Таке явище пояснюється тимчасовим співпадінням інтересів пролетарської диктатури, з її прагненням до ліквідації старого і створення нового, і авангардним мистецьким рухом, з його відторгненням старого мистецтва і творенням нової художньої мови.

Дослідницею Ганною Лимар встановлено, що певний період авангардна революційність в мистецтві та революційність політична першої чверті ХХ століття були поєднані у єдиному пориві впливу на суспільство. Мистецтво авангарду на певний час стало частиною революційного процесу. Денаціональність була привабливою стороною для більшовистської влади і сприяла політичній ангажованості авангарду в якості інструментарію у політичній індокринації радянського суспільства [4, с. 5]. Із утвердженням панівного методу соціалістичного реалізму в мистецтві авангард зникає з просторів творчості.

Це підтверджує й Федір Шмідт, який у 1919 році констатує розрив індивідуалізму авангардного мистецтва із колективізмом соціалістів, пояснюючи тим, що з моменту утвердження їх влади руйнівне мистецтво авангарду увійшло у протиріччя із бажанням зберегти створене соціалістами в результаті революції і доходить у забуття [17].

Роль митця у суспільному процесі змінюється від вільної художньої мови із глядачем

у поглядах Олександра Богомазова до слугителя пролетаріату, від безмежності мистецтва Давида Бурлюка, мови кольору Віктора Пальмова до обмеженості мистецтва та його неправдивої колористичної мови, від кубофутуризму Олександра Архипенка, від супрематизму та безпредметності Казимира Малевича, орнаментальних композицій Василя Кричевського, від усього розмаїття напрямів поступу мистецтва дототалітарного періоду до поклоніння ідеології пролетарської диктатури в культурі і мистецтві. Національне мистецтво, як і національна самобутність у тоталітарні роки не могли бути нічим іншим як відображенням та продовженням політики диктатури пролетаріату.

Такі зміни Казимир Малевич відобразив у низці своїх робіт – від “Червоного будинку” і “Червоної кінноти” у розумінні встановлення насильницької ідеології до серії робіт безликого селянства, у якому колись він черпав натхнення і силу свого мистецтва. Критик Адольф Донат характеризував цю серію робіт як “фігуративні зображення, які відтворюють бездушні, безликі фігури, подібні до ляльок, на тлі нерухомих пейзажів, акцентуючи на відчутті знесиленості та відсутності життєвої енергії” [5]. У 1930 році це уже є наслідком пролетаризації мистецтва, назвімо так це перше десятиліття насилля над митцями з боку пролетарської диктатури, яке завершилося ерозією особистості.

В творах селянської серії Казимир Малевич співзвучний із Рене Магріттом, але їх твори різняться ідейною основою розуміння розвитку суспільства. Якщо у Рене Магрітта основою його художньої рецепції є вільна творчість митця та розвиток його творчої уяви і власних поглядів на роль мистецтва у стрімкому потоці промислового виробництва з його наслідковою уніфікацією суспільних відносин, то у Казимира Малевича – стирання ідентичності під насильницьким впливом ідеології пролетарської диктатури, боротьби проти розмаїття як такого. Таке бачимо і у Ель Лисицького [6] в його творі «Супрематичне сказання про два квадрата в шести побудовах» 1922 року, який відображає боротьбу червоного квадрату та його перемогу над

чорним квадратом, як символ червоної класової політики, проти чорного – суспільних відносин розвинутого капіталістичного суспільства загалом.

Отже, шлях у шістдесят тоталітарних років зображального мистецтва в Україні – це шлях утвердження ідеології пролетарської культури у виразі соціалістичного реалізму в мистецтві і перетворення митця із вільного і сповненого енергії власної творчої уяви творця у провідника політики пролетарської диктатури засобами мистецтва. На тлі подій теперішньої війни в Україні, коли кожного дня ми втрачаємо героїв, міста і селища, але сповнені духу боротьби, приходиться розуміння того, що книга Олексія Роготченка хоча й про мистецтво у тоталітарний період, але ця книга також про фронт, фронт боротьби проти вільного мистецтва, фронт боротьби за мистецтво тоталітарне.

Неодмінно виникає питання, як в 90-ті роки ХХ століття, із розпадом Радянського Союзу і, опісля більш ніж шестидесяти тоталітарних років, в просторі українського мистецтва періоду незалежності виникає, хоча й спотворене, але різнобарв’я напрямів художньої творчості? Чи значить це, що мистецтво тоталітарного періоду, яке у своїй основі, за винятком класичного мистецтва, було мистецтвом соціалістичного реалізму мало також потаємні механізми вільної творчості?

Майже документальне епістолярне полотно мистецтвознавця Олексія Роготченка підтверджує, що ніяка система не в силі перемогти антропологічно обумовлений творчий процес, який природньо вимагав від митця евристики, пошуку свого “Я” у мистецтві, виокремлення його художніми методами. Інша річ, і це зазначено у ґрунтовній монографії, що така творчість переслідувалася з боку влади і митець повинен був її приховувати. Хто цього не робив, як Михайло Бойчук і його школа, про що описує Олексій Роготченко [1, с. 64–70], Алла Горська та інші криваво були переслідувані. Їх приклад застерігав митців і водночас окриляв. І тому із завершенням періоду тоталітаризму паростки вільного мистецтва проросли. Недаремно автор обрав червоний колір для обкладинки монографії – це символ

пролитої більшовиками крові і страждань десятків мільйонів людей. Червоний колір є символом цього історичного періоду.

Олексій Роготченко робить цілковито вдалу спробу дослідити феномен “спротиву українського художнього соціуму офіційній доктрині” [1, с. 454], який означений в українському мистецтвознавчому дискурсі терміном нонконформізм. Автор ґрунтовної монографії, хоча й стверджує, що “нонкоформізм 60 – 80-х років минулого століття є трансформацією досягнень авангарду” [1, с. 456] все ж справедливо наголошує про його появу на рубежі 50 – 60-х років. Скажімо так, нонконформізм не є наслідком послідовного розвитку авангарду та модернізму в цілому, але його ідейні та теоретичні основи, художня мова та приклади творчості митців авангарду стали основою для творчості митців від 60-х років і надалі.

Що стосується зауваги Олексія Роготченка, щодо ролі у виникненні нонконформізму мистецької школи Михайла Бойчука [7], яку він виводить на рівень “контркультури соціалістичного реалізму”, то слід сказати про те, що творчість цієї школи має власні витoki в модернізмі і є модернізмом, але не була запереченням або противагою панівному методу. Трагедія цієї школи полягає у насильницькому впровадженні ідей пролетарської культури в мистецьке життя і невідповідності поглядів бойчукістів цим постулатам. Знищення цієї школи пов’язане із утвердженням диктатури пролетаріату та впровадженням регламентованих норм творчості.

Що важливо, на прикладі Т.Яблонської і Є.Волобуєва, Олексій Роготченко наголошує на ще одній формі відходу від панівного методу – перехід до власних стилів у творчості [1, с. 459]. У свій важкий період життя Тетяна Яблонська, вже у незалежній Україні у 1997 році, пише: «Тепер дійшла висновку, що в мистецтві головне – особистість художника, його безпосередні почуття, поезія його душі й уміння захопити цим глядача» [8, с. 111], що свідчить про остаточний перехід до вільної творчості. І такий перехід, або ерозія методу соціалістичного реалізму, як показано в праці О.Роготченка, у мистецькому середовищі

став масовим. Став масовим не тільки в мистецтві – ерозія наступає і в суспільних відносинах, поступово суспільство відторгає партійний контроль і стає на шлях самотності. По суті мова йде про злам як економічної і соціальної політики та політики об’єднання митця і влади. Дихотомія “митець і влада” хоча й не сходить з горизонту відносин у мистецькому середовищі, але з’являється нова модель – “митець і глядач”, про яку писав ще Олександр Богомазов [9] у дототалітарний період.

Нонконформістська мистецька течія є свідченням появи інших напрямів розвитку зображального мистецтва. Відтепер, з середини 50-х митець намагається постати деякою мірою самостійним від держави, подолати укорінений довоєнною історією, а й повоєнною також, страх за власне життя. Саме культивування образу ворога у мистецькому просторі стосовно тих митців, які не поділяли однобічного погляду на творчість, культивування страху у мистецькому середовищі, практикування ніщівної критики творчості талановитих і волелюбних митців є домінантою мистецького процесу у першій половині досліджуваного періоду, яке поширювалося і на суспільство загалом. На обширній доказовій джерельній базі своєї ґрунтовної праці Олексій Роготченко доводить це, і показує зміну підходів до митців у період з середини 50-х років коли влада через радянську спілку художників фінансово підтримувала своїх ідейних прихильників. І як наслідок такої політики вільні митці спершу трагічно і криваво переслідувалися, а у другому періоді ставали жебраками та об’єктом цькування.

Олексій Роготченко, говорячи про нонконформізм уточнює дату його появи – осінь 1954 року і називає його мистецтвом спротиву, а не протесту, як це визначено в мистецтвознавстві категоріально. Така поява обумовлена смертю Сталіна у березні 1953 року, розвіянням культу його особистості, реабілітацією репресованих та поверненням вцілілих із заслання, припиненням репресій. На тлі таких доленосних подій пригнічене суспільство, а з ним і мистецтво стало відроджуватися. Погодимося із наведеною у праці

думкою Ореста Голубця [10] про те, що цей період по значенню для українського мистецтва тототжний періоду українізації 20-х років [1, с. 461]. Продовжуючи цю думку можемо сказати, що у цей період тоталітарне мистецтво отримало свого опонента – мистецтво спротиву, мистецтво вільних за духом митців, оповитих романтизмом творчості і національною традицією. Такий спротив наражав митця на великі неприємності і відстоювати власне уявлення про мистецтво, роль митця у суспільстві на тлі тотального стеження з боку каральних і партійних органів наважувалися одиниці.

Щодо трактування методу соціалістичного реалізму. У творчій спадщині Олексія Роготченка цей напрям дослідження займає вагоме місце. Автор веде багаторічний пошук теоретичної основи політики тоталітарного мистецтва. Така евристика вимагає з'ясування політики більшовиків в галузі культури. Він зазначає, що у 1925 році лідер партії більшовиків Й.Сталін пропонує політичну формулу для діячів культури і мистецтва. За його задумом культура і мистецтво мають бути національними за формою і пролетарськими за змістом. В оболонці національного він приховав політику денациональності (денацифікації), яку проповідував В.Ульянов (Ленін). Отже, національна форма наповнювалася пролетарським змістом і назва цього змісту є соціалістичний реалізм.

Наскільки це був реалізм? У пропонованій монографії Олексій Роготченко надає відповідь. На його думку і переконання соціалістичний реалізм – це синтез удаваного та реального персонажу, що репрезентує дійсність в живописі [1, с. 251]. Метод соціалістичного реалізму полягає у відображенні дійсності в її революційному розвитку на основі ідейних установ марксистсько-ленінської теорії пролетарської культури. З точки зору більшовистської влади соціалістичний реалізм виступав методом протиставлення пролетарської моделі культури радянського суспільства західній моделі буржуазного суспільства. Характеризуючи стан розвитку мистецтва радянської Литви на початку 1950-х років, а це лише тільки п'ять років

радянського панування в Литві, литовський мистецтвознавець П. Свічулене писав, що пережитки буржуазної ідеології в мистецтві ще проявлялися у вигляді естетизму та формалізму. Все ж втручання партійних органів «допомогло нашим художникам окріпнути, створювати твори, які розкривають духовне багатство радянських людей, виховувати народ у дусі радянського патріотизму» [11, с. XVII]. В умовах партійної диктатури метод соціалістичного реалізму виступав інструментом політики, спрямованої на виховання відданості революційним ідеям і мистецтво було підпорядковане такій політиці. Олексій Роготченко резюмує, що перемога “національного за формою, соціалістичного за змістом” мистецтва виявилася неминучою насамперед через втручання комуністичної партії посередництвом ідеології та каральних органів, які здійснювали свій репресивний вплив на митця [12, с. 596].

В Україні мова образотворчого мистецтва радянського періоду теж підпорядковувалася принципам методу соціалістичного реалізму. Проте, на відміну від Литви, яка переживала тільки перше радянське десятиліття і прояв досягнень методу не був вражаючим, в Україні на початку 1970-х років, як стверджує Платон Олександрович Білецький, метод соціалістичного реалізму в живописі і мистецтві загалом трактувався уже як вищий ступінь розвитку світового мистецтва. Як і в Литві, так і в Україні мистецтво було партійним. Платон Білецький зазначає, що така обставина як партійність ніяк не звужує можливостей вияву індивідуальності художника [13, с. 124]. Ми не заперечуємо цієї тези, адже вона відповідає історичним обставинам, але звернемо увагу на те, що такий погляд на творчість крізь призму партійності заперечує антропологічні, у сенсі природні, основи творчості. Це також може слугувати прикладом покірності митців і довершеним результатом тоталітарної системи.

Особливим контрастом на тлі антропології мистецтва звучить цитата Платона Білецького наведена ним у його теорії образотворчих мистецтв: “Партійна тенденційність наших митців виявляється у непохитності

їх класової позиції, безмежній відданості ідеям марксизму-ленінізму. Партийність мистецтва виключає пасивне споглядання дійсності. Призначення творів соціалістичного реалізму – виховувати глядачів у дусі ідей комуністичної партії, робити їх активними будівниками комунізму” [13, с. 124]. Здається, у цій цитаті розкрита суть епохи домінування радянського методу творчості. Олексій Роготченко доповнює її своїм дослідженням і підкреслює, що у резолюції ЦК РКП(б) 1925 року йшлося про те, що партія в цілому не може залежати від прихильності митця до якогось напрямку в мистецтві [1, с. 24].

Наведена цитата П.Білецького також є відповіддю на пошуки мистецтвознавців у питанні чи є соціалістичний реалізм формою авангарду – обмеження свободи творчості партійністю не притаманне авангарду метою якого було віднайдення нових форм безмежного художнього висловлення. І хоча соціалістичний реалізм є такою новою формою творчості все ж його обмеженість є спотворенням самої ідеї вільного творчого висловлення. Авангард своєю суттю заперечував саме мистецтво, але став його частиною. Метод соціалістичного реалізму заперечував буржуазне мистецтво і застосовував до реалістичного мистецтва принцип партійності. На відміну від досягнень авангарду, який модернізував образотворчість, соцреалізм, із заборonoю провідної ролі комуністичної партії у 1991 році, став історією.

Праця Олексія Роготченка торкається ще однієї важливої теми, а саме антропології тоталітаризму, або індоктринації – зміни людини під впливом ідеології та репресій з їх арсеналом від партійної критики та самокритики [1, 35] до позбавлення волі чи навіть життя. Мистецтво тоталітаризму відноситься до системи ідеологічного впливу на підсвідомість і свідомість людини з метою виховання нової людини.

Фрідріх Ніцше, з огляду на його погляди щодо того, що людство не прогресує, а навіть деградує, висловлює теорію нової людини, яка буде творити нову спільноту. Так виник ідеал *Übermensch* або «надлюдини» – внутрішньо дисциплінованої, здатної на духовне

перетворення власної особистості і відповідальної за майбутнє [14]. Він вважав, що «Самоперевершення людини – це шлях утвердження життя, яке людина здатна перетворити на естетичне явище» [15]. Отже, Ф.Ніцше висловлював думку про виникнення надлюдини у ході розвитку науки, техніки та суспільства за рахунок внутрішнього зростання, його надлюдина має позитивну мету – просвітлення та вдосконалення.

Під впливом революційних подій митці здійснювали пошук нової людини або людини нового часу. Характерним відображенням цього процесу є твір Павла Волокидіна “Портрет курсистки”, датований 1918 роком [16]. В Україні це вільний від війни період існування Української держави на чолі з Гетьманом Павлом Скоропадським, який докладав значних зусиль у реформації держави та мистецтва. Саме у період його правління у 1917 році було утворено Українську академію мистецтв та у червні 1918 року проведено 3-й з’їзд діячів українського пластичного мистецтва, який ухвалив рішення організувати Центральний Союз мистецтв.

Волокидинська “Курсистка” виконана в реалістичній манері, але носить новаторський характер. Художник зумів побачити і виявити в яскравому обличчі молодої дівчини народження нового типу людини, породженою революцією: вольової, енергійної, цілеспрямованої, життєздатної і упевненої у своєму праві на життя, здатної на боротьбу за щасливе майбутнє. Цей твір є яскравим художнім документом доби революційних подій під впливом яких відбуваються зміни у суспільстві та зміни особистості.

До цього філософського дискурсу про надлюдину зі свого боку долучилася і радянська влада, яка теж прагнула до створення нової людини але на ідеологічній основі. Тобто, ядром світобачення такої людини виступає комуністична ідеологія, яка є основою формування інших людських якостей. Це теорія “советского человека”, або, як висловлювалися у роки тоталітаризму *homo sovieticus* – радянської людини, формування якої відбувалося у системі створення нової спільноти (“общности”) – “советского народа”.

У монографії Олексія Роготченка це явище радянського періоду відображено тим, що показано як, якими методами у творчому середовищі відбувалося формування митців, які поділяли і дотримувалися вимог комуністичної партії і постійно йшли у руслі її політики. Роготченко ствердно та аргументовано наводить факти репресій у період “Великого Страху” (друга половина 30-х років) та матеріальної підтримки з боку радянської влади таких митців, адже вони були для неї носіями офіційної політики та її провідниками [1, 37]. Усі інші митці, а особливо ті хто не поділяв комуністичних ідеалів і підходів до творчості та мистецтва у період застою економічно страждали.

На такому тлі виникає каста радянських митців, яскравих проповідників методу соціалістичного реалізму, як приклад, директор Художнього інституту С.Григор'єв ніщівно критикував В.Єрмілова за його авангардну творчість і не визнавав його за митця, та каста партійних функціонерів у мистецтві, що боролися з проявами вільної творчості та митцями, які висловлювали власні думки про мистецтво, а особливо з тими хто суперечив

генеральній лінії партії. Мистецтво тоталітаризму було партійно регульоване, а значить невилічне, у чому й полягає його відмінність від мистецького процесу у вільному світі. Праця Олексія Роготченка доводить, що “самоперевершення” радянської людини і митця, його внутрішнього зростання, різноманіття внутрішнього світу, просвітлення новими знаннями та вдосконалення творчості на основі власного методу художнього вираження не відбулося.

Висновки. Тоталітарне мистецтво періоду соціалізму являє собою складне явище тісно пов'язане із становленням суспільних відносин на основі уявних теорій соціалістичної організації життя, які втілювалися на практиці репресивними методами. Таке мистецтво є політично регульоване і виступає у якості інструменту культурної політики з метою виховання нової людини радянського типу. Праця Олексія Роготченка – цінне джерело для дослідження багатогранного мистецтва соціалізму, відправна точка для дослідників, які прагнуть здійснити пізнавальну подорож у світ політизованої мистецької уяви.

Література:

1. Роготченко Олексій. Шістдесят тоталітарних років : зображальне мистецтво України 1920–1980. Кн. 1. Київ : Видавництво “Ліра-К”, 2024. 512 с.
2. Перша пролетарська виставка. Каталог. Харків, 1919.
3. КДОВА, ф.142, оп. 2, спр. 12, арк. 1.
4. Лимар Г.М. Антропологія мистецтва українського авангарду першої третини ХХ століття: Дис. док. філософ. Київ : НАККІМ, 2023. 238 с.
5. Коваленко С. Г. Казимир Малевич. Жіночий торс № 1. Вплив київського періоду. Експертна атрибуція. Український мистецтвознавчий дискурс, 2024. № 1, с. 117. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.14>
6. Эл Лисицкий. Супрематический сказ про два квадрата в 6-ти постройках. Берлин. Изд-во Скифы, 1922. 24 с.
7. Бойчукізм. Проект “великого стилю”. К.: ДП “НК ММК “Мистецький арсенал”, 2018. 256 с.
8. Москвітін Р. В., Селівачов М.Р. Творчість Тетяни Яблонської 2000–2005 рр.: жанрова специфіка. Український мистецтвознавчий дискурс : наук. журнал, 2024. №6. С. 109–119.
9. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. Український мистецтвознавчий дискурс : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43–53.
10. Голубець О.М. Мистецтво ХХ століття: український шлях. Львів : Колір ПРО, 2012. С. 93.
11. Lietuvių Tarybine Daile. Grafika. [Литовське радянське мистецтво. Графіка] Vilnius, Valstybine Politines Ir Mokslines Literatūros Leidykla. 1960.
12. Роготченко О.О. Мистецтвознавство. Роздуми і життя. Київ : Видавництво “Фенікс”, 2018. 788 с.
13. Білецький П.О. Мова образотворчих мистецтв. Київ : Видавництво “Радянська школа”, 1973. 127 с.
14. Лютий Т. Ніцше. Самоперевершення. Київ, 2016. 978 с.
15. Сиротинська Н.І., Карпов В.В. Антропологічні ідеї Фрідріха Ніцше в контексті метафоричного прочитання. Музика і філософія. Зб. матер. міжн. наук.-практ. конф. (Львів, 7–8 листопада 2018 р.). Львів, 2018.
16. Павло Волокидін (1877–1936) : Комплект репродукцій картин. Київ, Мистецтво, 1980. 22 іл.

17. Шміт Ф. Мистецтво: його психологія, його стилістика, його еволюція. Київ : ДУХ І ЛІТЕРА, 2023. 456 с.: 40 іл.

18. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. STUDIUL ARTELOR ȘI CULTUROLOGIE: istorie, teorie, practică. 2024, nr. 1 (46). P. 103–111.

References:

1. Roghotchenko, O. (2024) Shistdesjat totalitarnykh rokiv : zobrazhaljne mystectvo Ukrainy 1920–1980. Kn. 1. [Sixty totalitarian years: pictorial art of Ukraine 1920–1980]. Kyjiv : Vydavnytstvo “Lira-K”. 512 s. [in Ukrainian]
2. Persha proletarsjka vystavka. Katalogh. (1919) [First proletarian exhibition. Catalog]. Kharkiv. [in Ukrainian]
3. KDOA, f. 142, op. 2, spr. 12, ark. 1. [in Russia]
4. Lymar, Gh.M. (2023) Antropologhija mystectva ukrajinsjkogho avanghardu pershoji tretyny XX stolittja [Anthropology of the art of the Ukrainian avant-garde of the first third of the XX century]: Dys. dok. filosof. Kyjiv: NAKKKIM. 238 s. [in Ukrainian]
5. Kovalenko, S. Gh. (2024). Kazymyr Malevych. Zhinochij tors # 1. Vplyv kyivsjkogho periodu. Ekspertna atrybucija [Kazymyr Malevych. Zhinochij tors # 1. Vplyv kyivsjkogho periodu. Expert attribution]. Ukrajinsjkyj mystectvoznavchij dyskurs, (1), 117. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.14> [in Ukrainian]
6. Ё Lysyckyj. (1922) Suprematycheskij skaz pro dva kvadrata v 6-ty postrojках [Suprematist Tale for Two Squares in Six Structures]. Berlyn. Yzd-vo Skyfy. 24 s. [in Russia]
7. Bojchukizm. Proekt “velykogho stylju”. (2018) [Project of “Great Style”]. K.: DP “NK MMK “Mystecjkyj arsenal”. 256 s. [in Ukrainian]
8. Moskvitin, R. V., & Selivachov, M.R. (2024) Tvorchistj Tetjany Jablonsjkoji 2000–2005 rr.: zhanrova specyfika [Tatyana Yablonskaya’s Work 2000–2005: Genre Specifics]. Ukrajinsjkyj mystectvoznavchij dyskurs : nauk. zhurnal, 2024. #6. P. 109–119. [in Ukrainian]
9. Karpov V.V. (2024) Teorija ukrajinsjkogho avanghardnogho mystectva Oleksandra Boghomazova [Theory of Ukrainian avant-garde art by Oleksandr Boghomazov]. Ukrajinsjkyj mystectvoznavchij dyskurs : nauk. zhurnal. # 3. S. 43–53. [in Ukrainian]
10. Gholubecj, O.M. (2012) Mystectvo XX stolittja: ukrajinsjkyj shljakh [Art of the 19th century: Ukrainian paths]. Ljviv: Kolir PRO. S. 93. [in Ukrainian]
11. Lietuviu Tarybine Daile. Grafika. (1960) [Lithuanian Soviet Art. Graphics.] Vilnius, Valstybine Politines Ir Mokslines Literaturos Leidykla. [in Lithuania]
12. Roghotchenko, O.O. (2018) Mystectvoznavstvo. Rozdumy i zhyttja [Art-theoretical study. Thoughts and reflections]. Kyjiv: Vydavnytstvo “Feniks”. 788 s. [in Ukrainian]
13. Bilecjkij, P.O. (1973) Mova obrazotvorchykh mystectv [Language of educational artists]. Kyjiv: Vydavnytstvo “Radjansjka shkola”. 127 s. [in Ukraine]
14. Ljutyj, T. (2016) Nicshe. Samoperevershennja [Nietzsche. Self-transcendence]. Kyjiv. 978 c. [in Ukrainian]
15. Syrotynsjka, N.I., & Karpov, V.V. (2018) Antropologhichni ideji Fridrikha Nicshe v konteksti metaforychnogho prochyttannja [Anthropological ideas of Friedrich Nietzsche in the context of metaphorical reading]. Muzyka i filosofija. Zb. mater. mizhn. nauk.-prakt. konf. (Ljviv, 7–8 lystopada 2018 r.). Ljviv. [in Ukrainian]
16. Volokydin, P. (1877–1936) : Komplekt reprodukcij kartyn (1980) [A set of reproductions of paintings]. Kyjiv, Mystectvo. 22 il. [in Ukrainian]
17. Shmit, F. (2023). Mystectvo: jogho psykhologhija, jogho stylistyka, jogho evoljucija. [Art: its psychology, its stylistics, its evolution]. Kyjiv: DUKh I LITERA, 456 s.: 40 il. [in Ukrainian]
18. Karpov, V. (2024) Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. STUDIUL ARTELOR ȘI CULTUROLOGIE: istorie, teorie, practică. nr. 1 (46). P. 103–111.

УДК 726.046.3:271-523.41](477.411]):902
DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.13>

Коренюк Юрій Олександрович,

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри графіки

Навчально-наукового видавничо-поліграфічного інституту

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

ORCID ID: 0000-0002-7766-6842

yu.korenyuk@gmail.com**ЕТАПИ ХУДОЖНЬОГО ОПОРЯДЖЕННЯ СОФІЇ КИЇВСЬКОЇ
В СВІТЛІ РЕЗУЛЬТАТІВ ОСТАННІХ КОНСЕРВАЦІЙ ЇЇ МОЗАЇК
ТА ФРЕСОК І АРХЕОЛОГІЧНИХ ВІДКРИТТІВ У СОБОРІ 2021 Р.**

В статті розглядаються результати досліджень мозаїк і фресок Софійського собору в Києві в період консервації підкупольного простору в 2013–2014 рр. Тогочасні дослідження показали, що мозаїки в підкупольному просторі не належать першому періоду декорації інтер'єру Софії Київської. Спочатку простір між карнизом під барабаном головного купола і карнизами, відповідними рівню підлоги хорів, були розписані фресками, які пізніше замінили мозаїками. На заключному етапі мозаїчних робіт у підкупольному просторі виник дефіцит смальти, внаслідок чого використовували рештки смальти з обмеженою кількістю кольорів. Тому тло орнаментальних фризів на стовпах західної арки набране оливковою смальтою, а не жовтою, як на стовпах східної арки. Відсутністю смальти необхідних кольорів можна пояснити й те, що фрескові медальйони із Севастійськими мучениками в західній арці не були замінені мозаїчними зображеннями. Археологічними дослідженнями Софії Київської в 2021 р. були виявлені біля східного торця північної зовнішньої галереї рештки великої вітарної апсиди, призначені для архієрейського богослужіння. Це може свідчити про тимчасове припинення служби в головному вітарі Софії, що може пов'язуватися з якимись ремонтними роботами в ньому. Консервація 2013–2014 рр. не охопили простору віми головного вітаря, але візуальні спостереження над фрагментами мозаїк, які збереглися на північній стіні віми, дають підставу допускати, що віма, як і підкупольний простір, початково була розписана фресками, які потім замінили мозаїками. Один з мозаїчних фрагментів, які збереглися на північній стіні віми, демонструє дефіцит золотої смальти, яку замінили оливкою смальтою, подібною по кольору смальті тла орнаментів на західних стовпах підкупольного простору. Тому тимчасове припинення служби в головному вітарі Софії може пов'язуватися з виконанням у ньому останнього етапу мозаїчної декорації. Але для підтвердження такого припущення необхідні детальні дослідження вітарної віми.

Ключові слова: Софійський собор у Києві, мозаїки, фрески, підкупольний простір, вітарна апсида, вітарна віма.

**Korenyuk Yuriy. STAGES OF THE ARTISTIC DECORATION OF SAINT SOPHIA OF KYIV
IN THE LIGHT OF THE RESULTS OF THE RECENT CONSERVATION OF ITS MOSAICS
AND FRESCOES AND ARCHAEOLOGICAL DISCOVERIES IN THE CATHEDRAL 2021**

The article deals with the results of the studies of the mosaics and frescoes of Saint Sophia Cathedral in Kyiv during the conservation of the under-dome space in 2013–2014. The studies of that time have shown that the mosaics of the under-dome space does not belong to the first phase of interior decoration of Saint Sophia. At the first phase of decoration of temple's interior the space between the cornice under the dome drum and the cornices of the choir floor levels on under-dome pillars was painted with frescoes, which were later replaced with mosaics. At the last stage of the mosaic works in under-dome there was a shortage of smalt, therefore the remains of smalt with a limited palette were used. That is why the background of the ornamental friezes on the pillars of the western arch is made of olive smalt, but not yellow, as on the pillars of the eastern arch. Due to the lack of smalt of the required colours, the fresco medallions with the Sebaste martyrs on the western arch were not replaced with mosaic. The archaeological excavations in 2021 revealed in the northern outer gallery of Saint Sophia Cathedral an altar with great apse designed for bishop's services. This fact indicates that the altar of Saint Sophia certain period ceased to serve. This could be due to renovation work being carried out on in the main altar. Conservation works in 2013–2014 did not cover the main altar bema. But visual observations of the remains fragments of the mosaic in the north

wall of the altar bema give reason to assume that this mosaic could have replaced the initial fresco paintings, as it was in under-dome space. On the fragment below, the gold smalt has been replaced by olive, similar in color to the background of the ornaments on the western pair pillars of the western arch. Thus this fragment could have been performed later. Therefore, the cessation of the functioning of the main altar can be explained by the implementation of additional mosaic decoration in it. But confirmation of this assumption will require a detailed study of the walls of the altar vima.

Key words: Saint Sophia Cathedral in Kyiv, mosaics, frescoes, under-dome space, altar apse, altar vima.

У період 2013–2014 рр. в Софії Київській проводилася профілактична консервація мозаїк і фресок центрального підкупольного простору, в результаті якої були виявлені невідомі раніше дані про те, що мозаїчна декорація підкупольного кільця не є первинною. Підкупольне кільце з підкупольними стовпами спочатку було розписане фресками, які пізніше були замінені мозаїчною декорацією. Вівтарні мозаїки Софії з цієї точки зору не досліджувалися, але в 2021 р. археологи розкопали в північній зовнішній галереї собору залишки вівтаря, призначеного для архієрейського богослужіння. Це дає підставу думати, що головний вівтар Софії певний час не функціонував і служба була перенесена у бокову церкву. Перерва служби могла бути зумовлено проведенням у головному вівтарі ремонтних робіт. Допускаємо, що роботи могли бути пов'язані із заміною вівтарних фресок мозаїками.

Наукові дослідження мозаїк і фресок Софійського собору в Києві розпочалися в ХІХ ст. З тих часів традиційно вважалося, що першим етапом робіт по художньому опорядженню храму було виконання мозаїк, які прикрашають головний купол та підкупольний простір до карнизів, відповідних рівню підлоги хорів (рис. 1), а також головний вівтар, в апсиді якого мозаїка опускається до панелі, розташованої над лавою сінтрону (рис. 2). Вважалося, що мозаїчні роботи були завершені в першій половині ХІ ст., після чого розпочалося виконання фрескових розписів, яке могло тривати десятиліття й більше (первинна площа фресок у навах, на хорах та в усіх галереях становила 6000 м кв.) [4, с. 95, 112, рис. 81, 82; 6, с. 18; 7, с. 74, 100, 101, рис. 57]. Така послідовність здавалася раціонально обґрунтованою, оскільки розташовані в куполі та у вівтарі мозаїчні зображення догматичного циклу дозволяли проводити



Рис. 1. Мозаїки купола, підкупольного простору та вівтаря



Рис. 2. Вівтарна арка з мозаїками постатей композиції «Благовіщення» на стовпах і Христа Священника в замку арки та вівтарна апсида з мозаїками Богородиці Оранти, «Євхаристією» і святительським чином

в соборі архієрейську службу, при тому, що бокові частини його інтер'єру могли в цей час могли вестися роботи по розпису храму фресками [3, с. 49, 50; 11, р. 149].

З такої точки зору дещо незрозумілим було лише те, що для медальйонів із зображеннями Сорока Севастійських мучеників, які розташовуються в чотирьох попружних арках головного купола була застосована і мозаїчна техніка, і фреска (рис. 3).

Від зображень Севастійських мучеників до сьогодні збереглися в південній арці на обох її схилах усі десять мозаїчних медальйонів, у північній арці на її східному схилі збереглося п'ять мозаїчних медальйонів (рис. 4),



Рис. 3. Мозаїки купола з Христом Пантократором та попружні арки з медальйонами із Севастійськими мучениками



Рис. 4. Північна попружна арка, східний схил. Севастійський мученик Севіріан

у східній арці (вівтарній) на обох її схилах мозаїка осипалася і медальйони з мучениками написані в ній олійною фарбою в XIX ст., а в західній арці збереглися фрагменти двох медальйонів з мучениками, написані фрескою (рис. 5).

На лицевих гранях лопаток, розташованих під схилами західної попружної арки із залишками фрескових медальйонів з мучениками, збереглися фрескові постаті невідомих святих з фресковими цокольними панелями між ними і карнизами підлоги хорів (рис. 6). На відміну від лопаток західної пари підкупольних стовпів на лопатках східної пари підкупольних стовпів, мозаїка опускається до карнизів, відповідних рівню підлоги хорів. На лопатках вівтарної арки над цими карнизами розташовувалися мозаїчні постаті первосвящеників, від яких на північній лопатці збереглася постать Аарона, симетрична їй постать на південній лопатці осипалася, а на західних лопатках вівтарної арки збереглися мозаїчні постаті композиції «Благовіщення», архангел Гавриїл на північному стовпі, Діва Марія на південному стовпі (рис. 1, 2).

Бокові грані лопаток стовпів вівтарної арки між розташованими на їх лицевих гранях постатями «Благовіщення» і первосвящеників прикрашені мозаїчними орнаментальними фризами, які опускаються з півкіл попружних арок до карнизів (рис. 7). Аналогічні



Рис. 5. Західна попружна арка, південний схил. Фрагмент фрески із залишками двох медальйонів із Севастійськими мучениками



Рис. 6. Південно-західний підкупольний стовп. Фрескова постать невідомого мученика та панель під ним, поряд на боковій грані лопатки мозаїчний орнамент



Рис. 7. Північно-східний підкупольний стовп (північний стовп вівтарної арки), західна лопатка. Архангел Гавриїл композиції «Благовіщення», поряд на боковій грані лопатки орнамент

орнаментальні фризи з цих арок опускаються до карнизів і на бокових гранях лопаток західної пари підкупольних стовпів, але на цих стовпах мозаїчні орнаменти межують з фресками, розташованими на лицевих гранях лопаток. Таким чином мозаїчна декорація підкупольного простору, на усіх чотирьох підкупольних стовпах опускалася до карнизів, що відзначають рівень підлоги хорів, але на західній парі стовпів мозаїка не розповсюджувалася за межі ребер, що відмежовують внутрішню сторону західної арки від її схилів і від лопаток під схилами, які розписані фресками (рис. 6).

Пояснюючи таку досить несподівану межу між мозаїками і фресками на західній попружній арці В. Лазарєв свого часу припускав, що візантійські мозаїсти, які працювали в Софії, з якихось причин раптово повернулися додому, не завершивши мозаїчного ансамблю, тому медальйони із Севастійськими мучениками, розташовані на схилах західної попружної арки, закінчували вже фрескісти [3, с. 101]. Принципово відмінне

пояснення виникло при консервації софійських мозаїк в 1989–1990 рр., коли реставратори звернули увагу на те, що мозаїчні орнаменти, які прикрашають бокові грані лопаток західної пари підкупольних стовпів, істотно відрізняються матеріалами набору від симетричних їм орнаментів на бокових гранях лопаток вівтарної арки. Декоративний мотив на лопатках стовпів східної вівтарної арки і на лопатках стовпів західної арки однаковий, оскільки це нижні частини одних і тих же орнаментальних композицій, які прикрашали бокові сторони півклі усіх чотирьох попружних арок і з них опускаються на бокові грані лопаток підкупольних стовпів. На усіх стовпах це стрічково-рослинний орнамент, мотивом якого є центральне хвилясто вигнуте стебло з боковими галузками, але на лопатках вівтарної арки орнаментальне поле цього орнаменту набране жовтою смальтою, на тлі якої стебла та галузки орнаменту промальовані темно-синьою або темно-зеленою смальтою, а на стовпах західної арки для орнаментального поля використана оливкова смальта

з доповненням сірого та білого вапняку, а стебла та галузки набрані чорною, синьою, іноді блакитною смальтою. При цьому кубики смальти і вапняку поkolоті недбало, мають різні розміри і форму, особливо на північно-західному стовпі. Це вказує на очевидний дефіцит набірної матеріалу при виконанні орнаментів на стовпах західної арки, зокрема на повну відсутність жовтої смальти, яку заміняли оливковою смальтою з доповненням світлих каменів, а для набору стебел орнаменту виконували смальту випадкових кольорів. Тож це був останній етап мозаїчних робіт з використанням усіх наявних решток смальти, яких також не вистачало. Тому виконання Севастійських мучеників на західній попружній арці не мозаїкою, а фрескою може пояснюватися відсутністю на останньому етапі роботи смальти необхідних кольорів [3, с. 51; 11, р. 156].

Таке пояснення узгоджується з результатами вивчення мозаїк Софії Київської, яке в 1950-х рр. проводила В. Левицька. Дослідниця вважала, що підкупольне кільце (проміжок між карнизом, розташованим під барабаном центрального купола, і карнизами, які відзначають рівень підлоги хорів на чотирьох підкупольних стовпах) є останнім етапом виконання мозаїчного ансамблю. Такий висновок вона робила на підставі спостережень над смальтою золотого тла мозаїк підкупольного кільця, яка на значній площі помітно гіршої якості, ніж смальта золотого тла в куполі та у вівтарній апсиді [5, с. 32, прим. 1]. Кантарель (плівка скла, яка захищає золоту фольгу) смальти підкупольного кільця на багатьох ділянках тла, особливо в західній його частині, лущиться, відповідно осипається золота фольга, окрім того на різних ділянках золота смальта по-різному поkolота, часто недбало. Це з очевидністю свідчить про те, що при виконанні мозаїк підкупольного кільця використовувалися останні запаси золотої смальти, але й цих решток не вистачало [3, с. 51], зокрема у Севастійських мучеників в арках золота смальта на позументах часто замінялася жовтою (рис. 4). Але жовта смальта на певному етапі робіт також закінчилася, як про це свідчать орнаментальні

фризи на західній парі підкупольних стовпів, тло яких замість жовтої смальти набране оливковою з доповненням суміші випадкових каменів. Де проходила на орнаментальних фризах межа між тими ділянками, тло яких набране жовтою смальтою, і тими ділянками, тло яких набране оливковою смальтою, не знаємо, оскільки в XVII ст. верхні частини фризів, які прикрашали півкола усіх чотирьох попружних арок, були зрубані і на їхньому місці розташували ктиторський напис Петра Могили, який реставратори 1950-х рр. також видалили. До сьогодні збереглися лише нижні частини орнаментальних фризів на лопатках стовпів, які свідчать, що в східній частині підкупольного кільця, де роботи, очевидно, розпочиналися, смальти різних кольорів ще вистачало, а на західних стовпах існував вже гострий дефіцит набірної матеріалу.

В 2013–2014 рр. проводився наступний цикл профілактичної консервації мозаїк і фресок підкупольного простору Софії, в процесі якого були виявлені невідомі раніше факти щодо послідовності їх виконання. В 2013 р. на північно-західному підкупольному стовпі було видалене старе реставраційне тонування, розташоване в проміжку між карнизом підлоги хорів і нижніми торцями мозаїчного набору орнаментальних фризів, які на обох лопатках не доходять до карнизних плит на відстань 0,90–1,20 м. Під цим тонуванням на обох лопатках виявили залишки фрескових цокольних панелей, які збереглися на висоту 0,50–0,60 м від карнизів, а над панелями розташовувалися ділянки мозаїчного тиньку позбавлені набору приблизно такої самої висоти. На боковій грані східної лопатки північно-західного стовпа мозаїчний тиньк приймає в стик до фрескового тиньку цокольної панелі, зрубаного на висоті 0,50–0,60 м від карнизу, а на південній лопатці мозаїчний тиньк на такій же висоті перекриває зверху фрескову цокольну панель (рис. 8). Стало очевидно, що цей стовп початково було розписано фресками, які пізніше на бокових гранях лопаток були зрубані і замінені мозаїчними орнаментами [3, с. 64–68; 11, р. 151].

Петрографічними дослідженнями мозаїчного і фрескового тиньку було виявлено



Рис. 8. Північно-західний підкупольний стовп, південна лопатка. Фрагмент фрескової панелі, яку перекриває мозаїчний орнаментальний фриз



Рис. 9. Медальйон із зображенням Христа Сященика. Під карнизом зонд із залишками фрески. На золотому тлі видно ділянки, набрані смальтою різної якості

різницю в складі мінеральних наповнювачів розчинів тиньку фресок та мозаїк. Результати досліджень обох видів тиньку детально описані в попередніх наших публікаціях [3, с. 92–95], тому тут на них спинятися не будемо, відзначимо, лиш те, що склад фрескового тиньку збігається з результатами досліджень фрескового тиньку які проводилися в інших частинах собору [8; 9, с. 191]. Тоді ж було виконано кілька десятків зондажів на межах втрат мозаїчної декорації підкупольного кільця, які дозволили виявити, орієнтуючись на різницю в складі наповнювачів тинькових розчинів, ще кілька ділянок, де мозаїка перекриває не до кінця зрубані фрески. Такі місця були знайдені у верхній частині того самого північно-західного підкупольного стовпа, дещо нижче парусного склепіння біля отвору голосника, окрім цього залишки фресок під мозаїкою були знайдені в нижній частині південно-західного підкупольного стовпа над карнизом, а також у верхній частині підкупольного кільця під карнизом, який відділяє його від барабана купола, поряд з медальйоном із зображенням Христа Сященика (рис. 9) і в деяких інших місцях [3, с. 98–100, рис. 37–42].

Ці факти дали достатньо підстав вважати, що уся площа підкупольного кільця від

карнизу, що відділяє його від барабана купола, до карнизів, які на усіх підкупольних стовпах відзначають рівень підлоги хорів, початково була розписана фресками, які пізніше на основній площі кільця зрубали і замінили мозаїками. Тож висновок В. Левицької про те, що мозаїки підкупольного кільця є останнім етапом виконання мозаїчного ансамблю Софії, на сучасному етапі досліджень слід доповнити новим висновком про те, що це був не лише останній етап виконання мозаїк, а й етап заміни мозаїками фресок, якими підкупольне кільце було розписане до появи в ньому мозаїчної декорації. Тому фрагменти фрескових медальйонів із Севастійськими мучениками в західній попружній арці нині слід вважати залишком первинних фресок підкупольного простору, які у цій арці не замінили мозаїками за відсутністю на останньому етапі робіт достатньої кількості смальти [3, с. 101, 103; 11, р. 153; 12].

Консерваційні роботи 2013–2014 рр. не охопили мозаїк вітваря, але з риштувань, встановлених у підкупольному просторі, була можливість провести візуальні спостереження над рештками мозаїк, які знаходяться у вімі (простір між апсидою і лопатками вітварної арки). На відміну від мозаїк апсиди, які збереглися майже повністю, у вімі заціліло

лише два невеликі мозаїчні фрагменти у верхній частині її північній стіні. Один з цих фрагментів набрано досить грубо поколотою смальтою переважно великого модулю, чим він нагадує мозаїчні орнаменти, розташовані на бокових гранях лопаток західної пари підкупольних стовпів. Про цей фрагмент ми писали й раніше, але не робили конкретних припущень щодо часу виконання цієї вітварної мозаїки, оскільки для обґрунтованих висновків з цього приводу необхідні детальні зондажні дослідження стін віми [3, с. 103]. Такі дослідження не проведені й до сьогодні, однак останні відкриття археологів у Софії Київській дають підстави для деяких міркувань стосовно етапів художнього опорядження головного софійського вітаря.

У 2021 р. археологи Т. Бобровський і В. Козюба розкопали перед східним торцем зовнішньої північної галереї Софії невідомі раніше підмурки великої вітварної апсиди, ширина якої (6,5 м) майже збігається з шириною галереї (рис. 10). Над підмурками збереглося до чотирьох рядів плінфи апсидної стіни, формат цієї плінфи типовий для плінф першої половини XI ст., покладена вона в тій самій техніці «утопленого ряду», в якій змуровані стіни тих частин Софії, які датуються XI ст. [1, с. 91–97; 2, с. 318, 324]. Це свідчить про одночасне будівництво апсиди і північної галереї, східні компартименти якої початково призначалися для церкви, а не для усипальні, як вважалося раніше [10]. Уздовж внутрішнього периметру стіни апсиди зберігся підмурок сінтрону з трьома рядами плінфи над ним. Ширина підмурка сінтрону 0,94 – 0,97 м,



Рис. 10. Підмурки апсиди та сінтрону, перед східним торцем зовнішньої північної галереї Софії Київської

[1, с. 98], що майже збігається з шириною дворівневого сінтрону (з двома лавами) в центральній апсиді Софії. Розміри цегли сінтрону не відрізняються від цегли стіни апсиди, але побудували його дещо пізніше апсиди, оскільки мурування сінтрону перекриває апсидну стіну, вкриту фресковим тиньком із залишками сіро-синього пофарбування [2, с. 324]. Розчин, на якому покладено плінфу сінтрону, подібний до мурувальних розчинів північної сходової вежі Софії, яку сучасні дослідники відносять до другого або до третього етапу будівництва собору [2, с. 325] (не пізніше третьої чверті XI ст.).

Побудова у вітварі галереї сінтрону вказує на те, що в ньому планували проводити архієрейське богослужіння, але для такого богослужіння від самого початку існування Софійського собору призначався його головний вітвар. Тому побудова сінтрону в боковому вітварі може пояснюватися тим, що головний вітвар собору на певний час припинив функціонування, скоріш усього, у зв'язку з проведенням у ньому якихось ремонтних робіт. Висловимо гіпотетичне припущення, що ці роботи могли бути пов'язані з виконанням другого етапу декорування головного вітаря. Підтвердити чи спростувати цю гіпотезу можна буде лише після проведення зондажів нейтрального тону, яким стіни віми головного вітаря були пофарбовані в 1950-ті рр. Однак детальний розгляд фрагментів мозаїк і залишків фресок, які збереглися на північній стіні вітварної віми, може бути доцільним і зараз, оскільки він дасть орієнтири для пошуків при подальших дослідженнях пам'ятки.

У вімі головного вітаря мозаїка збереглася, як зазначалося, у верхній частині північної стіни двома невеликими фрагментами. А в нижній частині цієї стіни існують два досить великі фрагменти фресок, один із залишком постаті невідомого святого, другий з ділянкою орнаментального розпису. Фрагменти мозаїк і фресок віми не сполучаються один з одним, кожен з них оточено з усіх боків реставраційним нейтральним пофарбуванням. Але інформацію про межу, на якій закінчувалася мозаїчна декорація віми і розпочинався фресковий розпис дає один

з мозаїчних фрагментів, який примикає до уступу апсиди. Це вузька вертикальна смуга мозаїки висотою 1,90 м (рис. 11), нижній торець якої збігається з рівнем карнизів, що на підкупольних стовпах відзначають висоту підлоги хорів, нижче якої мозаїка не опускається. Тому є достатньо підстав вважати, що і на стінах віми межа між мозаїчною декорацією та фресковим розписом, як і на підкупольних стовпах проходила на висоті, що відповідає рівню підлоги хорів. Але на відміну від підкупольних стовпів, на стінах віми ця межа карнизами не відзначена. В нижній частині фрагмента, розташованого біля уступу апсиди, збереглися залишки позему, рівень якого відповідає позему під постаттю первосвященника Аарона на північній лопатці вівтарної арки. Тож цей фрагмент був залишком мозаїчного регістру, очевидно, одноосібних постатей, рівень якого відповідав постаті первосвященника Аарона. В цьому регістрі

мало бути зображено дві постаті, розташовані по обидва боки від ніші, в центрі стіни віми, яка з'єднує її з простором жертвеника. Висота постатей цього регістру була приблизно такою, як і висота постаті Аарона, про що свідчить другий фрагмент мозаїк віми, який зберігся біля лопатки вівтарної арки. На ньому існує залишок горизонтального фризу зі ступінчастим орнаментом, який зверху облямовував втрачений регістр мозаїчних постатей віми, від якого лишилася смуга тла порч з уступом апсиди. Рівень орнаменту на цьому фрагменті збігався з верхівкою німба постаті Аарона. Над орнаментальним фризом зберігся фрагмент позему з кушиком (рис. 12), що є залишком пейзажного тла нижньої частини сюжетної композиції, яка мала займати склепіння віми, в якому залишків мозаїки не збереглося, принаймні тепер їх не видно, оскільки уся площа склепіння зафарбована нейтральним тоном (рис. 1).



Рис. 11. Віма головного вівтаря, північна стіна. Фрагмент мозаїки поряд з уступом апсиди із залишком тла регістру постатей



Рис. 12. Віма головного вівтаря, північна стіна. Фрагмент мозаїки поряд з лопаткою вівтарної арки із залишком площини позему сюжетної композиції та орнаментом

За незначними фрагментами майже повністю втраченої декорації віми її схема реконструюється наступним чином. Склепіння віми займала велика сюжетна композиція, сучасні дослідники вважають що це була сцена «Вознесіння» з Христом у центрі склепіння і двома групами апостолів на його схилах. Під ногами апостолів був позем, залишок якого разом з кущиком зберігся на фрагменті, розташованому біля північної лопатки вівтарної арки. Орнаментальний фриз, що зацілів на цьому фрагменті, відмежовував композицію від розташованого нижче регістру мозаїчних постатей, від якого збереглася смуга тла поряд з уступом апсиди. Цей регістр постатей був нижньою частиною мозаїчної декорації віми, нижче якого її стіни були розписані фресками, про що свідчать збережені фрагменти фресок унизу стіни.

Тепер зосередимо увагу на деяких важливих деталях. Позем з кущиком, що є залишком композиції склепіння, а також орнаментальний фриз під поземом набрані смальтою багатьох яскравих відтінків, яка поколота невеликими кубиками майже однакового розміру, покладеними щільно (рис. 12), так само, як в розташованій поряд на лопатці арки постаті Аарона, а також в мозаїках апсиди. На відміну від них залишок тла регістра постатей, розташованих нижче орнаменту, набрано смальтою поколотою крупніше, і покладеною не так щільно і старанно. Ці особливості даного фрагмента добре помітні при його порівнянні з розташованим поряд орнаментом, який прикрашає уступ апсиди (рис. 11). Але саме головне те, що для тла на цьому фрагменті застосована не золота, а оливкова смальта, схожа по кольору на ту смальту, якою набране тло орнаментів, розташованих на західних підкупольних стовпах. Не будемо робити припущень стосовно того, чи належить нижній регістр мозаїчної декорації віми тому самому періоду декорації, що і орнаменти на західних підкупольних стовпах, але цілком очевидно, що нижній регістр мозаїк віми є пізнішим етапом виконання мозаїк, ніж композиція у склепінні. Допускаємо, що цей нижній регістр мозаїк віми, так само, як і мозаїки підкупольного кільця, замінили більш ранні фрескові розписи. Тому для виконання останнього

етапу мозаїчної декорації віми, якою заміняли її первинні фрески, необхідно було встановити у вівтарі риштування, внаслідок чого вівтар тимчасово припинив функціонування і служити почали у вівтарі бокової церкви, де для архієрейського богослужіння спорудили сінтрон, відкритий археологами у 2021 р.

Відзначимо ще один, не менш важливий факт. Східна площина вівтарної арки, яка звернена у простір віми, а також східні грані лопаток цієї арки суцільно розписані фресковим орнаментом від замкової частини арки і до низу лопаток. Тобто фресковий орнаментальний фриз цієї арки врізався в прикрашену мозаїками верхню зону віми, де він розмежовував мозаїчні медальйони із зображеннями Севастійських мучеників на схилах вівтарної арки, та мозаїчну композицію в склепінні віми (ці мозаїки нині повністю втрачені), а також відділяв збережену постать Аарона на лицевій площині лопатки вівтарної арки від постатей на стіні віми, від яких нині зберігся фрагмент тла. На відміну від мозаїк, які майже повністю втрачені, фресковий орнамент зберігся відносно задовільно майже по всій своїй довжині від замкової частини арки до низу (рис. 13).



Рис. 13. Північна лопатка вівтарної арки. На лицевій грані лопатки мозаїчна постать первосвященика Аарона, на боковій грані фресковий орнамент, який розмежовував мозаїки вівтарної арки і мозаїки стіни віми

Можемо допустити, що таке вклинювання фрески в зону мозаїчної декорації зумовлене тим, що східних площин вівтарної арки, які звернені у віму, не видно з підкупольного простору, тому їх розписали фресками, щоб не витратити на них дорогу смальту, але можливе й інше припущення. Фресковий орнамент на східних площинах вівтарної арки може бути залишком тих фресок, якими усі стіни і склепіння віми були початково розписані так само, як було розписане підкупольне кільце, а потім ці фрески віми, як і фрески підкупольного кільця почали поетапно замінювати мозаїками. На початку цих робіт смальти різних кольорів було достатньо, як про це свідчить фрагмент з кушиком та орнаментом, а на завершальних етапах використовували рештки запасів набірних матеріалів з обмеженою кількістю кольорів і відсутністю золотої смальти, як це бачимо на фрагменті тла нижнього регістру мозаїчних постатей, який зберігся біля уступу апсиди.

Припущення стосовно початкового суцільного розпису фресками простору віми потребує підтвердження зондажними дослідженнями. У 1980-х рр. реставратор П. Редько в процесі консервації мозаїк проводив на схилах вівтарної арки зондування олійного живопису із зображеннями Севастійських мучеників і виявив під олійними нашаруваннями залишки мозаїчного тиньку з відбитками втраченої смальти. Такі зондування арки слід продовжити і з'ясувати, яким чином мозаїчний тиньк схилів вівтарної арки стикується з тиньком фрескового орнаменту на східній площині цієї арки. Необхідно також з'ясувати, якою є межа між тиньком мозаїчної постаті Аарона на північній лопатці арки, яка уздовж її східного ребра облямована лише двома рядами кубиків білого вапняку, без традиційних рядів червоної смальти. Поряд з рядами вапняку розташовується смуга червоного фрескового облямування орнаменту, яка переходить зі східної грані лопатки на її лицеву грань. З протилежного боку, де лопатка сполучається зі стіною віми, фресковий орнамент майже в стик примикає до її стіни зафарбованої нейтральним тоном. А збережений фрагмент мозаїки уздовж ребра лопатки має

набране двома рядами червоної смальти облямування, але до лопатки ці ряди смальти не примикають, між ними і лопаткою розташовується позбавлена набору смуга тиньку шириною до 10 см (рис. 33). Нині ми не знаємо, чи це смуга мозаїчного тиньку, чи смуга фрескового, бо реставратори 1950-х рр. замазали її клейовою фарбою. В 2013–2014-х рр. пофарбування цієї смуги не могло бути видалене за відсутністю риштувань біля стіни віми, а без відповіді на питання, як стикується мозаїка з фрескою у цьому місці, а також в інших важливих місцях, ми не можемо визначити послідовності виконання мозаїк і фресок віми. Для з'ясування усіх цих питань необхідні детальні зондажні дослідження стін віми, які поки що не проведені. Тому на цьому свідомо ставимо крапку і підводимо підсумки.

1. Мозаїчна декорація підкупольного кільця Софії Київської не є первинною, спочатку підкупольне кільце від карниза, який відмежовує його від барабана купола, до карнизів, що на підкупольних стовпах відзначають рівень підлоги хорів, було розписане фресками. Пізніше фрески підкупольного кільця на основні площі були збиті і замінені мозаїками. Це з'ясувалося в процесі зондування підкупольного кільця в 2013–2014 рр. [3, с. 101; 11 р. 156; 12].

2. При заміні фресок підкупольного кільця мозаїками на початковому етапі робіт в його східній частині поліхромної смальти вистачало, але золота смальта була гіршої якості, ніж у куполі та у вівтарній апсиді, а на стовпах західної попружної арки поліхромної смальти вже не вистачало. Тому фрагменти фрескових медальйонів із Севастійськими мучениками в західній попружній арці є залишками первинних фресок, які не були замінені мозаїками за відсутністю достатньої кількості смальти необхідних кольорів.

3. В 2021 р. біля східного торця північної зовнішньої галереї Софії Київської була розкопана велика вівтарна апсида з сінтроном [1; 2]. Побудова сінтрона у вівтарі церкви бокової галереї може свідчити про те, що архієрейське богослужіння з головного софійського вівтаря було перенесене у бокову церкву, відтак головний вівтар певний час

не функціонував. Тимчасове припинення служби в головному вівтарі Софії найбільш вірогідно пов'язувати з новим етапом його декорації. Візуальні ознаки фрагментів мозаїк у вімі головного вівтаря дозволяють визначити щонайменше два етапи виконання в ній мозаїчної декорації: мозаїки склепіння віми набрані достатньою кількістю відтінків поліхромної смальти, а в нижньому регістрі використовувалися рештки смальти з обмеженою

кількістю кольорів з відсутністю золотої смальти.

4. Варіант суцільного початкового розпису склепіння і стін віми фресками, подібно первинним фресковим розписам підкупольного кільця, також можливий, але для підтвердження чи спростування такого варіанту потрібні зондажні дослідження склепіння і стін віми, які поки що не проводилися.

Література:

1. Бобровський Т. А., Козюба В. К. Відкриття залишків раніше невідомої апсиди першої половини XI століття Софійського собору в Києві. Фортеця. Збірник заповідника Тустань. Кн. V. Львів : Простір-М, 2022. С. 89–103.
2. Гуцуляк Р. Б., Шевченко Н. О. Результати дослідження будівельних та оздоблювальних матеріалів залишків мурувань вівтаря, відкритих у шурфі біля північної зовнішньої галереї Софійського собору. Софійський часопис. Вип. 7. Київ : Національний заповідник «Софія Київська», 2023. С. 312–326.
3. Кореньок Ю. О., Гуцуляк Р. Б., Шевченко Н. О. Нові дані до періодизації художнього опорядження Софії Київської. Ruthenica. Щорічник середньовічної історії та археології Східної Європи. Інститут історії України НАН України: Київ, 2017. Т. XI. С. 48–104.
4. Кресальний М. Й. Софійський заповідник у Києві. Державне видавництво літератури з будівництва архітектури УРСР: Київ, 1960. 428 с.
5. Левицкая В. И. О палитре мозаик Софии Киевской. София Киевская. Будівельник: Киев, 1973. С. 31–35.
6. Логвин Г. Софія Київська. Мистецтво : Київ, 1971. 328 с.
7. Логвин Г. Собор Святої Софії в Києві. Мистецтво : Київ, 2001. 352 с.
8. Стріленко Ю. М. Аналіз зразків фрескових та будівельних розчинів Софії Київської. Стародавній Київ. Наукова думка : Київ, 1975. С. 195–201.
9. Тоцька І. Ф. Про час виникнення галерей Софії Київської. Стародавній Київ. Наукова думка: Київ, 1975. С. 182–194.
10. Тоцька І. Ф., Єрко О. Ф. До історії північної галереї Софії Київської. Археологічні дослідження стародавнього Києва. Наукова думка : Київ, 1976. С. 119–136.
11. Korenyuk Yu., Gutsulyak R., Shevchenko N. A new Look on Periodization of Parts of Monumental Ensemble of the St. Sophia Cathedral in Kyiv in the Light of the Latest Studies of Mosaics and Frescoes in the Dome-Space. Культурологічна думка. Щорічник наукових праць. Інститут культурології НАМ України : Київ, 2017. №12. Р. 147–159.
12. Korenyuk Yu., Gutsulyak R., Shevchenko N. Research of the St. Sophia Cathedral in Kyiv in 2013–2014. Georgia – Byzantium – Christian. International Conference. Abstracts of Papers. Korneli Kekelidze Georgian national Centre of Manuscripts: Tbilisi, 2017. P. 156–157

References:

1. Bobrovskiy, T. A., & Koziuba, V. K. (2022). Vidkritia zalishkiv ranishe nevsdomoi apsidi hershoi polovini 11 stolitia Sophiyskogo soboru v Kyivi [Discovery of the Remains of the Previously Unknown Apse of the First Half of the 11th Century of the Cathedral of Sophia in Kyiv]. *Fortecia – Fortress* 5, 89–103. [in Ukrainian].
2. Gutsulyak, R. B., & Shevchenko, N. O. (2023). Rezultati doslidjeniy budivelnih ta ozdobyvalnih materialiv zalishkiv muruvan vivtarya, vidkritih v shurfi bilia pivnichnoi zovnishnoi galerei Sophiyskogo soboru [The Results of the Study of Building and Decorative Materials of the Remains of the Altar, Discovered Near the Outer North Gallery]. *Sophiyskiy chasopis – Sophia magazine* 7, 312–326. [in Ukrainian].
3. Korenyuk, Yu. O., Gutsulyak, R. B., & Shevchenko, N. O. (2017). Novi dani do periodizatsiyi hudozhniogo oporiadjeniya Sophiyi Kiyivskoyi [A new Data for Periodization of the Artistic Design of the Sophia Cathedral in Kyiv]. *Ruthenica – Ruthenica* 11, 48–104. [in Ukrainian].
4. Kresalniy, M. Yu. (1960). Sofiyskiy zapovidnik v Kiyivi [The Sofia Reserve in Kiev] [in Ukrainian]

5. Levitskaya, V. I. (1973). O palitre mozaik Sophii Kiyivskoy [About the Palette of Mosaics of the Cathedral of Sophia in Kyiv]. *Sophia Kyivskaya – Sophia Cathedral in Kyiv*, 31–35. [in Russian].
6. Lohvyn, H. (1971). Sophia Kiyivska [The Cathedral of Sophia in Kyiv]. [in Ukrainian].
7. Lohvyn, H. (2003) Sobor Sviatoyi Sophiyi Kiyivskoyi [The Cathedral of Saint Sophia in Kyiv] [in Ukrainian].
8. Strilenko, Yu. M. (1975). Analiz zrazkiv freskovih ta budivelnih rozchiniv Sophiyi Kiyivskoyi [The Analysis of fresco and mortar samples from the Cathedral of Sophia in Kyiv]. *Starodavniy Kyiv – Ancient Kyiv* 195–201. [in Ukrainian].
9. Tocka, I. F. (1975). Pro chas viniknennia galerey Sophiyi Kiyivskoyi [About the time of the emergence of the galleries of the Cathedral of Sophia in Kyiv]. *Starodavniy Kyiv – Ancient Kyiv* 182–194. [in Ukrainian].
10. Tocka, I. F., & Yirko, O. F. (1976). Do istoriyi pivnichnoyi galereyi Sophiyi Kiyivskoyi [To the History of the Northern Gallery of the Cathedral of Sophia in Kyiv]. *Archeologichni doslidgenia starodavnogo Kyiva – The Archaeological Research of Ancient Kyiv* 119–136. [in Ukrainian].
11. Korenyuk, Yu., Gutsulyak, R., & Shevchenko, N. (2017) A New Look on Periodization of Parts of Monumental Ensemble of the St. Sophia Cathedral in Kyiv in the Light of the Latest Studies of Mosaics and Frescoes in the Dome-Space. *Kulturologichna dumka – Cultural Studies* 12, 147–159.
12. Korenyuk Yu., Gutsulyak R., & Shevchenko N. (2017). Research of the St. Sophia Cathedral in Kyiv in 2013–2014. *Georgia – Byzantium – Christian. International Conference. Abstracts of Papers*. 156–157.

УДК 7.03.741.5

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.14>**Миронова Ганна Анатоліївна,**

член-кореспондент

Національної академії мистецтв України,

старший викладач кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0002-8490-7739

h.myronova@kubg.edu.ua

Карпов Віктор Васильович,

доктор історичних наук,

завідувач кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка,

голова секції художньої критики і мистецтвознавства

Київської організації Національної спілки художників України

ORCID ID: 0000-0002-3446-9187

v.karpov@kubg.edu.ua

Романішина Вікторія Олександрівна,

студентка кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0009-0003-2208-2852

voromanishyna.fomd21@kubg.edu.ua

СЕКВЕНЦІЙНЕ МИСТЕЦТВО ТА ДИЗАЙН КОМІКСІВ У ЖАНРІ ВЕСТЕРН

Метою статті є розкриття сутності секвенційного мистецтва у жанрі вестерн. Матеріалом дослідження обрано об'єкти дизайну відомих коміксів у жанрі вестерн. Мистецтвознавчий аналіз виявив особливості дизайну вестерн-коміксу і його комунікативні властивості. Наукове студіювання праць українських та зарубіжних авторів дозволило розкрити історію коміксів у їх хронологічній послідовності та визначити основні риси секвенційного мистецтва у жанрі вестерн. Секвенційне мистецтво є глобальним культурним феноменом, яке має власну візуальну мову, соціальне значення і відгукується на проблеми свободи особистості, рівності, справедливості, добра і зла, захисту людини, а також розвиває горизонт уяви суспільного розвитку. Аналіз джерел з історії становлення коміксу у якості жанру мистецтва та дизайнерських концепцій його візуальної мови засвідчує важливість цього напрямку для творчого осмислення суспільного простору та антропології.

Комікс можна визначити як синтезовану форму, що поєднує візуальне мистецтво та літературу створюючи цілісну картину візуальної історії. Комікс є свого роду самовираженням творців, їх рефлексією на суспільно-політичні процеси розвитку суспільства. Завдяки своїй формі, комікси спрощують складні сюжети та відкрито висвітлюють суспільно-політичні теми. У цьому значенні комікси виступають важливим елементом сучасної культури. Цей жанр творчості розвивається, зберігаючи своє значення як важливої складової сучасного мистецтва. Визначення основних тенденцій його розвитку у просторі мистецтва та дизайну, взаємодії із суспільством є подальшим напрямом проведення наукових студій.

Ключові слова: секвенційне мистецтво, комікс, мальовис, графічний роман, вестерн, жанр.

Myronova Ganna, Karpov Viktor, Romanishyna Victoria. SEQUENTIAL ART AND COMIC DESIGN IN THE WESTERN GENRE

The purpose of the article is to reveal the essence of sequential art in the Western genre. The design objects of famous comics in the Western genre were chosen as the research material. Art historical analysis revealed the features of the design of Western comics and its communicative properties. Scientific study of the works of Ukrainian and foreign authors allowed to reveal the history of comics in their chronological sequence and to determine the main features of sequential art in the Western genre. Sequential art, comic art is a global cultural phenomenon,

a significant phenomenon that has its own visual language, social significance and responds to the problems of individual freedom, equality, justice, good and evil, human protection, and also develops the horizon of imagination of social development. Analysis of sources on the history of the formation of comics as an art genre and design concepts of its visual language testifies to the importance of this direction for the creative understanding of social space and anthropology.

Comics can be defined as a synthesized form that combines visual art and literature, creating a holistic picture of visual history. Comics are a kind of self-expression of creators, their reflection on the socio-political processes of society's development. Due to their form, comics simplify complex plots and openly highlight socio-political topics. In this sense, comics are an important element of modern culture. This genre of creativity is developing, retaining its significance as an important component of modern art. Determining the main trends in its development in the space of art and design, interaction with society is a further direction of scientific studies.

Key words: sequential art, comic, painting, graphic novel, western, genre.

Вступ. Жанр вестерн із містичною тематикою у секвенційному мистецтві є перспективним напрямком, що поєднує унікальну ідею з популярними світовими трендами. Жанр вестерн завжди приваблював читачів атмосферою пригод, ризику та динаміки. Додавання містичних елементів збагачує історію та робить її багатовимірною, залучаючи широку аудиторію. Українська комікс-індустрія перебуває у стадії активного розвитку, але їй все ще бракує широкого асортименту жанрів. Вестерн із містикою може стати новаторським внеском у цей простір. Попит на якісний український контент зростає серед молоді, яка шукає культурний продукт, близький за духом і стилем до світових стандартів. Жанр порушує актуальні теми, такі як пошук справедливості, протистояння добра і зла, які залишаються універсальними для будь-якої епохи, а використання історичних або соціальних мотивів може підсилити ідентифікацію читача з героями.

Матеріали та метод. Матеріалом дослідження обрано об'єкти дизайну відомих коміксів у жанрі вестерн. Мистецтвознавчий аналіз виявив особливості дизайну вестерн-коміксу і його комунікативні властивості. Наукове студювання праць українських та зарубіжних авторів таких як: Белов Д., Гудошник О., Гаврилюк І. Ю., Мильченко Л., Набегов М. О., Ольшанський Д., Підгрушна О.Г., Підопригора С., Полетаєва Г. Н., Почепцов Г., Колісник О.В., Космацька Н. В., Лиса І. В. Ferenc M. Szasz, Jacobs W., Jones G., Скотт МакКлауд, Еван Тарвер, дозволило розкрити історію коміксів у їх хронологічній послідовності та визначити основні риси секвенційного мистецтва у жанрі вестерн.

Георгій Почепцов стверджує, що сучасна історія коміксів, як окремого виду мистецтва, починається лише в XVI столітті [1]. Цікавий зв'язок Середньовіччя та XX століття Умберто Еко віднайшов у сучасній масовій культурі, що задекларувала перехід на стадію «цивілізації бачення» або ж візуального інформування. Наталія Сиротинська стверджує, що стадія «бачення» характерна і для середньовічної культури через брак освіти населення, що потребувало максимальної візуалізації постулатів християнського віровчення. В другій половині XV століття з'явилася «Біблія бідних» (Biblia pauperum) у вигляді ксилографічних книг та інкунабул в якій щедро ілюструвалися сюжети Святого Письма. Подібний вигляд отримали й комікси XX століття і різниця полягала лише у змісті зображуваного [2].

Ольшанський Д., досліджуючи комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови, дійшов висновку, що їх поява тісно пов'язана із соціальними й політичними змінами в суспільстві. У той час як ілюстрації раніше використовували переважно для супроводу релігійних текстів, у період Просвітництва вони почали служити засобом сатири, гумору та викриття суспільних вад [3].

Наталія Космацька дослідила виникнення і становлення жанру коміксу та називає Вільяма Хогарта (1697–1764) одним із перших таких художників. Його об'єднані спільною темою і сюжетом серії малюнків стали першими спробами створення "візуальних історій". Роботи Вільяма Хогарта, що склалися із серій малюнків, об'єднаних спільною

ідеєю, стали першим прикладом графічного коментування актуальних суспільних проблем. Важливим етапом у розвитку мистецтва коміксів стала діяльність швейцарця Родольфа Тепффера та німця Вільгельма Буша [4].

У XIX столітті із набуттям масової популярності газет та журналів на їх шпальтах історії в картинках почали з'являтися регулярно, а художники стали створювати цілі цикли малюнків із постійними героями, що з'являлися у випусках на постійній основі. Це сприяло підвищенню тиражів і продажів, а також формуванню унікального жанру з власною структурою та стилем. І навіть термін "жовта преса" походить від серії коміксів "Жовтий малюк" Річарда Ф. Аутколта, який використав текстові "хмарки" для передачі слів і думок персонажів, що стало важливим новаторським досягненням [5].

Важливим новатором у світі коміксів став Рудольф Деркс. Саме йому приписують створення концепції «бульбашок» – спеціальних рамок для тексту, що містять репліки або думки персонажів. Це інноваційне рішення не лише відокремило комікси від інших ілюстрованих видань, але й заклало основи сучасної мови коміксів.

У 1938 році відбулася революція в індустрії коміксів із виходом першого номера Action Comics, на обкладинці якого був зображений Супермен – один із найзнаковіших героїв усіх часів. Його поява ознаменувала початок Золотого віку коміксів, який став фундаментом для подальшого розвитку індустрії та її глобального впливу [5]. Поступово з'являлися нові культові герої, які залишаються популярними й досі: Бетмен, Людина-павук, Дональд Дак, Міккі Маус, Капітан Америка та багато інших. Виникли великі видавничі компанії, спеціалізовані на випуску коміксів, такі як Marvel, DC, Dark Horse та Image Comics.

На початку 1950-х років, із поширенням телебачення, популярність коміксів значно знизилася. Серії про супергероїв, які домінували у Золотому віці коміксів, поступово втратили своє значення і актуальність. Їхнє місце зайняли нові жанри – вестерни, наукова фантастика, містика, детективи та романтичні історії.

У 1960-х роках розпочався новий етап розвитку коміксів, який називають Срібним віком. До класичних персонажів, таких як Супермен і Бетмен, додалися нові герої, серед яких Флеш, Зелений Ліхтар, Людина-Павук, Месники, Тор, Залізна людина, Доктор Стрендж, Фантастична Четвірка та інші культові персонажі.

Середина 1980-х років стала часом справжнього Ренесансу для індустрії коміксів. Саме тоді з'явилися автори, які змогли заново переосмислити жанр, зробивши його більш дорослим і глибоким. Комікси цього періоду стали не просто веселими історіями, а глибокими роздумами про людські трагедії, складні долі та моральні дилеми. Від 1985 до 1987 року вийшли культові твори, такі як "Міраклмен" Алана Мура, "Повернення Темного Лицаря" Френка Міллера та "Маус" Арта Шпігельмана, які назавжди змінили уявлення про комікси як форму мистецтва [5].

Однією з найвпливовіших компаній індустрії є Marvel Comics, яка подарувала світу таких легендарних героїв, як Фантастична Четвірка, Неймовірний Халк, Люди-Х, Залізна Людина, Людина-Павук та багато інших. Творчість Marvel і її конкурентів, таких як DC Comics, сформувала сучасний вигляд коміксів, перетворивши їх на глобальний культурний феномен.

З приходом цифрової ери комікси стали глобальним явищем. Вони вийшли за межі друкованих видань, завоювавши інтернет-простір і соціальні мережі. Від "webtoons" до індивідуальних проєктів художників, сучасні комікси стали доступними для кожного, розширюючи свій вплив у світі та відкриваючи талановитим авторам можливості знаходити аудиторію по всій планеті.

Вивчення графічного роману в українському контексті демонструє його здатність відтворювати історичні, соціальні та особистісні нариси нації. Графічний роман дозволяє глибше поринути в історію, культурні традиції та міфологію України, представляючи їх в сучасному, доступному та візуально привабливому форматі [6].

Результати. Синтез візуального й текстового складників надає коміксам унікальності

та робить їх окремим жанром мистецтва. Комікс об'єднує в собі елементи літератури та графіки [7]. Це форма оповіді, в якій історія подається через серію послідовних ілюстрацій, доповнених текстовими елементами. Ці тексти, відомі як філактери або «хмарки», містять репліки персонажів чи їхні думки, допомагаючи читачу зрозуміти сюжет.

Ольшанський Д. розглядає комікс як серію взаємопов'язаних малюнків, об'єднаних спільним сюжетом і текстовим супроводом. На його думку, комікси є не лише розважальним жанром, але й формою мистецтва, що базується на злитті тексту і графіки. Такий підхід дозволяє досягти унікального ефекту, коли візуальні образи та вербальні конструкції взаємно доповнюють одне одного. Ця риса вирізняє комікс з-поміж інших ілюстрованих форматів, перетворюючи його на особливу форму мистецького висловлення [3].

Підопригора С. підкреслює, що комікс – це не просто послідовність малюнків із текстом, а ціла система мотивуючих знаків, образів і символів, які спільно створюють код. Цей код, своєю чергою, вимагає від читача певної інтерпретації, відкриваючи багаторівневі смисли. Завдяки цьому комікс здатний передавати як прості, так і складні сюжети, що знаходять відгук у різних аудиторій [8].

Хоча термін "комікс" спочатку асоціювався з гумористичними творами, що переважали в ранніх американських газетах, він став загальноприйнятим для позначення всіх видів коміксів, включаючи негумористичні. В англійській мові часто використовують спеціальні терміни для коміксів різних культур, такі як "манга" для японських коміксів або "банди-десінес" для французьких. Комікси можуть істотно відрізнитися за формою та форматом. "Comic strips" зазвичай складаються з коротких багатопанельних історій, що публікуються в газетах. Формати спеціалізованих коміксів також різняться в залежності від культури. Переплетені томи коміксів називаються графічними романами, вони доступні в різних форматах. Графічний роман належить до нехудожньої літератури та збірок коротких творів [8]. Вебкомікси – це комікси, що публікуються в Інтернеті.

Наукове дослідження коміксів – це галузь, яка зосереджується на вивченні коміксів та мистецтва. Попри те, що комікси та графічні романи часто вважають менш важливими текстами поп-культури, сучасні вчені у сферах семіотики, естетики, соціології та культурології все більше розглядають їх як складні твори, які потребують серйозного аналізу. До дослідників коміксів долучаються й науковці у сфері мистецтвознавства та дизайну.

Дослідження коміксів тісно пов'язані з критикою, аналізом і оцінкою коміксів та їхнього медіа-середовища [9]. Зокрема, Ніл Кон вивчав комікси з точки зору лінгвістики. Він застосовував лінгвістичні інструменти для розробки теоретичних моделей «візуальної мови», яка лежить в основі коміксів, а також проводив психологічні експерименти для перевірки цих теорій у контексті сприйняття та розуміння.

Енциклопедія сучасної України визначає комікс як низку чорно-білих або кольорових розважальних ілюстрацій, що відображають розвиток сюжету за допомогою мінімального тексту, переважно діалогічного [10]. Скотт МакКлауд у своїй книзі «Understanding Comics» пропонує інше визначення: «послідовність малюнків та інших зображень, організованих у смисловий ряд, призначених для передачі інформації та/або викликання естетичних переживань у глядача» [11].

Американський карикатурист і письменник Уїлл Ейснер, вивчаючи графічні твори, запропонував термін «секвенційне мистецтво», щоб глибше зрозуміти природу коміксів. На основі цього визначення більшість дослідників, зокрема і Скотт МакКлауд, дійшли висновку, що комікси як форма секвенційного мистецтва є самодостатнім жанром, який не належить ані до живопису, ані до літератури. А отже постає питання приналежності жанру коміксів до графічного дизайну.

Комікс складається з кількох ключових елементів, що визначають його форму та зміст. Головною складовою є сюжет, який може бути комедійним, романтичним, драматичним чи навіть належати до жанру жахів. Також комікси можуть висвітлювати актуальні проблеми. На основі ідеї створюється сценарій,

персонажі оживляють історію через діалоги, виступаючи сполучною ланкою між сюжетом та читачем.

Популярні стилі коміксів включають аніме/мангу, карикатурний стиль або класичний реалістичний підхід. Окрім цього, багато авторів експериментують, створюючи унікальні, неповторні стилі. Важливо, щоб текст і малюнки доповнювали одне одного. Баланс між ними забезпечує зрозумілість історії. Текст має бути лаконічним, але достатньо інформативним, аби передати головну ідею. Комікси є прикладом креолізованих текстів, що поєднують вербальну (мовну) і невербальну (графічну) частини. Лише синхронне сприйняття зображень та тексту дозволяє читачеві повністю зрозуміти задум автора. Символіка відіграє значну роль: наприклад, великий шрифт може передавати підвищення голосу, а малий – шепіт [12].

Малюнки, текст, діалогові бульбашки та допоміжні елементи служать для підтримки послідовності сюжету, викликаючи у читача емоції та створюючи цілісну картину. Незважаючи на різноманітність стилів і жанрів, головне завдання коміксів – передати ідею та викликати у читача почуття. Формуючи логічну послідовність розвитку події комікси подібні до нейроарту телорія якого стверджує, що мистецтво є результатом утворення синоптичних зв'язків головного мозку і відображенням їх у творчості [2].

Комікси охоплюють широкий спектр жанрів, серед яких: детектив, драма, комедія, фентезі, фантастика, історичні теми, пригоди, містика, романтика, нуар, кіберпанк, стім-панк, постапокаліпсис, супергероїка та інші. Комікси часто адаптуються під різні смаки, охоплюючи широке коло тем і стилів, що робить їх універсальним видом графічного дизайну [13].

Жанр вестерну, який часто асоціюється з пригодами, безкрайніми преріями, героїчними персонажами та боротьбою добра і зла, має свої характерні риси в дизайні коміксів. Комікс «Red Ryder» (рис. 1.4.1), створений Фредом Гарманом у 1938 році, є одним із найвідоміших прикладів класичного американського вестерну. Цей твір вирізняється унікальною стилістикою, що відображає атмосферу Дикого Заходу та формує його архетип. Атмосфера Дикого Заходу створюється через деталізовані пейзажі пустель, ранчо, невеликих містечок та гірських хребтів. Постійними елементами є зображення ковбойського побуту, включаючи сцени верхової їзди, перестрілок і дуелей [14].

Комікс «Lucky Luke» (рис. 1.4.2), створений Морісом де Бевером у 1946 році, є одним із найвідоміших європейських коміксів у жанрі вестерн. Завдяки унікальній стилістиці, гумору та дотепним сюжетам, він став популярним у багатьох країнах. "Lucky Luke" вирізняється своїм впізнаваним візуальним

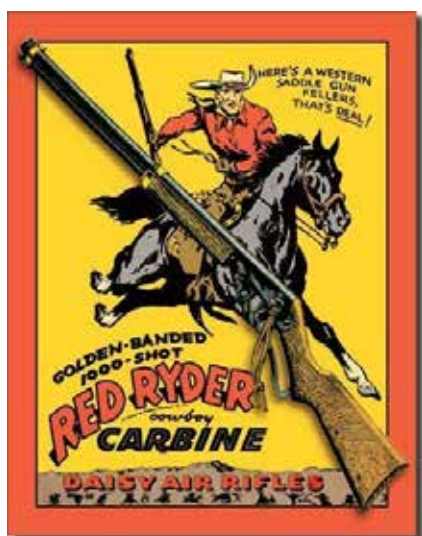


Рис. 1.4.1. комікс «Red Ryder»

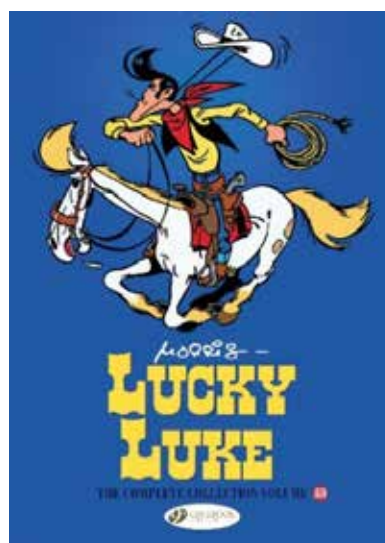


Рис. 1.4.2. комікс «Lucky Luke»

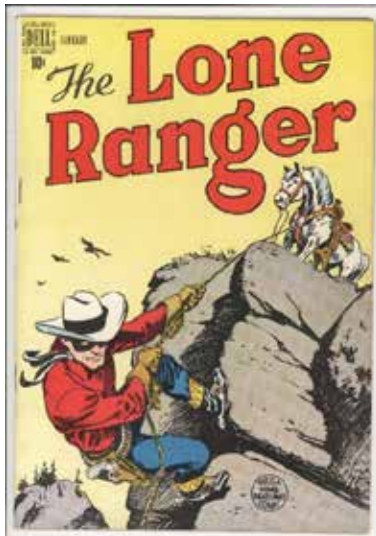


Рис. 1.4.3. комікс «The Lone Ranger»

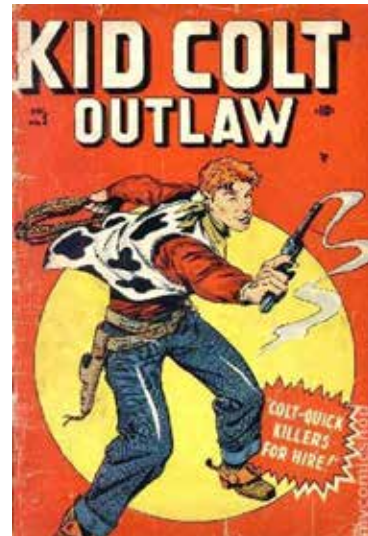


Рис. 1.4.4. комікс «Kid Colt Outlaw»

стилем, який гармонійно поєднує комічні елементи з атмосферою Дикого Заходу. Дія відбувається у традиційних для жанру вестерн локаціях – пустелі, салуни, ранчо та невеликі містечка з типовою архітектурою Дикого Заходу.

У центрі історії коміксу «The Lone Ranger» (рис. 1.4.3) – Джон Рейд, останній живий рейнджер, який стає символом правосуддя на Дикому Заході, приховуючи свою особистість за маскою. Комікс передає відчуття дикого й небезпечного Заходу, де кожна людина бореться за виживання. Атмосфера поєднує меланхолію й героїзм, підкреслюючи ізольованість і велич природи.

Комікс «Kid Colt Outlaw» (рис. 1.4.4) є одним із класичних представників жанру вестерн. Це історія Кіда Кольта, ковбоя, несправедливо звинуваченого у вбивстві, який стає вигнанцем і героєм, що бореться за справедливість у суворих умовах Дикого Заходу. Центральна тема – пошук справедливості в несправедливому світі. Комікс передає дух Дикого Заходу з його небезпечними подорожами, безкраїми просторами й конфліктами між законом і хаосом. Панелі здебільшого мають чіткий поділ і стандартні пропорції, властиві для коміксів середини ХХ століття. Це забезпечує легкість у читанні й послідовність у сприйнятті сюжету. Екшн-сцени, як-от погоні на конях або перестрілки, часто використовують діагональні композиції для підсилення відчуття руху.

Основна увага у коміксі «Black Diamond Western» (рис. 1.4.5) приділяється пригодам шерифа Блека Даймонда та його боротьбі з різноманітними злочинцями у вигаданому Дикому Заході. Комікс відображає ключові риси жанру, поєднуючи героїку, моральні дилеми та яскраві пригоди. Використано насичені кольори, які відображають дух Дикого Заходу. Домінують теплі відтінки – жовтий, коричневий, червоний та помаранчевий, що асоціюються із пустелями, заходами сонця та пилом доріг. Колір часто використовується для чіткого розмежування персонажів і фонів, без складної градації. Малюнок відображає тенденції того часу – персонажі та сцени мають реалістичні пропорції, хоча акцент зроблено на деталях, важливих для сюжету. Використовуються чіткі й прості контури, що забезпечує зрозумілий і динамічний візуальний стиль.

«The Dead Rider» (рис. 1.4.6) – це комікс, створений автором і художником Кевіном Феррерою, який поєднує елементи вестерну, готики та надприродного жанру. Ця історія оповідає про загадкового вершника-привида, який шукає помсти у світі Дикого Заходу, сповненому жаху та містики. Стилiстика коміксу поєднує класичні риси вестернів із похмурою естетикою готичного мистецтва. Основна частина коміксу виконана в чорно-білій гамі. Це підкреслює похмурість і таємничість сюжету, додаючи атмосферності. Контрастні



Рис. 1.4.5. комікс «Black Diamond Western»

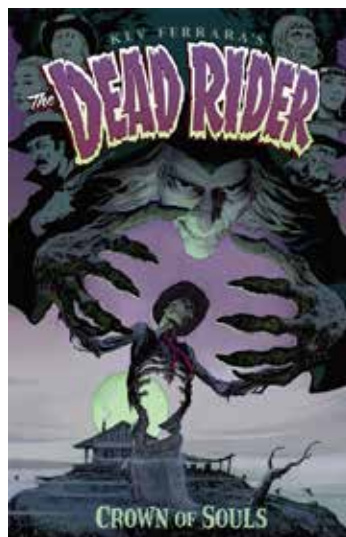


Рис. 1.4.6. комікс «The Dead Rider»

тони чорного та білого використовуються для акцентування ключових моментів: тіні створюють відчуття глибини, а яскраві проблиски білого – драматизм. Образи персонажів мають реалістичні пропорції, але з певною гротескністю, що підкреслює надприродну природу історії.

«High Moon» (рис. 1.4.7) – це унікальний комікс, створений письменником Девідом Галлером та ілюстратором Стівом Еллісом. Він поєднує елементи класичного вестерну з надприродними та готичними темами, зокрема оборотнями, вампірами та містичними явищами. У сценах з надприродними елементами використовуються яскраві контрастні

кольори – червоні, жовті чи помаранчеві акценти, які символізують небезпеку, кров або магічні сили. Підкреслено контраст між світлими денними сценами та темними нічними епізодами, коли активізуються містичні сили. Боротьба, погоні та сцени трансформацій оборотнів відзначаються динамічним рухом і сильним емоційним напруженням. Панелі мають змінну структуру: від стандартних прямокутників до асиметричних форм, що передають хаос і інтенсивність дії. У кульмінаційні моменти герої або об'єкти "прориваються" за межі панелей, підсилюючи динамічність.

«Pulp» (рис. 1.4.8) – це графічний роман, створений сценаристом Едом Брубейкером



Рис. 1.4.7. комікс «High Moon»

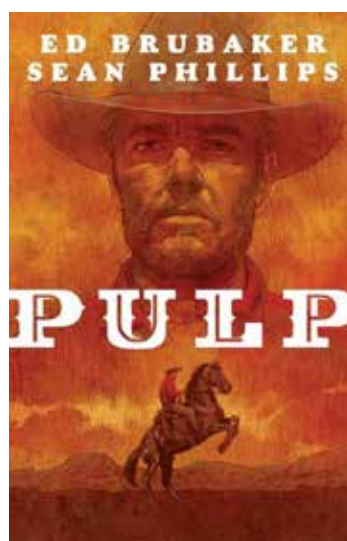


Рис. 1.4.8. комікс «Pulp»

і художником Шоном Філіпсом. Виданий 2020 року, цей комікс досліджує теми старіння, моралі, насильства та ідеалів минулого, на тлі Великої депресії в Америці. Він вирізняється своєю майстерно виконаною стилістикою, що нагадує як класичні вестерни, так і кримінальні драми. Пейзажі Дикого Заходу наповнені атмосферою ізоляції та небезпеки, передані через простори пустель, невеликі містечка та зруйновані будівлі. Комікс "Pulp" є зразковим поєднанням класичного вестерну та нуарної драми. Його дизайн і стилістика демонструють майстерність у створенні емоційно насиченої атмосфери, що вражає своєю глибиною та багатшаровістю. Завдяки контрасту між минулим і сучасністю, використанню символізму та ретельно опрацьованим візуальним деталям, цей комікс є винятковим прикладом графічного мистецтва.

Висновки. Аналіз літератури з історії становлення коміксу у якості жанру мистецтва та дизайнерських концепцій його візуальної мови засвідчує важливість цього напрямку для творчого осмислення суспільного простору та антропології. Секвенційне мистецтво, мистецтво коміксів є глобальним культурним

феноменом, вагомим явищем, яке має власну візуальну мову, соціальне значення і відгукується на проблеми свободи особистості, рівності, справедливості, добра і зла, захисту людини, а також розвиває горизонт уяви суспільного розвитку.

Комікс можна визначити як синтезовану форму, що поєднує візуальне мистецтво та літературу створюючи цілісну картину візуальної історії. Унікальною особливістю коміксу є спосіб розгортання сюжету за допомогою панелей (кадрів), в яких розміщуються зображення і текст. У цьому комікс близький до мистецтва колажу. Комікс є свого роду самовираженням творців, їх рефлексією на суспільно-політичні процеси розвитку суспільства. Завдяки своїй формі, комікси спрощують складні сюжети та відкрито висвітлюють суспільно-політичні теми. У цьому значенні комікси виступають важливим елементом сучасної культури. Цей жанр творчості розвивається, зберігаючи своє значення як важливої складової сучасного мистецтва. Визначення основних тенденцій його розвитку у просторі мистецтва та дизайну, взаємодії із суспільством є подальшим напрямом проведення наукових студій.

Література:

1. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних сенсів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013.
2. Сиротинська Н., Карпов В. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
3. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. *Педагогіка і психологія*. 2000. № 3.
4. Наталя Космацька. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови*. 2012. Випуск 19. С. 141–147.
5. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності / Chitarium URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/> (дата звернення: 02.01.2025).
6. Михайлов М.М. Формування української художньої культури коміксів і графічних романів. Квал. Роб. Освіт. Рівн. Магістр. Київ. КСУБГ, 2023. 93 с.
7. Лиса І. В. Структура українського коміксу як окремого медіа повідомлення. Житомир. Вітражі. № 7. С. 59–62.
8. Підпригора С. Графічний роман як інтермедіальна проекція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова). *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського. Філологічні науки (літературознавство) : збірник наукових праць*. 2017. № 2.
9. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура*. 2012. Вип. 15, т. 4. С. 15–20.
10. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія сучасної України: електронна версія. НАН України, НТШ. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006. URL: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449 (дата звернення: 06.01.2025).
11. Skott MakKlaud. (1993) Understanding comics. USA.
12. Белов Д. Український комікс : бібліотечно-інформаційний вимір : дис. доктора філ. наук. Київ, 2021. 213 с.

13. Мильченко Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. 2020. № 12 (293), груд. С. 10–15.

14. Полетаєва Г. Н., Набегов М. О. Етапи розвитку коміксу. Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку : Матеріали VIII Міжнар. науково-практ. конф. (07–08 верес. 2022 р.), онлайн конференція, 7 верес. 2023 р. – 8 верес. 2022 р. м. Кам'янець-Подільський, 2022. С. 107–109.

References:

1. Pocheptsov, H. (2013). Komiksy yak zasib transliatsii sotsialnykh sensiv. Supermen i Harri Potter: konstruiuvannya nematerialnoho v masovii kulturi. [Comics as a means of transmitting social meanings. Superman and Harry Potter: constructing the intangible in mass culture]. Kyiv. [in Ukrainian]

2. Syrotynska, N., & Karpov, V. (2019). Neuroart: mystetstvo piznannia liudyny. [Neuroart: the art of knowing a person]. K. NAKKKiM. 80s. [in Ukrainian]

3. Olshanskyi, D. (2000). Komiks yak zasib formuvannya movlennievkykh mekhanizmiv u molodshykh shkoliariv pid chas vyvchennia inozemnoi movy. [Comics as a means of forming speech mechanisms in younger schoolchildren during the study of a foreign language]. *Pedahohika i psykhohiia*. № 3 [in Ukrainian]

4. Kosmatska, N. (2012). Narys z istorii vynykennia i stanovlennia zhanru komiksu [An essay on the history of the emergence and development of the comic genre]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Serii inozemni movy*. Vyp. 19. S. 141–147 [in Ukrainian]

5. Istoriia vynykennia komiksiv: vid pershykh shtrykhiv do suchasnosti [History of the emergence of comics: from the first strokes to the present day] / Chitarium Retrieved from: <https://chitarium.com/istoriya-vynykennya-komiksiv-vid-pershykh-shtrykhiv-do-suchasnosti/> (data zvernennia: 02.01.2025) [in Ukrainian]

6. Mykhailov, M.M. (2023). Formuvannya ukrainskoi khudozhnoi kultury komiksiv i hrafichnykh romaniv [Formation of Ukrainian artistic culture of comics and graphic novels]. *Kval. Rob. Osvit. Rivn. Mahistr. Kyiv. KSUBH*, 93 s. [in Ukrainian]

7. Lysa, I. V. Struktura ukrainskoho komiksu yak okremoho media povidomlennia [The structure of Ukrainian comics as a separate media message]. *Vitrazhi*. №7, m. Zhytomyr, S. 59–62. [in Ukrainian]

8. Pidopryhora, S. (2017). Hrafichnyi roman yak intermedialna proektsiia (na materialy romanu «Dira» S. Zakharova). [Graphic novel as an intermedial projection (based on the novel "The Hole" by S. Zakharov)]. *Naukovyi visnyk Mykolaivskoho natsionalnoho universytetu imeni V.O. Sukhomlynskoho. Filolohichni nauky (literaturoznavstvo) : zbirnyk naukovykh prats / za red. O. Filatovoi*. № 2 [in Ukrainian]

9. Kosmatska, N. V. (2012). Mova suchasnoho komiksu yak yavyscha masovoi kultury [The language of modern comics as a phenomenon of mass culture]. *Mova i kultura*. Vyp. 15, t. 4. S. 15–20. [in Ukrainian]

10. Savchuk, M. V. Komiks. Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy: elektronna versiia. [Comics. Encyclopedia of Modern Ukraine: electronic version]. NAN Ukrainy, NTSh. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy, 2006. Retrieved from: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449 (data zvernennia: 06 .01.2025) [in Ukrainian]

11. Skott MakKlaud. (1993). Understanding comics. USA.

12. Bielov, D. (2021). Ukrainskyi komiks: bibliotechno-informatsiinyi vymir [Ukrainian comics: library and information dimension]. *Dys. doktora fil. nauk*. Kyiv. 213 s. [in Ukrainian]

13. Mylchenko, L. (2020). Osoblyvosti spryiniattia vizualnoi knyhy. Komiksy. Manha. Hrafichnyi roman. [Peculiarities of perception of a visual book. Comics. Manga. Graphic novel]. *Visnyk Knyzhkovoi palaty*. № 12 (293), hrud. S. 10–15. [in Ukrainian]

14. Polietaieva, H. N., & Nabiehov, M. O. (2022). Etapy rozvytku komiksu. [Stages of comic book development]. *Dyzain ta mystetstvo v konteksti sotsiokulturnoho rozvytku : Materialy VIII Mizhnar. nauково-prakt. konf. (07–08 veres. 2022 r.), onlain konferentsiia, 7 veres. 2023 r. – 8 veres. 2022 r. m. Kamianets-Podilskyi*. S. 107–109. [in Ukrainian].

УДК 7.012

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.15>**Овакімян Лаура Юріївна,**

аспірантка кафедри мистецтва та дизайну костюма

Київського національного університету технологій та дизайну

ORCID ID: 0009-0009-5227-7638

laura.arutyunova@gmail.com

ПРОФЕСІЙНИЙ ІМІДЖ КЕРІВНИКА: ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ЗАСОБАМИ ДИЗАЙНУ КОСТЮМА

Професійний імідж керівника є важливим інструментом досягнення успіху. В умовах сучасного ділового світу зовнішній вигляд стає не лише відображенням його особистості, але й індикатором професійності, авторитету та здатності управляти. Особливо у сфері управління зовнішній вигляд має виняткове значення, оскільки він сприяє формуванню довіри, авторитету та створенню позитивного враження. Одним із ключових аспектів формування професійного іміджу є вибір та використання костюма. Правильно підібраний костюм не лише відображає статус і позицію керівника, але й стає засобом комунікації, який здатний впливати на поведінку співробітників, партнерів та клієнтів.

На основі аналізу підходів вчених з галузей психології, соціології, менеджменту, мистецтвознавства до створення іміджу, визначено досліджувану дефініцію: професійний імідж – персоніфікований образ людини, який несе характерні риси і відповідає тій чи іншій сфері професійної діяльності, сприяючи досягненню цілей та здійсненню впливу на оточення.

Обґрунтовано 10 етапів розробки образу у контексті створення професійного іміджу, що включають: аналіз професійних потреб людини, з'ясування призначення образу, виявлення стилевих уподобань споживача, аналіз зовнішніх параметрів, визначення комунікаційних засобів у створенні конкретного іміджу, встановлення смислових акцентів образу, встановлення відповідності індивідуальних параметрів визначеним комунікаційним цілям, ескізне пошукове проєктування іміджу, реалізація задуму, підбір взуття, доповнень; виконання зачіски, макіяжу.

Представлено авторську розробку образів керівника офіційного та неформального призначення з врахуванням професійних та персональних потреб, роду діяльності та призначення костюма. Наголошено на важливості трансляції смислової інформації та іміджевих повідомлень через візуальний образ людини.

Ключові слова: професійний імідж, дизайн одягу, образ керівника, костюм, комунікація, стиль, колір.

Ovakimian Laura. PROFESSIONAL IMAGE OF THE LEADER: PECULIARITIES OF CREATING BY MEANS OF COSTUME DESIGN

A leader's professional image is an important tool for achieving success. In today's business world, appearance is not only a reflection of one's personality, but also an indicator of professionalism, authority and management ability. Especially in management, appearance is of paramount importance, as it helps to build trust, credibility and create a positive impression. One of the key aspects of creating a professional image is the choice and use of a suit. A properly selected suit not only reflects the status and position of a manager, but also becomes a means of communication that can influence the behaviour of employees, partners and customers.

Based on the analysis of approaches of scientists in the fields of psychology, sociology, management, art history to the creation of image, the article defines the studied definition: professional image is a personalised image of a person that carries characteristic features and corresponds to a particular field of professional activity, contributing to the achievement of goals and exerting influence on others.

The author substantiates 10 stages of image development in the context of creating a professional image, which include: analysis of a person's professional needs, clarification of the purpose of the image, identification of the consumer's style preferences, analysis of external parameters, determination of communication means in creating a specific image, establishment of semantic accents of the image, establishment of compliance of individual parameters with certain communication goals, sketch search design of the image, implementation of the idea, selection of shoes, additions; hairstyle and make-up.

The author's own development of images of a manager for official and informal purposes is presented, taking into account professional and personal needs, type of activity and purpose of the costume. The importance of broadcasting semantic information and image messages through the visual image of a person is emphasised.

Key words: professional image, fashion design, image of a leader, suit, communication, style, colour.

Вступ. Сучасне ділове середовище характеризується високою конкуренцією, динамічними змінами та глобальними тенденціями, що формують нові вимоги до особистого іміджу кожного професіонала. У цьому контексті поняття «професійний імідж» набуває особливої актуальності. Професійний імідж у сфері управління є важливим інструментом досягнення успіху. В умовах сучасного ділового світу зовнішній вигляд керівника стає не лише відображенням його особистості, але й індикатором професійності, авторитету та здатності управляти. Особливо у сфері управління зовнішній вигляд має критичне значення, оскільки він сприяє формуванню довіри, авторитету та створенню позитивного враження. Одним із ключових аспектів формування професійного іміджу є вибір та використання костюма. Правильно підібраний костюм не лише відображає статус і позицію керівника, але й стає засобом комунікації, який здатний впливати на поведінку співробітників, партнерів та клієнтів.

Мета статті – проаналізувати дефініцію поняття «професійний імідж», обґрунтувати алгоритм формування професійного іміджу засобами костюма.

Матеріали та методи. Формування професійного іміджу базується на багатьох наукових підходах та концепціях. Серед них особливе місце займає теорія соціального сприйняття, згідно з якою образ особистості формується під впливом як зовнішніх чинників (зовнішній вигляд, манера поведінки), так і внутрішніх (цінності, переконання, професійні навички). У працях дослідників ділової етики та менеджменту (В. Ковальчук) підкреслюється, що імідж – це не лише візуальне враження, а й комплекс невербальних та вербальних сигналів, що передаються під час комунікації [8, с. 200].

Основні підходи до розуміння суті професійного іміджу у сучасній психолого-педагогічній науковій літературі розглядає

Р. Кравець і надає таке визначення даній дефініції: «Професійний імідж – це складний соціально-психологічний і педагогічний феномен, що передбачає створення образу конкретної професії. Це сукупність уявлень про те, як повинна виглядати й поводитися людина певної професії (політик, бізнесмен, викладач, лікар тощо) [9, с. 55]. Авторка також торкається поняття «брендування особистості», що набуло особливої популярності у сучасній літературі. Воно передбачає, що кожен професіонал має розвивати свій особистий імідж, який включає у себе як професійні компетенції, так і особистісні якості. До цього процесу входять такі елементи, як формування стилю спілкування, вибір візуальної айдентики, участь у професійних заходах та активність у соціальних мережах [9, с. 55].

Зовнішні фактори створення іміджу, особливості презентації іміджу через маркери форми та стилю розглядали Р. Михайлова та О. Костюченко. На їхню думку, мета ділового іміджу – сформувати образ привабливого, актуального, позитивного героя свого часу, втіленого у певному людському типажі, здатного гідно представити свою справу/бізнес, організацію, корпорацію, країну. «Якщо імідж керівника будь-якого рівня залежить від уявлення, яке складеться у його підлеглих, то імідж громадського та політичного діяча залежить від впливу на аудиторію, з якою він вступає у контакт» [12, с. 123].

Образне імідж-мислення в аспекті мистецької діяльності аналізує Н. Барна [1]; іміджмейкінг як складову інформаційно-комунікаційного менеджменту в глобальному суспільстві розглядає В. Бебик [2], діловий імідж як професійно важливу якість спеціаліста розглядає О. Мазоренко [11], І. Мосійчук [13], методичне забезпечення оцінювання іміджу особистості політиків представили у своїй праці О. Горбанюк, В. Размус, К. Кава, О. Михайлич [5]; питання проєктування костюма і актуальних напрямів моди висвітлено

у працях М. Колосніченко, К. Пашкевич, О. Єжової, О. Колосніченко, Н. Остапенко, Н. Чупріної, Т. Кари-Васильєвої, Т. Крото-вої [19; 20]. Незважаючи на широке висвітлення окремих аспектів формування іміджу керівника, аналіз наукових джерел свідчить про недостатнє висвітлення у сучасних мистецтвознавчих дослідженнях підходів щодо сутності професійного іміджу керівника/лідера та можливостей застосування комунікаційних засобів костюма.

Методологія. У дослідженнях застосовано комплексний міждисциплінарний підхід до вивчення сутності категорії «професійний імідж» у соціології, психології, культурології та мистецтвознавстві. Комунікаційні засоби костюма проаналізовано за допомогою аналітичного, порівняльного методів, а також образно-стилістичного та формального аналізу.

Результати. Професійний імідж – це комплекс характеристик, які створюють уявлення про особистість як про компетентного, надійного та відповідального спеціаліста. Поняття «імідж» бере початок з 1950-х років, у західній практиці і спочатку використовувалось в ділянці реклами. У 1960-х роках завдяки американському економісту К. Болдуїну цей термін починає застосовуватися у підприємницькій діяльності з метою психологічного впливу на споживача. Згодом поняття іміджу перейшло до сфери міжнародних відносин, суспільного і політичного життя. Як тільки з'явився попит на професійне формування іміджу артистів, політиків, спортсменів, він увійшов у сферу психології, педагогіки, соціології тощо. На сьогодні проблеми іміджу повноцінно науково вивчають [9, с. 54].

Крім того, важливим аспектом є розуміння того, як імідж впливає на сприйняття людини зовнішнім світом. Теорія самопрезентації стверджує, що кожна людина свідомо формує свій образ з метою створення позитивного враження, яке сприятиме досягненню поставлених цілей у професійній діяльності. Таким чином, професійний імідж виступає як важливий інструмент для ефективного управління особистим розвитком та кар'єрними перспективами.

Імідж ділової людини – це не просто зовнішній вигляд, а сукупність рис, які формують сприйняття людини в професійному середовищі. Він включає зовнішній вигляд, вербальну і невербальну комунікацію, поведінку, а також здатність адаптуватися до професійних вимог [6, с. 64]. У сфері управління професійний імідж виступає як один із важливих чинників успішної комунікації та керівництва. Він впливає на репутацію, рівень довіри партнерів та клієнтів, а також на кар'єрний ріст. Імідж ділової людини – це поєднання зовнішньої презентабельності, професійних якостей і правильного ставлення до справи. Він формується не лише одягом, а й поведінкою, манерами та ставленням до людей. Розвиваючи ці риси, кожен може стати успішним і впевненим у собі професіоналом. Керівник виступає «візитівкою» очолюваної ним організації, її іміджевою персоною. Його імідж справляє вплив на взаємовідносини у колективі і поведінку підлеглих, даючи їм певну модель для наслідування [8, с. 200]. Успішний імідж керівника спонукає підлеглих поділяти його цінності, наслідувати його вчинки.

Позитивний імідж сприяє: підвищенню рівня довіри; залученню нових можливостей; покращенню комунікації; формуванню особистого бренду. Крім того, сучасні дослідження свідчать, що підприємства, керівники яких володіють високим рівнем професійного іміджу, частіше досягають успіху завдяки здатності будувати ефективні комунікаційні канали та налагоджувати взаємини з різними групами зацікавлених осіб [16, с. 158]. Отже, інвестиції в розвиток власного іміджу можна розглядати як важливу складову професійного зростання та конкурентоспроможності на ринку.

Основні складові іміджу ділової людини, які є взаємопов'язаними: зовнішній вигляд (охайний і стильний одяг, який відповідає дрес-коду компанії або сфери діяльності, відіграє ключову роль. Класичний костюм, чисте взуття, акуратна зачіска та доглянуті руки – це обов'язкові атрибути ділової особи); комунікаційні навички (уміння чітко, грамотно та впевнено висловлювати свої думки – важливий аспект професійного іміджу. Ввічливість,

дипломатичність та вміння слухати співрозмовника допомагають встановлювати ефективні ділові відносини); манери та етикет (хороші манери, знання ділового етикету, пунктуальність і коректна поведінка на зустрічах створюють позитивне враження. Імідж у сфері управління поєднує унікальні професійні та особисті цінності, життєву мету, мотиви діяльності. Фахівець у сфері управління з метою досягнення високих показників, при формуванні власного іміджу, насамперед, повинен взоруватися на потреби, зацікавлення, пріоритети колективу, що перебуває в його підпорядкуванні. В такому випадку імідж стає певним меседжем з персональною унікальною інформацією, що передається від професіонала його оточенню.

Костюм відіграє важливу роль у зовнішній маніфестації іміджу сучасної людини, зокрема у сфері управління. Також важливо брати до уваги корпоративний імідж компанії, якщо такий є. Адже якщо в пріоритеті командна робота, то необхідно бути схожим на членів команди. Водночас, не варто втрачати індивідуальність при дотриманні корпоративного іміджу, її можна проявити у виборі кольору вбрання чи аксесуарів. Тут слід розрізняти поняття іміджу і стилю. Імідж – це швидше роль, яку людина виконує у середовищі, а індивідуальний стиль – це прояв внутрішнього Я, гармонія зовнішнього вигляду і внутрішнього світовідчуття [14, с. 162]. Стиль та імідж мають нерозривний зв'язок. Особливо для іміджу ділової людини має значення стиль костюма, в основі якого лежить синтез форм та елементів зовнішніх виявів людини. За допомогою вбрання про людину можна «зчитати» певну інформацію: її роль і статус у суспільстві, рівень достатку, естетичний смак, спосіб життя, життєві пріоритети, риси характеру. Відтак, костюм є одним із засадничих елементів персонального іміджу, ділового зокрема. Чим вищий статус людини, тим вищі вимоги до її вбрання.

Манера одягатися залежить від внутрішнього світу людини, її психоемоційних особливостей. Етимологія слова «мода» – образ стиль, «модус вівенді» – стиль життя – напряду залежить від індивідуального образу

людини, який формується, зокрема, завдяки костюму [7, с. 81]. Кожен з нас має свій власний стиль вбрання. Бізнесмени, політики, управлінці прагнуть як ніхто інший дотримуватися стилетворчих вимог ділового костюму, адже він є важливим чинником формування їхнього професійного іміджу. Позаяк вони мають на меті справити позитивне та ефективне враження на певну аудиторію. В такому випадку до ділового вбрання людини на керівній посаді висувається низка вимог: повсякденний одяг (і чоловічий, і жіночий) має бути практичним, охайним, відповідати за кольоровою гамою конкретній ситуації. Одяг не повинен привертати зайву увагу на ділових зустрічах, в офісі, на брифінгу тощо. Діловий костюм (для жінок допускається також брючний костюм) має бути однотонним, темних кольорів, простого крою. На ділових зустрічах і нарадах нічого не повинно відволікати увагу в образі людини.

З часом стиль ділового одягу змінювався, але ключовими його характеристиками залишаються строгість, стриманість та відповідність професійному контексту. Наприклад, у 1980-х роках популярність здобув «power dressing» – стиль, який підкреслював авторитет і впевненість керівника [15, с. 187]. Водночас, костюм ділової людини відзначається певною консервативністю. Чоловіки мають виглядати впевненими в собі, солідними, елегантними, викликати довіру у партнерів, співбесідників, підлеглих. За порадами іміджмейкерів, в основі гардеробу мають бути 2–3 гармонійно поєднані між собою нейтральні кольори. Діловий костюм зазвичай обирають темного кольору, до нього варто підібрати в комплекті світлу сорочку та не дуже яскраву краватку. Згідно спостережень у сфері ділової комунікації елегантно одягнена людина провадить справи успішніше, ефективніше, результативніше [7, с. 83].

Дизайнери рекомендують для бізнесменів і керівників одягати темно-сірий костюм і світло-сіру сорочку з блакитною чи зеленковою краваткою. У більш неофіційній обстановці до цієї основи образу можна додати шпильку для краватки чи яскраву хустинку в нагрудній кишені піджака. Якість тканин

та пошиву костюма є ще одним важливим чинником. Добре підібраний костюм з якісних матеріалів свідчить про увагу до деталей і відповідальність керівника. Костюм бажано обирати з натуральних тканин – він виглядає престижно і дорого, як і слід для іміджу ділової людини.

Є також правила етикету і самопрезентації в діловому стилі, які застосовуються за офіційних обставин. Наприклад, керівник при вході до кабінету на нараду, коли сидить у президії, на діловому прийомі в ресторані, коли заходить в театр, під час виступу за трибуною має мати застебнутий піджак, окрім нижнього гудзика. Жінкам варто дотримуватись правила, за якого не прийнято з'являтися на ділові зустрічі в одязі на короткий рукав (літо не виняток). Це виглядає неформально, в той час як довгі рукава виструнчують фігуру, роблячи вигляд більш професійним.

Для роботи в неформальних обставинах варто придбати окремий одяг для виходу в світ. Кожну річ необхідно ретельно підібрати, адже на керівнику офісу, організації чи установи лежить відповідальність за роль в її житті. Необхідно, щоб елементи костюму добре сиділи – хай вони будуть трохи вільні, аніж тіснуваті. Якщо річ замала, в такому випадку з'являються поперечні складки. Діловий костюм підбирається відповідно до ситуації. Приміром, на офіційний прийом необхідно вдягатися згідно протоколу, зазначеного в запрошенні. Якщо ж цього не прописано заздалегідь, потрібно вдягтися консервативно. Чоловікам варто обрати строгий темного кольору костюм, світлу однотонну сорочку, скромну краватку. Жінкам радять зупинити вибір на елегантній подовженій сукні темного кольору або діловому костюмі зі спідницею. Доповненням мають бути якісне взуття та ідеальна зачіска. За умов виступу перед аудиторією чи самопрезентації рекомендують додати до костюму підібраний зі смаком аксесуар: яскраву краватку, шарф, хустинку.

Вдало підібране вбрання може підкреслити чесноти лідера, індивідуальні риси характеру, харизматичність і, водночас, приховати певні недоліки фігури. Індивідуалізація костюма, наприклад, через додавання аксесуарів чи

вибір незвичних деталей, допомагає створити унікальний імідж, але важливо зберігати баланс між креативністю та діловим етикетом. Дослідження показують, що перше враження формується протягом перших 7 секунд взаємодії, і саме зовнішній вигляд є основою для оцінки професійності та компетентності [4, с. 40]. Керівник у добре підбраному костюмі викликає більше довіри та поваги з боку підлеглих і партнерів.

Ще одним важливим моментом у творенні ділового іміджу є психологія і символіка кольору вбрання [10, с. 120]. Вміле застосування кольорових ефектів є запорукою успіху. Колір костюма має значний вплив на сприйняття керівника. Грамотно використані кольори та їх співвідношення можуть підвищити статус керівника, допомогти у важливих перемовинах тощо. Сірий колір налаштовує на довіру, заспокоює співбесідника, він справляє найприємніше враження. Чого не можна сказати про червоний – він провокує тривогу і роздратування. Жовтий і зелений викликають доброзичливість в опонентів. Пастельні відтінки налаштовують на оптимістичний настрій, синій і фіолетовий заспокоюють [7, с. 93]. Не бажано у діловому стилі зловживати білим кольором, адже він непрактичний і часто підкреслює недоліки фігури, шкіри. Його варто застосовувати хіба як доповнення до інших.

Враховуючи теоретико-методологічні основи формування професійного іміджу, авторкою дослідження були розроблені та обґрунтовані базові рішення різного призначення для чоловіка і жінки, зайнятих в управлінському напрямі. Беручи до уваги виявлені потреби естетичного і психологічного характеру у розробці іміджу для жінок старшої вікової категорії, нами будуть визначальним підходом у проектуванні образів для професійної сфери був синтез класичного стилю з іншими актуальними стильовими напрямками. Підхід до формування професійного іміджу в складовій зовнішнього вигляду базується на професійних потребах, врахуванні вікових характеристик, які істотно впливають на вибір стилю, колір, силует, довжину та інші параметри.

Запропоновано 10 етапів розробки образу у контексті створення професійного іміджу:

1) аналіз професійних потреб людини, які мають задовольнятися за допомогою образно-функціонального вирішення (професійна сфера і кар'єра, родинне коло, навчання та розвиток);

2) з'ясування призначення образу (неформальний образ, діловий, повсякденний, ошатний, вечірній, для відвідування заходів різного спрямування);

3) виявлення стильових уподобань споживача, визначення стильового рішення відповідно до призначення образу і потреб;

4) аналіз зовнішніх параметрів (тип обличчя, волосся, фігури);

5) визначення комунікаційних засобів у створенні конкретного іміджу;

6) встановлення смислових акцентів образу; визначення форм, силуетів, фактур, кольорових поєднань, декоративного оздоблення;

7) встановлення відповідності індивідуальних параметрів визначеним комунікаційним цілям;

8) ескізне пошукове проєктування іміджу; візуалізація образно-стильової структури;

9) реалізація задуму: підбір і компоновання, виготовлення елементів одягу;

10) підбір взуття, доповнень; виконання зачіски, макіяжу.

Учасником практичного кейсу став чоловік на ім'я Квентін, 59 років, мешканець м. Брюссель (Бельгія), топ-менеджер Бельгійсько-Африканської компанії з постачання, встановлення та сервісу бурового обладнання, одружений. Витяг з анкети: зріст 182, розмір: верх – XL–XXL, низ – L. Спосіб життя: 1/3 часу займають робочі поїздки за кордон, щотижневі ділові зустрічі, представлення компанії на міжнародних заходах, робота в офісі, ділові вечери. Хобі – мистецтво, опера, подорожі; стильові уподобання – класичний стиль. Причина звернення до стиліста: все що носив раніше, не виглядає сучасно. Важливо підібрати одяг для ділових поїздок, зустрічей, який можна було би зручно пакувати і перевозити.

Також важливо мати кежуал образи для неформальних зустрічей з друзями, культурних заходів (опера, галереї).

Після аналізу гардероба клієнта було виявлено, що одяг не відповідає нинішньому розміру (не застібаються піджаки, або утворюються складки), застарів з точки зору сучасних тенденцій. Квентіну складно підібрати одяг, оскільки фігура є нестандартною, за типом – овал; розміри верху (плечова частина) і низу (від талії) відрізняються.

Мінімальний базовий гардероб в оновленому вигляді включав:

1) Офіційний образ: костюм синього кольору, 10 білих сорочок, 4 блакитних сорочки, 2 краватки, взуття класичне – 2 пари: чорне та коричневе, пояс чорний і коричневий, пальто – 1;

2) Напівофіційний кежуал-образ: джинси – 2 пари, сорочки – 4 шт., пуловер 5 шт., куртка – 1, стьобана жилетка – 1, взуття: кросівки білого і сірого кольору.

Офіційний образ показано на рис. 1, 2. Костюм було рекомендовано відшити за індивідуальним замовленням в одному з ательє м. Брюсселя; інші складові образу було придбано в різних брендах, виходячи з проєктованого образу та особливостей фігури.

Кольори: переважає синій і відтінки синього; для костюма обрано синьо-чорну костюмну тканину – цей відтінок сприяє вираженню довіри, стабільності, представництва. Вплив кольору відзначають як люди, які його носять, так і ті, хто спілкується з носіями. Для офіційного образу обрано краватку та кишенькову хустку зі стриманим принтом у відтінках синього-блакитного. У випадках, коли чоловікові потрібно підкреслити лідерство, – йому рекомендовано використовувати червону краватку. Аксесуари – краватка і хустка – надають урочистості та елегантності образу.

Дотримано пропорції для того, щоб скоригувати великий верх: піджак однобортний, оскільки двобортний створював би додатковий об'єм. Коректно посаджено воріт і обрано довжину рукава: воріт і манжети сорочки мають визирати на 1,5–2 см з під коміра і рукавів піджака.



Рис. 1. Образ офіційного призначення



Рис. 2. Образ повсякденного призначення «без краватки»

Образ для повсякденної роботи або для бізнес-зустрічей «без краватки» (ділові обіди або вечері, вечірні заходи без суворого дрес-коду, ділові зустрічі «без краватки» представлено на рис. 2. В повсякденному образі з костюмом рекомендовано носити лише білу сорочку молочного відтінку. Білий колір комунікує відкритість, чесність, прозорість намірів, а також завжди «освіжає» портретну зону. Той самий образ без краватки сприймається як менш офіційний, що зручно для Квентіна

у відрядженнях, коли немає змоги переодягатися. Шкарпетки в тон брюк – темно-сині.

Напівофіційний кежуал-образ (рис. 3) призначений для неформальних зустрічей, зустрічей з друзями, відвідування музеїв. Він складається з джинсів прямого крою, класичної блакитної сорочки, светра, кросівок з ортопедичною устілкою для зручності в пересуваннях і перельотах. Всі складові образу – в базових кольорах, які добре поєднуються. Образ актуальний і водночас досить традиційний,

Рис. 3. Напівофіційний/неформальний кежуал-образ.
Стиль: Л. Овакімян. м. Брюссель, 2024 р.

що відповідає характеру та роду діяльності Квентіна.

За відгуком Квентіна, він почувається комфортно і впевнено в нових образах, витрачає мінімум часу на вибір одягу та збір речей у поїздки, отримує компліменти від колег і партнерів і готовий продовжувати роботу над своїм стилем.

У сучасному світі бізнесу діловий костюм є не лише елементом гардероба, а й потужним засобом комунікації, що несе символічний зміст. Він відображає статус, професіоналізм, культуру та особистісні риси людини. Завдяки своїй символічній функції костюм впливає на сприйняття особи в суспільстві та допомагає формувати діловий імідж. У багатьох компаніях костюм є частиною корпоративної культури, а його колір та стиль можуть відповідати бренд-буку організації. Наприклад: у банківській сфері переважають класичні темні костюми, що символізують стабільність і надійність; у сфері креативних індустрій допускається більш вільний стиль (*business casual*), що підкреслює відкритість до інновацій; у юридичних та консалтингових компаніях строгий костюм є обов'язковим, адже він свідчить про серйозність та компетентність фахівців.

Багато з найвідоміших бізнесменів, таких як Уоррен Баффет, Біл Гейтс та інші, приділяють особливу увагу своєму зовнішньому вигляду. Наприклад, Уоррен Баффет, знаний своєю скромністю та стриманістю, завжди обирає класичний, витриманий стиль. Його костюми характеризуються простотою і водночас вишуканістю, що підкреслює його стабільність і надійність як інвестора. Він свідомо підходить до вибору одягу, розуміючи, що кожна деталь – від кольору сорочки до аксесуарів – говорить про його особистість та принципи ведення бізнесу.

Біл Гейтс, хоч і асоціюється переважно з інноваціями в ІТ-сфері, також не забуває про важливість зовнішнього вигляду. Хоча його імідж не завжди базується на класичних

ділових костюмах, він завжди демонструє певну строгість і врівноваженість у виборі одягу. Його гармонійне поєднання сучасних елементів з традиційною естетикою створює образ професіонала, відкритого до співпраці та нових ідей. Такий підхід дозволяє йому залишатися в центрі уваги як на ділових зустрічах, так і у світі високих технологій.

Висновки. Формування професійного іміджу засобами костюма є складним, але важливим процесом у сфері управління. Діловий костюм слугує не лише засобом самовираження, але й інструментом впливу, який допомагає встановлювати авторитет і довіру. Знання особливостей вибору ділового одягу дозволяє керівникам ефективніше взаємодіяти з оточенням і досягати поставлених цілей. Одяг є одним із найпомітніших способів самовираження. Він має відповідати дрес-коду компанії та професійному середовищу. Діловий костюм є не лише практичним елементом гардеробу, але й важливим символом, який комунікує певні цінності, статус і професійну компетентність. Класичний діловий стиль асоціюється з надійністю, дисципліною та стабільністю.

Проаналізувавши підходи вчених з галузей психології, соціології, менеджменту, мистецтвознавства до створення іміджу можна надати визначення досліджуваної дефініції: професійний імідж – персоніфікований образ людини, який несе характерні риси і відповідає тій чи іншій сфері професійної діяльності, сприяючи досягненню цілей та здійсненню впливу на оточення.

Таким чином, інвестиції в особистий імідж, постійне вдосконалення стилю та раціональне використання сучасних тенденцій дозволяють діловим людям залишатися лідерами у своїй сфері. Кожен вибір – від кольору сорочки до форми піджака – має значення і впливає на загальне сприйняття, що у свою чергу сприяє зростанню довіри, зміцненню репутації та досягненню нових вершин у бізнесі.

Література:

1. Барна Н.В. Образне імідж-мислення в аспекті мистецької діяльності. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: Зб. наук. праць. Держ. акад. керівних кадрів культури і мистецтв. К.: Міленіум, 2005. Вип. XV. С. 114–119.
2. Бебик В. М. Інформаційно-комунікаційний менеджмент у глобальному суспільстві: психологія, технології, техніка наблік рилейшнз: Моногр. К.: МАУП, 2005. 440 с.
3. Галицька Е. В., Донкоглова Н. А. Імідж ділової людини та чинники впливу на його формування. *Наукові записки НаУКМА. Економічні науки*. 2011. Том 120. С. 12–16.
4. Гардабхадзе І. А. Комунікативна функція костюма в умовах культурних трансформацій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Мистецтвознавство*. 2015. Вип. 32. С. 37–43. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vknukim_myst_2015_32_7
5. Горбанюк О. С., Размус В. Т., Кава К. С., Михайлич О. В. Методичне забезпечення оцінювання іміджу особистості політиків. *Маркетинг і менеджмент інновацій*. 2015. № 2. С. 36–47. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mimi_2015_2_5
6. Дискурсивні технології самопроекування особистості: монографія / [Н.В.Чепелева, М.Л.Смультсон, С.Ю. Рудницька, О.В.Зазимко, та ін.]; за ред. Н.В. Чепелевої. К.: Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України, 2019. 170 с.
7. Дячук В. П. Іміджологія. Соціокультурний вимір : навч. посіб. Київ : Видавництво Ліра-К, 2017. 308 с.
8. Ковальчук В.І. Вплив професійного іміджу керівника на розвиток закладу освіти. *Alfred Nobel university journal of pedagogy and psychology*. 2023. № 2 (26). С. 198–205. URL: <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2023/2/21.pdf>
9. Кравець Р.Е. Концептуальний простір поняття «професійний імідж» у наукових психолого-педагогічних дослідженнях. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019 р., № 65, Т. 2. С. 53–57. URL: http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2019/65/part_2/12.pdf
10. Лифар-Чавченко А. Колір як комунікативно-символічна складова костюму за його асоціативно-емоційним змістом. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2010. Вип. 21. С. 117–127. URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/21/14.pdf
11. Мазоренко М. О. Діловий імідж – професійно важлива якість спеціаліста. Проблеми екстремальної та кризової психології: зб. наук. праць. Харків : УЦЗУ, 2010. Вип. 7. С. 319–327.
12. Михайлова Р. Д., Костюченко О. В. Зовнішні маркери ділового іміджу сучасного політика. *Art and design*. 2022. №2(18). С. 121–136. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.2.10>.
13. Мосійчук І.В. Формування іміджу керівника. Актуальні проблеми менеджменту та маркетингу в ХХІ ст. : VIII Міжв.студ. наук.-практ. інтернет-конф. ЖДУ ім І. Франка, 24-26 квітня 2018 р. Житомир, 2018. С. 67–69.
14. Овсієнко А. Зовнішній вигляд як запорука позитивного іміджу ділової людини. *Society. Document. Communication*. Ed. 7. A series of «Philological science», 2019. С. 160–172. URL: <https://sdc-journal.com/index.php/journal/article/view/246/190>.
15. Палеха Ю.І. Іміджологія: навчальний посібник. К.: Вид-во Європейського унту, 2004. 324 с.
16. Шевченко В. С. Роль і місце іміджу керівника в ефективному управлінні сучасної організації. *Соціальна економіка*. 2016. № 2. С. 157–161. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&S21P03=FILE=&S21STR=se_2016_2_26.
17. Штепа Н., Здир М. Розвиток здатності майбутнього менеджера до створення ефективного ділового іміджу. *Витоки педагогічної майстерності*. 2020. Випуск 26. С. 234–236.
18. Якімова І.А. Управління іміджем керівника. Сучасний менеджмент : моделі, стратегії, технології : матеріали ХХІ Всеукр. щоріч. студент. наук.-практ. конф. за міжнарод. участю. 23 квіт. 2020 р. Одеса : ОРІДУ НАДУ, 2020. С. 254–256.
19. Pashkevich K., Yezhova O., Kolosnichenko M., Ostapenko N., Kolosnichenko E. Designing of the complex forms of women s clothing, considering 'the former properties of the materials. *Man Made Textiles in India*. November 2018. URL: https://www.researchgate.net/profile/Olga-Yezhova/publication/329800193_Designing_of_the_complex_forms_of_women's_clothing_considering_the_former_properties_of_the_materials/links/5cec0429a6fdcc18c8e72540/Designing-of-the-complex-forms-of-womens-clothing-considering-the-former-properties-of-the-materials.pdf
20. Chuprina N.V., Pashkevich K.L., Krotova T. F., Kara-Vasylieva T.V., Kolosnichenko M.V. Formation of fashion system in the XX – the beginning of the XXI century. *Vlakna a textile*. 2020. 4 (28). P. 48–57. URL: http://vat.ft.tul.cz/2020/4/VaT_2020_4_7.pdf.

References:

1. Barna, N.V. (2005). Obrazne imidzh-myslennia v aspekti mystetskoi diialnosti [Image thinking in the aspect of artistic activity]. Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury: Zb. nauk. prats. Derzh. akad. kerivnykh kadriv kultury i mystetstv. K.: Milenium. Vyp. KhV. S. 114–119 [in Ukrainian].
2. Bebyk, V. M. (2005). Informatsiino-komunikatsiinyi menedzhment u hlobalnomu suspilstvi: psykholohiia, tekhnolohii, tekhnika nablik ryleishnz [Information and communication management in a global society: psychology, technology, public relations techniques]: Monohr. K.: MAUP. 440 s. [in Ukrainian].
3. Halytska, E. V., & Donkohlova, N. A. (2011). Imidzh dilovoi liudyny ta chynnyky vplyvu na yoho formuvannia [The image of a business person and factors influencing its formation]. Naukovi zapysky NaUKMA. Ekonomichni nauky. Tom 120. S.12–16. [in Ukrainian].
4. Hardabkhadze, I. A. (2015). Komunikatyvna funktsiia kostiuna v umovakh kulturnykh transformatsii [The communicative function of costume in the context of cultural transformations]. Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Mystetstvovnavstvo. Vyp. 32. S. 37–43. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vknukim_myst_2015_32_7 [in Ukrainian].
5. Horbaniuk, O. S., Razmus, V. T., Kava, K. S., Mykhailych, O. V. (2015). Metodychne zabezpechennia otsiniuvannia imidzhu osobystosti politykiv [Methodological support for assessing the personality image of politicians]. Marketynh i menedzhment innovatsii. № 2. S. 36–47. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mimi_2015_2_5 [in Ukrainian].
6. Dyskursyvi tekhnolohii samoproektuvannia osobystosti [Discursive technologies of personality self-design]: monohrafiia / [N.V.Chepelieva, M.L.Smulson, S.Iu. Rudnytska, O.V.Zazymko, ta in.]; za red. N.V. Chepelievoi. K.: Instytut psykholohii imeni H. S. Kostiuka NAPN Ukrainy, 2019. 170 s. [in Ukrainian].
7. Diachuk, V. P. (2017). Imidzholohiia. Sotsiokulturnyi vymir [Imageology. The socio-cultural dimension]: navch. posib. Kyiv : Vydavnytstvo Lira-K. 308 s. [in Ukrainian].
8. Kovalchuk, V.I. (2023). Vplyv profesiinoho imidzhu kerivnyka na rozvytok zakladu osvity [Influence of the head's professional image on the development of an educational institution]. Alfred Nobel university journal of pedagogy and psychology. № 2 (26). S. 198–205. Retrieved from: <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2023/2/21.pdf> [in Ukrainian].
9. Kravets, R.E. (2019). Kontseptualnyi prostir poniattia «profesiinyi imidzh» u naukovykh psykholoho-pedahohichnykh doslidzhenniakh [Conceptual space of the concept of 'professional image' in scientific psychological and pedagogical research]. Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh. № 65, T. 2. S. 53–57. Retrieved from: http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2019/65/part_2/12.pdf [in Ukrainian].
10. Lyfar-Chavchenko, A. (2010). Kolir yak komunikatyvno-symvolichna skladova kostiunu za yoho asotsiatyvno-emotsiynym zmistom [Colour as a communicative and symbolic component of the costume according to its associative and emotional content]. Visnyk Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv. Vyp. 21. S. 117–127. Retrieved from: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/21/14.pdf. [in Ukrainian].
11. Mazorenko, M. O. (2010). Dilovyi imidzh – profesiino vazhlyva yakist spetsialista [Business image is a professionally important quality of a specialist]. Problemy ekstremalnoi ta kryzovoi psykholohii: zb. nauk. prats. Kharkiv : UTsZU. Vyp. 7. S. 319–327 [in Ukrainian].
12. Mykhailova, R. D., & Kostiuchenko, O. V. (2022). Zovnishni markery dilovoho imidzhu suchasnoho polityka [External markers of a modern politician's business image]. Art and design. №2(18). S. 121–136. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.2.10>. [in Ukrainian].
13. Mosiichuk, I.V. (2018). Formuvannia imidzhu kerivnyka [Shaping the image of a leader]. Aktualni problemy menedzhmentu ta marketynhu v XXI st. : VIII Mizhv.stud. nauk.-prakt. internet-konf. ZhDU im I. Franka, 24–26 kvitnia 2018 r. Zhytomyr. S. 67–69 [in Ukrainian].
14. Ovsienko, A. (2019). Zovnishnii vyhlid yak zaporuka pozytyvnoho imidzhu dilovoi liudyny [Appearance as a key to a positive image of a business person]. Society. Document. Communication. Ed. 7. A series of «Philological science». S. 160–172. Retrieved from: <https://sdc-journal.com/index.php/journal/article/view/246/190>. [in Ukrainian].
15. Palekha, Yu.I. (2004). Imidzholohiia [Imageology]: navchalnyi posibnyk. K.: Vyd-vo Yevropeiskoho untu. 324 s. [in Ukrainian].
16. Shevchenko, V. S. (2016). Rol i mistse imidzhu kerivnyka v efektyvnomu upravlinni suchasnoi orhanizatsii [The role and place of the leader's image in the effective management of a modern organisation]. Sotsialna ekonomika. 2016. № 2. S. 157–161. Retrieved from: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&_S21P03=FILA=&_S21STR=se_2016_2_26 [in Ukrainian].

17. Shtepa, N., & Zdyr, M. (2020). Rozvytok zdatnosti maibutnoho menedzhera do stvorennia efektyvnoho dilovoho imidzhu [Developing the ability of a future manager to create an effective business image]. Vytoky pedahohichnoi maisternosti. Vypusk 26. S. 234–236 [in Ukrainian].

18. Iakimova, I.A. (2020). Upravlinnia imidzhem kerivnyka [Managing the image of the leader]. Suchasnyi menedzhment : modeli, stratehii, tekhnolohii : materialy XXI Vseukr. shchorich. student. nauk.-prakt. konf. za mizhnarod. uchastiu. 23 kvit. r. Odesa : ORIDU NADU, 2020. S. 254–256 [in Ukrainian].

19. Pashkevich, K., Yezhova, O., Kolosnichenko, M., Ostapenko, N., & Kolosnichenko, E. (2018). Designing of the complex forms of women s clothing, considering 'the former properties of the materials. Man Made Textiles in India. November. Retrieved from: https://www.researchgate.net/profile/Olga-Yezhova/publication/329800193_Designing_of_the_complex_forms_of_women's_clothing_considering_the_former_properties_of_the_materials/links/5cec0429a6fdcc18c8e72540/Designing-of-the-complex-forms-of-womens-clothing-considering-the-former-properties-of-the-materials.pdf.

20. Chuprina, N.V., Pashkevich, K.L., Krotova, T. F., Kara-Vasylieva, T.V., & Kolosnichenko, M.V. (2020). Formation of fashion system in the XX – the beginning of the XXI century. Vlakna a textile. 4 (28). P. 48–57. URL: http://vat.ft.tul.cz/2020/4/VaT_2020_4_7.pdf.

УДК 7.01/09.76

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.16>**Папета Сергій Павлович,**

кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри дизайну
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК»
ORCID ID: 0000-0001-9896-4411
papetasp@krok.edu.ua

Яремчук Олена Миколаївна,

кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри дизайну
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК»
ORCID ID: 0000-0002-3982-8580
YaremchukE@krok.edu.ua

Латій Оксана Іванівна,

асистент кафедри дизайну
ВНЗ Університет економіки та права «КРОК»
ORCID ID: 0009-0003-5118-5279
OksanaLI@krok.edu.ua

Яків'юк Олена Іванівна,

асистент кафедри дизайну, художник-конструктор
ВНЗ Університет економіки та права «КРОК»
ORCID ID: 0009-0009-6124-6024
YakiviukOI@krok.edu.ua

Солопов Вячеслав Анатолійович,

архітектор, художник
асистент кафедри дизайну
ВНЗ Університет економіки та права «КРОК»
ORCID ID: 0009-0000-2754-4217
SlavaSA@krok.edu.ua

ПОЛІСТИЛІЗМ ЯК ЗАСАДНИЧИЙ ПРИНЦИП ФОРМУВАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВА

Метою статті є аналіз прогресивних тенденцій, втілених в освітній практиці Української академії мистецтва. В публікації наголошується, що на час створення Українська академія мистецтва мала чи не найпрогресивнішу програму серед аналогічних європейських начальних закладів. Формування професорського складу, структура творчих майстерень, відбір студентів провадилося на засадах демократії і особистої свободи. Особливу увагу статті акцентовано на повній відмові від академічного принципу навчання на користь створення авторських майстерень. Завдяки ліберальній політиці керівництва Академії склалася унікальна ситуація синтезу різних стилів під егідою державного навчального закладу.

Висвітлено діяльність керівників майстерень Української академії мистецтва на початковому етапі її створення. На прикладі творів О. Мурашка, М. Бурачека, А. Маневича, В. Кричевського, Г. Нарбута, М. Бойчука кін. 1910-х – поч. 1920-х рр. показано розмаїття художніх стилів в практиці викладання студентам Академії. Проаналізовано окремі роботи керівників майстерень, в яких наочно представлені стильові ознаки творчості майстрів зазначеного періоду. На тлі відсутності навчальних програм в практиці перших майстерень Академії цей аналіз дає розуміння, на яких зразках навчалися перші студенти Української академії мистецтва. За умов вільного вибору керівника і можливості переходу з майстерні в майстерню склалася унікальна ситуація творчого суперництва як між керівниками, так і студентами.

Атмосфера творчої свободи і натхнення зумовила народження першої генерації талановитих українських художників, які за короткий час до початку сталінських репресій встигли вивести українське мистецтво на світовий кім.

Ключові слова: мистецтво, полістилізм, творчі майстерні, живопис, графіка, синтез, реалізм, модернізм, імпресіонізм.

Papeta Serhiy, Yaremchuk Olena, Latii Oksana, Yakiviuk Olena, Solopov Viacheslav.
POLYSTYLISM AS THE BASIC PRINCIPLE OF THE FORMATION OF THE UKRAINIAN ACADEMY OF ARTS

The purpose of the article is to analyze the progressive trends embodied in the educational practice of the first Ukrainian Academy of Arts. The publication emphasizes that at the time of its creation, the Ukrainian Academy of Arts had perhaps the most progressive program among similar European universities. The formation of the teaching staff, the structure of creative workshops, and the selection of students were carried out on the principles of democracy and personal freedom. The article focuses on the complete rejection of the academic principle of education in favor of the creation of author's workshops. Thanks to the liberal policy of the Academy's leadership, a unique situation of synthesis of different styles under the auspices of a state educational institution has developed.

The activities of the heads of the workshops of the Ukrainian Academy of Arts at the initial stage of its creation are highlighted. Using the example of the works of O. Murashko, M. Burachek, A. Manevych, V. Krychevsky, G. Narbut, M. Boychuk of the late 1910s – early 1920s, the variety of artistic styles in the practice of teaching students of the Academy is shown. Separate works of the heads of the workshops are analyzed, which clearly present the stylistic features of the creativity of the masters of the specified period. Against the background of the absence of educational programs in the practice of the first workshops of the Academy, this analysis provides an understanding of what samples the first students of the Ukrainian Academy of Arts studied. Under the conditions of free choice of the head and the possibility of moving from workshop to workshop, a unique situation of creative rivalry developed between both the heads and the students. The atmosphere of creative freedom and inspiration led to the birth of the first generation of talented Ukrainian artists, who, in a short time before the beginning of Stalin's repressions, managed to bring Ukrainian art to the world stage.

Key words: art, polystylism, creative workshops, painting, graphics, synthesis, realism, modernism, impressionism.

Вступ. Широке коло проблем, пов'язаних з діяльністю Української академії мистецтва (далі – УАМ), висвітлено в численних публікаціях дослідників українського мистецтва пер. трет. ХХ ст. В цій публікації УАМ розглядається як важливий етап формування власне українського мистецтва в контексті прогресивних тенденцій європейського мистецтва. Зокрема, наголошується на формуванні неакадемічної структури навчання в авторських майстернях УАМ, можливості вибору керівника і вільного переходу студента до іншої майстерні. В якості освітньої інновації УАМ зазначається широка стильова платформа модерних течій, представлена видатними українськими митцями – керівниками майстерень.

Матеріали та методи. Роль Української академії мистецтва і її професорів у формуванні нового українського мистецтва була відзначена багатьма дослідниками. Низка публікацій 1920–30-х рр. висвітлює актуальні проблеми діяльності УАМ і її професури.

Серед них журнальні статті М. Бурачека [2, 3], І. Врони [4], Л. Дінцеса [7], Є. Кузьміна [10]. Частину використаних матеріалів складають спогади колишніх випускників УАМ: В. Бура (Мацапура) [1], Л. Гриценко [6]. В сучасних публікаціях розкрито основну проблематику, яку вирішувала на тому етапі УАМ, а також роль видатних художників-педагогів. До них можна віднести Л. Соколюк [14], М. Криволапов [8], В. Рубан-Кравченко [12], П. Мусієнко [11]. Зокрема, Л. Соколюк відзначає роль М. Бойчука у формуванні новітніх принципів мистецтва. Непересічне значення Г. Нарбута в УАМ, відмічене багатьма дослідниками, висвітлено в статті В. Кричевського [9]. В процесі дослідження були використані: при вивченні літератури – методи аналізу й систематизації; при дослідженні взаємозв'язків між теорією, художньою освітою і практикою – метод синтезу; при вивченні творів мистецтва – метод мистецтвознавчого, образно-стилістичного аналізу, а також порівняльний метод.

Результати. На прикладі УАМ маємо чи не перший у Європі випадок, коли структуру приватних академій, що ґрунтувалася на принципі вільних творчих майстерень, було взято за основу державного вищого художнього навчального закладу. Засновниками УАМ було створено альтернативну академізму систему підготовки художників. Програми майстерень дозволяли вільну структуру підготовки фахівців. Щодо пріоритетів у виборі художніх напрямів УАМ демонструвала стильовий плюралізм з ухилом на модерне мистецтво.

В цьому контексті, аби уявити, що пропонувалося студентам тієї чи іншої майстерні, необхідно усвідомити, на якому етапі власної творчої еволюції знаходилися їхні керівники. Серед професорів, що залишалися на позиціях традиційного мистецтва, передусім, слід назвати О. Мурашка [10]. На цей момент він перебував в процесі пошуку нових засобів для виявлення свого живописного відчуження форми. Це можна проілюструвати на прикладі його роботи 1917 р. «Продавщиця квітів» (рис. 1).

З академічною точністю художник передає позу літньої жінки в складному ракурсі. Втім головну увагу він приділяє колориту. Тіло жінки, оточуючий її простір і квіти Мурашко трактує як сполучення площинних плям інтенсивного кольору, що справляють враження радісної гри майстерно вихлюпнутих на полотно фарб. Відчуття розжареного

літнього полудня виникає завдяки контрасту смаглявого обличчя і насиченого блакитного вбрання жінки. Тож, на останньому етапі творчого розвитку, що припав на час викладання в УАМ, манера О. Мурашка являла собою своєрідний конгломерат реалістичного трактування форми з експресивно-фовістичним рішенням кольору.

Домінуючу роль кольору можна вирізнити також у творчості керівника майстерні інтимного пейзажу М. Бурачека і керівника майстерні декоративного пейзажу А. Маневича [14]. Зокрема, М. Бурачек залишається прихильником французького імпресіонізму, прагнучи до передачі мінливих станів природи, уникаючи пафосу і монументальності. Настрій пейзажів М. Бурачека переважно меланхолійно-мрійливий, самозаглиблено-споглядальний, недарма сам майстер визначає цей жанр як «інтимний». В картині «Золота осінь» (рис. 2) він звертається до непоказного природного мотиву: край городу чи поля з невеличкими копичками якогось бадилля і рядок тополь по обніжку.

Головну увагу майстер приділяє передачі стану тихого осіннього дня, просоченого теплим сонцем, духом зів'ялого листя й сухої трави. Переважаюча тепла гама фарб м'яко просочує форми й простір, розчинюється одна в одній, розмиваючи межі предметів, створюючи відчуття легкості і прозорості. Цей по-французьки витончений пленер, побудований на грі вальорів, мав пробуджувати смак



Рис. 1. О. Мурашко.
Продавщиця квітів (фрагмент). 1917



Рис. 2. М. Бурачек.
Золота осінь. 1920-ті

до нюансу, виховувати високу чутливість до найменших градацій кольору.

Для пейзажів А. Маневича характерно поєднання стилістичних прийомів постімпресіонізму і модерну. [14] Мотив, обраний ним для картини «Осінь. Парк». (рис. 3), на відміну від «Золотої осені» М. Бурачека, лише імпульс для формальних і колористичних трансформацій.

За найактивніші елементи твору він обирає по-модерному гнучкі силуети стовбурів дерев, мереживо гілля, віхолу скуйовджених крон, розіграє драматичну кольорову партію між відтінками зелених і червоно-брунатних. Він нехтує просторовими співвідношеннями, перетворюючи небо і ландшафт на поєднання кубо-футуристичних площин. Врешті-решт, все полотно перетворюється на ефектне декоративне мереживо, нагадуючи вітраж. І справді, кожен колір або кольорове сполучення тут замкнене в межах чітко окресленої площини, немов вітражні скельця у складному плетиві свинцевого дроту.

Стилістика модерну була домінуючою й у творчості професорів УАМ В. Кричевського, Г. Нарбута, М. Жука, Ф. Кричевського. Один з творців українського архітектурного модерну В. Кричевський також працював над створенням національного стилю в образотворчому мистецтві, а надто у графіці [12]. Зокрема у його декоративних стилізаціях 1920-х рр., таких, як «Ворона» або «Півник», стиль українського модерну втілено через

витончений переклад художніх образів народного мистецтва на лаконічну мову чорно-білої графіки. Гранично узагальнена форма традиційного зображення «півника» орнаментована ритмічно розташованими трикутниками, а коло, що у нього вписано зображення, утворює по-модерному пружка гілка. Майстерна стилізація привертає увагу в оформленні обкладинки книжки «Українське мистецтво» (рис. 4), що вийшла друком 1918 р.

В. Кричевський, звертаючись до найвпростіших форм, навмисне створює враження ремісничого виробу, вишивки або ж різьби. Оторочене хвилястою мережею, симетричне за композицією зображення «древа життя», разом з текстом утворює цілісне площинне мереживо, надзвичайно виразне і декоративне водночас.

Твори керівника майстерні декоративного живопису М. Жука стилістично близькі до художників об'єднання «Сецесіон» [5]. Разом з тим, в окремих роботах проявляються риси кубофутуристичної геометризції, як в портреті П. Тичини, або ж стилізації в дусі національної орнаментики.

Чи не найоригінальніший варіант модерну у графіці сформувався в творчості Г. Нарбута [3], [9]. Елегантну манеру силуетного «контражурного» рисунку майстер гармонійно сполучив з стилістикою української графіки доби бароко. На цьому «перетині» Г. Нарбуту вдалося створити своєрідний взірць сучасної української символіки, позбавленої ідеологічної



Рис. 3. А. Маневич.
Осінь. Парк. 1922–25

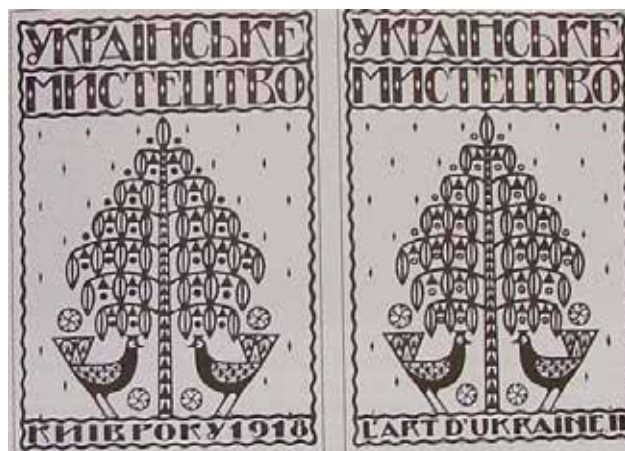


Рис. 4. В. Кричевський. Обкладинка
до книги Щербаківського «Українське
мистецтво». 1918

заангажованості. Образно-художня мова, створена Нарбутом, була універсальною, оскільки з успіхом використовувалася як для оформлення атрибутів української державності, так і для ілюстрування дитячої абетки. Наділений витонченим відчуттям стилю, майстер охоче звертається до мотивів народної орнаментики, барокової гравюри, парсунного портрету, народної сюжетної картинки, іконопису.

Роки викладання в УАМ співпадають з останнім, надзвичайно потужним і плідним періодом його творчості. Центральним персонажем обкладинки першого числа часопису «Наше минуле» 1918 р. (рис. 5) художник обирає традиційно трактовану постать козака з рушницею (саме це зображення козака увійшло до державного гербу України).

Його вбрання щільним килимом вкрито рослинним орнаментом, як це, зазвичай, робилося на парсунних портретах. На другому плані «іконна» група українців, на чолі з Г. Сковородою, і силуети церкви та фронтону споруди у стилі українського ж бароко. Біля ніг козака бачимо стилізовану на український кшталт капітель коринфської колони, вище – текст облямований вигадливою бароковою віньеткою. До оформлення третього

числа часопису «Мистецтво» 1919 р. Г. Нарбут залучає фігуру козака-мамая, традиційного персонажу українського фольклору. Складний зигзагоподібний рух через фігуру козака перетікає до силуетно зображеного крилатого коня, подібно до того, як це робилося на іконах «Чудо Георгія про змія». Своєрідну арку, утворену ногами коня, повторює подібний «арочний» заголовок часопису. Шрифт у творах Г. Нарбута є необхідним і рівноцінним елементом композиції, урізноманітнюючи орнаментальну складову зображення. Непомилкова виразність його накреслення ґрунтується на майстерній імітації рукописного уніального письма. Окремі літери художник навмисне стилізує під літери грецького алфавіту, на відміну від більш розповсюдженої стилізації під латину. Очевидно, цим Нарбут прагнув підкреслити православний характер української культури. Зокрема, «С» він пише як «сігма», «У» – як «іпсилон», «Н» – як «ні». Завдяки яскравому образно-художньому рішенням і чіткій формулі накреслення нарбутівський шрифт перетворився на своєрідний символ, що з ним асоціюється перший етап української державності.

Осібно серед усіх професорів УАМ стоїть постать М. Бойчука, з його чітко вираженою ідеєю повернення до монументальних форм мистецтва минулого і артільної організації праці самих художників. [8], [13], [14] Прагнучи до створення нового розуміння стильової програми сучасного українського мистецтва, М. Бойчук взявся до розробки творчого методу, що відзначався синтетизмом і, водночас, зберігав національний характер. Узагальнюючи враження від мистецтва Візантії, Проторенесансу, українського середньовічного малярства, художник формулює найсуттєвіші, на його погляд, правила композиції, ритміки, колориту, що вони мали відповідати характеру національного стилю.

Вже на стадії підготовчих рисунків М. Бойчук послідовно спрощує натуру, укладаючи основні форми в прості геометричні фігури. Так у начерку портрета А. Шептицького обличчя і огрядну бороду митрополита трактовано як два великих овали, що, перетинаючи, один одного утворюють прямовисно



Рис. 5. Г. Нарбут. Наше минуле. 1918

видовжену вісімку. Міміці і позам зображуваних людей художник надає ритуальної застиглості і урочистої монументальності. На картині «Молочниця» (рис. 6) фігура жінки займає більшу частину полотна, ритмічно і динамічно співвіднесена з стовбурами дерев.

Напружена поза, неприродно випростані руки і ноги, обличчя розвернуте у фас, ступні у профіль, навмисне погрублені форми тіла – все це породжує безліч асоціацій з стилістикою стародавнього Єгипту, грецької архаїки, народного примітиву. Так само і простір, суцільно зафарбований щільним синім кольором – це лишень декоративне тло, подібне до фресок Софії Київської або Джотто.

Висновки. Розглянуті роботи, що характеризують творчу манеру кожного з професорів УАМ першого складу, свідчать про творче співіснування різних стильових напрямів в межах програми викладання державного закладу вищої освіти. Свобода художнього самовираження стала провідною ідеєю і практичною метою діяльності УАМ. Академія перетворилася на художній центр країни, осередок, де акумулювалися передові ідеї, готувалися майстри для роботи на ниві саме українського мистецтва. Аналізуючи творчість професорів УАМ і їхніх учнів, можна виокремити стійку тенденцію спадкоємності естетичних



Рис. 6. М. Бойчук. Молочниця. 1921–1922

і стильових засад мистецтва. На цьому етапі розвитку теорії і методів навчання варто відзначити відсутність антагонізму між змістом викладання і наступною реалізацією набутих в майстернях УАМ навичок у мистецькій практиці. Чітко простежується органічне втілення модерних напрямків в монументальному мистецтві, станкових творах, книжковій графіці, сценографії тощо.

Література:

1. Бура (Мацапура) В. Відлуння студентських років / Українська академія мистецтва : дослідницькі та наук.-метод. праці. К.: УАМ, 1994. Вип. 1. С. 99–107.
2. Бурачек М. Колективна творчість і шляхи національного мистецтва / Мистецтво. К.: Сяйво, 1920. Ч. 1. С. 64–81.
3. Бурачек М. Спогади про Г. І. Нарбута / Бібліологічні Вісті. К.: «Київ-друк», 1927. № 1. С. 91–101.
4. Врона І. Мистецька освіта на Україні за 1922 рік / Шляхи мистецтва. Харків: Всеукраїнське Державне видавництво, 1923. № 5.
5. Всеволодність Краси. Графіка та живопис Михайла Жука / авт. вступ. ст. О. Лагутенко. К.: Галерея НЮ АРТ, 2011. 144 с.
6. Гриценко Л. Хвилюючі спогади / Українська академія мистецтва. К.: УАМ, 1995. Вип. 2. С. 113–116.
7. Дінцес Л. Осіння виставка Української академії мистецтва / Шляхи мистецтва. Харків: Всеукраїнське Державне видавництво, 1922. № 1.
8. Криволапов М. М. Бойчук і Ф. Кричевський як видатні педагоги та фундатори нової української художньої школи 20 ст. / Міст. К.: ВХ[студію], 2003. № 1. С. 83–88.
9. Кричевський В. Нарбут в Українській академії мистецтв / Образотворче мистецтво. К.: [б.в.]. 1997. № 1. С. 55–59.
10. Кузьмін Є. Олександр Мурашко / Червоний шлях. Харків: Державне видавництво України, 1928. № 12. С. 200–210.
11. Мусієнко П. Федір Григорович Кричевський. К.: Мистецтво, 1966. 105 с.

12. Рубан-Кравченко В. Кричевські і українська художня культура XX століття. Василь Кричевський. К.: Криниця, 2004. 704 с.
13. Сліпко-Москальцов О. М. Бойчук. Харків: Рух, 1930. 52 с.
14. Соколюк Л. Живопис / Історія українського мистецтва. Т. 5: Мистецтво XX століття. К.: Інтертехнологія, 2007. С. 64–111.

References:

1. Bura (Matsapura) V. (1994). Vidlunnia studentskykh rokiv. [Echoes of student years]. Ukrainska akademiia mystetstva: doslidnytski ta nauk.-metod. pratsi. [Ukrainian Academy of Arts: research and scientific-methodological works]. Kyiv: UAM. Vyp. 1. [in Ukrainian].
2. Burachek, M. (1920). Kolektyvna tvorchist i shliakhy natsionalnoho mystetstva. [Collective creativity and the paths of national art]. Mystetstvo. [Art]. Kyiv: Siaivo. Ch. 1. [in Ukrainian].
3. Burachek, M. (1927). Spohady pro H. I. Narbuta. [Memories of G. I. Narbut]. Bibliolohichni Visti. [Bibliological News]. Kyiv: «Kyiv-druk». № 1. [in Ukrainian].
4. Vrona, I. (1923). Mystetska osvita na Ukraini za 1922 rik. [Art Education in Ukraine in 1922]. Shliakhy mystetstva. [Paths of Art]. Kharkiv: Vseukrainske Derzhavne vydavnytstvo. № 5. [in Ukrainian].
5. Lagutenko, O. (Ed). (2011). Vsevladnist Krasny. Hrafika ta zhyvopys Mykhaila Zhuka. [The Omnipotence of Beauty. Graphics and Painting by Mykhailo Zhuk]. Kyiv: Halereia NIu ART. [in Ukrainian].
6. Hrytsenko, L. (1995). Khvyluiuchi spohady. [Exciting Memories]. Ukrainska akademiia mystetstva. [Ukrainian Academy of Arts]. Kyiv: UAM. Vyp. 2. [in Ukrainian].
7. Dintses, L. (1922). Osinnia vystavka Ukrainskoi akademii mystetstva. [Autumn Exhibition of the Ukrainian Academy of Arts]. Shliakhy mystetstva. [Paths of Art]. Kharkiv: Vseukrainske Derzhavne vydavnytstvo. № 1. [in Ukrainian].
8. Kryvolapov, M. (2003). Boichuk i F. Krychevskiy yak vydatni pedahohy ta fundatory novoi ukrainskoi khudozhnoi shkoly 20 st. [Boychuk and F. Krychevsky as outstanding teachers and founders of the new Ukrainian art school of the 20th century]. Mist. [Bridge]. Kyiv: VKh[studio]. № 1. [in Ukrainian].
9. Krychevskiy, V. (1997). Narbut v Ukrainskii akademii mystetstv. [Narbut in the Ukrainian Academy of Arts]. Obrazotvorche mystetstvo. [Fine Arts]. Kyiv: [b.v.]. № 1. [in Ukrainian].
10. Kuzmin, Ye. (1928). Oleksandr Murashko. [Oleksandr Murashko]. Chervonyi shliakh. [The Red Road]. Kharkiv: Derzhavne vydavnytstvo Ukrainy. № 12. [in Ukrainian].
11. Musiienko, P. (1966). Fedir Hryhorovych Krychevskiy. [Fedir Grigorovich Krychevsky]. Kyiv: Mystetstvo. [in Ukrainian].
12. Ruban-Kravchenko, V. (2004). Krychevskiy i ukrainska khudozhnia kultura XX stolittia. Vasyl Krychevskiy. [Krychevsky and Ukrainian Artistic Culture of the 20th Century. Vasyl Krychevsky]. Kyiv: Krynytsia. [in Ukrainian].
13. Slipko-Moskaltsov, O. (1930). Boichuk. [Boychuk]. Kharkiv: Rukh. [in Ukrainian].
14. Sokoliuk, L. (2007). Zhyvopys. [Painting]. Istoriia ukrainskoho mystetstva. T. 5: Mystetstvo XX stolittia. [History of Ukrainian Art. Vol. 5: Art of the 20th Century]. Kyiv: Intertekhnolohiia. [in Ukrainian].

УДК 008

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.17>**Прокопенко Олексій Володимирович,**

кандидат філософських наук,

доцент кафедри господарсько-правових

та суспільно-політичних дисциплін

Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля

ORCID ID: 0009-0001-4805-4986

o.prokopenko@snu.edu.ua

Подніглазов Кирило Дмитрович,

аспірант

Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля

ORCID ID: 0009-0009-1078-0622

**КУЛЬТУРА ЯК ОСНОВНА СКЛАДОВА
РОЗВИТКУ СУСПІЛЬСТВА У РІЗНІ ЕПОХИ**

У статті розглядається культура як визначальний чинник розвитку суспільства, впливаючи на всі сфери його життя – від освіти і науки до політики та економіки. Культура є основою існування та розвитку будь-якого суспільства. Вона визначає моральні, етичні, соціальні та духовні орієнтири, які впливають на всі сфери життя людини. Культура формує ідентичність нації, сприяє соціальній згуртованості та виступає двигуном прогресу. У різні історичні періоди культура виступала як рушійна сила прогресу, змінюючи спосіб мислення та соціальні структури. Від античної цивілізації, яка заклала основи філософії, мистецтва та права, до середньовічної культури, що розвивалася під впливом релігії та феодальних традицій, кожна епоха демонструє, що культура є невід'ємною складовою суспільного розвитку.

Епоха Відродження принесла гуманістичні ідеали, які стимулювали розвиток науки та мистецтва, а Просвітництво заклало основи демократичних цінностей і прав людини. У XIX–XX століттях культура стала інструментом соціальних трансформацій, відображаючи процеси індустріалізації, національних відроджень і боротьби за свободу. Сучасна епоха цифрових технологій та глобалізації відкрила нові горизонти для культурного обміну, але водночас спричинила загрозу уніфікації та зникнення локальних культурних традицій.

Дослідження культурного розвитку суспільства дає змогу усвідомити його роль у формуванні національної ідентичності, соціального порядку та моральних засад. Культура не лише відображає минуле, а й прокладає шлях у майбутнє, забезпечуючи сталість і динаміку цивілізаційного поступу.

У різні історичні епохи культура була рушійною силою змін, визначаючи напрямки розвитку цивілізацій.

Ключові слова: *культурна складова, культурне виховання, розвиток мистецтва, історичне мистецтво, сучасна епоха.*

Prokopenko Oleksii, Podniglazov Kirill. CULTURE AS A MAIN COMPONENT OF THE DEVELOPMENT OF SOCIETY IN DIFFERENT ERAS

The article considers culture as a determining factor in the development of society, influencing all spheres of its life – from education and science to politics and economics. Culture is the basis of the existence and development of any society. It determines moral, ethical, social and spiritual guidelines that influence all spheres of human life. Culture shapes a nation's identity, promotes social cohesion, and acts as an engine of progress. In different historical periods, culture has acted as a driving force of progress, changing ways of thinking and social structures. From ancient civilization, which laid the foundations of philosophy, art, and law, to medieval culture, which developed under the influence of religion and feudal traditions, each era demonstrates that culture is an integral part of social development.

The Renaissance brought humanistic ideals that stimulated the development of science and art, and the Enlightenment laid the foundations of democratic values and human rights. In the 19th and 20th centuries, culture became an instrument of social transformation, reflecting the processes of industrialization, national revivals, and the struggle for freedom. The modern era of digital technologies and globalization has opened new horizons for

cultural exchange, but at the same time has created the threat of unification and the disappearance of local cultural traditions.

The study of the cultural development of a society allows us to understand its role in the formation of national identity, social order, and moral principles. Culture not only reflects the past, but also paves the way for the future, ensuring the stability and dynamics of civilizational progress.

In different historical eras, culture was the driving force of change, determining the directions of development of civilizations.

Key words: *cultural component, cultural education, development of art, historical art, modern era.*

Вступ. Культура завжди була ключовим чинником розвитку суспільства, визначаючи його моральні цінності, соціальні норми, світогляд та рівень інтелектуального поступу. Вона формує ідентичність народів, сприяє збереженню традицій та водночас забезпечує інноваційні зміни. Однак упродовж історії постає низка проблем, пов'язаних із культурним розвитком це: глобалізація та культурна уніфікація, динаміка культурних змін, вплив технологій на культуру, роль культури у суспільних трансформаціях, збереження культурної спадщини.

Аналіз актуальних досліджень. Дослідження таких вчених, як П'єр Бурдьє та Кліффорд Гірц, доводять, що культура є своєрідним «капіталом», який визначає соціальне становище особи та групи в суспільстві. Дослідження демонструють, що культурні революції часто передують політичним та економічним змінам такими як: ренесанс сприяв розвитку науки та просвітництва, французьке Просвітництво стало підґрунтям для демократичних змін, українське культурне відродження XIX–XX ст. сприяло національному самоусвідомленню.

Річард Флорида у своїй концепції «креативного класу» доводить, що культура сприяє розвитку інноваційної економіки. Міста з розвиненою культурною інфраструктурою залучають креативних фахівців, що стимулює економічне зростання.

Дослідження Тома Ворсманна свідчать, що рівень культурного капіталу громадян (освіта, доступ до культурних ресурсів) прямо корелює з економічною мобільністю. У суспільствах, де культура є доступною для всіх, рівень економічної нерівності нижчий.

Мета статті. Метою цієї статті є дослідження ролі культури як основної складової розвитку суспільства в різні історичні епохи.

У роботі розглядається вплив культурних чинників на соціальні, економічні, політичні та науково-технічні процеси, а також аналізується їхня трансформація під впливом глобалізаційних та технологічних змін. Дослідження спрямоване на виявлення закономірностей у розвитку культури, її адаптивної функції та значення у формуванні цивілізаційних цінностей, що сприяють прогресу людства.

Матеріали та методи. Визначення найбільш ефективних методів дослідження культури дозволяє не тільки розуміти минулі соціальні процеси, а й прогнозувати майбутні тенденції розвитку людства. Дослідження культури змінювалася протягом історії відповідно до розвитку наукових підходів, філософських концепцій та технологічного прогресу.

Виклад основного матеріалу. Основною та головною складовою розвитку суспільства є сукупність духовних, матеріальних, інтелектуальних і соціальних цінностей, норм, традицій та форм діяльності, які визначають спосіб життя людей, їхню взаємодію та суспільний прогрес. Вона є ключовим чинником формування світогляду, моралі, науки, мистецтва, освіти та технологій, забезпечуючи безперервний розвиток цивілізації. Культура не лише відображає історичний досвід людства, а й створює передумови для його подальшого вдосконалення, адаптації до змін та збереження національної ідентичності в умовах глобалізації.

Основні аспекти впливу культури на розвиток суспільства. *Духовний та моральний розвиток.* Культура є джерелом духовного збагачення суспільства. Завдяки літературі, музиці, живопису, театру та кіно людина отримує можливість усвідомити себе, осмислити навколишній світ та знайти своє місце у ньому. Мистецтво формує емоційну

чутливість, естетичний смак та сприяє розвитку моральних цінностей.

Ідентичність та традиції. Кожна нація має свою унікальну культуру, яка зберігає її традиції, мову, звичаї та історичну пам'ять. Культурна спадщина передається з покоління в покоління, зміцнюючи почуття національної гордості та соціальної згуртованості. Вивчення культурних особливостей різних народів сприяє взаєморозумінню та мирному співіснуванню у глобалізованому світі.

Освіта і культура. Освіта нерозривно пов'язана з культурою. Саме через освітні процеси відбувається передача знань, світоглядних орієнтирів та моральних норм. Завдяки культурному вихованню людина стає більш освіченою, здатною до критичного мислення та творчої діяльності. Бібліотеки, музеї, театри та інші культурні установи відіграють важливу роль у формуванні інтелектуального потенціалу суспільства.

Економічний аспект культури. Культура є важливим чинником економічного розвитку. Креативні індустрії, такі як кінематограф, музика, мода, дизайн та туризм, створюють нові робочі місця, залучають інвестиції та сприяють зростанню економіки. У сучасному світі культурні продукти є важливим експортним ресурсом, що визначає конкурентоспроможність країн на міжнародному рівні.

Культура як рушій соціальних змін. Упродовж історії культура виступала інструментом соціальних трансформацій. Епохи Відродження, Просвітництва, соціальні реформи та революції значною мірою ґрунтувалися на культурних змінах. Сучасні суспільства також переживають культурні зрушення, пов'язані з розвитком цифрових технологій, нових форм мистецтва та зміною соціальних норм.

Культура є багатогранним явищем, яке охоплює різні аспекти життя суспільства. Залежно від сфери впливу та особливостей прояву виділяють такі основні види культури:

- Матеріальна культура. Цей вид культури включає всі матеріальні об'єкти, створені людиною для задоволення своїх потреб: архітектуру, технічні досягнення, побутові предмети, транспортні засоби тощо. Вона відо-

бражає рівень розвитку науки, технологій та економіки суспільства.

- Духовна культура. До духовної культури належать мистецтво, наука, освіта, релігія, мораль та філософія. Вона формує світогляд людини, її ціннісні орієнтири та моральні принципи. Духовна культура є джерелом натхнення та творчості.

- Соціальна культура. Соціальна культура включає традиції, звичаї, норми поведінки та міжособистісні відносини. Вона визначає, як люди взаємодіють один з одним у суспільстві, регулюючи їхню поведінку через соціальні інститути та етикет.

- Політична культура. Політична культура охоплює систему політичних поглядів, ідеологій, традицій та норм, що регулюють участь громадян у політичному житті. Вона визначає рівень демократизації суспільства, його політичну свідомість та активність.

- Художня культура. Це окремий вид культури, що включає всі форми мистецтва: живопис, музику, театр, кіно, літературу та інші. Художня культура є відображенням естетичних ідеалів суспільства, сприяє розвитку емоційного та творчого потенціалу людини.

Культура як складова суспільного життя постійно змінюється та розвивається. Вона охоплює всі сфери діяльності людини, впливаючи на її світогляд, поведінку та спосіб взаємодії з оточенням. Залежно від характеру змін, джерел впливу та напрямків розвитку виділяють кілька основних різновидів культурного розвитку.

1. Еволюційний розвиток культури. Цей тип розвитку відбувається поступово, через накопичення та передавання знань, традицій і цінностей від покоління до покоління. Він характерний для стабільних суспільств, де культура змінюється повільно, але безперервно.

- Традиційна українська культура – збереження народних звичаїв, ремесел, фольклору.

- Європейське мистецтво доби Ренесансу – розвиток живопису, архітектури, науки на основі античної спадщини.

2. Революційний розвиток культури. Відбувається стрибкоподібно, через радикальні зміни, які можуть бути спричинені

революціями, війнами, відкриттям нових технологій або значними суспільними зрушеннями.

- Французька революція (XVIII ст.) – зміна цінностей, поширення ідей рівності та демократії.

- Революція в музиці XX ст. – поява джазу, року, електронної музики.

3. *Інноваційний розвиток культури.* Зумовлений появою нових ідей, технологій, способів мислення, що поступово змінюють культурний простір. Інноваційні процеси можуть охоплювати науку, мистецтво, побутову культуру.

- Поява кінематографа та телебачення – новий спосіб передачі інформації та мистецтва.

- Інтернет та цифрова культура – поширення електронних книг, цифрового мистецтва, соціальних мереж.

4. *Диференціація культурного розвитку.* Передбачає розмаїття культурних форм, їх взаємодію та розвиток у різних напрямках. Це може бути вплив різних етнічних, релігійних, соціальних груп на культурний процес.

- Багатокультурність мегаполісів – поєднання традицій різних народів.

- Ф'южн у музиці, кухні, моді – синтез різних культурних елементів.

5. *Глобалізаційний розвиток культури.* У сучасну епоху культура розвивається через глобалізаційні процеси, що сприяють обміну інформацією між країнами та народами.

Позитивні аспекти:

Доступ до світової культурної спадщини. Можливість швидкого поширення ідей. Виникнення спільних світових цінностей.

Негативні аспекти:

Загроза зникнення локальних культур. Уніфікація способу життя.

- Поширення англійської мови як універсального засобу комунікації.

- Популярність західної поп-культури у світі.

6. *Регресивний розвиток культури.* Це процес занепаду певних культурних явищ через соціальні кризи, війни, цензуру або руйнування історичної пам'яті.

- Знищення бібліотеки в Александрії – втрата унікальних знань давнини.

- Радянська русифікація в Україні – придушення національної культури, знищення діячів культури.

Культура завжди була не лише дзеркалом суспільства, а й рушійною силою його розвитку. Упродовж минулих століть вона відігравала ключову роль у формуванні цінностей, ідентичності, норм поведінки та технологічного поступу. Залежно від епохи, культурні досягнення сприяли інтелектуальному, політичному та економічному зростанню суспільств.

В античні часи (Греція, Рим) культура була осередком філософії, мистецтва та науки. Великі мислителі, такі як Платон і Арістотель, заклали основи логіки, етики та державного управління. Театр, література й архітектура сприяли розвитку громадської думки та політичних систем.

Середньовіччя, попри усталені уявлення про «темні віки», мало глибокий культурний вплив через християнську традицію. Монастирі стали центрами освіти та переписування книг, що зберегло знання античного світу для майбутніх поколінь. Готичні собори та іконопис стали виразом духовного життя, а культура лицарства – еталоном моральних норм.

Епоха Відродження (XIV–XVI ст.) стала справжнім вибухом культури. Відродження античної спадщини стимулювало розвиток науки (Коперник, Галілей), мистецтва (Леонардо да Вінчі, Мікеланджело) та літератури (Шекспір, Данте). Друкарський верстат Гутенберга (XV ст.) зробив книги доступними, що сприяло поширенню знань.

У XVIII–XIX ст. Просвітництво та романтизм вплинули на суспільний устрій: ідеї свободи, рівності, прав людини знайшли відображення в політичних змінах (Французька революція, скасування кріпацтва). Культура формувала суспільну свідомість через літературу (Вольтер, Руссо, Шевченко), музику (Бетховен, Чайковський) та мистецтво.

У XX ст. культура стала інструментом масового впливу. Кіно, радіо та телебачення перетворили мистецтво на потужний засіб формування громадської думки. Світові війни

та тоталітарні режими показали, як культура може бути як інструментом пропаганди, так і засобом опору (дисидентський рух, поезія Олеся Гончара).

Попри виклики, культура залишалася рушієм розвитку: авангардне мистецтво, джаз, рок-н-рол, поп-культура, розвиток інтернету у ХХІ столітті дали новий імпульс глобальному культурному обміну.

Висновки. Культура у всі часи була фундаментом будь-якого суспільного розвитку. Вона формувала цінності, світогляд, визначала соціальні норми, об'єднувала людей і відкривала шлях до інновацій. Розвиток суспільства нерозривно пов'язаний із культурними процесами, адже саме вони визначають рівень його свідомості, творчості та гармонії.

Культурні традиції та інститути сприяли згуртованості спільнот, регулювали взаємини між людьми та визначали соціальну

структуру. У різні епохи культура допомагала суспільствам адаптуватися до змін, зберігаючи при цьому історичну спадщину.

Культурні цінності впливали на трудову етику, підприємництво, освітній рівень та інноваційний потенціал суспільств. У країнах і регіонах з розвиненим культурним капіталом відбувалося швидше економічне зростання та соціальна мобільність.

У різні історичні періоди політична культура впливала на форми правління, розвиток демократії та становлення державних інститутів. Високий рівень громадянської культури сприяв формуванню правових і демократичних суспільств.

Без культурного розвитку неможливий гармонійний розвиток людства.

Тому підтримка культурних ініціатив, збереження національної спадщини та сприяння міжкультурному діалогу мають бути пріоритетними завданнями сучасного суспільства.

Література:

1. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: зб. наук. праць; вип. XXXII. Журнал. Київ: Міленіум, 2014. 460 с.
2. Васянович Г. П. *Мистецтва перла пахнуть морем: Поезії в 3-х кн. Кн. 3.* / Г. П. Васянович. Львів: «Сполом», 2020. 196 с.
3. Історія української культури / за заг. ред. д-ра І. Крип'якевича. Нью-Йорк, 1990. 719 с.
4. Miller M. Circe. Little, Brown and Company. 2018. 352p.
5. Nochlin L. Women, Art, and Power: And Other Essays. [Internet Archive]. (1988). URL: <https://archive.org/details/womenartpoweroth0000noch>
6. Ничкало Н. Г. (ред.) Мистецтво у розвитку особистості: монографія. Зелена Буковина, 2006, с. 224.
7. Семчишин М. Тисяча років української культури. *Історичний огляд культурного процесу. 2-ге вид., фототипне.* / М. Семчишин. Київ: АТ «Друга рука», МП «Фенікс», 1993. 550 с.
8. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. No 17. С. 23–40.
9. Чорненький Я. Я. Культурологія. Теорія. Практика. *Самостійна робота: навчальний посібник*. Київ: Центр навчальної літератури, 2004. 392 с.

References:

1. Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury [Current problems of history, theory and practice of artistic culture]: zb. nauk. prats; vyp. XXXII – collection of scientific works; issue XXXII. (Eds.) 2014. Kyiv: Millennium [in Ukrainian].
2. Vasyanovych, G. P. (2020). Mystetstva perla pakhnut morem: Poezii v 3-kh kn. Kn. 3. [The arts of pearls smell of the sea: Poems in 3 volumes]. *Knyha 3 -Book 3*. Lviv: "Spolom" [in Ukrainian].
3. Krypyakevych, I. (Eds.) (1990). Istoriia ukrainskoi kultury [History of Ukrainian culture] / Edited by Dr. New York: [in Ukrainian].
4. Miller M. Circe. Little, Brown and Company. 2018. 352 p.
5. Nochlin, L. (1988). Women, Art, and Power: And Other Essays. [Internet Archive]. Retrieved from <https://archive.org/details/womenartpoweroth0000noch>
6. Nychkalo, N.H. (Ed.). (2006). Mystetstvo u rozvytku osobystosti: monohrafiya [Art in personality development: a monograph]. Zelena Bukovyna, 224 [in Ukrainian].

7. Semchyshyn, M. (1993). Tysiacha rokiv ukrainskoi kultury [A Thousand Years of Ukrainian Culture]. *Istorychnyi ohliad kulturnoho protsesu. 2-he vyd., fototypne* – *Historical Review of the Cultural Process. 2nd ed., phototype*. Kyiv: JSC “Druha Ruka”, MP “Feniks” [in Ukrainian].
8. Chepelyk, O. (2021). Ymersyvni seredovyshcha, VR, AR v ukrainskomu suchasnomu mystetstvi остан-nikh rokiv [Immersive environments, VR, AR in modern Ukrainian art in recent years]. *Suchasne mystetstvo – Contemporary Art*, 17, 23–40 [in Ukrainian].
9. Chornenky, Ya. Ya. (2004). Kulturolohiia. Teoriia. Praktyka.[Culturology. Theory. Practice]. *Samostiina robota: navchalnyi posibnyk* – *Independent work: textbook*. Kyiv: Center for Educational Literature [in Ukrainian].

УДК 75.052.071.7(477.411)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.18>**Редько Аліса Вікторівна,**

мистецтвознавець, координатор заходів

Фундації Музею повітряних сил,

Дейтон, Огайо, США

ORCID ID: 0000-0001-9840-9370

alisa.redko.oh@gmail.com

ХУДОЖНИК АНТОН ЛОГОВ ТА ЙОГО ВІЗУАЛЬНИЙ ЩОДЕННИК БОРОТЬБИ

Метою статті є дослідження трансформації мистецького стилю українського художника Антона Логова під час війни в Україні. Зокрема, показується перехід митця від створення масштабних мистецьких інсталяцій до інтенсивної роботи над значною кількістю графічних і живописних творів, які увійшли до так званого візуального «Щоденника протипу».

У цих роботах Логов зображує як жахливі реалії війни – смерть, руйнування, страх, – так і незмінну красу життя, що пробивається крізь умови щоденного стресу, в якому опинилося українське суспільство.

Актуальність даного дослідження полягає в з'ясуванні впливу візуальних образів сучасного мистецтва на формування колективної національної ідентичності в роки війни, коли культура стає інструментом опору та самовираження. У статті класифіковано та проаналізовано три основні теми воєнної творчості Антона Логова: міські пейзажі Києва та Одеси, краєвиди Чорного моря та ілюстративні репрезентації драматичних подій – вбивств, артилерійських обстрілів, ракетних ударів, які стали страшною частиною українського сьогодення. Для досягнення цієї мети детально охарактеризовано конкретні малюнки та картини автора, художні техніки, використані для їх створення, матеріали, а також способи художнього вираження, що підкреслюють емоційну напругу та символізм.

Стаття також торкається дослідження семіотики символів і значень, які формують сучасну художню мову Логова. З особливою увагою вивчається застосування повторюваних образів сонця, та інших мотивів, що прослідковуються у роботах художника ще з 2014 року, і набувають нового звучання в умовах війни. Дослідження сприяє тлумаченню значення цих символів та мотивів, які відображають українську ідентичність у сучасному мистецтві, поєднуючи біль втрат із надією на відродження. Окремо згадано персональні та групові виставкові проекти 2024 року за участі А. Логова.

Результатом дослідження стало узагальнення і систематизація соціокультурних змін, які з початком повномасштабного російського вторгнення спричинили зміну у ставленні до щоденного життя, та до способів творчості одного із знакових художників сучасності – Антона Логова.

Ключові слова: сучасне мистецтво, українська ідентичність, Антон Логов, війна в Україні.

Redko Alisa. ARTIST ANTON LOGOV AND HIS VISUAL DIARY OF THE RESISTANCE

The article aims to study the transformation of the artistic style of the Ukrainian artist Anton Logov during the war in Ukraine. Specifically, it demonstrates the artist's transition from creating large-scale art installations to intensively working on a significant number of graphic and painted works, which form the so-called visual "Diary of Resistance." In these works, Logov portrays both the horrific realities of war – death, destruction, fear – and the enduring beauty of life that emerges through the conditions of daily stress in which Ukrainian society finds itself. The relevance of this study lies in elucidating the influence of visual imagery in contemporary art on the formation of collective national identity during wartime when culture becomes a tool of resistance and self-expression.

Three main themes of Anton Logov's wartime work are classified and analyzed: urban landscapes, Black Sea seascapes, and illustrative representations of dramatic events: murders, artillery shelling, and missile strikes. To achieve this goal, the author analyzes specific drawings and paintings in detail, along with the artistic techniques used to create them, the materials, and the modes of artistic expression that emphasize emotional tension and symbolism.

The article also explores the semiotics of symbols and meanings that shape Logov's contemporary artistic language. Particular attention is given to the use of recurring images of the sun and other motifs, traceable in the artist's works since 2014, which take on new resonance amid the war. The study also contributes to interpreting the meaning of symbols and motifs in the artist's work, which acquire special significance in the sense of reflecting

Ukrainian identity in contemporary art, intertwining the pain of loss with hope for renewal. Personal and group exhibition projects from 2024 involving A. Logov are also mentioned.

The study's result was the generalization and systematization of socio-cultural changes that, with the beginning of the full-scale Russian invasion, caused a change in the attitude towards everyday life and the creative approaches of one of today's iconic artists – Anton Logov.

Key words: contemporary art, Ukrainian identity, Anton Logov, war in Ukraine.

Вступ. 2025 рік і вже три роки повномасштабного російського вторгнення. Війни яка змінила все. Мільйони людських життів, доль, мрій і ілюзій. Змінилося все, творчість і мистецтво теж. Художник Антон Логов, давно відомий на українській мистецькій арені, визнаний майстер інсталяції з початком війни, починає малювати воєнне життя. Як і складні, наповнені сильними емоціями малюнки, малюнки «ілюстрації» до шокуючих новин, наслідків російських бомбардувань і обстрілів. Так і картини з міськими пейзажами. Але говорячи про пейзажі, зовсім не варто оцінювати їх лише як зображення місцевості. Все набагато глибше. Тут життя, життя столиці чи улюбленого рідного міста художника – Одеси у воєнному стані, його тривоги і радості, виклики та сподівання.

Дослідження трансформації творчості на прикладі окремого художника видається своєчасним та актуальним. Те, як трагедії і потрясіння, і вміння пережити їх впливали на натхнення та творчість, неодноразово були розкриті у роботах психологів. Дослідження, які вивчають вплив травм на мистецтво, розкривають глибокий і багатограний зв'язок між ними, показуючи, як травматичний досвід може формувати художній вираз у значущих способах. Дослідження та оповіді з різних галузей – психології, арт-терапії та культурного аналізу – підкреслюють, що травми часто слугують як каталізатором, так і темою у творчій роботі, впливаючи на стилі, теми та мотивацію митців.

Одна з ключових точок зору полягає в тому, що травма може надихати мистецтво як засіб обробки та передачі переживань, які важко висловити словами. Наприклад, історичні приклади демонструють, як художники спрямовували особистий біль – фізичний і емоційний – у свої роботи. Тобі Зауснер досліджує, як хвороби й потрясіння

вплинули на творчість всесвітньо відомих митців. Зауснер стверджує, що пережита травма може ініціювати нову фазу творчого розвитку. «Найбільш важкі моменти життя можуть розкрити наш найбільший потенціал для творчості і трансформації... Найгірші з часів можуть показати найкраще в нас» [11]. Але це не травма, потрясіння чи хвороба самі по собі – це можливість пережити її. Тож проблема даної статті полягає у переосмисленні життя і творчості митця під час найбільших життєвих потрясінь. «Щоденник спротиву» Антона Логова – це візуалізований щоденник боротьби українського народу проти загарбників, це щоденна рефлексія художника на новини, від яких зупиняється серце і це його візуальна відповідь на життя в умовах війни.

Матеріали та метод. Дослідженням ранньої творчості в інсталяції Антона Логова займалася Д. Чембержі [6] вона є автором статті про мистецькі інсталяції і в контексті даного дослідження ця стаття є джерелом порівняльного аналізу для зміни довоєнного і воєнного бачення митця. За роки війни Антон Логов давав інтерв'ю українським мистецьким виданням, зокрема Арт-Юкрейн [2]. Вивчення цього інтерв'ю та інших емпіричних джерел, зосереджених у періодичній пресі, сторінках соцмереж, відеороликів про виставки, дозволяють прослідкувати зміни настрою та наративи, що співвідносяться з творчістю художника. Найбільш актуальні інтерв'ю художника, широка інформація про минулі та анонси майбутніх виставок висвітлюється у публікаціях журналістів газети «Київ Вечірній» [3; 4] все це є важливими джерелами вивчення творчості митця.

Враховуючи актуальність теми дослідження, що полягає у вивченні трансформацій поглядів і візуальних рішень художника під тиском обставин; широку популярність

художника Антона Логова у контексті його творчості воєнних років, завданнями дослідження є: вивчення трансформації творчості художника у контексті війни в Україні; аналіз етапів створення, тематики та сюжетів воєнних творів; трактування символіки, дослідження художніх інтерпретацій міських краєвидів (Київ, Одеса), морських краєвидів, ілюстрацій, що відображають трагічні події сучасного українського сьогодення. Також серед завдань постає дослідження перетину художніх стилів з унікальною перспективою та експериментом Логова, а також авторські роздуми про емоційний вплив та наслідки війни та пов'язаного з нею спротиву на творчу особистість митця.

Результати. Антон Логов має величезний досвід монументальних інсталяцій, про які написано в статті Д. Чембержі [6] та у інших джерелах. У роботах художника, мазки та штрихи об'єднуються в композицію, подібно до деталей інсталяцій-скульптур. Живопис та графіка Логова немов «конструкція» на полотні, що надає їм глибокої візуальної мови. Це синергія, своєрідна циклічність творчої історії автора. Прикметно, що у 2015 Логов говорив, що за допомогою інсталяції намагається створити «живопис без полотна» [2], а зараз навпаки він створює інсталяцію на полотні. Такий експериментальний підхід до художніх технік і виражальних засобів забезпечує художнику володіння власною яскравою і соковитою художньою мовою і впізнаваність серед мистецьких робіт сучасників.

Окремо варто проаналізувати колірну палітру творів: чисті або приглушені кольори, чорний, червоний, темно синій. Художник експериментує з техніками: олійна пастель на папері, олівець, маркери, кулькова ручка, акрил на папері чи картоні. В серіях олійною пастеллю, попри пастельні кольори легкі за своєю природою, він додає багато темних відтінків, тисне на пастельний олівець.

Соціальні мережі автора стають своєрідним літописом творчості, тут він публікує свої роботи на щоденній/щотижневій основі. Напочатку, за словами художника «Метою

було швидко малювати й викладати роботи у соцмережах, аби донести ці послання та розказати про злочини війни до якомога ширшої аудиторії. Не очікував, що буде така взаємодія. Люди з усього світу шукають цю інформацію, співчують, висловлюють свою думку» [3] Тільки за попередній рік, Антон Логов бере участь у безлічі виставкових проєктів, таких як «Імпульс сьогодення» (галерея Триптих) [8], «Кімната 222» (ІПСМ) [9], «Український щоденник 2022–2023», (Український Дім) [1], «Цінності» (Музей Майдану) [6].

Кожен з цих проєктів – віддзеркалення часу в якому живуть і творять люди. Українські люди, не залежно від професії чи роду діяльності всі творять: мистецтво чи нову вільну країну або все разом. Війна стає точкою зміни для всіх. І сучасного українського мистецтва теж.

У «воєнних» роботах Антона Логова спостерігаються три основні напрямки: міські пейзажі, «ілюстрації» до жахливих новин, які сколихують інформаційний простір України та серця українців. А також, морські пейзажі. Пейзажі рідного міста художника – Одеси. Чорне море на роботах автора спокійне, але своїм спокоєм воно показує все, що відбувається навкруги. Його море, воно лишається таким як і було завжди. Коли все інше руйнується, змінюється. Війна, вибухи, страх навколо, але море – вічне. Його хвилі пізнали найбільшу філософію буття. Полотна з морськими краєвидами не просто пейзаж, але й присвята загиблим у війні мешканцям Одеси [5].

Звернімося до роботи «Вікно на море» (рис. 1) (40x65см, дерево, акрил, 2024). Вона сприймається своєрідною віконною рамою, через стереотипну білу фіранку. Без пояснень зрозуміло, що це вікно потяга що мчить до моря просторами країни. У вікні видно водойму, обласкану сонцем і корабель вдалині. Чому саме ця робота викликає таке захоплення? Бо вона передає емоцію яка наразі недоступна багатьом людям, які у зв'язку з війною змушені були виїхати з України. Емоцію подорожі до моря, шляху, літа, ностальгії. Так багато сенсів у здавалося б простій композиції.



Рис. 1. Логов Антон «Вікно на море». 40х65см. Дерево, акрил, 2024 (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)

Робота «Одеса» (рис. 2) (50х40см, полотно, акрил 2024) – композиція про море своїми яскравими кольорами у динамічному пейзажі, ніби звернення до класичного стилю Анатолія Криволапа, але з притаманною Логову мистецькою мовою, оригінальним перспективним рішенням. Тут проглядається мотив того самого сонця, що з року в рік, з твору в твір з'являється у роботах художника.

Зелені, насичені жагою до життя каштани та клени (рис. 3), блакитні небеса обрамлені

цвітінням вишні (рис. 4), сонце що приємним теплом зігріває стіни з цегли та бетону – на роботах Антона Логова. Люди що виходять зустрічати схід сонця (рис. 5). Це київська весна. Щоб малювати, як автор, треба по-справжньому любити Київ в цю пору року. Його свіжість і ранкову прохолоду, запахи та звуки. Це все є у картинах. Ця весна яка приходить не зважаючи ні на що. Життя продовжується. Але водночас тривога і неспокій сховані за різноманіттям кольорів, сміливих композиційних рішень та життєвих сюжетів відображається на багатьох творах автора. У кожній з серій можна побачити сонце. Символізм сонця у трактування автора це – символ продовження життя, після руйнації. «Графічну серію почав ще у 2014-му році. Тоді закінчилася Революція Гідності, а на сході України почалася війна. В цей період я писав картини з плямою, показував їх у Дніпрі на виставці з назвою «Точка відліку», – зазначав Антон Логов у своєму черговому інтерв'ю [4].

Антон Логов у своїх роботах, присвячених відображенню воєнних подій «Війна в Україні» показує численні трагедії, інформація про які лунає в інформаційному просторі. Його реакція на жорстокі обстріли українських



Рис. 2. Логов Антон «Одеса». 50х40см. Полотно, акрил 2024. (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)



Рис. 3. Логов Антон «Київський двір. Вишня цвіте». 65х45 см. Полотно, акрил. 2024. (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)

міст, сіл, заводів, електростанцій проявляється в його графічних і живописних роботах, якими він постійно ділиться на своїй сторінці в соцмережах.



Рис. 4. Логов Антон «Київська весна». 65х40 см. Полотно, акрил. 2024. (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)



Рис. 5. Логов Антон. «Київський Ранок», А4, папір, олійна пастель. 2024. (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)

Одна з його робіт під назвою «Вбиті українці лежать на вулицях розбитої рашистами Бучі» (рис. 6) (А4, папір, акрил, 2024) – це графічне зображення на якому знаходяться силуети закатованих мешканців київського передмістя. Цю картину художник створив у 2022 році, на той час вона була монохромною, чорно-білою з площинним зображенням. Робота була представлена на міжнародних виставках, внесена до численних каталогів зібрань українського мистецтва часів війни. У 2024 році Логов перепрочитав цю роботу, змінивши колірну палітру на чорно-червону зі вставками українських національних кольорів. В цій варіації полотно стало нагадувати картини Анрі Матісса, що зберігаються у музеї наших ворогів – російському ермітажі, «Танець» та «Музика».

Хоч у своїй творчості Логов звертається до омажів, але можливо не свідомо створив її таким чином. Ця алегорія – видається дуже сильною в контексті війни. На полотні Матіса – люди танцюють, на полотні Логова – лежать зі зв'язаними руками, мертві, поранені та замучені на вулицях української Бучі, окупованої російськими загарбниками у березні



Рис. 6. Логов Антон. «Вбиті українці лежать на вулицях розбитої рашистами Бучі». А 4. Папір, акрил. 2024. (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)

2022 року. І тут так само є сонце, як віра у відновлення після катастрофи. У інтерв'ю Логов заявляв, що ніколи не відмовиться від використання червоно-чорних кольорів у своїй творчості, оскільки, на його думку, вони передають необхідний розмах і контраст [3].

Ці самі темні кольори і похмурі тони зустрічаються у творі «Boychuk Academy» (рис. 7), створений після подій 25 березня 2024 року, коли уламки російської ракети зруйнували центральну частину корпусу, спортивний зал, конференц-хол та виставковий зал Київської державної академії дизайну і мистецтв імені Михайла Бойчука.

Тоді значних пошкоджень зазнали кафедри та аудиторії мистецького закладу. Логов зобразив дим і поламані гілки, які перетікають

в чорні сльози чи чорну кров. Ввімкнене світло в будівлі – як символ присутності людей у будівлі яку бомбардували.

Варто зазначити про високу продуктивність художника в роки війни. Багато його нових робіт створені у форматі А4 та процес їх створення – це істина документація присутності у цьому часі і просторі країни в умовах війни.

Висновки. Проведений аналіз фахової літератури, публіцистичної інформації та джерел засвідчив, що війна повернула зміщення акцентів творчості українських художників. І те, як творчість українського художника Антона Логова трансформується у зв'язку з війною в Україні. Після початку бойових дій автор почав створювати малюнки, які зображають життя і відчуття під час російських бомбардувань і обстрілів. Його метою було зафіксувати тривогу, радість, виклики та надії, які переживає кожен в умовах війни. Логов експериментує з різними техніками та матеріалами, такими як олійна пастель, олівці, фломастери, акрил, створюючи міські та морські пейзажі, а також «ілюстрації» до трагічних подій. Він використовує символіку сонця, щоб представити життя, яке відроджується після знищення. Творчість Логова викликає захоплення та емоції, ностальгію за мирним життям, надію та віру в краще майбутнє. Водночас описуючи трагедії та страхи українського суспільства під час війни. Подальші дослідження цієї теми могли б проаналізувати вплив творчості художника на сприйняття війни в Україні, досліджуючи, як його мистецтво впливає на глядача, які емоції воно викликає. Як воно допомагає висловити та зрозуміти складні почуття, пов'язані з війною. Крім того, подібне дослідження актуальне для розкриття творчості інших художників, та трансформації цієї творчості під час воєнних дій.

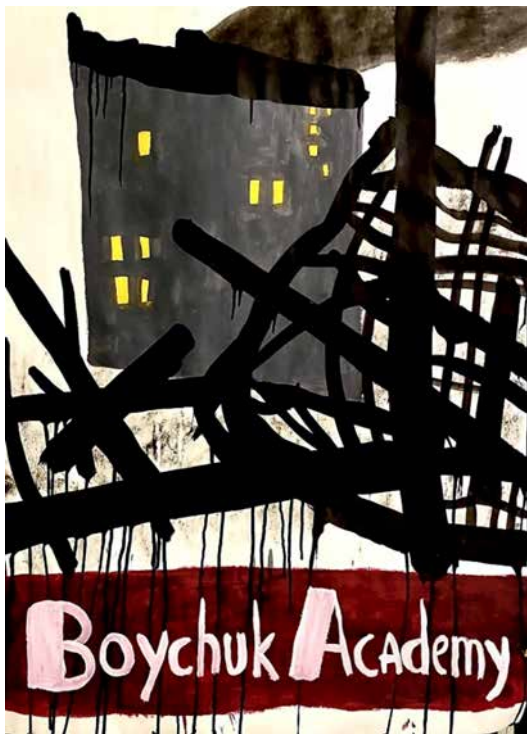


Рис. 7. Логов Антон «Розбита рашистами Академія Бойчука у Києві», 100х70. Папір, акрил. 2024. (фото зі сторінки Антона Логова на ФБ)

Література:

1. Виставковий проєкт «Український щоденник 2022–2023». Facebook. URL: https://www.facebook.com/events/966660215056442/966660225056441/?locale=uk_UA&_rdr (дата звернення: 15.05.2024).
2. Єгорушкіна Е. Антон Логов: «Інсталяція – це ідеальна форма для вираження моїх ідей». ART Ukraine. URL: <https://artukraine.com.ua/a/anton-logov--installaciya--eto-idealnaya-forma-dlya-vyrazheniya-moikh-idey/> (дата звернення: 15.05.2024).

3. Катаєва М. Київський художник Антон Логов малює «Війну в Україні». Вечірній Київ. URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/68230/> (дата звернення: 15.05.2024).
4. Катаєва М. Уламки Сонця: у столиці триває життєствердна виставка Антона Логова. Вечірній Київ. URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/73946/> (дата звернення: 15.05.2024).
5. Логов А. «Одеса. Чорне море». Facebook. URL: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2720350811446949&set=t.100004161700160&type=3> (дата звернення: 15.05.2024).
6. Чембержі Д. Мистецька логіка художника Логова через призму інсталяції. *Сучасне мистецтво*. 2018. Вип. 14. С. 337–343.
7. Чембержі Д. А. Інсталяція як візуально-комунікативна практика творення сучасного мистецького простору: дис. ... канд. мистецтвознавства: 26.00.01. Київ, 2020. 189 с. URL: https://mari.kyiv.ua/sites/default/files/inline-files/Diser_D_A_Chembergi.pdf (дата звернення: 15.05.2024).
8. Chyzenko A. Імпульс сьогодення. Triptychart. URL: <https://www.triptych-art.com/post/імпульс-сьогодення> (дата звернення: 15.05.2024).
9. Pollock, G. (2009). Art/Trauma/Representation. *Parallax*, 15(1), 40–54. <https://doi.org/10.1080/13534640802604372>
10. Serhii Kutsenko. Мистецтво України з проектом «Кімната 222», 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-Yf9t5sdr4I> (дата звернення: 15.05.2024).
11. Zausner T. When walls become doorways: creativity and the transforming illness. *Harmony*, 2007. 384 p.

References:

1. Vystavkovyi proiekt “Ukrainskyi shchodennyk 2022–2023” [Exhibition Project “Ukrainian Diary 2022–2023”]. (n.d.). Facebook. Retrieved May 15, 2024, from https://www.facebook.com/events/966660215056442/966660225056441/?locale=uk-UA&_rdr [in Ukrainian].
2. Yehorushkina, E. (n.d.). Anton Logov: “Instaliatsiia – tse idealna forma dlia vyrazhennia moikh idei” [Anton Logov: “Installation is the ideal form for expressing my ideas”]. ART Ukraine. Retrieved May 15, 2024, from <https://artukraine.com.ua/a/anton-logov--installiatsiya--eto-idealnaya-forma-dlya-vyrazheniya-moikh-idei/> [in Ukrainian].
3. Kataieva, M. (n.d.). Kyivskyi khudozhnyk Anton Logov maliuie “Viinu v Ukraini” [Kyiv artist Anton Logov paints “War in Ukraine”]. Vechirniy Kyiv. Retrieved May 15, 2024, from <https://vechirniy.kyiv.ua/news/68230/> [in Ukrainian].
4. Kataieva, M. (n.d.). Ulamky Sontsia: u stolytsi tryvaie zhyttietverdzna vystavka Antona Logova [Fragments of the Sun: Anton Logov’s life-affirming exhibition continues in the capital]. Vechirniy Kyiv. Retrieved May 15, 2024, from <https://vechirniy.kyiv.ua/news/73946/> [in Ukrainian].
5. Logov, A. (n.d.). “Odesa. Chorne more” [“Odesa. Black Sea”]. Facebook. Retrieved May 15, 2024, from <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2720350811446949&set=t.100004161700160&type=3> [in Ukrainian].
6. Chemberzhi, D. (2018). Mystetska lohika khudozhnyka Logova cherez pryzmu instaliatsii [Artistic logic of the artist Logov through the prism of installation]. *Suchasne mystetstvo – Contemporary Art*, 14, 337–343. [in Ukrainian].
7. Chemberzhi, D. A. (2020). Instaliatsiia yak vizualno-komunikatyvna praktyka tvorennia suchasnoho mystetskoho prostoru [Installation as a visual-communicative practice of creating contemporary artistic space] (Doctoral dissertation, Kyiv). Retrieved May 15, 2024, from https://mari.kyiv.ua/sites/default/files/inline-files/Diser_D_A_Chembergi.pdf [in Ukrainian].
8. Chyzenko, A. (n.d.). Impuls sohodennia [Impulse of the present]. Triptychart. Retrieved May 15, 2024, from <https://www.triptych-art.com/post/імпульс-сьогодення> [in Ukrainian].
9. Pollock, G. (2009). Art/Trauma/Representation. *Parallax*, 15(1), 40–54. <https://doi.org/10.1080/13534640802604372>
10. Kutsenko, S. (2024). Mystetstvo Ukrainy z proiektom “Kimnata 222” [Art of Ukraine with the project “Room 222”]. YouTube. Retrieved May 15, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=-Yf9t5sdr4I> [in Ukrainian].
- Zausner, T. (2007). When walls become doorways: Creativity and the transforming illness. *Harmony*, 384.

УДК 74:739/748(477)"19"

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.19>**Роготченко Олексій Олексійович,**

доктор мистецтвознавства, професор,

головний науковий співробітник

Інституту проблем сучасного мистецтва

Національної академії мистецтва України

ORCID ID: 0000-0003-4631-8260

rogotchenko2007@ukr.net

ЮВЕЛІРНІ ПРИКРАСИ ЗІ СКЛОМ ТА САМОЦВІТАМИ В УКРАЇНСЬКОМУ ВИРОБНИЦТВІ 1950-Х–1960-Х РОКІВ

Мета статті – дослідити трансформації в галузі художнього металу України і діяльності вітчизняних ювелірів, що спеціалізувалися на виготовленні прикрас упродовж 1950-х–1960-х рр. Розглянуто специфіку організаційно-творчих процесів в означеній царині. Окреслено становлення мережі приватних майстерень, окремі віхи діяльності ювелірів-ремонтників, у тому числі під проводом Ремпобуттехніки і Ремточмеханіки. Унаочнено зв'язок окремих осередків художнього металу з провідними школами Вижниці та Косова, Львова та Києва. Основна ідея дослідження пов'язана з новим асортиментом виробництв і окремих майстрів 1950-х–1960-х рр. Інструментарій дослідження складається з принципу достовірності, мистецтвознавчого, дизайнерського і менеджерського підходів, онтологічного, аксіологічного, герменевтичного, соціокультурного, крос-культурного, історико-генетичного, історико-хронологічного, історико-порівняльного (компаративного) й методу мистецтвознавчого аналізу. З-поміж основних завдань дослідження слід виділити – унаочнення імен конкретних художників, котрі працювали з прикрасами в означений період, характеристики асортименту майстерень і підприємств України в галузі 1950-х–1960-х рр. Крім того, наголошено на проблемі вивчення технік виконання виробів вказаного періоду часу, акцентовано особливості застосування ювелірно-виробного каміння і вставок зі скла та емалей, проаналізовано шляхи постачання останніх, у тому числі з закордону. Констатовано недостатню увагу у вітчизняному мистецтвознавстві до джерел інспірації окремих виробів, пов'язаних із впливами ювелірного мистецтва Кавказу (Грузії, Вірменії), країни Балтії (Литви, Латвії, Естонії). Розкрито асортимент вітчизняних підприємств, де працювали ювеліри в 1950-х–1960-х роках, а також продукцію художників, які працювали напівлегально, чи нелегально (усього близько тридцяти осіб).

Ключові слова: прикраси, скло, художній метал, кришталь, фарфор, самоцвіти, ювелірне мистецтво, емаль, традиція, мода, Україна, ХХ століття.

Rohotchenko Oleksii. GLASS AND GEMSTONE JEWELRY MADE IN UKRAINE IN THE 1950s–1960s

The purpose of the article is to investigate transformations in the art metal industry of Ukraine and the activities of domestic jewelers specializing in the manufacture of jewelry during the 1950s and 1960s. The specifics of organizational and creative processes in the specified area are considered. The formation of a network of private workshops, individual milestones of jewelers-repairers, including those led by Rempobuttechnika and Remtochmechanika, are outlined. The connection of individual centers of artistic metal with the leading schools of Vyzhnytsia and Kosov, Lviv and Kyiv is visualized. The main idea of the research is related to the new assortment of productions and individual masters of the 1950s and 1960s. The research toolkit consists of the principle of authenticity, art history, design and management approaches, ontological, axiological, hermeneutic, sociocultural, cross-cultural, historical-genetic, historical-chronological, historical-comparative (comparative) and method art analysis. Among the main tasks of the research, it should be highlighted – the visualization of the names of specific artists who worked with jewelry in the specified period, the characteristics of the range of workshops and enterprises of Ukraine in the field of the 1950s – 1960s. In addition, the problem of studying the techniques of making products of the specified time period is emphasized, the peculiarities of the use of jewelry-making stones and inserts made of glass and enamels are emphasized, and the ways of supplying the latter, including from abroad, are analyzed. Insufficient attention in domestic art studies to the sources of inspiration for individual products related to the influences of the jewelry art of the Caucasus (Georgia, Armenia) and the Baltic countries (Lithuania, Latvia, Estonia) was noted. An assortment of native enterprises, where jewelers were

employed in the 1950s and 1960s, as well as the products of artists who worked semi-legally or illegally (about thirty people in total) were revealed.

Key words: *jewelry, glass, art metal, crystal, porcelain, gems, jewelry art, enamel, tradition, fashion, Ukraine, 20th century.*

Постановка проблеми. Після Другої світової війни на об'єднаних землях України потроху почало відроджуватися виробництво біжутерії та ювелірних виробів. Однак, процеси кооперації 1920-х – початку 1930-х вже не мали права на існування від межі 1940-х – початку 1950-х рр., коли ставка ставилася на розбудову великих («колективних») підприємств, що мали працювати виключно на прибуток держави. Художник-ремісник в таких умовах отримував єдину можливість – отримувати зарплату. Як додатковий можна було розглядати прибуток у вигляді премій після перемог у соціалістичних змаганнях між підприємствами, або коли працівник зробив план п'ятирічки за чотири роки.

При цьому часто художники в умовах промислових виробництв ставали лише проєктантами ідеї виробу, авторами розробки художнього образу. А всі операції з виготовлення готових виробів лягали на плечі інших фахівців ювелірної справи. Унікальні авторські, нетиражовані вироби від 1950-х приватно замовляли у «нелегалів», майстрів, що займалися виготовленням невеликої кількості ювелірних виробів для вибагливої публіки. Але, зважаючи на те, що носіння надзвичайно коштовних ювелірних виробів привертало занадто багато уваги до походження статків, часто у цей період продавалися вироби з недорогим самоцвітним камінням, або вставками з кольорового скла та емалей.

Аналіз досліджень і публікацій. Окремо питання організаційно-творчих процесів в означеній царині досі уважно не розглядалося. Однак, окремі віхи розвитку галузі ювелірного післявоєнного часу прослідковуються за матеріалами архіву УКООПХУ-ДОЖНИК [1]. Приклади творів 1950-х – 1960-х років, застосування технік ювелірної обробки й різновиди українських традиційних прикрас розкрито у працях художника О. Гаркуса [3, с. 283–285], кандидата мистецтвознавства С. Боньковської [2, с. 751],

докторів мистецтвознавства О. Роготченка [5, с. 117–121], Р. Шмагала [9, с. 3–518], О. Школьної (зі співавторами) [7, с. 353–365; 8, с. 64–70; 10, с. 35–55]. Окремі питання розвитку ювелірного ринку України розкрито в інтерв'ю з В. М. Абрамовим [6].

Виклад основного матеріалу. З початку 1950-х років почалося повільне відновлення знищеної ювелірної промисловості на державному рівні. Дефіцит як явище породжував збочення в економіці. Монополісти державних виробництв диктували свої закони, норми, цінову політику, і вже такі «дріб'язкові» питання, як дизайн, образ чи стиль, ставали малозначущими. В усьому СРСР асортимент золотих і срібних виробів (за винятком прибалтійських республік) практично не видозмінювався. Це стосувалося й багатьох інших виробництв легкої промисловості та Міністерства промисловості будівельних матеріалів, яким була підпорядкована переважна більшість заводів і фабрик, що виробляли текстиль, гутне скло, кришталь, фарфор, фаянс, кераміку, вишивку і т. ін.

Попит набагато перевищував потужності виробництва, і впровадження художниками нових форм, моделей і прийомів оздоблення були небажаними, часом навіть небезпечними для керівництва, бо це неодмінно вимагало переобладнання знайомого робітникам процесу, порушувало часові нормативи і призводило, врешті, до недопустимого подорожчання кінцевого результату – продукції. Це у свою чергу наражало технологів на нову неприємність, що полягала в необхідності розробки та затвердження в інстанціях нових норм і технічної документації.

Майстерні металопластики в повоєнні роки зосереджувалися в системі Художнього фонду, підприємств Міністерства промисловості будівельних матеріалів (під патронатом якого працював «Укрхудожпром» і ЦХКТБ), підприємств регіональних облспоживспілок, «Ремпобуттехніки» тощо. Практично всі

тогочасні підприємства завжди мали в штатному розписі заводського художника.

З-поміж найбільш цінних прикрас для широкого вжитку вважалися твори з ювелірно-виробним камінням (гірським кришталем, бурштином, малахітом), цебто напівдорогоцінним камінням, а також із керамічними чи фарфоровими вставками, склом, емальми.

Насамперед це було продиктовано економічним складником. Митець мусив розробити ескіз і пробний екземпляр майбутнього твору, що запускали згодом у виробництво багатотисячними тиражами. Керівництво підприємства, головку й самого міністерства в такий спосіб знімало з себе відповідальність за можливий провал виробу. Разом з тим випускники технікумів та вишів, на зразок КТІЛПу (Київський технологічний інститут легкої промисловості), КДХІ (Київський державний художній інститут), ЛПДМ (Львівський інститут прикладного та декоративного мистецтва), Вижницького та Косівського художніх училищ і технікумів прикладного мистецтва на території Лаври в Києві, Дніпропетровського художнього училища, Донецького художнього училища, Художнього училища імені Самокиша в Сімферополі, працювали на посадах художників на підприємствах України.

Заводські художники – це окрема каста творчих людей, що працювали на виробництві й мусили миритися із законами тодішнього часу та ставленням до них вищих ешелонів міністерської влади. Болючим питанням залишалося впровадження вже розроблених нових зразків у виробництво. Траплялися різні, навіть курйозні, ситуації. Виробництво могло роками випускати малоцікаві в художньому плані зразки, а затвердження на художніх радах і впровадження нової сучасної моделі консервувалося на роки.

Водночас керівництво вимагало від художника розробок нових зразків, і доробок практично кожного заводського митця обчислювався сотнями нових ідей, промальованих і підготовлених до серійного чи малосерійного виробництва. Ситуацію ускладнювало те, що, як уже згадано раніше, зміни прейскурантів, норм затраченого робочого часу на кожну операцію, ціноутворення, технологій

процесу та навичок робітників були небажаними для керівництва, адже абсолютно не змінювали кінцевого результату – продажу товару та виконання плану.

Впровадження нових зразків та ідей додавали ризику та нових незручностей у реалізації. Безликий покупець величезної держави був невибагливим і не вимагав надмірної якості та нових художніх образів. А найбільша небезпека крилася в тому, що новий витвір міг не сподобатися, певний час гірше реалізовуватися чи, навпаки, сподобатися і становити конкуренцію своєму ж виробництву стосовно інших моделей. Формально заводський художник працював, його твори проходили через художні ради підприємств і міністерств. Це було своєрідним творчим звітом заводського художника і водночас виправданням заробітної платні, яка уже на початок шістдесятих років істотно перевищувала заробітки художників інших галузей.

Тому, за винятком нових зразків, замовлених і розроблених під конкретні дати: до 100-річчя від дня народження Леніна; до кожних роковин соціалістичної революції; до круглих дат перемоги у війні; до ювілеїв лідерів комуністичної партії і уряду тощо, усі інші художні розробки впроваджували на виробництвах дуже кволо й довго [1, с. 357]. Таке впровадження було політично й економічно не вигідним. Невигідним усім, крім художників. Але і тут знаходився компроміс.

Гонорар заводському художнику виплачували за зразок, що був затверджений художньою радою. Ескіз, що виставляли на обласній, республіканській чи всесоюзній художній виставці, прирівнювали до твору, а виставка йшла в залік для вступу до Спілки художників. Траплялися ситуації, коли роботи заводських художників ніколи не долали межу виставкової картини. Таке чи майже таке становище панувало не лише в ювелірній промисловості [9].

Серед підприємств, де художники працювали в традиціях, наближених до народних, слід віднести художньо-промисловий комбінат «Гуцульщина», на який переважно потрапляли лише деякі випускники Вижницького та Косівського училищ. Ці художники

відігравали надзвичайно важливу роль у формуванні, а головне, збереженні народних традицій краю. Як уже згадувалося, у Вишницькому училищі прикладного мистецтва було відкрито відділ художньої обробки металу (1957 р.), де протягом багатьох років працювало подружжя Шишкіних. Вони впровадили нові для гуцулів техніки обробки металу – філігрань, перегородчасту емаль, рельєфну гравюру.

Але введення нових технік обробки металу та мотивів орнаментики красносельської школи в навчальний процес училища відтіснило на другий план традиційну гуцульську металопластику. Крім того, це поєднання мало й позитивний ефект – значно розширило технічні можливості виготовлення виробів, сприяло відродженню виїмчастої емалі, характерної для давньоукраїнського мистецтва [3, с. 283–285].

Підприємства-монополісти через відсутність конкуренції десятиліттями випускали ті самі зразки та штучно утримували дефіцит. Вони були під опікою уряду й закону, оскільки статті Кримінального кодексу УРСР надійно охороняли державні підприємства від можливих конкурентів недержавного чи напівдержавного виробника.

Золото, діаманти та більшість інших дорогоцінних і напівдорогоцінних каменів із потенційних витворів мистецтва перетворилися на примітивну валюту, заощадження капіталів, де стабільність ціни, на відміну від девальвованого карбованця, була величиною сталою, а тому підробка грошей і виготовлення без дозволу золотих чи навіть срібних ювелірних виробів каралися однаково. Дозвіл на виготовлення чи реставрацію, крім державних заводів, мали цехи обласних побутових комбінатів – «Ремпобуттехніка». Так, на київському підприємстві «Ремпобуттехніка» працювало понад сотню робітників, обласні виробництва були значно менші, з кількістю працюючих до десяти. Серйозної конкуренції політиці державного сектора вони не створювали.

Від середини 1950-х років почали створюватися в маленьких містечках окремі ювелірні майстерні, працівники яких здебільшого займалися реставрацією та гравіруванням.

Дозволу використання дорогоцінних металів у таких майстернях практично не було. Звичайно, залишалися майстри, що працювали вдома, реставруючи старі й виготовляючи нові твори із золота та срібла, порушуючи в такий спосіб чинне законодавство та потрапляючи час від часу до кабінетів слідчих. Та в кількісній пропорції до п'ятдесятимільйонної держави три десятки нелегалів не могли реально вплинути на перебіг подій.

Позадержавне ювелірне мистецтво і ювелірне виробництво, які в цивілізованих країнах світу дотували держави в податковій політиці, в Радянському Союзі взагалі і в Україні зокрема набули слави напівкримінального промислу з гучними карними справами та цілковитим збоченням художнього процесу. Техніка й засоби виробництва залишалися старими, дідівськими, а різниця між картинками з виробами в іноземних каталогах і проспектах та реально зробленими творами декоративно-ужиткового мистецтва в заводських цехах радянської України була разючою.

Вакуум невикористаних можливостей та образного ряду в біжутерійному і ювелірному мистецтві почав заповнюватися в інший спосіб. Відродити ювелірну славу і міць знищених дореволюційних цехів і фабрик Фаберже, Маршака та інших судилося не державним установам із заводськими можливостями, а майстрам народної творчості, що здебільшого працювали на кухнях «на коліні», маючи маленький верстачок, побоюючись сусідів, щоб не заявили в міліцію про надто гучно працюючий каменеобробний механізм, переобладнаний із побутового соковичавлювача.

Технічні засоби таких майстерень були найпростішими: алмазний диск прилаштовано до двигуна від пральної машини, камера від волейбольного м'яча під ногою – саморобні міхи, зубопротезна горілка. Матеріали, що використовували майстри: мельхіор, мідь, латунь. Припій теж був саморобний: брали срібну царську полтину, додавали п'ять копійок у будь-якому наборі. Все це переплавляли й настругували грубим напилком з домішкою 209-го флюсу (винесеного другом з інститутської хімлабораторії), або додавали буру з борною кислотою в рівних частинах.

Каміння використовували спочатку «підножне». Це був сердолік з Планерського, аметистова друза з Волині, малахіт з Конго, якщо пощастило, бірюза з Шахітау – колишніх шахських копалень у пустелі на кордоні з Афганістаном, перли річні вітчизняні та заморські геліотиси й чорно-білі перлини, а до того ж бурштин (рис. 1) [4]. Подеколи митці зверталися до вставок з кольорового скла та емалей.

Так, у Києві в післявоєнний період працювало кілька комісійних магазинів, що спеціалізувалися на продажу антикваріату, живопису, посуду. За законами того часу ці магазини не мали офіційного дозволу продавати нові вироби. Тому знаходився компроміс між тим, хто здавав у продаж, і тим, хто реалізовував. Минуло понад пів століття, і важко сьогодні заявляти напевно, що рівень комісійних експозицій був нижчим від рівня художніх художондівських салонів. Це було б несправедливо, але відсутність художніх рад, звичайно, мала свої наслідки.

У київському ювелірному соціумі авторів і твори легко можна було ідентифікувати – хто з вулиці Червоноармійської чи Львівської площі (там працювали найбільші комісійні магазини), а хто з салонів на вулиці Леніна (вищого – центрального і нижчого), що були поруч із магазином «Тютюн».

Україна, рівна серед рівних, йшла практично тими ж шляхами розвитку своєї національної культури та пластичних мистецтв, що

й всі інші республіки колишнього СРСР. Звичайно, це насамперед стосується ужиткового мистецтва.

Реанімовані художні промисли при міністерствах легкої, місцевої промисловості, будівельних матеріалів та в Спілці художників намагалися відродити національне народне мистецтво. І в тих республіках, де ювелірні вироби були визнані традиційно народними, – у Грузії, Вірменії, республіках Сходу, уваги майстрам, що працювали в народних традиціях, надавали більше.

Це, безумовно, допомагало виживанню ювелірного мистецтва загалом, хоча доволі часто слугувало причиною конфлікту між художниками традиційної народної етнографічної орієнтації та представниками інших напрямків у металопластиці. Насамперед конфліктність ситуації стосувалася прийому до членів Спілки художників і закупівлі творів із виставок. Республіки Прибалтики, де питома вага ювелірного традиційного та сучасного мистецтва була достатньо великою, швидко зрозуміли економічну перевагу розвитку народних промислів.

Це сприяло прискоренню розвитку мистецтва металопластики і народженню ювелірних кооперативів й артгільей. Частка художників-ювелірів у Спілках художників Латвії, Литви, Естонії була найбільшою серед усього СРСР.

Одним із перших перейшов на творчу роботу та заснував власну художню майстерню косівчанин Роман Стринадюк. Він довгий час працював на комбінаті «Гуцульщина», а коли опинився на «своїх хлібах», то почав розвивати не лише карпатське народне ювелірне мистецтво, а й авторське професійне. Його відомі художні твори були присвячені мисливській і побутовій тематиці. Замовник диктував свій смак, і митець доволі часто мусив цьому смакові коритися [2, с. 751].

У той час (середина 1960-х) у системі художнього фонду працювали Степан Ковалюк та Михайло Катеринюк – обидва випускники Вижницького училища. Відсутність розгалуженої української професійної школи металопластики швидко почала даватися взнаки.



Рис. 1. Каблучка з бурштином-маркізом. Мельхіор з посрібненням. Скань. 1960-ті рр.

Знищені радянською владою майстерні та професійні школи дореволюційної України на довгі сорок років спровокували вакуум у ювелірному розвитку країни. Випускників Вижниць та Косова в Україні 1960-х у повному розумінні слова були одиниці. Переважна їх більшість після закінчення навчання отримували розподіл на обласні «Ремпобуттехніки» та «Ремточмеханіки», на підприємства та державні ювелірні заводи.

Майстерні «Охорони пам'яток», що працювали в Лаврському заповіднику в Києві, і цех на столичному заводі столових приборів, намагалися відродити українське ювелірство, але у своєму складі професійних художників і технологів не мали. У кращому разі це були здібні, талановиті інженери та художники споріднених спеціальностей. Ці цехи виготовляли в скромній кількості значки, медалі, кубки, емалеві вставки на ложках та виделках, а також затискачі до краваток спочатку з кабошонів, закуплених у росії. Згодом було налагоджено своє каменерізання й обробка.

Висновки. Отже, ключових художників ювелірства для української галузі від 1950-х рр. готували Вижниця, Косів, де

майстри спеціалізувалися на мосяжництві й знанні традиційних гуцульських прикрас, а також Львів та Київ. При цьому випускників за вимогами тодішньої інфраструктури галузі працевлаштовували, насамперед, до ремонтних майстерень, що працювали в межах Ремпобуттехніки і Ремточмеханіки. Деякі з них працювали напівлегально чи нелегально, що сказувалося на використанні, як правило, недорогих матеріалів (мельхіор, мідь, латунь). Загалом на вказаний період часу в галузі ювелірства України діяло близько 30 художників.

Основними техніками, в яких вони працювали у 1950-х – 1960-х рр., були філігрань, перегородчаста емаль, рельєфна гравюра, каменерізання й обробка каменю. Вставки виконувалися сердоліку, геліотісу, перлин, аметисту, малахіту, бурштину, гірського кришталю, кольорового скла, фарфору. Самоцвіти в цей час постачалися з Волині, Криму, Уралу, Західної Азії (родовища поблизу Афганістану), Африки (Конго) тощо. Продукції ювелірних майстерень у вказаний період включала значки, медалі, кубки, емалеві вставки на ложках та виделках, затискачі до краваток, прикраси.

Література:

1. Архів УКООПХУДОЖНИК. Ф. 488. Оп. 1. Спр. 9. С. 357.
2. Боньковська С. Художній метал. *Етногенез та етнічна історія населення Українських Карпат*: [у 4 т]. Т. 2: Етнологія та мистецтвознавство. Львів, 2006. С. 751.
3. Гаркус О. До історії розвитку художнього металу на Гуцульщині в другій половині ХХ – на початку ХХІ століття. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки: мистецькі обрії 2012 / Ін-т проблем сучас. мистецтва НАМ України*. Київ, 2012. Вип. 4 (14/15). С. 283–285.
4. Музей бурштину [єдиний в Україні, відкрився в Рівному 2010 р.]. URL: <https://rkm.event.net.ua> (дата звернення 11.11.2024).
5. Роготченко О. Ювелірне мистецтво України: радянський період. *Сучасне мистецтво*: [наук. зб.] / Ін-т проблем сучас. мистецтва НАМ України. Київ, 2013. Вип. 9. С. 117–127.
6. Сучасний ювелірний ринок України: [інтерв'ю з В. М. Абрамовим]. *24 карати: мода, стиль, коштовності*. 1999. № 2. С. 32–35.
7. Школьна О., Ковальчук О. Баламути – традиційні українські ювелірні прикраси ХІХ – початку ХХІ століть. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 2023. Том 6, №2. С. 353–365. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.2.2023.292162>
8. Школьна О. Сатинові та карнавальні намиста як сучасні вінтажні прикраси. *Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України*: зб. мат-лів Всеукр. наук.-практ. конф. / ред. рада А. А. Руденченко, В. І. Зайцева, О. В. Ковальчук та ін. Київ, 2024. С. 64–70.
9. Шмагало Р. Т. Мистецька освіта в Україні середини ХІХ – середини ХХ ст.: структурування, методологія, художні позиції. Львів: Укр. технології, 2005. 528 с. : іл.
10. Shkolna O., Kapitan L. Ancient Ukrainian Jewelry “Yahnusky” as Memorials of the 17th – the beginning of the 21st Centuries. *East European Historical Bulletin*. 2023. 29, p. 35–55. doi: 10.24919/2519-058X.29.292944

References:

1. Arkhiv UKOOPKhUDOZhNYK [*Archive UKOOPHUDOJNYK*]. F. 488. Op. 1. Spr. 9. P. 357 [in Ukrainian].
2. Bonkovska, S. (2006). Khudozhnii metal. Etnohenez ta etnichna istoriia naselennia Ukrainykh Karpat: [u 4 t]. T. 2: Etnolohiia ta mystetstvoznavstvo [*Artistic metal. Ethnogenesis and ethnic history of the population of the Ukrainian Carpathians: [in 4 volumes]. T. 2: Ethnology and art history*]. Lviv, P. 751 [in Ukrainian].
3. Harkus, O. (2012). Do istorii rozvytku khudozhnogo metalu na Hutsulshchyni v druhii polovyni XX – na pochatku XXI stolittia. Aktualni problemy mystetskoï praktyky i mystetstvoznavchoi nauky: mystetski obrii 2012 / In-t problem suchas. mystetstva NAM Ukrainy [*To the history of the development of artistic metal in the Hutsul region in the second half of the 20th – early 21st centuries. Current problems of artistic practice and art history: artistic horizons 2012 / Institute of problems of contemporary art of the National Academy of Sciences of Ukraine*]. Kyiv, Issue 4 (14/15). P. 283–285 [in Ukrainian].
4. Muzei burshtynu [yedynyi v Ukraini, vidkryvsia v Rivnomu 2010 r.] [*Amber Museum [the only one in Ukraine, opened in Rivne in 2010]*]. Retrieved from: <https://rkm.event.net.ua> (data zvernennia 11.11.2024) [in Ukrainian].
5. Rohotchenko, O. (2013). Yuvelirne mystetstvo Ukrainy:adianskyi period. Suchasne mystetstvo: [nauk. zb.] [*Jewelry art of Ukraine: Soviet period. Modern art: [scientific collection]*] / In-t problem suchas. mystetstva NAM Ukrainy [*Institute of problems of modern art of the National Academy of Sciences of Ukraine*]. Kyiv. Issue 9. P. 117–127 [in Ukrainian].
6. Suchasnyi yuvelirnyi rynek Ukrainy: [interviu z V. M. Abramovym] [*Modern jewelry market of Ukraine: [interview with V. M. Abramov]*] (1999). 24 karaty: moda, styl, koshtovnosti [*24 carats: fashion, style, jewelry*]. № 2. P. 32–35 [in Ukrainian].
7. Shkolna, O., & Kovalchuk, O. (2023). Balamuty – tradytsiini ukraïnski yuvelirni prykrasy XIX – pochatku XXI stolit. [*Balamuty – traditional Ukrainian jewelry of the 19th – early 21st centuries*]. Demiurh: idei, tekhnolohii, perspektyvy dyzainu [*Demiurge: ideas, technologies, design prospects*]. Tom 6 [*Volume 6*], №2. P. 353–365 [in Ukrainian].
8. Shkolna, O. (2024). Satynovi ta karnavalni namysta yak suchasni vintazhni prykrasy. Etnokulturni tradytsii v obrazotvorchoomu mystetstvi ta dyzaini Ukrainy: zb. mat-liv Vseukr. nauk.-prakt. konf. / red.rada A. A. Rudenchenko, V. I. Zaitseva, O. V. Kovalchuk ta in. [*Satin and carnival beads as modern vintage jewelry. Ethnocultural traditions in the fine arts and design of Ukraine: collection of materials of the All-Ukrainian scientific-practical conference / editorial board A. A. Rudenchenko, V. I. Zaitseva, O. V. Kovalchuk and others*]. Kyiv. P. 64–70 [in Ukrainian].
9. 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*]. Lviv: Ukr. tekhnolohii, 528 s. : il. [in Ukrainian].
10. Shkolna, O. & Kapitan, L. (2023). Ancient Ukrainian Jewelry “Yahnusky” as Memorials of the 17th – the beginning of the 21st Centuries. *East European Historical Bulletin*, 29, p. 35–55.

УДК 7:748(4-011/-015+477)"18–20"

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.20>**Руденченко Алла Андріївна,**

доктор педагогічних наук, професор,

завідувач кафедри декоративного мистецтва і реставрації

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0001-9354-8216

a.rudenchenko@kubg.edu.ua

Ковальчук Остап Вікторович,

кандидат мистецтвознавства, доцент,

професор кафедри образотворчого мистецтва,

декан факультету образотворчого мистецтва та дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0002-9178-401X

o.kovalchuk@kubg.edu.ua

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В ПРОЄКТУВАННІ СКЛЯНИХ І КРИШТАЛЕВИХ ПРИКРАС У ВИГЛЯДІ ФРУКТІВ ТА ОВОЧІВ

Мета статті – розкрити специфіку розробки дизайну скляних прикрас у вигляді фруктів та овочів за допомогою штучного інтелекту. Окремлено походження муляжів і так званих «симуляцій», поширених на ринку Європи з середини ХХ століття, коли набули популярності твори з оргскла та пластику, що імітували справжні їстівні смаколики. Унаочнено поширення введення скляних камінців в топіарії, котрими модно було прикрашати інтер'єри в Європі, та зокрема Україні від 1980-х років. Охарактеризовано формування традиції прикрашання «дерев» скляним камінням або формами стилізованих квітів чи фруктів (плодів), орієнтуючись на вимоги до ікебани та карликових дерев, як символічного втілення побажання добробуту. Основна ідея дослідження базується на трансформації інструментів дизайну на початку ХХІ століття, коли проєктування декорацій-муляжів для вітальної зони помешкань чи маркетів здійснюється за допомогою штучного інтелекту. Методологія дослідження включає поєднання принципів, підходів і методів. Використано принципи достовірності, всебічності та хронологічний принцип, дизайнерський, мистецтвознавчий підходи; аксіологічний, онтологічний, історико-хронологічний, компаративний, крос-культурний, соціокультурний методи, а також методи типологізації, іконографічного та мистецтвознавчого аналізу. Серед ключових завдань дослідження необхідно виокремити розкриття специфіки становлення нових форм дизайн-проєктів творів у виглядів фруктів та овочів зі скла та кришталю, які не завжди можуть бути реалізовані у матеріалі, виконаних за допомогою інструментів штучного інтелекту, котрі сприяють розвитку галузі вітчизняного промислового виробництва прикрас інтер'єру та біжутерії; уточненні визначення походження подібних творів, що активно поширюються останнім часом мережею інтернет. Наведено приклади реалізованих у матеріалі форм, котрі відрізняються від естетично привабливих «апетитних» проєктів, виконаних за допомогою штучного інтелекту.

Ключові слова: прикраси, скло, кришталю, топіарії, мода, муляжі, біжутерія, штучний інтелект, дизайн, проєкт, композиція, кришталева скульптура.

Rudenchenko Alla, Kovalchuk Ostop. ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE DESIGN OF GLASS AND CRYSTAL JEWELRY IN THE FORM OF FRUITS AND VEGETABLES

The purpose of the article is to reveal the specifics of the development of the design of glass ornaments in the form of fruits and vegetables using artificial intelligence. The origin of dummies and so-called "simulations" is outlined, which have been widespread on the European market since the mid-20th century, when works made of plexiglass and plastic that imitated real edible delicacies became popular. The spread of the introduction of glass pebbles into topiary, which was fashionable to decorate interiors in Europe, and in particular Ukraine, since the 1980s, is illustrated. The formation of the tradition of decorating "trees" with glass pebbles or shapes of stylized flowers or fruits (fruits) is characterized, focusing on the requirements for ikebana and dwarf trees as a symbolic embodiment of the wish for well-being. The main idea of the study is based on the transformation of design tools

at the beginning of the 21st century, when the design of dummies for the living area of apartments or markets is carried out using artificial intelligence. The research methodology includes a combination of principles, approaches and methods. The principles of reliability, comprehensiveness and the chronological principle, design, art history and approaches were used; axiological, ontological, historical-chronological, comparative, cross-cultural, socio-cultural methods, as well as methods of typology, iconographic and art history analysis. Among the key tasks of the research, it is necessary to highlight the disclosure of the specifics of the formation of new forms of design projects of works in the form of fruits and vegetables made of glass and crystal, which cannot always be implemented in the material, made using artificial intelligence tools, which contribute to the development of the domestic industrial art of interior decorations and costume jewelry; clarified definitions of the origin of such works, which have been actively distributed recently via the Internet at the beginning of the 21st century. Examples of forms realized in the material are given, which differ from aesthetically attractive "appetizing" projects made with the help of AI.

Key words: jewelry, glass, crystal, topiary, fashion, dummies, costume jewelry, artificial intelligence, design, project, composition, crystal sculpture.

Постановка проблеми. Український ринок прикрас інтер'єру та біжутерії початку ХХІ сторіччя заповнили проекти скляних та кришталевих творів у вигляді фруктів, овочів, жолудів, квітів. Ця продукція через свою естетичну привабливість постійно шириться у вітчизняних соціальних мережах, привертаючи велику увагу. Причому авторами контенту щодо одних і тих само проектів часто вказано абсолютно різних людей, що нагадує «вкиди» в інтернет-сторінки користувачів ненав'язливої реклами. Об'єкти з подібних публікацій виконані за допомогою інструментів штучного інтелекту, але часто видаються за продукцію окремих фірм, хоча за способами подачі візуалізацій стає зрозуміло, що вони не реалізовані у матеріалі.

Аналіз досліджень і публікацій. Про скляні прикраси інтер'єру та біжутерію з мотивами фруктів, овочів, квітів, плодів, виконані у вигляді візуалізацій за допомогою штучного інтелекту, спеціальних досліджень майже не виявлено. Однак, можна фіксувати публікації користувачів, або їх імітації в соціальних мережах, пов'язані з завірусовуванням подібного контенту у всесвітній мережі інтернет. Враховуючи сучасні інструменти ШІ, пов'язані з генеруванням ним контенту, окремо варто виділити публікації про чат-боти ChatGPT, Jasper, Gemini, Microsoft Copilot, Chatsonic, Perplexiti AI, Charakter AI, розміщені в провідних блогах з інтернет-маркетингу [5].

Ці інструменти, котрі дозволяють підтримувати «в тонусі» зорієнтованого на споживання естетично привабливих творів (проектів, візуалізацій) у вигляді скляних /

кришталевих овочів, фруктів, квітів, плодів різних рослин, дозволяють відкрити нову еру споживання уявного, а не реального продукту, в описах до якого можуть міститися неточності, недостовірна інформація тощо.

З-поміж праць, присвячених колекціям скляних форм фруктів та овочів варто назвати Джессіку Лі Хестер, котра видала розвідку «Помилюйтеся цими витонченими скляними моделями фруктів, що гниють» з виставки Гарвардського музею природної історії 2019 р. [10].

Власне історії скляних прикрас у вигляді фруктів та овочів, горіхів були присвячені публікації низки дослідників новорічно-різдвяних скляних іграшок. Зокрема книга Коллінз Ейс «Історії великих традицій Різдва», що вийшла друком у Мічигані 2021 р. [8]. А також монографічна стаття Марини Лук'янової «Історія іграшок: українська ялинкова прикраса від ХІХ століття до сьогодення», видана 2024 р. на платформі VOGUE [3]. Вінтажним чеським скляним прикрасам та біжутерії приділила увагу мистецтвознавець Ольга Школьна у науковій розвідці «Сатинові та карнавальні намиста як сучасні вінтажні прикраси», представлений на Всеукраїнської наукової конференції в Києві 2024 р. «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України» [6, с. 64–70].

Виклад основного тексту дослідження. Наприкінці ХVІ сторіччя у Німеччині в тюрінгському місті складувів Лауша було розроблено технологію виготовлення скляних різдвяних прикрас у вигляді фруктів та горішків, котрими почали прикрашати деревця під час новорічних свят [8]. В ХІХ столітті

фахівці богемських виробництв, які на той час існували вже понад десять сторіч, зокрема «Яблонця-над-Нісою (нині Габлонця)» [6] та Железного Броду розробили низку технологій виготовлення кольорового скла, які почали використовувати в біжутерії та для створення декоративних оздоб інтер'єрів.

В середині XIX століття декоративні намистини, а також аксесуари у формі квітів і фруктів вже широко експортувалися з Німеччини та Чехії [7; 9] до низки країн Європи. Так великий попит на подібні товари був у Англії, де місцеві склярі навіть пробували підробляти дорогі різновиди товарів цього сегменту. На 1892 р. у Гарвардському музеї природної історії було влаштовано постійно діючу експозицію зі скляними фруктами [10]. Наприкінці XIX століття на Донеччині в Україні вже діяв Костянтинівський скляний завод, котрий також виготовляв подібний асортимент товарів [4; 11].

У добу ар деко на початку XX століття (1924–1932 рр.) поширилася мода на скляні овочі, фрукти та квіти зі слідами легкої зів'ялості, завдяки якій митці-склороби могли демонструвати свою віртуозну майстерність у виготовленні предметів такого ґатунку. Плоди із ледь помітними слідами гниття, що відповідали естетиці модерну – ар деко, в окреслений відрізок часу виконував визнаний тогочасний майстер Рудольф Блашка (потомствений складув з Північної Богемії) [10].

Він створював на замовлення Гарвардського музею природної історії протягом понад сорока років колекцію скляних муляжів, уражених різними типами грибку, як наочний посібник. Так, «Моделі фруктів є частиною більшої творчості Рудольфа Блашки та його батька Леопольда, чеських художників, які провели п'ять десятиліть, створюючи рослини зі скла. У музеї є 4300 таких докладних моделей, що зображують 780 видів та відомих під загальною назвою "Колекція скляних моделей рослин Блашки" (неформальніше і лагідніше – "Скляні квіти")» [10].

Синхронно за часом до теренів УРСР увійшла мода на скляні форми фруктів, горішків, пізніше овочів, що чіплялися на прищепках до новорічних ялинок. Від середини

XX століття смаколики-муляжі, виконані зі скла та кристалю стали розвагою та репрезентативним елементом у вітальнях, різних салонах, крамничках як рекламний трюк та модна цікавинка.

Від 1980-х рр. скляні кульки, квіточки, плоди додатково також стали затребувані в дизайні топіаріїв – деревець-бонсаїв, що встановлювалися у приміщеннях, інтер'єри яких були зорієнтовані в оформленні на далекосхідний мінімалізм. Ці твори органічно сприймалися як побажання добробуту помешканню згідно філософії фен-шуй.

Після Міленіуму скляні традиційні прикраси-фрукти чи -овочі стали розробляти за допомогою ШІ. Такі непересічні дизайн-проекти, здебільшого, лишаються візуалізаціями не реалізованих у матеріалі, досконаlih за естетичними параметрами краси, скляних (кришталевих) творів означеного сегменту.

3-поміж найбільш поширених інструментів, що застосовуються для таких творів сьогодні використовують ChatGPT, Gemini, Jasper, Microsoft Copilot, Perplexiti AI, Chatsonic, Charakter AI. Натомість отримані за допомоги ШІ дизайн-проекти мають не рукотворну природу, натомість системно привертають увагу користувачів соцмереж, і вирізняються подеколи штучно видуманими історіями про походження таких речей, їх матеріали створення, авторів [5]. 3-поміж останніх публікацій на цю тему варто виділити скляні фрукти, викладені на Фейсбуці та Інстаграмі упродовж жовтня – грудня 2024 р. [1; 2].

На цих візуалізаціях можна побачити не лише муляжі фруктів зі скла ґатунку порічки, жовтої малини, черешні, вишні, агрусу, абрикоси, ожини, лохини, а й набори прикрас – намисто й сережки з ожиною, ланцюжок з вишнею тощо (Рис. 1а, 1б, 1в, 1г, 1д) [1].

Висновки. Отже, скляні різдвяні прикраси були винайдені 1597 р. у Тюрінгії і мали форму горіхів і фруктів для оздобу дерев, й спочатку імітували смаколики. У XIX столітті розпочався бум виготовлення прикрас й інтер'єрних оздоб, що імітували більш дорогі самоцвіти, в Богемії, Німеччині, Україні. З чеського Габлонця та баварського Лауша форми скляних фруктів,



Рис. 1а, 1б, 1в, 1г, 1д. Фото з сайту:

<https://www.facebook.com/groups/1964432177139063>

Ще одна партія креативних візуалізацій дизайн-проектів з кришталевого скла включає плоди гранату, винограду, лохини, суниці, хурми, вишні, яблука, апельсину (Рис. 2а, 2б, 2в, 2г, 2д, 2е, 2є, 2ж, 2з) [2].



Рис. 2а, 2б, 2в, 2г, 2д, 2е, 2с, 2ж, 2з. Фото з сайту <https://www.facebook.com/search/top/?q=%D0%A4%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%8B%20%D0%B8%20%D1%8F%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D1%8B%20%D0%B8%D0%B7%20%D1%85%D1%80%D1%83%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F> від Ngân Ruby

Причому справжні аналоги, втілені у матеріалі, наразі продають на Joom, Temu, AliExpress, Alibaba, soobe.com, Rozetka (виноград, яблуко, ананас, вишня, груша, гарбуз, помідор, перець тощо) під назвою кришталеві скульптури (Рис. 3а, 3б, 3в).



Рис. 3а, 3б, 3в. Фото з сайту: https://www.google.com/search?sca_esv=cee82657679d0f25&sxsrf

квітів, горішків почали експортувати до більшості країн Європи. З часом муляжі зі скла почали колекціонувати. Зокрема, на 1892 р. вже діяла постійна експозиція з цими предметами у Гарвардському музеї природної історії.

У 1924–1932 рр. на час активного розвитку ар деко у моду ввійшли скляні фрукти та овочі з легкими слідами зів'ялості, що демонструвало віртуозну майстерність окремих художників. Плоди, що гниють, в означений період були створені Рудольфом Блашкою. Крім цього, з другої половини 1930-х мода на скляні імітації фруктів, горіхів, надалі овочів увійшла до теренів УРСР у вигляді ялинкових прикрас на прищепках. З другої половини XX століття муляжі-смаколики зі скла й навіть кришталю викладалися у вітальнях і крамничках як елемент реклами. У 1980-х рр. паралельно ширилася мода в дизайні інтер'єру на топії – деревця-бонсаї, що за далекосхідними

традиціями прикрашалися скляними кульками, які могли імітувати фрукти, плоди і квіти задля побажань добробуту в межах ідей фен-шую.

З початку XXI сторіччя традиційні скляні прикраси у вигляді фруктів та овочів почали створювати за допомогою штучного інтелекту. Ці дивовижні дизайн-проекти, як правило, лишаються тільки візуалізацією неіснуючих, але довершених за естетичними критеріями, скляних і кришталевих виробів цього сегменту. Найбільше для розробки подібного контенту прийнято застосовувати ChatGPT, Jasper, Gemini, Microsoft Copilot, Chatsonic, Perplexiti AI, Charakter AI. Але отримані з допомогою цих інструментів штучного інтелекту дизайн-проекти не рукотворні, хоча й неодмінно привертають увагу користувачів різноманітних соцмереж, та вирізняються інколи штучно створеними історіями про їх походження, матеріал, авторів.

Література:

1. Зайнап Молдосанова. [Скляні фрукти]. 2024. URL: <https://www.facebook.com/groups/1964432177139063> (дата звернення: 15.12.2024 р.).
2. Конкаліді Олена. Фрукти та ягоди з кришталю від Ngân Ruby. 2024. URL: <https://www.facebook.com/search/top/?q=%D0%A4%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%8B%20%D0%B8%20%D1%8F%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D1%8B%20%D0%B8%D0%B7%20%D1%85%D1%80%D1%83%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F> (дата звернення: 16.12.2024 р.).
3. Лук'янова Марина. Історія іграшок: українська ялинкова прикраса від XIX століття до сьогодення. 2024 р. VOGUE. URL: <https://vogue.ua/article/culture/lifestyle/istoriya-igrashok-ukrajinska-yalinkova-prikrasa-vid-hih-stolitnya-do-sogodennya-57872.html> (дата звернення: 13.12.2024 р.).
4. Скляна легенда. Історія ялинкових прикрас Костянтинівки (за матеріалами Володимира Березіна та Андрія Новосельського, 11 грудня 2000 р.). URL: <https://v-variant.com.ua/article/konstantinovka-el-igrushki/> (дата звернення: 13.12.2024 р.).

5. ТОП 7 найкращих чат-ботів зі штучним інтелектом. 03.12.2024. URL: <https://hostiq.ua/blog/ukr/best-ai-chat-bots/> (дата звернення: 13.12.2024 р.).
6. Школьна О. Сатинові та карнавальні вінтажні намиста. Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України: зб. мат-лів Всеукраїнської наукової конференції. Київ, 2024. С. 64–70.
7. Český ráj. URL: <http://m-old.cesky-raj.info/ru/kultura/kamny-y-juvelyrnye-ukrashenyja-v-cheshskom-rae/tradycy-stekolnogo-proyzvodstva-v-cheshskom-rae.html> (дата звернення: 17.04.2024).
8. Collins Ace. Stories behind the great traditions of Christmas. Grand Rapids, Michigan: Zondervan, 2021. URL: https://archive.org/details/storiesbehindgre0000coll_p5i3 (date of application: 06.12.2024).
9. Gablonz. URL: <https://british-kotik.livejournal.com/56027.html> (дата звернення: 17.04.2024).
10. Leigh Hester Jessica. Feast Your Eyes on These Delicate Glass Models of Decaying Fruit. 27 august 2019. URL: <https://www.atlasobscura.com/articles/glass-models-harvard-diseased-fruit> (date of application: 13.12.2024).
11. Pyvovarov Serhii, Євген Спірін. Бабель. URL: <https://babel.ua/ru/texts/74831-vatnyy-yakut-kartonnyy-ded-moroz-krolik-na-prishchepke-propaganda-kosmosa-i-kukuruzy-istoriya-sovetskih-elochnyh-igrushek-i-ukrasheni-ochen-mnogo-foto> (дата звернення: 06.12.2024).

References:

1. Zainap Moldosanova (2024). [Skliani frukty]. [*Glass Fruits*]. Retrieved from: <https://www.facebook.com/groups/1964432177139063> (date of application: 15.12.2024) [in Ukrainian].
2. Konkali, O. (2024). Frukty ta yahody z kryshaliu vid Ngân Ruby [*Fruits and berries from crystal by Ngân Ruby*]. Retrieved from: <https://www.facebook.com/search/top/?q=%D0%A4%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%8B%20%D0%B8%20%D1%8F%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D1%8B%20%D0%B8%D0%B7%20%D1%85%D1%80%D1%83%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F> (date of application: 16.12.2024) [in Ukrainian].
3. Lukianova, M. (2024). Istoriia ihrashok: ukrainska yalynkova prykrasa vid XIX stolittia do sohodennia [*History of toys: Ukrainian Christmas tree decorations from the 19th century to the present*]. VOGUE. Retrieved from: <https://vogue.ua/article/culture/lifestyle/istoriya-igrashok-ukrajinska-yalinkova-prikrasa-vid-hih-stolittya-dosogodennya-57872.html> (date of application: 13.12.2024 r.) [in Ukrainian].
4. Skliana lehenda (2000). Istoriia yalynkovykh prykras Kostiantynivky (za materialamy Volodymyra Berezina ta Andriia Novoselskoho) [*Glass Legend. The History of Kostiantynivka Christmas Tree Decorations (based on materials by Volodymyr Berezin and Andriy Novoselsky)*]. Retrieved from: <https://v-variant.com.ua/article/konstantinovka-el-igrushki/> (date of application: 13.12.2024 r.) [in Ukrainian].
5. TOP 7 naikrashchykh chat-botiv zi shtuchnym intelektom [*TOP 7 best chatbots with artificial intelligence*] (03.12.2024). Retrieved from: <https://hostiq.ua/blog/ukr/best-ai-chat-bots/> (date of application: 13.12.2024 p.).
6. Shkolna, O. (2024). Satynovi ta karnavalni vintazhni namysta. Etnokulturni tradytsii v obrazotvorchomu mystetstvi ta dyzaini Ukrainy: zb. mat-liv vseukrainskoi naukovoï konferentsii [*Satin and carnival vintage beads conf. Ethnocultural traditions in the fine arts and design of Ukraine: collection of materials of the All-Ukrainian scientific conference*]. Kyiv, Pp. 64–70 [in Ukrainian].
7. Český ráj (2024). Retrieved from: <http://m-old.cesky-raj.info/ru/kultura/kamny-y-juvelyrnye-ukrashenyja-v-cheshskom-rae/tradycy-stekolnogo-proyzvodstva-v-cheshskom-rae.html> (date of application: 17.04.2024) [in Czech].
8. Collins Ace (2021). Stories behind the great traditions of Christmas. Grand Rapids, Michigan: Zondervan. Retrieved from: https://archive.org/details/storiesbehindgre0000coll_p5i3 (date of application: 06.12.2024).
9. Gablonz (2024). Retrieved from: <https://british-kotik.livejournal.com/56027.html> (date of application: 17.04.2024).
10. Leigh Hester Jessica (27 august 2019). Feast Your Eyes on These Delicate Glass Models of Decaying Fruit. Retrieved from: <https://www.atlasobscura.com/articles/glass-models-harvard-diseased-fruit> (date of application: 13.12.2024) [in English].
11. Pyvovarov S., Spirin, Y. Babel (2024) [*Babel*]. Retrieved from: <https://babel.ua/ru/texts/74831-vatnyy-yakut-kartonnyy-ded-moroz-krolik-na-prishchepke-propaganda-kosmosa-i-kukuruzy-istoriya-sovetskih-elochnyh-igrushek-i-ukrasheni-ochen-mnogo-foto> (date of application: 06.12.2024) [in Ukrainian].

УДК 75.071.2:75.021.42

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.21>**Сидор Михайло Богданович,**

кандидат мистецтвознавства, доцент,

доцент кафедри вокально-хорового, хореографічного

та образотворчого мистецтва

Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

ORCID ID: 0000-0003-1616-6075

Mykhailo_Sydor@i.ua

ФОРМУВАННЯ ВИКОНАВСЬКОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ХУДОЖНИКА КРІЗЬ ПРИЗМУ ШВИДКОГО МАЛЮВАННЯ

Висвітлюється актуальність швидкого малювання, ведеться розбір його природи, дієвості та функціонування як компонента, засобу і прийому формування виконавської майстерності художника. Розкриваються спільні наративи для усіх видів швидкого малюнка, диференціюються характерні кожному завдання та вихідні позиції щодо безпосередньої їх реалізації як у навчанні здобувачів певного образотворчого фаху, так і в практиці уже зрілих художників, підтриманні й удосконаленні ними своєї професійності. Мета статті – розкрити специфіку видів швидкого малювання, визначити і обґрунтувати актуальність звернення до такого малювання як чинника і засобу удосконалення художньо-виконавської майстерності. Матеріали і методи. Ключовий принцип розкриття піднятої проблеми – комплексний підхід. Диференційований розбір кожної позиції, визначення певних базисів, домінант і пріоритетів, доцільності та значимості швидкого малювання передбачав застосування конкретних методів роботи. Основні серед них: пошуково-бібліографічний, мистецтвознавчий, інтегративний, загального і локального спостереження, художнього аналізу, порівняння, абстрагування, систематизації, реконструювання тощо. Наукова новизна. Комплексно проаналізовано сутність і функції швидкого малювання, обґрунтовано його значимість як модератора художньо-виконавської майстерності. Вперше розкрито взаємоінтегрованість видів швидкого малювання у пошуках і розробках композицій творів; визначено п'ять ключових аспектів як спонук застосування швидких малюнків в образотворчій практиці і здобувачів того чи того мистецького фаху, і уже зрілих художників. Висновки. Художня діяльність в світлі розглядуваного носить комплексний характер. Ключем постає системна робота над собою, яка включає (повинна включати) виконання різноманітних тренувальних завдань, вправлень, звернення до такого малювання, яке іменуємо «швидким». Завдяки своїй природі, змістам і способам реалізації це малювання є важливим і значимим з різних сторін, оскільки наділене цінними вишкільними властивостями. Актуалізаторами швидкого малювання і в навчальному процесі, і в професійній діяльності автор виводить: зручність, відносну простоту його виконання; локаційну доступність; спрямованість на якісне оволодіння фахом, підтримання рівня набутої майстерності, її покращення; потребу в удосконаленні сприймання дійсності; ефективність у пошуках і розробках композицій творів.

Ключові слова: художник, діяльність, виконавська майстерність, шляхи формування, швидкий малюнок (скетчинг).

Sydor Mykhailo. FORMATION OF AN ARTIST'S EXECUTIVE SKILL THROUGH THE PRISM OF FAST DRAWING

The relevance of rapid drawing is highlighted, its nature, effectiveness and functioning as a component, means and method of forming the artist's performing skills are analysed. Common narratives for all types of rapid drawing are revealed, the tasks characteristic of each are differentiated and the starting positions regarding their direct implementation are distinguished both in the training of applicants for a certain fine art profession and in the practice of already mature artists, maintaining and improving their professionalism. The purpose of the article – is to reveal the specifics of types of rapid drawing, to determine and justify the relevance of resorting to such drawing as a factor and means of improving artistic and performing skills. Materials and methods. The key principle of revealing the problem raised is a comprehensive approach. A differentiated analysis of each position, determination of certain bases, dominants and priorities, feasibility and significance of rapid drawing involved the use of specific methods of work. The main ones are: search and bibliographic, art history, integrative, general and local observation, artistic analysis, comparison, abstraction, systematization, reconstruction, etc. Scientific novelty. The essence and functions of rapid drawing are comprehensively analysed, and its significance as a moderator of artistic and performing skills is substantiated. For the first time, the inter-integration of types of rapid drawing in the search

and development of compositions of works is revealed; five key aspects are identified as the motivation for the use of rapid drawings in the visual practice of both applicants for a particular artistic specialty and already mature artists. Conclusions. Artistic activity in the light of the considered is of a complex nature. The key is systematic work on oneself, which includes (should include) the performance of various training tasks, exercises, and resorting to such drawing, which we call «fast». Due to its nature, contents and methods of implementation, this drawing is important and significant from various sides, since it is endowed with valuable educational properties. The author identifies the actualises of fast drawing in both the educational process and professional activity as: convenience, relative simplicity of its execution; locational accessibility; focus on high-quality mastery of the profession, maintaining the level of acquired skill, its improvement; the need to improve the perception of reality; efficiency in searching for and developing compositions of works.

Key words: artist, activity, performing skills, ways of formation, quick drawing (sketching).

Вступ. Професійний рівень художника формується, а водночас і презентується багатьма аспектами. Ключовим тут безумовно постає талант, обдарованість до мистецтва, здатність діяти і виражатися на відповідний художній лад [10, с. 107]. Однак те, що безпосередньо «запрограмовано» природою, чим людина «обдарована» від народження, потребує належної підтримки упродовж усього життя [2, с. 8]. І це є важливою закономірністю, таким собі «типовим нормативом» забезпечення повноцінної реалізації природних задатків.

Маючи відповідне художнє обдарування та реально скерувавши своє життя у світ образотворчості, людина проходить певний «обов'язковий» або ж всякий «опосередкований» чи «побіжний» вишкіл обраної мистецької діяльності, улюбленого виду художньо-творчої роботи [5, с. 67]. Далі, уже як «дипломована» особистість, з набутим конкретним фахом, або як самоук, без відповідної мистецької освіти, художник не зупиняється на досягнутому. Адже ключовим кредо всякого істинного митця є не лише майстерне володіння своїм фахом [3, с. 30], а й потреба у постійному удосконаленні його [8, с. 46]. Стаючи «правилом», цей наратив спонукає до побудови такого алгоритму художнього життя, такий шлях подачі себе через мистецтво, в якому неодмінним є розширення й покращення набутого творчого досвіду, сформованих знань, компетенцій, вироблених умінь і навичок художньо-практичної діяльності. І саме тут предметом нашого зацікавлення виступає один із напрямів такого удосконалення – вид художньо-практичної роботи, який зазвичай називаємо «швидкий малюнок» («швидке малювання»).

Аналіз досліджень і публікацій. Розкриваючи підняте питання, ми проаналізували стан його бачення та дослідженості в світлі сучасних тенденцій підготовки майбутніх художників, педагогів-художників, також концепцій та реальних підходів уже сформованих митців (живописців, графіків, скульпторів, дизайнерів, архітекторів) до самовдосконалення, підтримування і підвищення свого технічно-виконавського рівня, належної професійної вправності у роботі з використовуваними матеріалами, інструментами і т. ін. В результаті ми побачили картину, де низка аспектів розглядуваного явища реально перебувають на вістрі мистецтвознавчої аналітики, піддаються цілеспрямованому вивченню та жвавому обговоренню з позицій дієвості швидкого малювання як невід'ємного компонента у здобутті мистецької освіти (за відповідними профільними напрямками та освітніми рівнями), формуванні зображувальних умінь у тих чи тих сферах образотворчості (О. Белянський [2]; С. Крижевська [4]; Л. Кулініч [5]; І. Макушина [7]; А. Нікітін [8]; О. Піддубна [10]; Л. Полудень [11]), у дизайнерській, інших діяльностях мистецького спрямування (І. Гаюк [3]; Г. Локарева [6]). Цікавими й безумовно важливими постають наукові розвідки і доводи про соціо- та культуротворчу значимість сучасних скетчингових практик, їх актуалізацію та реальну дієвість у сьогоденні (У. Балан, С. Пашукова [1]; С. Пашукова, Д. Чембержі, А. Дубрівна [9]).

Окрім означених вище доробків, які послужили у нашій праці певним базовим матеріалом для проведення відповідних співставлень, порівнянь, визначень, всякої іншої предметної аналітики, є ще чимало таких, що

також актуальні і значимі для розкриття піднятої нами проблеми. Проте, і в цих, і в решті наукових працях, які потрапили у поле нашого зору, предмет нашого дослідження розглядається побіжно, а аспекти його дієвості, властиві йому вихідні позиції не є ключовими. Тому вповні можна вважати, що тематичне спрямування цієї наукової розвідки є актуальним і доречним.

Мета статті – розкрити специфіку різновидів швидкого малювання, визначити і обґрунтувати актуальність звернення до такої зображувальної практики як чинника і засобу удосконалення виконавської майстерності.

Матеріали і методи. Ключовим принципом висвітлення піднятої проблеми, визначення її актуальних складових, окреслення механізмів їх безпосередньої дієвості, обґрунтування їх результативності став комплексний підхід до роботи. Розглядаючи досліджуване явище з різних сторін, ми прагнули зв'язати в єдине ціле сутнісну природу швидкого малюнка, його конкретні (за специфікою вираження) прикладні можливості, їх місце і роль саме у практичному вишколі художника, його безпосередній роботі над удосконаленням своєї виконавської майстерності. Диференційований розбір кожної із цих позицій, визначення тут певних базисів, домінант і пріоритетів, доведення їхньої доцільності, значимості передбачав застосування низки конкретних методів роботи. Основні серед них: пошуково-бібліографічний, мистецтвознавчий, аналізу і систематизації, компаративний, інтеграційний, також методи загального та локального спостереження, предметно-змістової інтерпретації, художньо-стилістичного аналізу, синтезу, суб'єкт-об'єктного моделювання, реконструювання, абстрагування тощо.

Результати. В теоретичному і практичному аспектах розкриття такого поняття як зображувальна діяльність так чи інакше торкаємося так званого «швидкого малюнка», «швидкого малювання». Оперуючи цими термінами, говоримо не про якусь одну техніку виконання графічного чи живописного зображення, і не про якийсь конкретний спосіб творення того чи іншого малюнка. Тут маємо

на увазі цілу групу видів малюнків (продуктів графічної та / або живописної роботи), які з'являються в результаті певних «швидких» (короткотривалих) зображальних процесів – відносно миттєвих, обмежених у часі [7, с. 77], з особливими манерами художнього трактування (вираження) відтворюваного [9, с. 313]. Останнім часом у всяких приватних розмовах, у мистецтвознавчих дискусіях про специфіку тих чи тих видів зображувальної діяльності все частіше актуалізується англійський термін «скетч» (англ. «sketch», буквально – ескіз, нарис, похідний від грец. «σκήτσο» [2, с. 34]), яким, власне, й означаються швидкі (короткотривалі) малюнки [1, с. 47].

У сказаному йдеться про начерк, замальовку, етюд, ескізу намітку, крокі. Саме їх, як продукти відповідного художнього процесу, прийнято іменувати «швидкими малюнками» [10, с. 108]. Зводячи сутності такого малювання до спільного знаменника, зазвичай констатуємо, що у властивих йому роботах зміст і форма унаочнюваного також постають у нерозривному тандемі, як це повсякчас бачимо у повноаспектних мистецьких творіннях – живописних картинах, роботах оригінальної або тиражованої графіки. Однак, сам художній аспект їх представлення (візуалізації) є відносно спрощеним, узагальненим, з переважно помірною деталізацією [8, с. 47], а почасти й уніфікованою інтерпретацією своєї природної зовнішності. Навіть якщо у замальовку є потреба деталізувати щось, то все одно така конкретизація є завданням вибіркового і носить локальний, предметно-цільовий характер [5, с. 69]. Іншими словами, під «швидким малюнком» маємо розуміти ті зображення, які з'являються як результат короткотривалого й динамічного малювального процесу, характеризуються певними локальними контекстами відображення унаочнюваного та в цілому відіграють роль допоміжних (підготовчих) робіт у виконанні мистецького твору як такого [4, с. 6].

Зміщуючи центр уваги на процеси виконання таких малюнків, маємо нагоду бачити, що всі відповідні їм операційні складові, як загалом і вся зображувальна процедура,

характеризуються не лише відносно короткою тривалістю в часі [7, с. 77]. Показним тут є й особливий темп роботи, який зумовлює художника бути активним, дієвим, цілеспрямованим і водночас лаконічним, оперативно приймати правильні рішення, користуватися доцільними методиками, найбільш відповідними технічно-технологічними прийомами роботи для повноцінного здійснення задуманого [8, с. 47–48]. Відтак, за логікою відповідності, процес виконання всякого «швидкого малюнка» є дійством «короткотривалим», а значить «швидким», тому його й доречно називаємо «швидким малюванням».

Переходячи тепер до функціонально-прикладного аспекту швидкого малювання, його можливостей власне як чинника і компонента практичного вишколу художника, засобу формування та підтримування його виконавської майстерності, хочемо наголосити на наступному.

Мабуть ні для кого не є таємницею, що постійне вправління у тому чи іншому виді або напрямі роботи дає свій позитивний результат. В рамках піднятої проблеми актуальним убачаємо тандем таких понять і категорій, як «кількість» та «якість». Конкретизуючи абстрагований зміст сказаного більш звичною мовою, матимемо вповні зрозумілу закономірність – чим більше практики, тим вища якість. З позиції оволодіння образотворчим мистецтвом це буквально означає, що лиш наполегливою систематичною працею можна досягнути відповідних високих результатів.

Тепер розглянемо, як воно реально «працює» через призму швидкого малювання, якими характерними аспектами означається. Отож, у плані сказаного акцентуємо на такому.

1. Зручність швидкого малювання. Будь-який вид швидкого малювання завжди ефективний тим, що не вимагає «спеціальної» організації робочого місця, якихось вкрай особливих умов роботи [10, с. 108]. Для прикладу, виконання начерків, замальовок, наміток у стилі крокі чи всяких інших ескізів (графічних, живописних) не потребує громіздкого обладнання та інвентаря. Тут достатньо мати якийсь блокнот, альбом для малювання, або

звичайний простий планшет для кріплення аркушів паперу, відповідно, олівці, лайнери, маркери, вуглину, фарби тощо. Для написання живописних етюдів потрібен лиш етюдник чи той же планшет (на крайній випадок звичайна папка для паперу, як «основа» для його утримування під час малювання) та відповідні художні матеріали.

2. Локаційна доступність. Швидким малюванням можна займатися будь-де. За потреби швидкі малюнки (в усьому їхньому різноманітті) можна виконувати у будь-кому принагідному місці. Наприклад, у домашніх умовах, на пленері (у парках, скверах, всяких інших пішохідних зонах населених пунктів, заміських територіях, зокрема на лугах, у полях, гірських місцинах, на пляжах тощо), само собою у навчальних аудиторіях для занять живописом, рисунком, композицією. За винятком етюдів, якщо для написання їх потрібне певне місце для «розгортання» етюдника чи якоїсь підставки (утримувача) для планшета, начерки, замальовки, крокі можна виконувати і в середовищах з певним «обмеженням» простором. Мається на увазі, що таким малюванням можна займатися навіть у транспорті, в локаціях різних громадських зібрань (екстер'єрних, інтер'єрних, наприклад, у місцях відпочинку на кшталт кафе, бару і т. ін.).

3. Малювання як постійне навчання і тренування. В аналізах змісту здобуття мистецької освіти, оволодіння тими чи тими видами образотворчої діяльності повсякчас говорить, що постійне вправління у швидкому малюванні позитивно впливає на формування художньо-практичних умінь і навичок студентів [4, с. 9], активізує та стимулює їх художньо-естетичний розвиток [2, с. 13]. Це безумовно є ствердним і беззаперечним. На цьому ставлять наголос буквально усі науковці, педагоги-методисти і практики зображувальних мистецтв. Такі доводи є складовою дописів зокрема й авторів тих праць, до яких ми апелюємо у розкритті піднятої нами проблеми. Відтак маємо нагоду бачити, що значно менше у цьому плані актуалізується наратив про сам аспект звернення до швидкого малювання сформованими художниками.

Вносячи свою лепту у доведення значення такого малювання для уже зрілих художників, хочемо констатувати, що й після отримання диплому про мистецьку освіту чи здобуття суспільного визнання статусу «художник», або ж навіть отримання високого офіційного звання «народний художник» митець надалі «продовжує навчатись». Інакше кажучи, одним із життєвих кредо істинного художника, справжньої творчої особистості неодмінно є «навчання упродовж життя». Зважаючи на сказане та проведені аналізи зображувальних практик низки знаних митців, ствердно означаємо, що своїми відносно простими технологіями, однак еквівалентами високої продуктивності усі різновиди швидкого малювання є хорошим способом підтримування професійного тону художника, стимулювання його до креативності [9, с. 311]. Навздогін цьому всякий вид швидкого малювання класифікуємо і як завжди актуальний підручний засіб постійного підвищення набутої кваліфікації, удосконалення виконавської майстерності тощо.

4. Засіб удосконалення сприймання дійсності. Так закладена природа мистецтва, зокрема і образотворчого, що всяке мистецьке творіння неодмінно інтегрує в собі не лише наративи, шляхи, методи і способи відтворення унаочнюваного. Важливим його чинником завжди виступає сприйняття світу [4, с. 10], бачення і розуміння його краси, індивідуальності, неповторності, усіляких характерних рис, властивостей, нюансів тощо [6, с. 178]. Набуття багажу вражень відбувається постійно, упродовж всього життя. Чимала кількість всякого сприйнятого, його безпосередніх компонентів, виразників (від зовнішнього постання до естетичного вираження) закріплюється у свідомості на основі побаченого і запам'ятованого. Однак, якість фіксування сприйнятого на основі лиш самого запам'ятовування не є дуже високою. Значно краще фіксується побачене, якщо його замальовувати, бодай навіть відносно схематично і узагальнено, на кшталт начерків і замальовок [7, с. 77]. Це є аналогією того, як якісно запам'ятовується лекційний матеріал, коли його законспектовувати. Виходячи

зі сказаного, акцентуємо на тому, що швидке малювання (начерки, замальовки, етюди) є не тільки способом і формою фіксування у побаченому його природи, краси, естетики. Це й засіб удосконалення сприймання, уміння бачити по-художньому [11, с. 122].

5. Тематико-цільове спрямування. Означені чотири «позиції» носять характер типових базових засад актуалізації швидкого малювання. Проте, якщо розглядати таке малювання як складову процесів пошуку і розробки композиції того чи того реально виконуваного твору, то в цьому випадку усі властиві йому види постають не просто актуальними, а вкрай доречними і затребуваними. У своєму злагодженому взаємному інтегруванні вони є запорукою успішного вирішення творчих завдань і проблем [8, с. 47]. Така їх дієвість завжди обумовлюється тим, що в якому б досконалому «уявному постанні» не з'являлася творча ідея, задум виконання якоїсь роботи, автор так чи інакше мусить це візуалізувати. Така візуалізація, як показує практика, здійснюється в алгоритмі – «від загального до детального, від натякового до конкретного, від великого до дрібного» [10, с. 109]. Зазвичай спочатку в дію ідуть загальні начерки (крокі) уявлюваного, пошук і моделювання через них загальної «конструкції» майбутнього твору. Паралельно або ж услід за начерково-кроковим викладом загального бачення опрацьовуваного ведуться замальовки (графічні, в кольорі), етюдно фіксуються характерні нюанси навкілля. Завдяки таким проводиться аналітична робота з природними аналогами [11, с. 123], які можуть стати, або вже рішено, що будуть включені у композицію твору. Далі актуалізується безпосереднє ескізування, через яке детально вибудовується уся створювана композиція. У підсумку зазначеного приходимо до розуміння, що від рівня володіння усіма видами швидкого малювання, власне як інструментарію творчого процесу [9, с. 312], реально залежить якість початкових унаочнень задуманого, формовираження, колірні рішення та всяка інша деталізація створюваної композиції.

Висновки. Формування зображувальних умінь і навичок в рамках оволодіння тим чи

іншим видом образотворчого мистецтва, водночас як і підтримування себе уже як зрілого художника в належному професійно-практичному тонусі завжди носить відповідний комплексний характер. І в тому, і в тому випадках стержнем постає системна робота над собою, яка неодмінно включає (повинна включати) виконання певних тренувальних завдань, вправ тощо, тобто таких видів малювання, які загалом іменуємо «швидке малювання». Завдяки своїй природі, змістам і способам реалізації таке малювання є важливим і значимим з різних сторін і позицій, оскільки наділене багатьма цінними професійно-вишкільними властивостями. Сам аспект трактування тут унаочнюваного, рівень його технічної подачі, оперування використовуваним матеріалом та інструментарієм є прямими проявниками зображувальних умінь і навичок

художника, демонстраторами його стилістичного почерку, манери виражень образів відтворюваного тощо. Розкриваючи сутнісні та прикладні наративи швидкого малювання, ми визначили п'ять його ключових аспектів як спонук до безпосереднього застосування, а саме: «зручність виконання», «локаційна доступність», «векторованість на якісне навчання фаху, вправління у майстерності», «удосконалення сприйняття дійсності», «ефективна діяльнісна складова у пошуках і розробках композицій виконуваних творів».

Наступний крок нашого дослідження у цьому напрямі – з'ясування дієвості кожного із видів швидкого малювання у пошуках і розробках композицій творів різних виразних стилістик, з подачею зображуваного у реалістичному, декоративному та абстрактному художніх ключах.

Література:

1. Балан У., Пашукова С. Практика скетчингу в Україні : розвиток та сучасний стан. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 74. Т. 1. С. 46–50.
2. Белянський О. Короткочасний рисунок і майстер клас : Навч. посібник. Луганськ : ЛДКІКМ, 2008. 124 с.
3. Гаюк І. Сучасне мистецтво – проблемність підходів у визначенні сутності феномену. *Вісник ЛНАМ*. 2024. Вип. 52. С. 26–37.
4. Крижевська С. Г. Розвиток навичок швидкого малювання при виконанні короткочасних замальовок. *Методичні рекомендації для самостійної роботи*. Одеса : ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 2017. 25 с.
5. Кулініч Л. Короткочасний рисунок у фаховій підготовці майбутніх вчителів образотворчого мистецтва. *Наукові записки КДПУ ім. Володимира Винниченка. Серія : Педагогічні науки*. 2015. Вип. 141. Ч. 2. С. 67–70.
6. Локарева Г. В. Формування художньо-естетичного сприйняття як професійної якості в майбутнього художника-дизайнера. *Вісник університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія»*. 2017. № 2. С. 175–180.
7. Макушина І. В. Начерк як засіб оволодіння мистецтвом рисунка. *Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]*. Серія : Педагогіка. 2012. Т. 188. Вип. 176. С. 76–80.
8. Нікітін А. Короткочасний рисунок як важлива складова сучасної художньої творчості. *Мистецтвознавство України*. 2020. Вип. 20. С. 45–51.
9. Пашукова С. П., Чембержі Д. А., Дубрівна А. П. Скетчинг як ефективний інструмент творчої діяльності. *АРТ-платФОРМА : альм.* Київ : КМАЕЦМ, 2023. Вип. 2. С. 309–324.
10. Піддубна О. М. Значення начерків у художньо-творчій діяльності майбутніх учителів образотворчого мистецтва з дисциплін «Малюнок» і «Живопис». *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2016. Вип. 2. С. 107–111.
11. Полудень Л. І. Пленерна практика у підготовці майбутнього художника. *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва*. Збірник матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Черкаси, 6 травня 2015 р.). Черкаси : Брама-Україна, 2015. С. 122–125.

References:

1. Balan, U., & Pashukova, S. (2024). Praktyka sketchinhu v Ukraini : rozvytok ta suchasnyi stan [Sketching practice in Ukraine : development and current state]. *Current issues in the humanities*. Issue 74. Vol. 1. Pp. 46–50. [in Ukrainian]

2. Belianskyi, O. (2008). Korotkochasnyi rysunok i maister klas : Navch. posibnyk [Short-term drawing and master class : a study guide]. Luhansk : LDKIKM, 124 p. [in Ukrainian]
3. Haiuk, I. (2024). Suchasne mystetstvo – problemnist pidkhodiv u vyznachenni sutnosti fenomenu [Contemporary art – problematic approaches in defining the essence of the phenomenon]. *Bulletin of the Lviv National Academy of Arts*. Issue 52. Pp. 26–37. [in Ukrainian]
4. Kryzhevska, S. H. (2017). Rozvytok navychok shvydkoho maliuvannia pry vykonanni korotkochasnykh zamalovok. Metodychni rekomendatsii dlia samostiinoi roboty [Developing quick drawing skills when performing short-term sketches. Methodological recommendations for independent work]. Odesa : PNPu im. K. D. Ushynskoho, 25 p. [in Ukrainian]
5. Kulinich, L. (2015). Korotkochasnyi rysunok u fakhovii pidhotovtsi maibutnikh vchyteliv obrazotvorchoho mystetstva [Short-term drawing in the professional training of future teachers of fine arts]. *Scientific notes of the Kirovograd State Pedagogical University named after Volodymyr Vynnychenko. Series: Pedagogical Sciences*. Issue 141. Part 2. Pp. 67–70. [in Ukrainian]
6. Lokarieva, H. V. (2017). Formuvannia khudozhno-estetychnoho spryiniattia yak profesiinoi yakosti v maibutnoho khudozhnyka-dyzainera [Formation of artistic and aesthetic perception as a professional quality in a future artist-designer]. *Bulletin of the Alfred Nobel University. Series «Pedagogy and Psychology»*. Issue 2. Pp. 175–180. [in Ukrainian]
7. Makushyna, I. V. (2012). Nacherk yak zasib ovolodinnia mystetstvom rysunka [Sketching as a means of mastering the art of drawing]. *Scientific papers [Petro Mohyla Black Sea State University of the Kyiv-Mohyla Academy complex]. Series : Pedagogy*. Vol. 188. Issue 176. Pp. 76–80. [in Ukrainian]
8. Nikitin, A. (2020). Korotkochasnyi rysunok yak vazhlyva skladova suchasnoi khudozhnoi tvorchosti [Short-term drawing as an important component of modern artistic creativity]. *Art History of Ukraine*. Issue 20. Pp. 45–51. [in Ukrainian]
9. Pashukova, S. P., Chemberzhi, D. A., & Dubrivna, A. P. (2023). Sketchinh yak efektyvnyi instrument tvorchoi diialnosti [Sketching as an effective tool for creative activity]. *ART PLATFORM: alm*. Kyiv : KMAETsM. Issue 2. Pp. 309–324. [in Ukrainian]
10. Piddubna, O. M. (2016). Znachennia nacherkiv u khudozhno-tvorchii diialnosti maibutnikh uchyteliv obrazotvorchoho mystetstva z dystsyplin «Maliunok» i «Zhyvopys» [The importance of sketches in the artistic and creative activities of future teachers of fine arts in the disciplines of «Drawing» and «Painting»]. *Bulletin of Ivan Franko Zhytomyr State University. Pedagogical Sciences*. Issue 2. Pp. 107–111. [in Ukrainian]
11. Poluden, L. I. (2015). Plenerna praktyka u pidhotovtsi maibutnoho khudozhnyka [Plein air practice in the preparation of a future artist]. *Traditions and the latest technologies in the development of contemporary art. Collection of materials of the All-Ukrainian Scientific-Practical Conference (Cherkasy, May 6, 2015)*. Pp. 122–125. [in Ukrainian]

УДК 655.55:[655.3.066.11:7.012]:159.922.4(=161.2)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.22>**Удріс-Бородавко Наталя Сергіївна,**

кандидат соціологічних наук, доцент,

завідувачка кафедри графічного дизайну

Київського національного університету культури і мистецтв

ORCID ID: 0000-0003-1831-5476

udris.nata@ukr.net

СИСТЕМНИЙ ПІДХІД ДО ВИВЧЕННЯ ЯВИЩА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Метою статті є вивчення графічного дизайну як впливового явища в сучасному інформаційно-комунікативному просторі з позиції системності, поточення його меж як системи та функцій. Методологія роботи згідно поставленої мети базується на застосуванні системного та проблемно-орієнтованого підходу до наукового вивчення графічного дизайну, зокрема системно-структурний і системно-функціональний аналіз. З'ясовано, що попри дискусії та постійну мобільність поняття, межі системи через види спроектованих об'єктів можна визначити як сукупність айдентики (фірмовий стиль як її складова), друкованих книг всіх тематичних, жанрових і функціональних підвидів, періодичних видань, плакатів всіх видів, рекламної продукції, упаковок, шрифтів, інтерфейсів електронних книг, макетів для СММ. Постійні оновлення видів проєктних робіт не дозволяють однозначно визначити межі системи графічного дизайну, але говорять про те, що вона є самоорганізаційною і динамічною в своєму історичному розвитку. Показано, що основною характеристикою впливовості системи графічного дизайну є знаковість і трансляція сенсів. В результаті застосування системно-функціонального висвітлено особливості прояву графічного дизайну у зовнішньому просторі соціальних комунікацій, а саме уточнено сутність інформативної та комунікативної функцій, акцентовано евристичну функцію як результат необхідних в проєктуванні дизайн-досліджень, сформульовано такі функції, як індикація науково-технічного прогресу в суспільстві, репрезентація поточної соціальної реальності, підвищення естетичного рівня представників цільової групи через надання зразкового для них візуального продукту, трансформація навколишнього простору інформації та взаємодій, а також зазначено, продукція графічного дизайну є засобом маніфестації користувачами власного ставлення до навколишніх процесів. Подальше переосмислення системно-структурних моделей графічного дизайну, розширення системно-функціональної та системно-комунікаційної аналітики графічного дизайну як соціокультурного явища створює платформу для формувань гіпотез, контекстуального і функціонального дослідження емпіричної проєктної бази та концептуалізації висновків.

Ключові слова: графічний дизайн, системний аналіз, система, функції графічного дизайну, дизайн, візуальні комунікації.

Udris-Borodavko Natalia. SYSTEMATIC APPROACH TO THE STUDY OF GRAPHIC DESIGN PHENOMENON

The purpose of the article is to study graphic design as an influential phenomenon in the modern information and communication space from the standpoint of systematicity, to clarify its scope as a system and functions. The methodology of the work in accordance with this goal is based on the application of a systematic and problem-oriented approach to the scientific study of graphic design, in particular, system-functional analysis. It has been found that despite the discussions and constant mobility of the concept, the scope of the system through the types of designed objects can be defined as a set of identity (corporate identity as its component), printed books of all thematic, genre, and functional subtypes, periodicals, posters of all kinds, promotional products, packaging, fonts, e-book interfaces, and layouts for the SMM. Constant updates to the types of design work do not allow us to unambiguously define the scope of the graphic design system, but suggest that it is self-organizing and dynamic in its historical development. It is shown that the main characteristic of the influence of the graphic design system is the signification and transmission of meanings. As a result of the application of the system-functional approach, the peculiarities of graphic design in the external space of social communications are highlighted, namely: 1) the essence of the informative and communicative functions is clarified; 2) the heuristic function is emphasized as a result of the design research necessary in design; 3) such functions as indicating scientific and technological progress in society, representing the current social reality, and improving the aesthetic level of representatives of the

target group by providing an exemplary visual product for them, function as the transformation of the surrounding space of information and interactions are formulated. Also notes that graphic design products are a means for users to manifest their own attitude to the surrounding processes. Further rethinking of the systemic and structural models of graphic design, expansion of the systemic-functional and systemic-communication analytics of graphic design as a socio-cultural phenomenon creates a platform for hypothesis formation, contextual and functional research of the empirical project base, and conceptualization of the findings.

Key words: *graphic design, system analysis, system, graphic design functions, design, visual communications.*

Вступ. У наукових дослідження гуманітарного та економічного спрямування останніх років досить поширеним є термін «екосистема», що є синонімічним до поняття соціокультурна система. Його майже одноставно використовують як науковці, так і експерти різних галузей у прикладній аналітиці, в тому числі і в секторі графічного дизайну. В світлі актуальних змін гуманітарної сфери постає доцільним вивчення графічного дизайну та упорядкування вже наявних знань з використанням методу системного аналізу.

Матеріали і методи. Дослідження графічного дизайну з позиції системної аналітики ґрунтується на попередньому вивченні цієї методології. Системний підхід в науці та практичній площині життєдіяльності сучасної людини є одним з визначальних методів. І. Спільник та О. Ярошук акцентують увагу на його міждисциплінарності [1, с. 183]. І. Гречина в результаті глибокого аналізу формування системного підходу з періоду часів Стародавньої Греції виділила п'ять еволюційних періодів динаміки ідей системності [2]. А. Немченко виокремлює три етапи розвитку системного підходу як спеціального засобу наукового дослідження, зосереджуючи увагу на періоді з кінця XVIII ст. [3]. В період глобалізації ідей та методів (кінець XX – початок XXI ст.) український вчений М. Белопольський став автором концепції нової науки «енвіроніка», яка розкриває ідею «розумного розвитку вдосконалення суспільних систем і природи» [4, с. 187]. Такі супутні поняття, як «система», «елемент системи», «компонент системи», «функціональна частина системи» реферативно розглядають в своїх статтях А. Немченко [3]; «системний аналіз», «предметно-орієнтований аналітик», «системний (системно-орієнтований) аналітик» – І. Спільник та О. Ярошук [1].

О. Чепік-Трегубенко та М. Єнін формують такі риси соціальної системи: її елементами є соціальні утворення (соціальні спільноти, соціальні групи, соціальні інститути, соціальні організації) та зв'язки між ними; вона є відносно автономним об'єктом, самоорганізованою, саморегульованою, цілісною структурою; побудована на внутрішніх зв'язках; виконує численні функції, спрямована на досягнення певного результату (політичного, економічного, соціального чи духовного); пов'язана з іншими об'єктами та системами зовнішніми зв'язками, тобто є частиною найбільшої метасистеми – суспільства [5]. У І. Рижової знаходимо системну парадигму трактування дизайну як надіндивідуальної, багатовимірної системи, «що охоплює широкі пласти дизайнерської діяльності, пов'язаної з об'єктивними передумовами та суб'єктивними чинниками розвитку дизайну, взаємодією між суб'єктом і об'єктом, засобами й цілями раціональної та ірраціональної дії, свідомим і несвідомим у дизайнерській діяльності» [6, с. 8].

Г. Лановська в своїй статті надає упорядковані тлумачення поняття «інноваційна екосистема» [7, с. 258], на підставі чого пропонує наступне формулювання цього терміна: «синергія держави, підприємницького та дослідницького середовища з використанням організаційних, нормативних, навчально-методичних та фінансових ресурсів і запровадження механізму передачі знань з метою трансформації в інноваційні продукти» [7, с. 259]. Ґрунтовне вивчення поняття «екосистема» проведено групою вчених Т. Цудзімото, Ю. Кадзікава, Ю. Томіта та Й. Мацумото [8]. На основі аналізу 90 попередніх робіт та визначення чотирьох основних підходів у теоретизуванні екосистем, автори формують інтегровану модель та концепцію узгодженої екосистеми, визначивши її мету

наступним чином: «Щоб забезпечити систему продуктів/послуг, історично самоорганізована або спроектована менеджерами багаторівнева соціальна мережа складається з акторів, які мають різні атрибути, принципи прийняття рішень та переконання» [8, с. 52].

Отже, основним методом роботи над статтею є системний аналіз. Його застосування обумовлює вивчення графічного дизайну з позиції трактування його як системи, що, по-перше, має свою внутрішню структуру, ефективність якої залежить від налагоджених зв'язків між складовими системами та їхньою ефективною стратегією досягнення власних цілей; по-друге, є складовою надсистеми (суспільство), тобто має зовнішній простір та контакти з іншими системами.

Джерельною базою стали публікації експертів і практиків графічного дизайну, нормативні документи.

Результати. Згідно із методологією системного аналізу [9] графічний дизайн як система підлягає таким аналітичним напрямкам: системно-компонентний (вивчає склад системи та виокремлює компоненти, взаємодія котрих зумовлює наявність у системи характеристик); системно-структурний (досліджує внутрішні зв'язки та взаємодію елементів системи); системно-інтегративний (описує властивості системи в цілому, котрі не притаманні її окремим компонентам); системно-функціональний (виявляє інформаційно-функціональні залежності на різних рівнях: між компонентами системи, між компонентами і системою в цілому, між системою в цілому та іншою системою, до складу якої вона входить); системно-комунікаційний (вивчає взаємодію системи з навколишнім середовищем). За думкою Т. Цудзімото, Ю. Кадзікава, Ю. Томіта та Й. Мацумото, узгодженій екосистемі притаманні такі компоненти, як межа екосистеми (може бути встановлена сприйняттям споживачами системи продукту/послугу); суб'єкти, що знаходяться в межах екосистеми; атрибути акторів (діячів) екосистеми, що передусім проявляється у відмінних принципах прийняття рішень та поведінки; поведінкові ланцюжки (відносини) між всіма діячами (видимі та/або

невидимі потоки ресурсів, контрактів, довіри та спільного бачення) [8]. В цій статті ми проаналізуємо межі системи, тобто поточним, що є графічним дизайном, та проведемо системно-функціональний аналіз.

Межу системи графічного дизайну можна визначити кількома критеріями, але при цьому необхідно базуватися на визначенні графічного дизайну як такого. Зокрема, можна розглядати 1) межі, які оприявлені спроектованими об'єктами (матеріальний, перцептивно відчутний рівень) та 2) межі впливу графічного дизайну як системи на навколишній простір (нематеріальний, перцептивно невідчутний рівень).

У зв'язку з постійним розвитком сучасних інформаційних технологій на практиці відбуваються тимчасові розмиття цих меж. Втім, попри те, що питання видового розмаїття підлягає постійному оновленню і дискусіям, більш чітко визначеним і таким, що містить багато позицій збігу, є наступні коцепції. На думку С. Прищенко, основним засобом графічного дизайну є «графічне зображення, малюнок: це рекламна і промислова графіка, книжкова та газетно-журнальна графіка, плакат, системи візуальних комунікацій, упаковка, етикетки, щитова реклама, каталоги, буклети, запрошення, поштові листівки, календарі, сувенірна продукція тощо» [10, с. 85]. Також науковиця наводить позицію В. Шості, який «завданням графічного дизайну вбачає проектування таких різновидів графіки, як плакат, знак, упаковка, оформлення періодичних видань, дизайн книги та інші форми рекламної графіки» [10, с. 85].

Е. Стівенс у публікації для AND Academy відносить до графічного дизайну таку структуру продукції: брендінг та візуальна айдентика; графічний дизайн для маркетингу та реклами (шаблони електронної розсилки, ілюстрації та/або анімації для реклами в соціальних мережах, друкована реклама та реклама в пресі, зображення та інфографіка для статей блогу, плакати та зовнішня реклама); цифровий графічний дизайн (логотипи, значки і зображення для веб-сайтів, програм та іншого цифрового вмісту, типографія та колірні схеми для веб-сайтів і програм,

рекламні веб-банери, графіка для відеоігор); дизайн упаковки; редакційно-видавнича справа (друковані та цифрові книги, журнали і брошури); екологічний (емпіричний) графічний дизайн, тобто візуальні засоби для покращення досвіду людини у фізичному просторі (вітрини та вивіски, навігаційні системи музейних виставок, громадського транспорту, публічних просторів, супермаркетів, оформлення приміщень для заходів, конференцій та офісів) [11].

В аналітичному матеріалі «Компетенції графічного дизайнера», розробленої в рамках п'ятирічної програми від Британської Ради «Creative Spark», зазначено, що графічні дизайнери – «це візуальні комунікатори, які створюють візуальні концепції, передають ідеї фізичними та віртуальними формами за допомогою слів, зображень і графіки». Медіа-засоби, за допомогою яких це здійснюється, містять «шрифти, форми, кольори, зображення, дизайн друку, фотографії, анімацію, логотипи та рекламні щити», «загальний макет і дизайн оформлення журналів, газет, корпоративних звітів та інших публікацій, рекламні дисплеї, упаковки та маркетингові брошури для продуктів і послуг», «характерні логотипи для продуктів і підприємств, знаки та системи вивісок» [12, с. 4].

До недавнього часу до складу графічного дизайну впевнено відносили інтерфейси сайтів та мобільних застосунків, хоча переорієнтація веб-дизайну на розробку за допомогою інтерфейсів поведінкової стратегії користувача та позиціонування цього під самостійною назвою створює тенденції виокремлення UI / UX дизайну в окрему галузь, що не входить

до графічного дизайну. Невизначеність створює ту саму розмитість меж системи. Аналогічною є ситуація з гейм-індустрією та моушн-дизайном. У цьому випадку ми вважаємо доцільним виокремлювати анімацію зі складними сюжетними сценаріями і пропрацюванням локацій, персонажів в окремий вид, а додавання динаміки до статичних проєктів графічних дизайнерів (анімація фірмового знайку, рекламного банеру, бізнес-презентацій, макетів для СММ та інше), чим по суті, і є моушн дизайн, варто залишити в межах графічного дизайну.

Треба розуміти, що якщо навіть на папері буде чітко розведені види продукції, реальність диктує постійні оновлення. Адже більшість сучасних графічних дизайнерів знається на анімуванні, веб-дизайні, розробці персонажів та локацій для комп'ютерних ігор, а також на ілюструванні, принаймні частково. Ці аспекти не дозволяють однозначно визначити межі системи графічного дизайну, але говорять про те, що вона є *самоорганізаційною і динамічною в своєму історичному розвитку*.

Якщо повернутися до можливості визначати межі системи в нематеріальній та перцептивно невідчутній площині, то логічною вважаємо ідею, що *межа системи графічного дизайну окреслюється впливом, що здійснений за допомогою різновидів зазначеної вище продукції*. На цьому етапі та у переході до структурно-функціонального аналізу зазначимо, що в аналітичних матеріалах останніх років про дизайн вельми поширеними є посилення на схему чотирьох порядків Р. Бьюкенена [13], [15] (рис. 1). За словами дослідника, перший

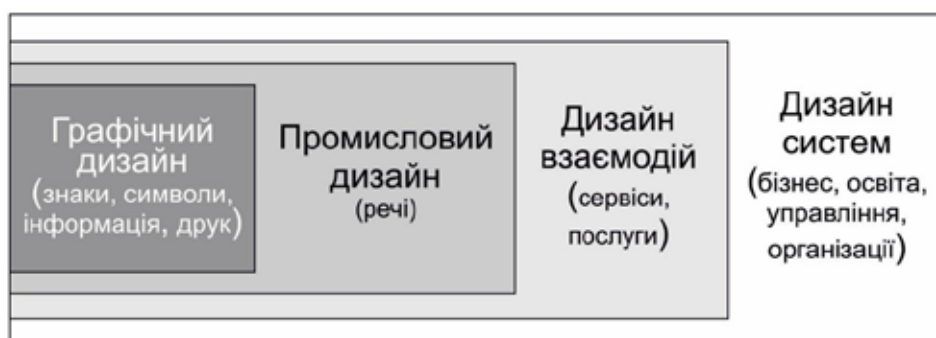


Рис. 1. Інтерпретація схеми Р. Бьюкенена

порядок (рівень) дизайну – це спілкування з символами та зображеннями; другий – це дизайн артефактів (в інженерії, архітектурі та масовому виробництві); третій рівень – дизайн діяльності і процесів (дизайн взаємодії); четвертий рівень – проектування середовищ і систем, усередині яких функціонують три попередні рівні [14]. В своєму інтерпретованому варіанті схеми Р. Бьюкенена С. Керні акцентує увагу на динаміці сфер від відчутного та видимого до абстрактного та видимого [15]. С. Керні звертає увагу, що в той час, як обізнаність про третій і четвертий порядки швидко зростає, принаймні серед дизайнерів та менеджерів, у багатьох аудиторій сприйняття дизайну прив'язане переважно до перших двох порядків.

Отже, *знаковість і трансляція сенсів*, є основною характеристикою графічного дизайну. За автентичною схемою Р. Бьюкенена та інших її варіацій, графічний дизайн є першою складовою, яка входить до складу трьох наступних, точніше *складає їхнє базове ядро*. Проектування, в якому домінантним матеріалом є знакові системи (графічний дизайн), складає базис проектування об'єктів, взаємодій та соціальних систем. До прикладу, в ефективності спроектованого середовища (інтер'єр, ландшафт) значну роль відіграє продукція графічного дизайну (системи навігації, рекламно-інформаційна продукція, графічно-ілюстративний декор). Вона може підсилити функціональність середовища, а, отже, взаємодій між людьми, для яких проектується інтер'єрний чи ландшафтний простір.

В рамках системно-інтегративного аналізу графічного дизайну, який полягає у визначенні властивостей системи в цілому, не притаманних її окремим компонентам, вважаємо доречним розглянути найвагоміші функції графічного дизайну у сучасному суспільстві. Функції визначаються «місцем дизайнерської діяльності у системі інших соціокультурних феноменів сучасного суспільства» [6, с. 13]. Досить комплексно визначення функцій дизайну як широкого поняття представлено у І. Рижової, хоча й зі специфікою соціальної філософії. Вона виділяє відтворювально-інформаційну, евристичну,

координуючу, інтегруючу, онтологічну, феноменологічну, психоаналітичну функції [6, с. 13].

Сутність *інформативної функції* полягає у відповідному розкритті ідеї, відображенні структурних елементів, зв'язків, взаємодій тієї проблематики, заради вирішення якої створювався проект, а також трансляції інформації, яка може змінити проблемну ситуацію. У О. Гладун аспект інформування висвітлено тим, що мова графічного дизайну є сукупністю й системою думок, висловлювань, ідей, духовних установок, що здійснюють як інформування, так і формування певного світогляду [16, с. 42–46].

Комунікативний аспект функціонування системи графічного дизайну наприкінці ХХ ст. і посьогодні став вельми вагомим та провідним. Н. Складенко вказує, що «пересмислення комунікативних функцій графічного дизайну відбувається із появою низки фундаментальних праць J. Frascara» [17, с. 54], який був президентом ICOGRADA 1985–1987 рр.

Узагальнено, *комунікативна функція* полягає в тому, що продукція графічного дизайну сприяє соціальній комунікації між різними соціальними групами і спільнотами (урядом і громадянами, бізнесом і споживачами, лідерами думок та громадськістю), оскільки його художньо-образна мова передбачає реакцію адресата у вигляді дії або висловлювань, а отже – взаємозворотній зв'язок з комунікатором. Такий ракурс аналітики графічного дизайну пов'язаний з розвитком теорії соціальної комунікації, що стало вельми популярною темою гуманітаристики у другій половині ХХ ст.

Головну мету, яка лежить в основі будь-якої соціальної комунікації, визначаються як зменшення рівня внутрішньої невизначеності [18, с. 10–24]. Високий рівень невизначеності може загрожувати припиненню комунікативного процесу. Окрім цього, невизначеність може викликати тривожність, що свідчить про комунікативну некомпетентність однієї із сторін, а некомпетентний комунікатор не здатен продовжувати комунікацію. Кожен рівень комунікативного процесу передбачає

зниження невизначеності вербальними та невербальними методами. З роботи Г. Брага започатковано структуру рівнів комунікації: рівень міжособистісного спілкування (базовий), коли повідомлення є усним та/або жестовим, і, насамперед, безпосереднім (бесіда, інтерв'ю тощо); рівень організованої культурної комунікації, де з'являються технології та нові канали комунікації (лист, живопис тощо. буд.) і у якому автор може бути «відсутнім; рівень масової комунікації (джерела поширення повідомлень) [19]. Після концептуалізації соціальної комунікації чітко проявилася роль продукції графічного дизайну у процесах 2го і 3го рівнів, тобто його комунікативна функція, завдяки якій рівень невизначеності в обох сторонах зменшується.

Серед потреб аудиторії адресатів, до яких звертається комунікатор (ініціатор передачі інформації), можна визначити такі, як потреба пізнання, потреба отримувати емоції, потреба в довірі та стабільності, потреба соціальної інтеграції, яка виражається через обговорення інформації із рідними та друзями та потреба в знятті напруги та переключенні уваги. Продукція графічного дизайну є інструментарієм-посередником в цих комунікативних процесах та має характеризуватися властивостями, здатними забезпечити комунікативні потреби адресатів.

Останніми роками проявився ще один аспект комунікативної функціональності графічного дизайну – *маніфестація користувачем власного ставлення до навколишніх процесів за допомогою продукції графічного дизайну*. Пов'язано це з тим, що останніми роками продукція графічного дизайну у вигляді заготовок емблем для соціальних мереж («аватари»), візуалізації афоризмів та влучних фраз, стікерпаків, композицій для принтів на одяг та інші виши індивідуального користування став доступним для широкого використання. Дизайнери створюють численну кількість продукції і поширюють її безкоштовно з метою власної популяризації, а адресати мають можливість використати ці розробки для власного іміджу в одязі / аксесуарах або на сторінках соціальних мереж. Зазвичай своїм зовнішнім

виглядом і костюмом, зокрема, та сторінкою людина проявляє свою індивідуальність та використовує інструментарій візуальної продукції для передачі в навколишній комунікативний простір своїх думок, прагнень, ставлення до актуальних тем. Позначення своєї особистості для інших можна трактувати як своєрідну маніфестацію власних поглядів, які можуть бути спрямованими на підтримку або деструктуризацію, та, навіть, знищення певних суспільних процесів. Наприклад, серед безліч пропозицій принтованих футболок або аватарів у соцмережах, споживач може віднайти таку формулу, що візуалізує його внутрішні переживання, думки, життєві висновки, дотримання певного способу життя та життєвих орієнтирів. Таким чином, графічний дизайн є посередником у соціальній комунікації у вигляді позиціонування людиною своєї соціальної ролі, статусу, громадської позиції.

Важливою вважаємо й таку функцію системи графічного дизайну, як *евристична*. Вона пов'язана зі зростанням ролі дослідницької складової під час розробки проєкта [20], а отже – примноженням емпіричних даних і експертних висновків, які складають базис для наукових теоретизувань та узагальнень.

Є. Гула зазначає, що висока і зростаюча актуальність графічного дизайну передбачає залучення в його інструментарій найбільш модерних технічних засобів [21, с. 29]. Справді, саме в його галузі вперше почали застосовувати програми комп'ютерної графіки і цифрові технології фотозйомки, макетування, тиражування. Сьогодні ця тенденція продовжується застосуванням штучного інтелекту, оскільки ця технологія надає можливість оптимізувати багато процесів проєктного процесу, а також розробляти частково контент для наповнення концептуальних схем і макетів [22]. Це говорить про те, що система графічного дизайну є свого роду *індикатором науково-технічного прогресу в суспільстві*. При цьому важливо, що у порівнянні з іншими видами дизайну графічний є найменш вибагливим до технологічного оснащення – він потребує лише потужного ноутбука та підключення до мережі, який є доволі мобільним у транспортуванні.

І. Ригова вважає, що «зміст дизайнерських практик зводиться до того, що вони формують стійкі художні і формогенеративні канони, уявлення про прекрасне, добро, відношення до природи і суспільства, сущого і належного» [6, с. 12]. Не можна повністю погодитися, що сутність дизайну полягає лише в тому, але проекти, створені професійними дизайнерами, креативно та за всіма етапами проектування, справді є зразковим матеріалом, який, з одного боку, **репрезентує поточну соціальну реальність** (як реагування на запити цільової групи), з іншого – **надає цільовій групі найкращий візуальний продукт, який вона здатна сприйняти в силу поширеної серед її членів картини світу**. Перегляд продукції графічного дизайну дає уявлення про історичний перебіг подій в конкретному суспільстві, адже проекти наповнені актуальними на момент створення зображеннями просторових об'єктів, візуальними ознаками певних подій, модними образами персонажів, сюжетикою популярних видів діяльності та іншими маркерами періоду, в який створювався проєкт. Проекти з власним концептуальним наповненням автора-дизайнера також надає зразковий, хоча й нерідко дискусивний матеріал для наслідування, обговорень, визначення векторів розвитку графічного дизайну взагалі.

Характерним вектором розуміння функціональності системи дизайну є те, що вона апіорі спрямована на трансформацію навколишнього простору, на його оновлення за рахунок використання розробленого проєкту. «Дослідника цікавить реальність, тоді як дизайнера цікавить те, якою реальність може стати» [23, с. 31]. Тобто функція системи графічного дизайну полягає й у **трансформації навколишнього простору інформації та взаємодій**, або внаслідок вирішення наявної проблеми, або внаслідок створення альтернативи наявному стану речей для змін заради змін. Найчастіше це відбувається за допомогою варіативного експериментування, нерідко завершений проєкт сам по собі є **експериментом**, наслідки якого для зовнішнього простору досліджуються та аналізуються як складова проектування. Для експериментів дизайнер використовує ескізи, прототипи та

сценарії. Також важливу роль в цьому відіграють інноваційні технології, які допомагають і у варіативності пропозицій, і у варіативності прогнозів, і у швидкості проектування.

Висновки. В результаті огляду публікацій науковців, синтезу спостережень за розвитком графічного дизайну як системи та його аналітики, визначено, що межі системи через види спроектованих об'єктів можна окреслити як сукупність айдентики (фірмовий стиль як її складова), друкованих книг всіх тематичних, жанрових і функціональних підвидів, періодичних видань, плакатів всіх видів, рекламної продукції, упаковок, шрифтів, інтерфейсів електронних книг, макетів для СММ. При цьому постійні оновлення видів проєктних робіт не дозволяють однозначно зафіксувати ці межі системи графічного дизайну, але говорять про її самоорганізаційність і динамічною в своєму історичному розвитку. Основною характеристикою графічного дизайну є знаковість і трансляція сенсів.

В результаті застосування системно-функціонального аналізу висвітлено особливості прояву графічного дизайну у зовнішньому просторі соціальних комунікацій, а саме уточнено сутність інформативної та комунікативної функцій, акцентовано евристичну функцію як результат необхідних в проектуванні дизайн-досліджень, сформульовано такі функції, як індикація науково-технічного прогресу в суспільстві, репрезентація поточної соціальної реальності, підвищення естетичного рівня представників цільової групи через надання зразкового для них візуального продукту, трансформація навколишнього простору інформації та взаємодій. Крім цього, проявлено ще один аспект комунікативної функціональності графічного дизайну – маніфестація користувачем власного ставлення до навколишніх процесів за допомогою його продукції.

В контексті нових концептуальних трактувань системних процесів в гуманітарних науках вважаємо перспективними напрямками переосмислення системно-структурних моделей графічного дизайну, розширення системно-функціональної та системно-комунікаційної аналітики графічного дизайну як соціокультурного явища.

Література:

1. Спільник І., Ярощук О. Принципи системності в аналітичних дослідженнях. *Економічний аналіз* : зб. наук. праць / Тернопільський національний економічний університет. Тернопіль. 2018. Том 28. № 2. С. 182–190. ISSN 1993-0259.
2. Гречина І. Системний підхід як методологічна основа дослідження потенціалу економічних систем. *Економічний аналіз*. 2010. Вип. 7. С. 15–18. https://econa.at.ua/Vypusk_7/grechyna.pdf
3. Немченко А. Методологія системного підходу в управлінні організацією. *Наукові записки*. 2010. Вип. 10, част. I. С. 275–279. URL: <https://dspace.kntu.kr.ua/server/api/core/bitstreams/882a0431-00db-4264-a35d-c5a81aa9f954/content>
4. Климчук С. Наука "енвіроніка" – домінантний вектор стратегії розвитку підприємств альтернативної енергетики. *Бізнес Інформ*. 2013. № 9. С. 185–190. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/binf_2013_9_31
5. Чепік-Трегубенко О., Єнін М., Наливайко Л. Соціальна система. Велика українська енциклопедія. 2020. URL: https://vue.gov.ua/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0 (дата звернення: 9.03.2025).
6. Рижова І. Дизайн як фактор гармонізації відносин суспільства і особистості: методологічні засади : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. філософських наук : 09.00.03. 2008. 34 с.
7. Лановська Г. Інноваційна екосистема: сутність та принцип. *Економіка і суспільство*. 2017. Вип. 11. С. 257–262.
8. Tsujimoto M., Kajikawa Y., Tomita J., Matsumoto Y. A review of the ecosystem concept – Towards coherent ecosystem design. *Technological Forecasting and Social Change*. 2018. Vol. 136, November. P. 49–58. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S004016251730879X> (дата звернення: 9.03.2025).
9. Туленков М., Бех В. Аналіз системний. Велика українська енциклопедія. 2020. URL: https://vue.gov.ua/%D0%90%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%BD%D0%B8%D0%B9 (дата звернення: 9.03.2025).
10. Прищенко С. Еволюція рекламної графіки як складової художньо-проектної культури : дисерт. на здобуття наук. ступеня докт. мистецтвознавства : 26.00.01. 2019. 554 с.
11. Stevens E. What Is Graphic Design? Everything You Need To Know. 2023. URL: <https://www.andacademy.com/resources/blog/graphic-design/what-is-graphic-design/> (дата звернення: 9.03.2025).
12. Кривецька Л. Компетенції графічного дизайнера. Аналітичний матеріал. Львів: PPV.NET.UA, 2019. URL: https://ppv.net.ua/uploads/work_attachments/Graphic_Designer_Compencies_UK_Model_PPVK_N_2019_UA.pdf (дата звернення: 9.03.2025).
13. Fonseca Braga M. The Fifth Order of Design: The Value of Design in Times of Transition. *Cubic Journal*. 2023. 6(6), 98–115. <https://doi.org/10.31182/cubic.2023.6.63>
14. Buchanan R. Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*. 1992(2), 7–35. <https://doi.org/10.2307/1511637>
15. Kearney S. Defining Design: Is a universal definition possible? 2018. URL: <https://www.nomat.com.au/nomat-blog/defining-design> (дата звернення: 9.03.2025).
16. Гладун О. Глобалізаційний і національний вектори розвитку графічного дизайну України. *Українське мистецтвознавство: матеріали, дослідження, рецензії* : зб. наук. пр. Київ: ІМФЕ ім. М.Т. Рильського НАН України. 2007. Вип. 7. С. 45–49.
17. Скляренко Н. Дизайн системи візуальних комунікацій: теоретичні основи та проектні концепції сталого розвитку : дисерт. на здоб. наукового ступеня докт. мистецтвознавства : 17.00.07. 2023. 605 с.
18. Heath R.L., Bryant J. Human Communication Theory and Research: Concepts, Contexts, and Challenges (2nd ed.). *Routledge*. 2000. <https://doi.org/10.4324/9781410605481> (дата звернення: 9.03.2025).
19. Braga G. Toward a General Theory of Communication. *Political Research, Organization and Design*. 1960. Т. 3. №. 9. С. 12–14. URL: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/toward-general-theory-communication/docview/195064009/se-2> (дата звернення: 9.03.2025).
20. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ : ArtHuss. 2019. 192 с.
21. Гула Є. Сучасний графічний дизайн: специфіка інтегральної природи творчості. *Art and design*. 2020. №3. Р. 25–33.
22. Геренко С. Штучний інтелект у графічному дизайні: кейс генеративних нейромереж. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2024. № 7(1). С. 78–91.
23. Dalsgaard P. Pragmatism and design thinking. *International Journal of Design*. 2014. 8(1). P. 143–155. URL: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1087/606> (дата звернення: 9.03.2025).

References:

1. Spilnyk, I., & Yaroshchuk, O. (2018). Pryntsypy systemnosti v analitychnykh doslidzhenniakh [Principles of consistency in analytical research]. *Ekonomichniy analiz – Economic analysis* : Proceedings of the International Scientific and Practical Conference (pp. 182–190). Ternopil [in Ukrainian].
2. Hrechyna, I. (2010). Systemnyi pidkhid yak metodolohichna osnova doslidzhennia potentsialu ekonomichnykh system [Systemic approach as a methodological basis for studying the potential of economic systems]. *Economic analysis – Economic analysis*, 7, 15–18 [in Ukrainian].
3. Nemchenko, A. (2010). Metodolohiia systemnoho pidkhotu v upravlinni orhanizatsiiei [Methodology of the systematic approach in organization management]. *Naukovi zapysky – Scientific notes*, 10(1), 275–279 [in Ukrainian].
4. Klymchuk, S. (2013). Nauka "environika" – dominantnyi vektor stratehii rozvytku pidpriemstv alternatyvnoi enerhetyky [Environics science is the dominant vector of the development strategy of alternative energy enterprises]. *Biznes Inform – Business Inform*, 9, 185–190 [in Ukrainian].
5. Chepik-Trehubenko, O., & Yenin, M., Nalyvaiko, L. (2020). Sotsialna systema [Social system]. *Velyka ukrainska entsyklopediia – The Great Ukrainian Encyclopedia*. Retrieved from https://vue.gov.ua/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0
6. Ryzhova, I. (2008). Dyzaïn yak faktor harmonizatsii vidnosyn suspilstva i osobystosti: metodolohichni zasady [Design as a factor of harmonization of relations between society and the individual: methodological principles]. *Extended abstract of doctor's thesis*. [in Ukrainian].
7. Lanovska, H. (2017). Innovatsiina ekosystema: sutnist ta pryntsyp. [Innovation ecosystem: essence and principle]. *Ekonomika i suspilstvo -Economy and society*, 11. 257–262 [in Ukrainian].
8. Tsujimoto, M., & Kajikawa, Y., Tomita, J., Matsumoto, Y. (2018). A review of the ecosystem concept – Towards coherent ecosystem design. *Technological Forecasting and Social Change*. 136, November. 49–58 [in English].
9. Tulenkov, M., & Bekh, V. (2020). Analiz systemnyi [System analysis]. *Velyka ukrainska entsyklopediia – The Great Ukrainian Encyclopedia*. Retrieved from https://vue.gov.ua/%D0%90%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%BD%D0%B8%D0%B9 [in Ukrainian].
10. Pryshchenko, S. (2019). Evoliutsiia reklamnoi hrafi ky yak skladovoi khudozhno-proiektnoi kultury [Evolution of Advertising Graphics as a Component of Artistic and Project Culture]. *Extended abstract of Doctor's thesis*. [in Ukrainian].
11. Stevens, E. (2023). What Is Graphic Design? Everything You Need To Know. Retrieved from <https://www.andacademy.com/resources/blog/graphic-design/what-is-graphic-design/>
12. Kryvetska, L. (2019). Kompetentsii hrafi chnoho dyzainera. Analitychnyi material [Competencies of a graphic designer. Analytical material]. Lviv: Retrieved from https://ppv.net.ua/uploads/work_attachments/Graphic_Designer_Competencies_UK_Model_PPVKN_2019_UA.pdf
13. Fonseca Braga, M. (2023). The Fifth Order of Design: The Value of Design in Times of Transition. *Cubic Journal*, 6(6), 98–115. <https://doi.org/10.31182/cubic.2023.6.63>
14. Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 7–35. <https://doi.org/10.2307/1511637>
15. Kearney, S. (2018). Defining Design: Is a universal definition possible? URL: <https://www.nomat.com.au/nomat-blog/defining-design>
16. Hladun, O. (2007). Hlobalizatsiinyi i natsionalnyi vektory rozvytku hrafi chnoho dyzainu Ukrainy [Globalization and National Vectors of Graphic Design Development in Ukraine]. *Ukrainske mystetstvoznnavstvo: materialy, doslidzhennia, retsenzii – Ukrainian art history: materials, research, reviews* : Proceedings of the International Scientific and Practical Conference (pp. 45–49). Kyiv [in Ukrainian].
17. Skliarenko, N. (2023). Dyzaïn systemy vizualnykh komunikatsii: teoretychni osnovy ta proiektni kontseptsii staloho rozvytku [Design of visual communication system: theoretical foundations and design concepts of sustainable development] *Extended abstract of Doctor's thesis*. [in Ukrainian].
18. Heath, R.L., & Bryant J. (2000). Human Communication Theory and Research: Concepts, Contexts, and Challenges (2nd ed.). *Routledge*. <https://doi.org/10.4324/9781410605481> (дата звернення: 9.03.2025).
19. Braga, G. (1960). Toward a General Theory of Communication. *Political Research, Organization and Design*, T. 3, 9. 12–14. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/toward-general-theory-communication/docview/195064009/se-2>
20. Leonard, N., & Embrouz, H. (2019). Osnovy. Hrafi chnyi dyzaïn 02: Dyzaïnerske doslidzhennia [Fundamentals. Graphic design 02: Design research]. Kyiv : ArtHuss [in Ukrainian].

21. Hula, Ye. (2020). Suchasnyi hrafichnyi dyzain: spetsyfika intehralnoi pryrody tvorchosti [Contemporary graphic design: the specificity of the integral nature of creativity]. *Art and Design – Art and Design*, 3, 25–33 [in Ukrainian].
22. Herenko, S. (2024). Shtuchnyi intelekt u hrafichnomu dyzaini: keis heneratyvnykh neiromerezh [Artificial intelligence in graphic design: the case of generative neural networks]. *Demiurh: idei, tekhnologii, perspektivy dyzainu – Demiurge: ideas, technologies, design perspectives*, 7(1). 78–91.
23. Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and design thinking. *International Journal of Design*, 8(1). 143–155. Retrieved from <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1087/606>

УДК 7.02:659.126(043.2)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.23>**Чернявський Костянтин Володимирович,**

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри графічного дизайну

Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури,

заслужений художник України,

голова Національної спілки художників України

ORCID ID: 0000-0002-8136-4791

kostiantyn.cherniavskiy@naoma.edu.ua

Чернявська Тамара Володимирівна,

аспірант кафедри скульптури

Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури

ORCID ID: 0000-0003-1733-750X

gulavskaya@ukr.net

ЕВОЛЮЦІЯ ВІЗУАЛЬНИХ ОБРАЗІВ ЛЮДИНИ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ

В статті розглядається тема трансформації форми людини у візуальному мистецтві під впливом цифрових технологій. Аналізується роль діджитал-арту, NFT (невзаємозамінних токенів) та доповненої реальності у формуванні нових підходів до зображення людської сутності. Виокремлено значення глобалізації й технічного прогресу, що спричинили переосмислення форми людини. Дослідження висвітлює, як сучасні художники через цифрове мистецтво досліджують питання ідентичності, соціальної ролі, емоційної чутливості та взаємодії з технологіями.

Методи дослідження: використано комплексний підхід, що поєднує кілька взаємодоповнювальних методів дослідження. А саме: Історико-культурний метод – застосовано для вивчення історичної еволюції візуальних образів людини, їхньої ролі у мистецтві різних епох та впливу соціокультурного контексту на формування цих образів; порівняльний аналіз – використано для співставлення традиційних мистецьких практик із сучасними цифровими формами мистецтва, зокрема для аналізу відмінностей у техніках, символіці та способах репрезентації образу людини; системний підхід – дозволив розглядати цифрове мистецтво як цілісну систему, що поєднує технології, художні концепції та соціальні взаємодії, зокрема вплив інновацій, таких як штучний інтелект, NFT, VR та AR; емпіричний метод – використано для аналізу конкретних прикладів цифрового мистецтва, створених за допомогою новітніх технологій, таких як нейромережі, блокчейн і віртуальна реальність; прогностичний метод – використано для визначення перспектив подальшого розвитку цифрового мистецтва, зокрема інтерактивних форматів, адаптивних творів і нових технологічних трендів.

Наукова новизна полягає у комплексному дослідженні трансформації образу людини у цифровому мистецтві під впливом новітніх технологій. У статті пропонується новий міждисциплінарний підхід до аналізу еволюції візуальних образів через інтеграцію технологій штучного інтелекту, NFT, віртуальної та доповненої реальності. Ця робота розширює межі сучасного мистецтвознавства, сприяючи розумінню того, як технологічний прогрес змінює художню практику, соціальні відносини та естетичні цінності в умовах глобалізації.

Висновок: У статті було здійснено аналіз трансформації образу людини в цифрових мистецьких практиках, що виникли на стику технологій, культури та соціальних змін. Відзначено, що розвиток цифрових технологій радикально змінив підходи до зображення людської постаті, що спричинило нове розуміння людської ідентичності в мистецтві. Візуальні образи людини, створені за допомогою цифрових медіа, набувають нових характеристик, таких як динамічність, інтерактивність та адаптивність, що відкриває художникам безліч нових можливостей для вирішення складних соціальних, культурних та психологічних тем.

Ключові слова: цифрове мистецтво, доповнена реальність, NFT, образ людини, ідентичність, сучасні технології.

Cherniavskiy Kostiantyn, Cherniavska Tamara. THE ARTICLE EXAMINES THE TRANSFORMATION OF THE HUMAN FORM IN VISUAL ART UNDER THE INFLUENCE OF DIGITAL TECHNOLOGIES

It analyzes the role of digital art, NFTs (non-fungible tokens), and augmented reality in shaping new approaches to depicting human essence. The significance of globalization and technological progress, which have led to a rethinking of the human form, is highlighted. The study illustrates how contemporary artists, through digital art, explore issues of identity, social roles, emotional sensitivity, and interaction with technology.

Research Methods: *A comprehensive approach was employed, combining several complementary research methods. This enabled a multidimensional analysis of the phenomenon of digital art in the context of the transformation of visual representations of humans: Historical-cultural method: Applied to study the historical evolution of visual representations of humans, their role in art across different eras, and the influence of sociocultural contexts on their formation; Comparative analysis: Used to compare traditional artistic practices with modern digital forms of art, particularly to analyze differences in techniques, symbolism, and ways of representing the human form; Systemic approach: Allowed for viewing digital art as an integrated system that combines technologies, artistic concepts, and social interactions, particularly the impact of innovations such as artificial intelligence, NFTs, VR, and AR; Empirical method: Used to analyze specific examples of digital art created with advanced technologies such as neural networks, blockchain, and virtual reality; Predictive method: Applied to identify future development prospects for digital art, including interactive formats, adaptive works, and new technological trends.*

Scientific Novelty: *The scientific novelty lies in the comprehensive study of the transformation of the human form in digital art under the influence of emerging technologies. The article proposes a new interdisciplinary approach to analyzing the evolution of visual representations by integrating artificial intelligence, NFT, virtual reality, and augmented reality technologies. This work expands the boundaries of contemporary art studies, contributing to an understanding of how technological progress transforms artistic practices, social relationships, and aesthetic values in the context of globalization.*

Conclusion: *The article provides an analysis of the transformation of the human form in digital art practices that emerged at the intersection of technology, culture, and social change. It emphasizes that the development of digital technologies has radically altered approaches to depicting the human figure, leading to new understandings of human identity in art. Visual representations of humans created through digital media acquire new characteristics, such as dynamism, interactivity, and adaptability, offering artists numerous opportunities to explore complex social, cultural, and psychological themes.*

Key words: *digital art, augmented reality, NFT, human form, identity, modern technologies.*

Вступ. У сучасному світі цифрові технології відіграють важливу роль у розвитку не тільки технічного прогресу, а й в образотворчому мистецтві, відкриваючи нові можливості для візуалізації, репрезентації та переосмислення образу людини. Інтеграція інноваційних технологій у мистецтво змінила не тільки способи створення образотворчих творів, але й сутність самого мистецтва, яке сьогодні стає багатовимірним явищем. В Україні, де культура та мистецтво завжди посідали вагомe місце у формуванні національної ідентичності, цифрові медіа відкрили нові горизонти для творчості. Цифрові технології створили унікальні можливості для інтеграції традиційних форм мистецтва у глобальний контекст, не втрачаючи їхнього локального забарвлення [1].

Особлива актуальність дослідження еволюції візуальних образів людини виникає в умовах глобальної цифровізації та інтеграції сучасних технологій у художню практику.

Образ людини більше не є статичним символом чи естетичним об'єктом. Він стає простором взаємодії реального і віртуального, фізичного і цифрового, соціального і технологічного. Завдяки таким інструментам, як NFT, доповнена реальність, віртуальна реальність та штучний інтелект, зображення людини стає гнучким, адаптивним та багатозначним. Ці технології докорінно змінюють спосіб створення художніх творів, залучаючи глядача до активної взаємодії з мистецтвом.

NFT, наприклад, дозволяють художникам створювати унікальні цифрові роботи, які зберігають свою автентичність. Це відкриває нові можливості для монетизації мистецтва та поживлення арт-ринку України, але водночас ставить питання про вплив технологій на автентичність, доступність та екологічність. Доповнена реальність, інтегрує візуальні образи людини у фізичний простір, перетворюючи його на майданчик для взаємодії між мистецтвом і глядачем. Віртуальна реальність

дозволяє створювати повністю занурювальні світи, де образ людини стає інструментом для осмислення ідентичності та експериментів із новими формами художнього вираження. Штучний інтелект, зокрема генеративні алгоритми, змінює саму природу творчості, дозволяючи створювати зображення, які виходять за межі людської уяви, поєднуючи культурні, соціальні та історичні контексти.

Водночас, цифрові технології не лише дають нові можливості, але й залишають перед митцями та суспільством низку викликів. Серед них – етичні питання використання штучного інтелекту в мистецтві, ризики втрати культурної автентичності в глобалізованому світі та переосмислення ролі мистця в умовах автоматизації творчих процесів. З огляду на це, аналіз еволюції візуальних образів людини в цифровому мистецтві є винятковим результатом для розуміння як соціокультурних трансформацій, так і філософських засад сучасного мистецтва.

Метою цієї статті є дослідження процесу еволюції візуальних образів людини в контексті цифрового мистецтва, аналіз основних тенденцій та технологій, що впливають на сучасну художню практику. У роботі розглядаються ключові аспекти трансформації людини через NFT, доповнену реальність, віртуальну реальність та штучний інтелект, а також їхній вплив на соціальні, культурні та естетичні аспекти творчості. Крім того, стаття пропонує комплексний підхід до розуміння викликів і перспектив, які відкривають цифрове мистецтво, зокрема його роль у формуванні нових форм взаємодії між мистцем, глядачем і технологічним середовищем.

Аналіз останніх досліджень. Останні дослідження в галузі цифрового мистецтва, зокрема в контексті еволюції візуальних образів людини, демонструють значні зміни у підходах до зображення людської постаті, зумовлені новими технологіями та взаємодією між культурними, соціальними та технічними факторами. Одним із ключових аспектів цих досліджень є перехід від традиційних методів зображення людини в образотворчому мистецтві до цифрових практик, які дозволяють не тільки відображати людину, але й відображати

складні емоційні, психологічні та соціальні взаємозв'язки [2].

Дослідження, проведені фахівцями в галузі мистецтва та технологій, свідчать про значний вплив інновацій, таких як штучний інтелект (ШІ), нейромережі, віртуальна та доповнена реальність, на розвиток сучасного цифрового мистецтва. Сучасні технології дозволяють митцям не лише візуалізувати людину, а й включити у свої твори емоційні та соціальні характеристики, це стосується створення адаптивних портретів, які можуть змінюватися залежно від настрою глядача або його реакції на твір. Такий підхід змінює традиційне розуміння статичних образів, перетворюючи їх на динамічні, живі та інтерактивні образи, які взаємодіють з аудиторією [3].

В рамках досліджень розвивається питання приватності та безпеки даних у процесі створення цифрових мистецьких образів. Використання персональних даних та технологій машинного навчання для створення художніх творів потребує чітких етичних правил і законодавчої регламентації, щоб уникнути маніпуляцій та зловживань потім, потрібно розробити стратегії, які забезпечують прозорість і контроль за використанням персональних даних у цифрових мистецьких творах [4].

Таким чином, останні дослідження демонструють багатогранність впливу цифрових технологій на візуальні образи людини в сучасному мистецтві. Вони підкреслюють не лише можливості для художників розширювати межі творчості через новітні інструменти, але й наголошують на необхідності вирішення етичних, соціальних і інших проблем, що виникають у зв'язку з використанням таких технологій. Ці дослідження відкривають нові перспективи розвитку цифрового мистецтва, яке з кожним роком набуває все більшої популярності та значення в глобальному масштабі.

Роль технологій у трансформації візуального мистецтва. Сучасні цифрові технології докорінно змінили природу художньої творчості, розширивши інструментарій мистців і трансформували сам процес створення візуальних образів людини. Технології

надають художникам безпрецедентні можливості для реалізації ідей, які раніше були недосяжними через технічні або матеріальні обмеження. Водночас цифрове мистецтво активно взаємодіє з глядачем, перетворюючи його з пасивного спостерігача на активного учасника мистецького процесу. Ця взаємодія стає важливим елементом, що сприяє еволюції образу людини в образотворчому мистецтві.

Цифрові технології також дозволяють мистцям експериментувати з новими формами виразності, такими як інтерактивні інсталяції, генеративне мистецтво та віртуальні образи. Наприклад, цифрові платформи пропонують інструменти для створення складних візуальних композицій, які можуть адаптуватися до контексту глядача, часу доби чи інших зовнішніх факторів. Завдяки цьому мистці отримують можливість працювати в реальному часі, інтегруючи елементи динаміки та змін до своїх творів. Такий підхід перетворює статичні зображення на багатовимірні процеси, які постійно розвиваються [5].

Одним із найпомітніших проявів цих змін є використання NFT (невзаємозамінних токенів). Завдяки блокчейн-технологіям, мистці отримали можливість створювати унікальні цифрові твори, які мають підтверджену автентичність і можуть бути продані на глобальному ринку. Роботи, як-от "Everydays: The First 5000 Days" Beeple, демонструють, як цифрове мистецтво може інтегрувати технології візуалізації, анімації та даних, створюючи складні та багатошарові образи людини. NFT також сприяють зміні уявлень про власність і авторство у цифровій сфері, що відкриває нові перспективи для мистців і колекціонерів. Крім того, NFT змінюють економічну екосистему мистецтва, надаючи незалежним митцям можливість продавати свої роботи без участі галерей чи аукціонів [6].

Доповнена реальність (AR) і віртуальна реальність (VR) розширили межі художньої взаємодії, інтегруючи візуальні образи людини у фізичний та віртуальний простір. Ці технології відкрили шлях до створення унікальних інсталяцій, де глядачі можуть не лише споглядати твори, але й активно

впливати на їхній зміст. Наприклад, проекти, подібні до "Human Layers", створюють інтерактивні інсталяції, в яких образи змінюються залежно від дій глядачів. Такі проекти підкреслюють значущість зв'язку між твором і аудиторією, а також роль глядача як співтворця.

AR також використовується у громадських просторах, де інтерактивні інсталяції стають частиною міського середовища. Це сприяє не лише популяризації мистецтва, але й створенню нового типу взаємодії між людиною та візуальним образом. Водночас VR дозволяє глядачам зануритися у повністю віртуальні світи, де образ людини може змінюватися, реагуючи на емоції чи дії користувача. Наприклад, у віртуальних галереях або перформансах глядачі мають можливість створювати персоналізовані версії образів, додаючи унікальні сенси до загальної концепції твору.

Таким чином, цифрові технології не лише розширюють можливості художнього вираження, але й сприяють трансформації відносин між мистцем, твором і глядачем. Ця взаємодія, побудована на нових технічних можливостях, формує основу для подальшого розвитку візуального мистецтва.

Вплив глобалізації на цифрове мистецтво. Глобалізація та розвиток цифрових технологій стали потужними двигунами для інтеграції локальної культури у світовий арт-простір. Цей процес значною мірою змінив характер образотворчого мистецтва, зробивши його доступним для ширшої аудиторії та сприяючи взаємодії між культурами. В умовах, коли фізичні кордони залишаються, а інформація може швидко поширюватися через цифрові платформи, підтримується новий тип культурної взаємодії, в якому візуальне мистецтво займає важливу роль. У цьому контексті візуальний образ людини стає не лише інструментом особистого вірування, але й елементом, що дозволяє зберегти й популяризувати [7].

Цифрові технології дозволяють художникам поєднувати в своїх роботах різноманітні культурні елементи, що створюють унікальні, багатошарові твори, які відображають як глобальні тенденції, так і локальні особливості.

Це дозволяє мистцям не лише реагувати на виклики глобалізації, але й зберігати свої культурні особливості, демонструючи цінність різноманіття та взаємоповаги. Так, у цифрових творах можна помітити поєднання стародавніх символів та сучасних технологій, що стає своїм рідним мостом між минулим і майбутнім. Цей процес дозволяє зберегти автентичність культури, одночасно вписуючи їх у світовий арт-простір.

Аргентинська художниця Софія Креспо використовує дані з природи для створення спекулятивних форм життя. У проєкті Neural Zoo (рис. 1) вона переставляє зображення природних елементів, створюючи приголомшливі візуальні ефекти, які зображають уявний світ природи. Цей проєкт відображає процес людської творчості, демонструючи, як штучний інтелект може бути інструментом для генерації нових, неймовірних форм.

У 2018 році паризький колектив Obvious використав генеративний штучний інтелект для створення портрета Едмона де Беламі (рис. 2), вигаданого персонажа. Для цього вони застосували алгоритм з відкритим кодом, навчений на 15 000 портретах з 14–19 століть. Цей витвір мистецтва здобув велику увагу, ставши першим твором, створеним за допомогою штучного інтелекту, який

був виставлений на аукціон Christie's у Нью-Йорку. Картина була продана за 432 500 доларів, що принесло їй міжнародну популярність.

Цифрові технології сприяють збереженню та розвитку національних традицій, де мистецтво може стати потужним інструментом діалогу між культурами, який сприяє глобальному взаєморозумінню та співпраці. Художники, що працюють з цифровими медіа, мають змогу перевизначати культурні концепти та збагачувати їх новими значеннями. Цифрові платформи дозволяють їм досягти глобальної аудиторії, вносячи у світову культуру свої унікальні національні елементи, які становлять частину загального мистецького дискурсу. Це відкриває нові можливості для міжнародного обміну, створення міжкультурних зв'язків, збереження та багатства різних культур у глобалізованій сфері [8].

Завдяки технологіям, миті можуть створювати інтерактивні та мультимедійні роботи, які дозволяють учасникам стати частиною творчого процесу, розширюючи таким чином традиційне розуміння мистецтва як статичного об'єкта. Взаємодія з цифровими творами дозволяє кожному глядачеві по-своєму інтерпретувати мистецький твір, що, у свою чергу, робить цей процес ще більш персоналізованим.



Рис. 1. Neural Zoo від Софії Креспо



Рис. 2. Едмон де Беламі

Цифрове мистецтво стало своєрідним полем, де зустрічаються різні культурні ідентичності, і це відкриває нові горизонти для розвитку міжкультурного діалогу. Технічні інновації дозволяють художникам поєднувати різні стилі та традиції, перетворюючи свої твори на багатшарові наративи, що торкаються глобальних та локальних проблем, а також досліджують місце людини в цьому світі. Багато культурних мотивів, які вони використовують при створенні своїх робіт, не лише збагачує глобальний мистецький простір, але й наголошує на важливості збереження культурної спадщини в умовах, коли культура все частіше піддається утискам.

Таким чином, цифрове мистецтво стає не єдиним інструментом збереження культурної спадщини, а й кінцевим елементом культурної політики, що дозволяє зберегти унікальність кожної нації в умовах глобалізації. Художники не тільки відображають сучасний світ, але й активно формують його, пропонуючи нові шляхи для міжкультурного обміну та співпраці.

Соціальні та етичні виклики цифрового мистецтва. Разом із новими можливостями, які надають цифрові технології, виявляють численні виклики, що стосуються як етичних, так і соціальних аспектів створення мистецьких творів. Крім цифрових медіа та інноваційних технологій які значно змінили сприйняття образотворчого мистецтва, з'явилися нові питання, які вимагають серйозної уваги з боку як художників, так і суспільства в цілому.

Крім соціальних питань, у списку залишаються етичні дилеми, які постають у контексті використання штучного інтелекту в мистецтві. Штучний інтелект вже використовують для створення творчих робіт, що ставлять під питання традиційні уявлення про авторство. Якщо твір створюється машиною, хто є його автором? Чи несе винагороду та відповідальність сама машина або розробник програмного забезпечення, який налаштував алгоритм? Питання залишаються відкритими і викликають багато відгуків у творчих колах, оскільки це прямо впливає на законодавчі та економічні аспекти. Водночас, питання

про етичність використання штучного інтелекту для створення мистецтва породжує нові дебати про можливості маніпуляції та експлуатації, що не дозволяють машині відтворювати стилі та техніку, копіюючи творчі досягнення живих художників, створюючи негативно несанкціоновані роботи, які можуть бути комерціалізовані [9].

Не менш важливою є проблема приватності, після багатьох сучасних алгоритмів, зокрема ті, що використовуються для генерації мистецьких образів або цифрових портретів, залучають великий обсяг персональних даних. Відомо, що для навчання багатьох алгоритмів машинного навчання потрібні величезні бази даних, які часто включають особисту інформацію про людей, зображення або інші дані, які можуть порушити права приватності. У результаті залишається у розробці чітких етичних норм і стандартів для захисту особистих даних і забезпечення прозорості в тому, як ці дані використані для створення мистецьких творів.

Мистці та дослідники шукають шляхи вирішення цих проблем, розробляючи безпечніші технології та підходи до використання цифрових медіа. Крім того, науковці та художники працюють над створенням нових моделей для забезпечення прозорості в процесі та використанні персональних даних, розробляючи етичні кодекси, що враховують права людини та захист інформації. Технічні інновації й далі відкривають нові можливості для мистецької творчості, але разом із ними збільшує й потребу в більш глибокому осмисленні соціальних, етичних та екологічних аспектів, щоб ці можливості не призвели до непередбачуваних негативних наслідків для суспільства та навколишнього середовища.

Перспективи цифрового мистецтва. Цифрове мистецтво знаходиться на порозі технологій, культури та філософії, і саме в цьому перехресті воно створює нові, захоплюючі перспективи для художньої творчості, що змінюють саму природу мистецького процесу. Сучасне цифрове мистецтво є результатом лише застосування нових технологій, але й культурних, соціальних та інтелектуальних змін, які відбуваються в глобалізованому

світі. Інтеграція інноваційних інструментів, таких як штучний інтелект, віртуальна реальність, нейромережі та блокчейн, дозволяє мистцям досліджувати складні аспекти людської природи в нових формах, які відображають багатогранність і динамічність сучасної реальності. Ці технології дають можливість художникам створювати твори, які є не лише статичними, але й багатовимірними, відкриваючи нові горизонти для вираження емоцій, ідей та концепцій.

У майбутньому, на фоні поточного розвитку технологій, можна очікувати значного розширення інтерактивних форматів, які дозволяють глядачам брати активну участь у створених та змінених художніх творах. Це стане можливим за допомогою інтеграції інструментів, які необхідно реагувати на дії та вибір аудиторії, перетворюючи процес сприйняття мистецтва на спільний акт творення.

Із найбільших перспективних напрямків розвитку цифрового мистецтва є використання нейромережі для аналізу людської чутливості та створення адаптивних творів, які змінюються відповідно до настрою одного глядача або його фізіологічних реакцій. Наприклад, за допомогою алгоритмів машинного навчання твори можуть адаптуватися під вплив емоційного стану аудиторії, що додає новий вимір до традиційного мистецького досвіду [10].

Віртуальні виставки та цифрові галереї, що розвиваються на платформі онлайн, відкривають нові можливості для популяризації мистецтва, зокрема образотворчого мистецтва України завдяки його демонстрації для світової аудиторії. Ці цифрові платформи не лише роблять мистецтво доступним для людей в різних куточках світу, але й дозволяють створювати унікальні інтерактивні простори, які фізично неможливо відтворити в традиційних галереях.

Крім того, розвиток співпраці між мистцями, інженерами та науковцями створює сприятливі умови для подальшої інтеграції мистецтва і технологій. Така міждисциплінарна взаємодія стає фактором, який відкриває нові горизонти для творчості. Співпраця дозволяє не тільки втілювати складні технічні

рішення у художні концепції, але й збагачувати образотворче мистецтво новими ідеями та підходами, що сприяє розвитку нових форм мистецтва, які важко уявити без застосування інноваційних технологій. Таким чином, цифрове мистецтво не лише вдосконалюється завдяки технологічним інноваціям, а й стає інструментом для осмислення майбутнього.

Висновки. У статті було здійснено аналіз трансформації образу людини в цифрових мистецьких практиках, що виникли на стику технологій, культури та соціальних змін. Відзначено, що розвиток цифрових технологій радикально змінив підходи до зображення людської постаті, що спричинило нове розуміння людської ідентичності в образотворчому мистецтві. Візуальні образи людини, створені за допомогою цифрових медіа, набувають нових характеристик, таких як динамічність, інтерактивність та адаптивність, що відкриває художникам безліч нових можливостей для вирішування складних соціальних, культурних та психологічних тем.

Таким чином, застосування віртуальної реальності, штучного інтелекту, нейромереж та інших інноваційних інструментів дозволяє художникам не тільки зображати людину, а й взаємодіяти з нею на рівні емоційних реакцій, фізіологічних змін або індивідуальних сприйнять. Ці технології забезпечують можливість створення інтерактивних та адаптивних творів, що відображають взаємодію між глядачем та художнім твором. Це дозволяє по-новому ставитися до питань суб'єктивності та об'єктивності в мистецтві, надаючи нову глибину у відтворенні людського образу.

Особливу увагу приділено глобалізації та її впливу на цифрове мистецтво, зокрема на відображенні культурної ідентичності. Цифрові платформи стали потужним інструментом для поширення національних традицій та символіки, що дозволяє художникам з різних культур, зокрема України, зберегти та транслювати свої унікальні культурні риси в умовах глобалізованого світу. Це створює нові можливості для мультикультурних обмінів, підвищуючи рівень міжкультурного розуміння та взаємоповаги, однак також викликає

виклики, пов'язані з комерціалізацією культурних мотивів та їх потенції.

Перспективи розвитку цифрового мистецтва вказують на ще більшу тісну інтеграцію технологій і людської творчості. Цифрове мистецтво, пов'язане з подальшим удосконаленням можливостей штучного інтелекту, який не тільки допоможе у створенні візуальних образів, але й може аналізувати культурні контексти та психологічні реакції глядачів, генеруючи твори, які мають глибокий емоційний вплив на публіку.

Інший важливий аспект майбутнього цифрового мистецтва – це можливість розвитку віртуальних та доповнених реальностей, які відкривають перед художниками нові можливості для втілення складних ідей та концепцій. Віртуальні галереї, музеї та інші платформи дозволяють не тільки демонструвати твори мистецтва, але й створювати інтерактивні простори, де глядач може активно взаємодіяти з мистецтвом у тривимірному просторі. Це дозволяє також митцям з усього світу об'єднувати свої роботи в одному віртуальному просторі, що не залежить від фізичних обмежень та традиційних виставкових умов.

Водночас технологічні досягнення в цифровому мистецтві спричиняють нові етичні питання, зокрема щодо взаємодії між людьми та технологіями. Враховуючи, що цифрове мистецтво включає використання даних, зображень, відео та інших матеріалів, які можуть бути персоналізованими, мистці та розробники повинні мати свідомо етичні аспекти своєї роботи, зокрема, в питаннях авторства, приватності та захисту даних. Виникає необхідність розробки етичних стандартів, які дозволяють забезпечити чесність, справедливість та прозорість у створенні та продажу цифрових творів.

Еволюція візуальних образів людини в цифровому мистецтві не тільки відображає розвиток технологій, але й ставить перед суспільством важливі питання про майбутнє мистецтва та його роль у житті людини. Цифрове мистецтво дозволяє мистцям експериментувати, інтегрувати нові технології в творчий процес і переосмислювати традиційні форми зображення людини. Але це також створює нові виклики для розуміння та визначення цінностей мистецтва в умовах швидких змін, дозволяє по-новому осмислити роль людини в суспільстві та її місце в цифровому світі.

Література:

1. Пашкова А. О. Цифрове мистецтво: виклики сучасності. Київ : НАН України, 2020.
2. Грицак Я. Культура у добу цифрової революції. Львів : Видавництво УКУ, 2019.
3. Мірошніченко В. І. Доповнена реальність у сучасному українському мистецтві. Харків : ХДАДМ, 2021.
4. Anadol R. Data Sculptures: Explorations in AI. Taschen, 2022.
5. The NFT Handbook: How to Create, Sell, and Buy Non-Fungible Tokens. Wiley, 2021.
6. Ярошенко Л. І. NFT як нова форма власності у мистецтві. Київ : КНУКіМ, 2022.
7. Шульга М. В. Естетика сучасного українського мистецтва. Київ : Академія мистецтв України, 2018.
8. Rubin P. Future Presence: How Virtual Reality is Changing Human Connection. HarperOne, 2018.
9. Lanier J. Dawn of the New Everything: A Journey Through Virtual Reality. Henry Holt and Co., 2017.
10. Heller S. Design Literacy: Understanding Graphic Design. Allworth Press, 2019.

References:

1. Pashkova, A. O. (2020). Digital Art: Challenges of Modernity. Kyiv: National Academy of Sciences of Ukraine.
2. Hrytsak, Y. (2019). Culture in the Age of the Digital Revolution. Lviv: UCU Publishing House.
3. Miroshnychenko, V. I. (2021). Augmented Reality in Contemporary Ukrainian Art. Kharkiv: KhDADM.
4. Anadol, R. (2022). Data Sculptures: Explorations in AI. Taschen.
5. The NFT Handbook: How to Create, Sell, and Buy Non-Fungible Tokens. Wiley, 2021.
6. Yaroshenko, L. I. (2022). NFT as a New Form of Ownership in Art. Kyiv: KNUKiM.
7. Shulha, M. V. (2018). Aesthetics of Contemporary Ukrainian Art. Kyiv: Academy of Arts of Ukraine.

8. Rubin, P. (2018). *Future Presence: How Virtual Reality is Changing Human Connection*. HarperOne.
9. Lanier, J. (2017). *Dawn of the New Everything: A Journey Through Virtual Reality*. Henry Holt and Co.
10. Heller, S. (2019). *Design Literacy: Understanding Graphic Design*. Allworth Press.

УДК 71.712

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.24>**Шарлай Олена Василівна,**

кандидат архітектури,

старший викладач кафедри дизайну середовища

Харківської державної академії дизайну та мистецтв

ORCID ID: 0000-0003-1445-0339

helene.sharlay@gmail.com

ВЕРТИКАЛЬНЕ ОЗЕЛЕНЕННЯ ФАСАДІВ ЯК ЗАСІБ ГУМАНІЗАЦІЇ МІСЬКОГО АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА

В статті розглядаються сучасні методи вертикального озеленення фасадів будівель. Аналізується світовий досвід створення державних програм з підтримки використання озеленення будівель і споруд, зокрема озеленення фасадів, на законодавчому рівні. Застосування інтегрованої рослинності має реальні переваги як на місцевому, так і на загальному рівні держави. Розглядається вплив вертикального озеленення на екологічні показники середовища, економічний розвиток і соціально-психологічний стан громади.

Аргументи для переконання законодавців, планувальників, архітекторів в необхідності використання технології вертикального озеленення надають результати досліджень в сфері екології, які показують, що використання вертикального озеленення сприяє зниженню температури поверхні зовнішніх стін в літній період на 10°C та зниженню ефекту міського острова тепла в густо населених районах, що зменшує енерговитрати на кондиціонування повітря. Збільшення поглинання вуглекислого газу і фільтрація шкідливих часток викидів веде до покращення якості повітря, що покращує стан здоров'я мешканців. Наявність зелені в міському середовищі покращує загальний психологічний і емоційний стан мешканців і сприяє гуманізації архітектурного середовища. Завдяки всім цим перевагам практика вертикального озеленення активно розвивається, створюючи нові методи і напрямки.

Велика кількість різноманітних напрямків у вертикальному озелененні потребує систематизації і типологічної класифікації конструктивних схем та аналізу потенціалу, який має кожна з них для архітектурних та дизайнерських рішень.

Попередньо всі системи діляться на каркасні і модульні системи. Каркасні системи поділяються на стаціонарні жорсткі і мобільні гнучкі. В якості стаціонарного каркасу виступають просторові конструкції з металевого профілю, решітки, сталеві троси. Метод використання каркасних систем дозволяє забезпечити заздалегідь спланований ритм, щільність і висоту озеленення і, з точки зору дизайну, є методом «спрямованого озеленення».

Мобільні гнучкі системи є одним із найбільш поширених рішень в озелененні фасадів. Двошарове полотно з полімерного войлоку, де в кишені з поживним субстратом висаджуються декоративні рослини. Метод озеленення з використанням мобільного гнучкого каркасу створив новий напрямок в дизайні вертикального озеленення «жива стіна».

В модульних системах в якості модулів можуть розглядатись плити або контейнери. Плити з легкого бетону або пластику мають кілька шарів: основа, гідроізоляція, водо поглинаючий шар, субстрат з насінням. Озеленення з використанням модульних систем започаткував напрямок «вертикальний сад»

Для кожного з цих методів озеленення аналізується можливість використання спільних підходів при розробці структури вертикального озеленення і елементів дизайну, з метою гармонізації архітектурного середовища і підвищення рівня комфортності міського простору.

Ключові слова: вертикальне озеленення, зелений фасад, архітектурне середовище, просторовий каркас, гуманізація середовища.

Sharlai Olena. VERTICAL GREENING OF FACADES AS A MEANS OF HUMANIZING THE URBAN ARCHITECTURAL ENVIRONMENT

The article considers modern methods of vertical greening of building facades. The world experience of creating state programs to support the use of greening of buildings and structures, in particular greening of facades, at the legislative level is analyzed. The use of integrated vegetation has real advantages both at the local and general state levels. The impact of vertical greening on environmental indicators, economic development and the socio-psychological state of the community is considered.

Arguments to convince legislators, planners, architects of the need to use vertical gardening technology are provided by the results of environmental studies, which show that the use of vertical gardening helps to reduce the surface temperature of external walls in the summer by 10°C and reduce the urban heat island effect in densely populated areas, which reduces energy costs for air conditioning. Increased absorption of carbon dioxide and filtration of harmful emissions particles leads to improved air quality, which improves the health of residents.

The presence of greenery in the urban environment improves the general psychological and emotional state of residents and contributes to the humanization of the architectural environment. Due to all these advantages, the practice of vertical gardening is actively developing, creating new methods and directions. The presence of greenery in the urban environment improves the general psychological and emotional state of residents and contributes to the humanization of the architectural environment. Due to all these advantages, the practice of vertical gardening is actively developing, creating new methods and directions.

A large number of various directions in vertical gardening requires systematization and typological classification of constructive schemes and analysis of the potential that each of them has for architectural and design solutions.

Previously, all systems are divided into frame and modular systems.

Frame systems are divided into stationary rigid and mobile flexible. Spatial structures made of metal profiles, lattices, steel cables act as a stationary frame. The method of using frame systems allows you to ensure a pre-planned rhythm, density and height of landscaping and, from a design point of view, is a method of "directional landscaping".

Mobile flexible systems are one of the most common solutions in facade landscaping. A two-layer polymer felt canvas, where ornamental plants are planted in a pocket with a nutrient substrate. The method of landscaping using a mobile flexible frame has created a new direction in the design of vertical landscaping "living wall".

In modular systems, slabs or containers can be considered as modules. Slabs made of lightweight concrete or plastic have several layers: base, waterproofing, water-absorbing layer, substrate with seeds. Landscaping using modular systems was initiated by the "vertical garden" direction

For each of these landscaping methods, the possibility of using common approaches in developing the structure of vertical landscaping and design elements is analyzed, in order to harmonize the architectural environment and increase the level of comfort of urban space.

Key words: *vertical landscaping, green facade, architectural environment, spatial framework, humanization of the environment.*

Вступ. Гуманізація середовища сучасних міст є однією з важливих задач при формуванні архітектурного простору. Разом з оптимізацією транспортних сполучень, функціональних зв'язків, виконання вимог інклюзивного простору, збільшення площ озеленення сприяє зниженню рівня забрудненості повітря і покращенню мікроклімату і, таким чином, підвищує рівень комфортності міського середовища.

Огляд літератури. Використання технології озеленених фасадів набувають особливої популярності, оскільки, крім підвищення естетичної якості оточення, вирішення проблеми обмеженого простору в умовах сформованого архітектурного середовища історичних районів міст, використання такої технології має багато практичних переваг. Відносно невелика економічна вартість, зменшення ризику підтоплення (через поглинання опадів), захист зовнішньої поверхні фасадів, збільшення енергоефективності будівлі за

рахунок теплоізоляції фасадів і внутрішніх приміщень [1].

Одним з лідерів по запровадженню методу вертикального озеленення є Європа. Так, в Парижі в 2014 році за ініціативи мерії була започаткована програма, що передбачала створення 100 гектарів озелених поверхонь стін і дахів міських споруд. За три роки до програми доєдналися 74 кампанії, що створили профінансували 75 проєктів [2].

В Британії, в Лондоні озеленення дахів і стін включено до програми розвитку міста з 2008 року. Це дозволило значно збільшити площі озеленення переважно за рахунок проєктів з реновації будівель в центрі міста. Місто мало на меті створити 30 км² зелених дахів. Лондонська екологічна стратегія містить політику та пропозиції, спрямовані на те, щоб до 2050 року більше половини Лондона було зеленим, а крона дерев у місті зросла на 10 відсотків.

У багатьох містах вид на ряд міських фасадів може бути не дуже надихаючим. Озеленені

фасади не тільки приємніші для очей; вони, швидше за все, сприйматимуться як перевага для продажу потенційним покупцям [3].

Майже половина всіх міст Німеччини, список яких наближається до 120 (включаючи Берлін, Франкфурт, Карлсруе, Мюнстер і Штутгарт), пропонують стимули для озеленення дахів [4]. Пряма фінансова підтримка коливається від 25% до 100% вартості монтажу. Основним обґрунтуванням цього є істотна економія витрат на опалення та кондиціювання. Непряма субсидія також забезпечується деякими німецькими землями та містами, де тарифи знижуються для забудов із зеленими дахами. Федеральний Закон про охорону природи вимагає зменшення екологічного впливу будівництва будівель [5].

Нью-Йорк – ще одна агломерація з серйозною проблемою міського теплового острова, де зливи часто спричиняють переливання каналізації. Створення нового відкритого простору малоймовірно через високу вартість землі але плоскі дахи складають до 29% площі Манхеттена, якщо додати площі фасадів покритих рослинністю, площа сягала б 500 гектарів, або територію вдвічі більшу за Центральний парк [6].

Існує багато успішних прикладів у всьому світі, щоб мати можливість переконати більше законодавців, планувальників, архітекторів в необхідності використання технології вертикального озеленення. Тим не менш, необхідні додаткові дослідження, щоб підтвердити та кількісно визначити переваги.

Головними аспектами впливу вертикального озеленення на стан середовища є екологічні, технологічні, соціальні і естетичні.

Дослідження в сфері екології показують, що використання вертикального озеленення сприяє зниженню температури поверхні зовнішніх стін на 10°C та зниженню ефекту міського острова тепла в густо населених районах, збільшення поглинання CO₂ і фільтрації шкідливих часток викидів, що веде до покращення якості повітря [7]. Також, завдяки новим технологічним розробкам, отримана можливість використання нових матеріалів, що підлягають вторинній переробці та біологічному розкладанню [8, 9]. Оптимізація

використання води можлива за рахунок використання сучасних систем моніторингу об'єму та режиму поливу. Економічний ефект від використання вертикального озеленення полягає в можливості суттєво знижувати витрати на енергоспоживання будівлі за рахунок зменшення витрат на кондиціювання повітря на 20–30% [10]. Крім того, озеленені фасади потенційно підвищують вартість нерухомості завдяки створенню більш привабливого середовища для проживання.

Гуманізація архітектурного середовища має за мету забезпечити соціальний та психологічний комфорт мешканців. Наявність зелені в міському середовищі покращує загальний психологічний і емоційний стан мешканців. В результаті опитувань мешканців Чикаго з'ясувалось, що люди, які живуть у «зеленішому» середовищі, відчують нижчий рівень стресу. В таких районах менше було зареєстровано злочинів [11]. Тож, озеленені фасади стають важливим інструментом у створенні здорового міського середовища.

Традиція використання повзучих рослин для декорування будівель існує протягом століть. Цей спосіб оформлення вертикальних поверхонь будівельних споруд з використанням рослин, найбільш поширений в країнах з теплим і помірним кліматом. В якості посадкового матеріалу, найчастіше використовуються – плющ (*Hedera helix*) і виноград дівочий (*Parthenocissus tricuspidata*). Повзучі види винограду дівочого є дуже популярними, завдяки невибагливості до умов зростання, безкаркасному розміщенню і надзвичайній декоративності. В країнах з теплим кліматом також висаджують гліцинію (*Wistéria*), кампсис (*Campsis*) та бугенвіллію (*Bougainvillea*), як красиво квітучі багаторічні рослини.

Мета статті. Сучасні архітектори і дизайнери пропонують багато нових методів вертикального озеленення. Пропонується класифікація цих методів за особливостями конструктивного рішення.

Матеріали дослідження. Для аналізу були обрані приклади реалізованих проєктів вертикального озеленення фасадів споруд, що знаходяться в країнах з помірним кліматом.

В дослідженні використовувались наступні методи:

- контент-аналіз, що дозволяє виділити ключові тенденції в використанні вертикального озеленення;
- порівняльний аналіз, для виділення характерних особливостей конструктивної схеми;
- композиційний аналіз, для виділення потенціалу різних конструктивних систем в формуванні дизайнерських рішень.

Застосування таких методів дає змогу формування комплексного уявлення про роль вертикального озеленення в сучасному дизайні і його вплив на формування комфортного і естетичного середовища.

Результати. Реалізовані проєкти вертикального озеленення насамперед поділяються на дві основні групи: рослинний шар з субстратом може кріпитись до стіни за допомогою каркасу, або становити собою частину несучої конструкції без застосування додаткової структури.

Пропонується виділити системи каркасні і безкаркасні. Каркасні системи в свою чергу, поділяються на стаціонарні і мобільні, а безкаркасні на плитні і просторові.

Стаціонарні каркасні конструкції. Використання стаціонарного каркасу надає витким рослинам можливість закріплюватись і рости вгору у відповідності до дизайнерського рішення, оскільки розташування опор може мати певний ритм, висоту та щільність. Це запобігає хаотичному розростанню рослин та забезпечує естетичну цілісність дизайну. В якості стаціонарного каркасу можуть розглядатись просторові конструкції з металевго профілю, решітки, спрямовані сталеві троси.

Вибір стаціонарної каркасної конструкції залежить від дизайнерського рішення образу будівлі. Решітки можуть бути використані для формування невисоких зелених вертикальних площин, що матимуть рівномірну щільність. Можна висадити як багаторічні виткі рослини, так і однорічні. Також решітку доречно використовувати для опори під рослини, які потребують зимової обрізки. Додатковий декоративний ефект може створити сама

решітка за рахунок матеріалу (метал, дерево, пластик) форми і кольору.

Каркас на основі сталевих тросів з високоякісної нержавіючої сталі дозволяє створювати композиції на значну висоту (до 15 м.). Троси кріпляться точково до фасаду будинку і можуть утворювати лінійні або складні мережані композиції. Передбачається використання багаторічних високих витких рослин, витривалих до низьких температур. Використання тросових систем дозволяє створювати масштабні зелені стіни з мінімальним втручанням у архітектуру будівлі.

Просторові каркаси з металевго профілю кріпляться до фасаду будинку відповідно архітектурного рішення. Вони можуть використовуватись як опора для рослин відкритого ґрунту, так і для розміщення рослин в контейнерах. Це надає змогу створення зеленого фасаду багатоповерхових споруд, бо шаг каркасу може бути узгодженим з висотою поверху будівлі. Просторова структура також може передбачати додаткове зовнішнє скління, що в разі використання контейнерних посадок, забезпечить озеленення і в холодні сезони.

Метод використання каркасних систем дозволяє забезпечити заздалегідь спланований ритм і висоту озеленення і, з точки зору дизайну, є методом «спрямованого озеленення».

Мобільні гнучкі системи є одним із поширених рішень в озелененні фасадів. Ідея належить видатному ботаніку і дизайнеру Патріку Бланку [12].

Він запропонував використовувати двохарове полотно з полімерного войлоку, де в кишені з поживним субстратом висаджуються декоративні рослини. Це полотно кріпиться до фасаду будівлі на легкий металевий каркас і забезпечується автономне зрошення.

Метод використання мобільних систем має кілька переваг. Товщина конструкцій дорівнює 8 см, а вага одного квадратного метра з субстратом становить 30 кг. Системи легкі в монтажі, можуть мати будь-які розміри і форми, легко адаптуються до структури фасаду, дозволяють створювати виразні ландшафтні композиції. Резервуари з поживним

розчином для поливу рослин розташовані на покрівлі або горищі будівлі, і розподіляється під дією гравітації, що спрощує систему поливу.

Підбір рослин визначається умовами кліматичної зони, але переважно обирають рослини з декоративним листям, стійкі до низьких температур, стійкі до якості повітря і з обмеженими вимогами до вологості. Розташування рослин в окремих кишнях дозволяє легко замінювати рослини в разі втрати декоративності або для зміни композиції.

Мобільні системи, за умов відповідного підбору рослин, використовуються навіть в країнах з холодним кліматом на півночі Європи і в Канаді. Метод озеленення з використанням мобільного гнучкого каркасу створив новий напрямок в дизайні вертикального озеленення «жива стіна».

Поруч з каркасними системами для вертикального озеленення існує багато варіантів модульних систем, де кожний елемент (модуль) кріпиться безпосередньо до фасаду будівлі. В якості модулів можуть бути плити, або просторові елементи (контейнери).

Просторові модулі можуть виготовлятися з металу, кераміки або пластику, що надає великі можливості для формування образу, оскільки самі модулі стають елементами дизайну. Призначені для висадки однорічних декоративно-квіткових або декоративно-листяних рослин. При розміщенні їх на значній висоті слід передбачити можливість автоматизованого поливу.

Ще одним з варіантів модульного озеленення фасадів є плити з субстратом. Такий інноваційний підхід дає можливість застосувати матеріал, який є одночасно і будівельним матеріалом, і поживним субстратом для рослин. Плити з легкого бетону або пластику мають кілька шарів: основа, гідроізоляція, водо поглинаючий шар, субстрат з насінням. Субстрати відрізняються легкістю та здатністю утримувати вологу, що забезпечує оптимальні умови для росту рослин при мінімальних затратах на полив та обслуговування. До складу субстратів зазвичай входять перероблені матеріали, такі як кокосове волокно, торф, перліт,

вермикуліт та інші компоненти, що забезпечують баланс поживних речовин і дренаж. Використання цього методу дозволяє легко замінювати окремі модулі або посадковий матеріал, в разі необхідності. В якості насіння переважно обирають сукуленти, які не вимагають штучного поливу, бо отримують вологу з повітря, є стійкими до приморозків, зберігають декоративність протягом всього року.

Так, іспанський архітектор Еміліо Ллобато запропонував використання модульних плит для вертикального озеленення [13]. Плити з легкого пористого бетону, вкриті субстратом з насінням газонної трави, фіксованим полімерним текстилем, закріплюються на фасаді будівлі і дозволяють створювати геометричні орнаменти з яскравих зелених модулів.

Легкі в експлуатації, ці системи широко використовуються в озелененні як житлових і суспільних будівель, так і для споруд транспортної інфраструктури: мостів, естакад підпірних стін, що підвищує естетичну якість і робить їх привабливим елементом сучасного міського середовища.

В Політехнічному університеті Каталонії був розроблений метод використання плит з "біологічного бетону". Цей матеріал, призначений для фасадів у середземноморському кліматі, забезпечує екологічні, теплові та естетичні переваги в порівнянні з іншими будівельними рішеннями. В основі пропозиції лежить поєднання двох видів цементу. Внутрішній шар з карбонатного бетону на основі портландцементу і зовнішній шар з бетону на основі магній-фосфатного цементу з природно кислим рН [14]. Кисле середовище є основою для росту лишайників і моху, спори яких потрапляють на поверхню плити природним чином. Плита складається з трьох шарів: гідроізоляційний, шар, що накопичує і зберігає вологу після опадів, і зовнішній шар, що дозволяє дощовій воді проникати в середину плити. Декоративність фасадів з використанням плит з «біологічного бетону» полягає у створенні «патини» у вигляді малюнків з мохів і лишайників. Вигляд фасадів оздоблених зим матеріалом, міняється з часом, демонструючи зміну

кольору відповідно до пори року і виду заселених організмів.

Висновки. Якщо порівняти наведені варіанти сучасних технологій озеленення фасадів, можна виділити три основні підходи: каркасні стаціонарні, гнучкі каркаси і плитні. Використання стаціонарного каркасу використовується для створення «спрямованого» озеленення, гнучкий каркас дозволяє сформувати «живу стіну», використання плит з субстратом дозволяє створювати складні графічні композиції на фасадах будівель.

Кожний з цих методів має переваги і недоліки. Стаціонарний каркас потребує додаткових витрат на матеріал і монтаж, але надає можливість використовувати і контейнерне озеленення, і рослини відкритого ґрунту. Крім того, легкі металеві конструкції дозволяють створювати складні за малюнком композиції значної висоти, не обтяжуючі конструкцію фасаду і можуть бути використані як для сучасних будівель, так і для історичної забудови.

Використання гнучкого каркасу, завдяки значній масі, може потребувати додаткових конструкцій, і облаштування системи автоматизованого поливу, що збільшує вартість, але надає можливість використання широкого асортименту декоративних рослин.

Плити з субстратом легко монтуються до фасаду, не обтяжуючи його, не потребують додаткових витрат на полив і підживлення рослин, але кількість видів рослин обмежена кліматичними умовами регіону.

Кількість інноваційних підходів в озелененні фасадів свідчить про надзвичайну актуальність і затребуваність цього напрямку в архітектурі і дизайні. Постійне удосконалення технологій поливу дозволяє використовувати гідропонні та інтелектуальні системи зрошення і робить зелені фасади все більш легкими в обслуговуванні. Поява нових матеріалів зменшує вартість систем озеленення і надає додаткові можливості архітекторам і дизайнерам для пошуку нових рішень підвищення естетичної якості наших міст

Література:

1. Gary Grant. Green roofs and facades. London: IHS BRE Press. 2006. 85p.
2. Jan Wisniewski. The Plan to Turn Paris Green. *Reset digital for good*. 2020. <https://en.reset.org/plan-turn-paris-green-literally-2020-06282018/>
3. Roberts K. A postgraduate degree apprenticeship and a passion for sustainability *UCEM University college of estate management*. 2025. URL: <https://www.uce.ac.uk/whats-happening/articles/katie-roberts-shortlister-profile/>
4. Lindsey R., Dahlman L. Global average surface temperature. *NOAA Climate.gov*. 2004. URL: <https://www.climate.gov/news-features/understanding-climate/climate-change-global-temperature>
5. Jackson S. D. 1996. Overview of transport related wildlife problems in Proceedings of the International Conference on Wildlife Ecology and Transportation. *State of Florida Department of Transportation. Tallahassee*. 1996. URL: <https://trid.trb.org/view/1378471>
6. Will Ing. Is the boom in green roofs and living walls good for sustainability? *The Architects' Journal*. 2021. URL: <https://www.architectsjournal.co.uk/news/is-the-boom-in-green-roofs-and-living-walls-good-for-sustainability>
7. Berardi U., Ghaffarian Hoseini A., State-of-the-art analysis of the environmental benefits of green roofs. *Applied Energy*. Elsevier. 2014. P. 411–428.
8. Pérez-Urrestarazu L., Fernández-Cañero. R., Franco-Salas. A. Vertical Greening Systems and Sustainable Cities. *Journal of Urban Technology*. 2016. P. 65–85. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10630732.2015.1073900>
9. Joep van Vilsteren. How to Keep Exterior Green Walls Alive in the winter. *Living architecture monitor*. 2021. URL: <https://livingarchitecturemonitor.com/articles/how-to-keep-exterior-green-walls-alive-in-the-winter-w21>
10. Köhler, M. Green facades – a view back and some visions. *Open Journal of Ecology*. 2011 Vol. 1. No. 1 P. 423–436. URL: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=123526>
11. Green Walls Surviving the Cold. Surviving the cold with a SemperGreenwall. 2019. URL: [Sempergreenempergreen.com/us/about-us/news/outdoor-green-walls-can-thrive-even-in-climates-like-chicago-or-toronto-or-montreal](https://sempergreenempergreen.com/us/about-us/news/outdoor-green-walls-can-thrive-even-in-climates-like-chicago-or-toronto-or-montreal)

12. Blanc P. The Vertical Garden. From nature to the city. Revised and updated. New York; W.W.Norton & Company. 2008. 192 p.
13. Jennifer Brite. Ceracasa Lifewall. *Architect Magazine*. 2010. URL: https://www.architectmagazine.com/technology/products/ceracasa-lifewall_o
14. Irina Vinnitskaya. Biological Concrete for a Living, Breathing Façade. *Archdaily*. 2013. URL: <https://www.archdaily.com/315453/biological-concrete-for-a-living-breathing-facade>

References:

1. Gary Grant. (2006). Green roofs and facades. London: IHS BRE Press. 85p.
2. Jan Wisnewski. (2020). The Plan to Turn Paris Green. *Reset digital for good*. <https://en.reset.org/plan-turn-paris-green-literally-2020-06282018/>
3. Roberts, K. (2025). A postgraduate degree apprenticeship and a passion for sustainability. *UCEM University college of estate management*. Retrieved from: <https://www.ucem.ac.uk/whats-happening/articles/katie-roberts-shortlister-profile/>
4. Lindsey R., & Dahlman L. (2004). Global average surface temperature. NOAA *Climate.gov*. Retrieved from: <https://www.climate.gov/news-features/understanding-climate/climate-change-global-temperature>
5. Jackson, S. D. (1996). Overview of transport related wildlife problems in Proceedings of the International Conference on Wildlife Ecology and Transportation. *State of Florida Department of Transportation. Tallahassee*. Retrieved from: <https://trid.trb.org/view/1378471>
6. Will Ing. (2021). Is the boom in green roofs and living walls good for sustainability? *The Architects' Journal*. Retrieved from: <https://www.architectsjournal.co.uk/news/is-the-boom-in-green-roofs-and-living-walls-good-for-sustainability>
7. Berardi, U., & Ghaffarian Hoseini, A., (2014). State-of-the-art analysis of the environmental benefits of green roofs. *Applied Energy*. Elsevier (p. 411–428).
8. Perez-Urrestarazu L., Fernandez-Cañero. R., Franco-Salas. A. (2016). Vertical Greening Systems and Sustainable Cities. *Journal of Urban Technology*. (p. 65–85). Retrieved from: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10630732.2015.1073900>
9. Joep van Vilsteren. (2021). How to Keep Exterior Green Walls Alive in the winter. *Living architecture monitor*. Retrieved from: <https://livingarchitecturemonitor.com/articles/how-to-keep-exterior-green-walls-alive-in-the-winter-w21>
10. Kohler, M. (2011). Green facades – a view back and some visions. *Open Journal of Ecology*. Vol. 1. No. 1 (p. 423–436). Retrieved from: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=123526>
11. Green Walls Surviving the Cold. (2019). Surviving the cold with a SemperGreen wall. Retrieved from: sempergreenempergreen.com/us/about-us/news/outdoor-green-walls-can-thrive-even-in-climates-like-chicago-or-toronto-or-montreal
12. Blanc, P. (2008). The Vertical Garden. From nature to the city. Revised and updated. New York; W.W.Norton & Company. 192 p.
13. Jennifer Brite. (2010). Ceracasa Lifewall. *Architect Magazine*. Retrieved from: https://www.architectmagazine.com/technology/products/ceracasa-lifewall_o
14. Vinnitskaya I. (2013). Biological Concrete for a Living, Breathing Façade. *Archdaily*. Retrieved from: <https://www.archdaily.com/315453/biological-concrete-for-a-living-breathing-facade>

УДК 7.012:725.22

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.25>**Yunko Taras Orestovych,**

Founder of the company «Secretorum Quest Room»

ORCID ID: 0009-0004-7314-298X

yunko0633@gmail.com

SPATIAL CONCEPTS IN THE DESIGN OF ESCAPE ROOMS TO ENHANCE ADAPTATION AND TEAM INTERACTION

The article aims to study the influence of architectural solutions, sensory environment and narrative elements of escape rooms on the emotional state, behaviour, perception of space and adaptation of players. The objectives of the study include analysing the impact of individual elements of the escape room on the spatial perception and emotions of the game participants, studying the relationship between the elements of the escape room and the level of stress, and assessing the impact of the escape room on enhancing adaptation and team interaction of players. To achieve the research goal and solve the outlined tasks, general scientific methods of the theoretical level (analysis, synthesis and systematisation of scientific research) and methods of experimental research (logical and systematic analysis, experiment, statistical methods of data processing) were used. In the course of the study, the concept of 'quest room' is revealed, and the role of spatial design in organising a game in the format of such a room is clarified. The article presents the spatial design of escape rooms, including thematic design, interactive design, immersive design, and technological space. The concept of game design as a process of planning an interactive gaming space is also revealed. It has been proved that an effectively planned game space in the quest room contributes to developing several skills and competencies. The experiment evaluated the impact of architectural solutions, sensory environment and narrative elements of escape rooms. It has been proven that the skilful use of escape room design elements (darkness, mirrors, artificial lighting, wall decoration, floor temperature, sound effects, and smells) positively enhances team interaction among game participants. Players demonstrated an increase in adaptation skills as well as skill levels. In terms of teamwork skills, players showed an increase in medium and high levels of teamwork, as well as in the level of skill. At the control stage of the experiment, there was a decrease in the number of players with low levels of adaptation and teamwork skills.

Key words: spatial design, game design, emotional state, environment, levels.

Юнко Тарас. ПРОСТОРОВІ КОНЦЕПЦІЇ В ДИЗАЙНІ КВЕСТ-КІМНАТ ДЛЯ ПІДСИЛЕННЯ АДАПТАЦІЇ ТА КОМАНДНОЇ ВЗАЄМОДІЇ

Метою статті є дослідження впливу архітектурних рішень, сенсорного середовища та елементів наративу квест-кімнат на емоційний стан, поведінку, сприйняття простору та адаптацію гравців. Завдання дослідження передбачають здійснення аналізу впливу окремих елементів квест-кімнати на просторове сприйняття та емоції учасників гри, вивчення взаємозв'язку елементів квест-кімнати та рівня стресу, а також оцінювання впливу квест-кімнати на підсилення адаптації та командної взаємодії гравців. Для досягнення мети дослідження та розкриття окреслених завдань було використано загальнонаукові методи теоретичного рівня (аналіз, синтез і систематизація наукових розвідок) та методи експериментальних досліджень (логіко-системний аналіз, експеримент, статистичні методи оброблення даних). У ході дослідження розкрито поняття «квест-кімната» та з'ясовано роль просторового дизайну в організації гри у форматі такої кімнати. У статті представлено типи просторового дизайну квест-кімнат, зокрема тематичне оформлення, інтерактивний дизайн, імерсивний дизайн, а також технологічний простір. Також розкрито поняття геймдизайну як процесу планування інтерактивного ігрового простору. Доведено, що ефективно спланований ігровий простір квест-кімнати сприяє формуванню та розвитку низки вмінь, навичок та компетенцій. Під час експерименту було здійснено оцінювання впливу архітектурних рішень, сенсорного середовища та елементів наративу квест-кімнат. Доведено, що вміле використання елементів дизайну квест-кімнат (темрява, дзеркала, штучне освітлення, оздоблення стін, температура підлоги, звукові ефекти та запахи) позитивно впливає на підсилення командної взаємодії учасників гри. Гравці продемонстрували підвищення рівня навичок адаптації, а також рівня майстерності. Щодо навичок командної взаємодії, то у гравців спостерігали підвищення середнього та високого рівнів командної взаємодії, а також рівня майстерності. На контрольному етапі експерименту спостерігалось зниження кількості гравців з низьким рівнем навичок адаптації та командної взаємодії.

Ключові слова: просторовий дизайн, геймдизайн, емоційний стан, середовище, рівні.

Introduction. The innovative development of modern society has created the preconditions for the transformation of the sociocultural sector and the emergence of new formats of leisure activities, which is closely related to the widespread use of information technology, artificial intelligence, and virtual and augmented reality. Quest is a technology that includes a set of problematic tasks with elements of role-playing [1, p. 144]. Quest technologies in the leisure sector relate to the integration of digital and interactive tools to increase immersion and the dynamics of solving a given problem. From a scientific point of view, quest technologies use the principles of human-computer interaction, cognitive psychology, and game design to optimize player interaction, cognitive stimulation, and teamwork [2, p. 17].

Virtual quests such as escape the room or guest rooms are equipped with innovative technologies and modernized design; they enhance realism, regulate the complexity of tasks, make the game more exciting, and increase the interest of participants. Audiovisual effects can create an emotionally rich atmosphere, involving players in the storyline [3, p. 175]. It is believed that these techniques stimulate the development of critical thinking and teamwork and create a sense of adventure that traditional quests may lack. At the same time, according to N. Kolosova and K. Nikoliuk [4, p. 212], using modern design elements increases the aesthetic appeal, and therefore players feel more motivated to engage in leisure activities. Given this, the topic of spatial design of escape rooms for the development of specific skills, in particular adaptation and team interaction, deservedly attracts attention.

Materials and methods. In the course of studying the influence of architectural solutions, sensory environment, and narrative elements of quest rooms on the emotional state, behavior, perception of space, and adaptation of players, general scientific methods of the theoretical level were used, in particular, analysis (to assess different types of space in quest rooms and their impact on the dynamics and adaptation of game participants; to identify patterns between the process of forming skills and abilities and the plot of a game in the format of an escape room), synthesis (to analyse the scientific problem of

the study in the context of interdisciplinary research; to develop generalised conclusions about the impact of space on team interaction and adaptation) and systematisation of scientific research on the peculiarities of using escape rooms in education and professional development, as well as modeling escape rooms by means of design. To assess the impact of the quest room design on enhancing adaptation and team interaction of players, the following experimental research methods were used: logic-system analysis to study the principles of spatial design of quest rooms and determine the role of its individual elements; an experiment to obtain objective data on the relationship between the design of the quest room and the skills and competencies of players; statistical methods of data processing.

Analysis of recent research and publications. The topic of quest technologies in education as an effective means of learning and developing the necessary skills has been addressed by domestic and foreign researchers, including O. Khvashchevska, V. Khorunzha [1], T. Trofimuk-Kyrilova, A. Karpiuk [5], P. Fotaris, T. Mastoras [6], A. Spatafor, M. Wagemann and S. Sandoval [7]. Important for our study are the scientific developments of O. Vinoslavska and M. Kononets [2], which revealed the prospects for the use of quest rooms for future specialists in crisis situations. At the same time, N. Kharchenko [8] studied the problem of using quest technology and the features of effective game design as a prerequisite for organising a favourable educational environment.

It is worth noting that the interior design of an educational institution was the subject of research by N. Kolosova and K. Nikoliuk [4]. The role of spatial design of game quest rooms was studied in detail by R. Kucher [9]. In his work, the researcher not only describes the design elements of escape rooms but also reveals the figurative, stylistic, and technical factors characteristic of such design. O. Krupa and O. Gubernator [3] focused their research efforts on analysing the use of audiovisual media in cultural and leisure events. Among foreign researchers, it is worth mentioning G. Eukel and B. Morrell [10], who detailed the modelling of educational

escape rooms and considered the possibility of introducing a cyclical process of designing the interior of escape rooms.

Identification of previously unsolved parts of the overall problem. Given the growing interest in the impact of escape rooms on learning and changes in the psychological state and cognitive processes of players, the problem of spatial concepts of escape room design is becoming increasingly relevant in modern scientific discourse. As escape rooms gain popularity in both entertainment and educational settings, researchers are increasingly recognising their potential for developing problem-solving, collaboration, and adaptation skills. However, despite the fact that various studies have examined game-based learning and teamwork dynamics [8; 10; 11], the role of spatial design in the context of developing adaptation skills and improving teamwork remains insufficiently understood.

Most existing studies focus on the development of a game scenario or the creation of special tasks for an escape room [2; 5], the cognitive activity of players, and the creation of an interactive game space [6; 10]. Often, researchers do not pay attention to the importance of room layout, placement of objects, and spatial constraints that affect human behavior and determine their actions. An analysis of recent studies and publications has shown that there is currently limited systematic analysis of the problem of spatial arrangement and its impact on group work, team role distribution, and stress management. We believe that understanding these factors can contribute to the development of an effective interactive escape room environment that will optimise learning and enhance team interaction. Of particular importance is the study of the impact of architectural solutions and elements of escape rooms on the emotional state, behavior, perception of space, and adaptation of individuals in the context of a full-scale Russian invasion when people have a high level of stress.

Given the complexity of human interaction with physical space, a more detailed study of spatial concepts in escape room design is an important issue in the scientific discourse in the fields of art, leisure, and gamification. Recent pedagogical and psychological research shows

that factors of the educational environment play an important role in shaping human experience, but these aspects are rarely addressed in the study of escape rooms [4]. Therefore, we believe that a comprehensive analysis is needed to develop methodological foundations for designing spaces that are used to form and develop specific skills and competencies. In addition, describing the potential of escape rooms for training future professionals, advanced training, and modeling professional tasks is an important aspect of developing effective game scenarios based on design solutions. Actually, the analysis of spatial concepts of quest room design and evaluation of their impact on enhancing adaptation and team interaction of game participants will be considered in this study.

Thus, **the article aims** to study the impact of architectural solutions, sensory environment, and narrative elements of escape rooms on the emotional state, behavior, perception of space, and adaptation of players.

The objectives of the study include

1) to analyse the impact of individual elements of the escape room on the spatial perception and emotional state of the players;

2) to study the relationship between the elements of the escape room and the level of stress;

3) to show the impact of the escape room game on enhancing adaptation and team interaction.

Results. The escape room combines game design and theatre art elements, which are based on a clear structure of the external composition and the internal logic of the action [9, p. 155]. P. Fotaris and T. Mastoras [6] explain quest rooms as a new type of player-oriented activity designed to improve the skills of the XXI century and effective in primary, secondary, and higher education and the implementation of professional development programs. The use of modern technologies in the quest room makes it a unique type of leisure activity [2, p. 18]. The quest is to find a way out of the room by completing various tasks and following instructions from the characters. Spatial design influences the formation of functionality, aesthetics, and the overall impression of the escape room environment. A well-thought-out spatial design

increases comfort, promotes efficient movement, and affects the emotions and performance of players [10, p. 20]. Elements such as lighting, color, furniture arrangement, and wall or floor materials create a certain atmosphere – calming or stimulating – depending on the game goal [11, p. 26].

Based on the analysis of the scientific literature [6; 10, p. 19], we can distinguish different types of spatial design used to create various scenarios of escape rooms. They include thematic design, interactive design, immersive design, and technological space. In particular, the thematic design of the room focuses on a specific theme or scenario to immerse players in a unique environment. Elements of this type include detailed props, realistic scenery, and special constructions. Interactive design encourages players to interact with the environment through puzzles and hidden mechanisms (moving furniture, rotating walls, secret doors, magnetic locks, etc.) The multi-room design divides the quest into several interconnected spaces to increase the complexity. At the same time, immersive design requires sensory effects to enhance realism and emotional impact. In this case, developers can use such elements as fog, temperature changes, sound signals, smells, and dim lighting. It is worth adding that, according to R. Kucher [9, p. 154], immersive design ranges from simple scenery to complex multisensory environments. Technological space allows the integration of digital technologies to create dynamic tasks.

In analysing the design of an escape room, it is advisable to analyse the game design concept. Some researchers argue that it is the process of conceptualising, planning and structuring an interactive game space where players interact through rules, instructions and scenarios [7]. Game design is applied to various formats, such as video games, board games, role-playing games, and escape rooms. It is characterised by interdisciplinarity, combining elements of art, psychology, technology, and narrative development [12]. Quest developers should consider factors such as scaling complexity, clarity of instructions, player motivation, and the ability to adapt to different play styles [6].

In addition, modern game design combines such advanced technologies as virtual, augmented, and artificial intelligence to increase realism and interactivity [9, p. 155].

Escape room game design aims to create interactive games with puzzles that force players to solve problems quickly [8, p. 36]. Unlike traditional video or board games, escape room design relies heavily on physical space, real-world interaction, and environmental characteristics [10, p. 20]. Designers integrate mechanical and technological elements, hidden clues, and psychological tools to enhance player interaction. Escape room decoration, lighting, sound effects, and even smells can be used to enhance the realism of the theme and create a dynamic atmosphere. Researchers argue that a well-designed escape room balances difficulty and forces players to cooperate, enhancing teamwork, critical thinking, and problem-solving skills [13].

It has been found that classes in escape rooms help to improve players' various skills and competencies, making quest technologies not only a part of leisure activities but also a valuable tool that positively affects players' personal and professional development (Table 1).

During the experiment, the results of the levels of formation of skills and competencies in the experimental group (EG) (127 people) and the control group (CG) (121 people) were compared. The following indicators determined the analysis of levels: 1) productivity; 2) level of independence in performing tasks; 3) cognitive activity; 4) social and communicative interaction; 5) emotional stability; 6) technical readiness. To determine the level of skills and competencies, the players were offered several diagnostic methods: 1) observation, in which the experiment organisers watch the participants during the quest and evaluate their behavioural patterns; 2) self-assessment, which involves filling out a questionnaire about the experience of participating in the quest room; 3) mutual evaluation, when team members evaluate each other's contribution according to certain criteria; 4) testing to determine the levels of skills and competences before and after the experiment.

The experiment was conducted in two escape rooms – The Mystery of the Dark Room and The

Table 1

The influence of the escape room on the personal and professional development of players

Skills, abilities, competences		Authors
Critical thinking	Analysing situations, identifying patterns and drawing logical conclusions	[8, c. 36; 13]
Creativity	Search for non-standard solutions	[5, p. 142; 9, p. 155].
Decision-making	Choosing the best course of action under time constraints	[12]
Team interaction	Working with others to achieve a common goal	[9, p. 156; 13; 14, p. 68].
Leadership	Ability to take initiative and lead a team	[14, c. 69]
Adaptation	Adapting to new environmental conditions	[3, p. 174; 10, p. 21; 15, p. 1199].
Stress management	Prevent, control and reduce stress levels	[2, p. 20; 6; 15, p. 1200].
Communication skills	Ability to express ideas and instructions clearly	[11, p. 30; 10, p. 21].

Source: developed by the author.

City Without a Sun. Let us analyse them in more detail.

The Mystery of the Dark Room escape room by Secretorum offers a unique experience where participants spend 60 minutes in a room without natural light. Players complete tasks while exposed to mirrors, cold surfaces, red lighting, and sound. The room creates a surreal atmosphere, allowing particular objects to glow or reveal hidden elements. The mirrors are positioned in such a way that they can reflect and refrain from light, adding an extra layer of complexity. The lack of natural light forces players to rely on their other senses, particularly their hearing, as various sound effects and ambient noises are played throughout the room. This combination of audio-visual stimuli forces players to develop problem-solving, communication, and teamwork skills as they navigate the room.

“City Without Sun” is an escape room designed by Secretorum to immerse players in complete darkness and force them to navigate in conditions of sensory deprivation, acoustics, and tactile sensations. Participants must rely solely on their senses, such as touch, hearing, smell, taste, and effective communication within the team. Players have 60 minutes to uncover the room's secrets and ultimately “find the sun”. Importantly, this game is not a horror scenario but a test of sensory perception and teamwork. Figure 1 shows the “Mystery of the Dark Room” escape room.

Skills and competencies were assessed in five levels, each with clear criteria, namely low, sufficient, intermediate, high, and mastery levels. At the low level, players know the need to develop a skill or competence and can follow simple instructions. At a sufficient level, players understand basic principles or processes. Players



Fig. 1. Escape room “The Mystery of the Dark Room”

Source: [16]

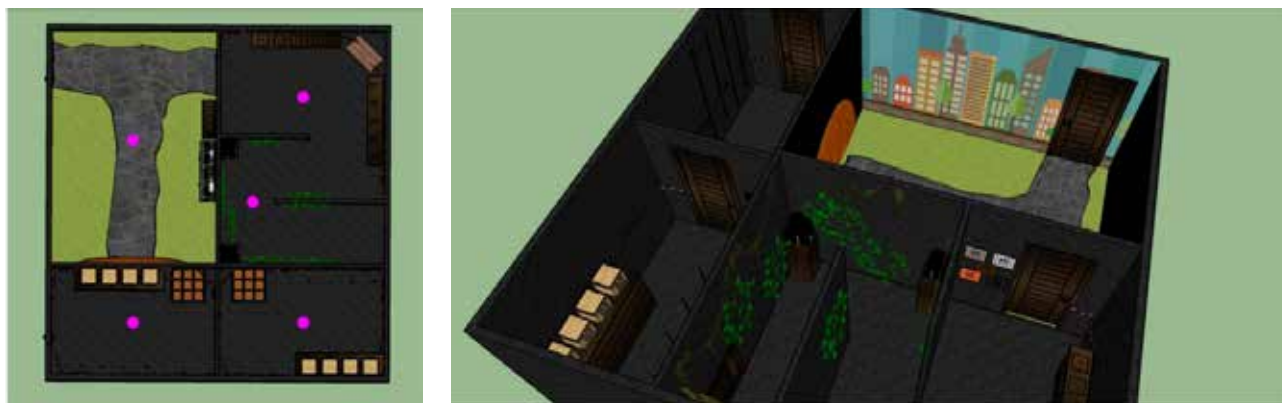


Fig. 2. Quest room “City without the Sun”

Source: [17]

can explain concepts and answer basic questions about the skill or competency. Intermediate means players can apply knowledge or skills in practice, independently or with minimal

guidance. They can perform tasks and solve problems in everyday or professional activities. At a high level, players can combine different skills, abilities and competencies to create new

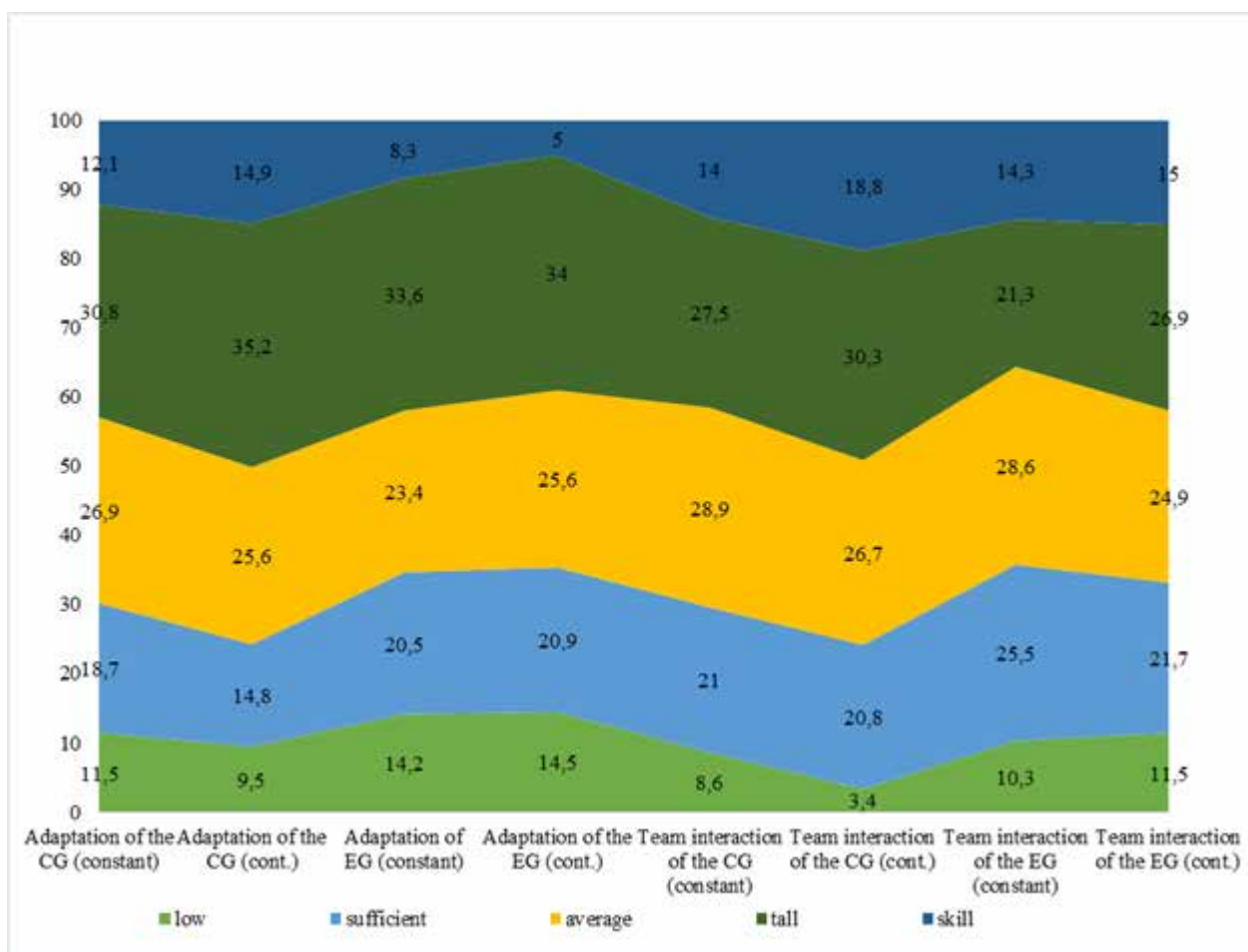


Fig. 3. Comparative analysis of changes in the levels of adaptation skills and teamwork by quest room players (in %)

Source: developed by the author

solutions or improvements, analyse complex situations and develop strategies to overcome a problem. The mastery level implies the ability of players to solve complex and unpredictable tasks, lead a team to adapt to unexpected changes in the escape room, or create a new strategy for solving complex problems.

At the ascertaining stage of the experiment, eight skills, abilities, and competencies were assessed, namely critical thinking, creativity, decision-making, teamwork, leadership, adaptation, stress management, and communication skills. Based on observation and self-assessment methods, it was found that quest technologies have the greatest impact on adaptation and teamwork skills among players. The CG used a traditional quest technology methodology that was not focused on the formation and development of adaptation and teamwork skills. The CG players acted according to an unstructured scenario and did not have a clear distribution of roles in the team. The EG used escape room elements such as darkness, mirrors, artificial lighting, wall decoration, floor temperature, sound effects, and smells to assess players' adaptive skills and teamwork. EG players performed structured tasks according to predefined instructions. Figure 3 shows a comparative analysis of the change in the levels of adaptation and teamwork by players in the experimental and control groups at the baseline and control stages of the experiment.

The study identified positive changes in the EG at the control stage of the experiment. The players demonstrated an increase in the high level of adaptation skills (+1.2%) and the skill level (+8.9%). The average level of adaptation skills in the CG and EG remained unchanged. As for teamwork skills, the players demonstrated an increase in the average level by 1.8%, the high level by 4.6%, and the level of mastery by 3.8%. In addition, in both groups, at the control stage of the experiment, there was a decrease in the number of players with low levels of adaptation and teamwork skills.

The analysis of the sensory elements of the escape room during the experiment showed that darkness, mirrors, artificial lighting, wall decoration, temperature, and sound effects affect the emotions, perception, and cognitive

processes of players and contribute to the development of adaptation skills and teamwork dynamics. For example, 27.8% of escape room participants noted that darkness, limiting visual perception, forces players to rely on other senses, such as touch, hearing, and spatial awareness. When visibility is minimal or completely absent, players demonstrated increased attention, and a sense of vulnerability made them adapt quickly to environmental changes. At the same time, 11.7% of players felt insecure and slightly afraid in a room without natural light. 29.5% of players, describing their experience of using mirrors in the escape room, said that it was difficult for them to perceive the size of the room and the placement of light sources. Mirrors created the illusion of additional movement and the presence of other people in the room. The experiment results show that the use of mirrors positively impacted the development of teamwork skills, as players had to adapt to the space, coordinate their actions, and use effective communication strategies to complete the task. 37.6% of the participants claimed that the mirrors contributed to developing decision-making skills and out-of-the-box thinking, as some clues were visible only through the mirror surface.

In the escape room, artificial lighting was used to reveal hidden symbols (ultraviolet lighting), increase tension, or create an atmosphere of fear by limiting visibility (dim or flickering light). Notably, a significant number of players (32.8%) associate red room lighting with danger and fear. They emphasised that it accelerated decision-making and allowed them to focus on solving the problem. In the context of teamwork, the red light helped to intensify communication between participants. 31.1% of the players said that the level and type of lighting affected their visual adaptation, and 26.5% of the participants had difficulty concentrating in the dark. At the same time, 44.2% of people said that the lighting effects made the team work together and communicate effectively. Wall decoration and floor temperature control enhanced the feeling of isolation and increased the realism of the escape room scenario. The cold floor and the simulation of "wet zones" enhanced the sensory experience and had a significant emotional impact on the players. 39.6% of the players said these elements

contributed to quick adaptation and teamwork. Thus, participants had to quickly assign roles, and the discomfort caused by the cold floor enhanced the sense of unity as participants supported each other mentally and physically.

Special attention was paid to the impact of sound effects during the game. The experiment revealed that sound affects the formation of players' sensory perception and determines the speed of their adaptation to a new environment. 42.1% of participants claimed that unpredictable sounds, such as sudden whispers, mechanical noises, or footsteps, can cause psychological stress and make it difficult to concentrate. At the same time, most players (50.9%) indicated that sound cues positively impacted the outcome of the game. Notably, 34.7% of people believe that loud sounds helped strengthen team cohesion, and moments of lower sound intensity created an opportunity for players to actively listen to each other and make collective decisions. Using smells as escape room elements helped regulate players' emotions and cognitive reactions. 32.8% of participants acknowledged that familiar or pleasant smells helped players adapt to the environment faster and encouraged cooperation. In contrast, unfamiliar or intense smells caused increased vigilance and disorientation, making it difficult for players to concentrate. At the same time, 29.9% of people said unpleasant smells distracted them from the game and caused stress.

Thus, the experiment proves that the design of an escape room to enhance adaptation and teamwork depends on the effective integration of several elements, including sound, smell, temperature, lighting, and room decoration, which form the atmosphere, influence the player's perception, and create a sense of reality in the game environment. Combining several sensory stimuli makes it possible to evoke emotions, direct attention to a specific object or task, and

make players quickly adapt to the environment. In addition, the interaction of these factors affects decision-making and teamwork, turning the game into a more dynamic and psychologically stimulating activity.

Conclusions. The study proved that escape-the-room quests use architectural solutions and sensory environments to increase the realism of the game space and regulate the complexity of tasks. Audiovisual effects create an emotionally charged atmosphere in the escape room format during the game. Types of spatial design of escape rooms include thematic design, interactive design, immersive design, and technological space. Game design is the process of conceptualizing, planning, and structuring an interactive game space. The game design of an escape room focuses on creating interactive games with puzzles that force players to solve tasks within a limited time. The experiment proved that the skillful use of escape room design elements (darkness, mirrors, artificial lighting, wall decoration, floor temperature, sound effects, and smells) has a positive effect on enhancing adaptation and team interaction of players. The game participants demonstrated increased adaptation skills, medium and high levels of team interaction, and skill level. The analysis of the influence of escape room design elements on players' emotional state and behaviour showed that enhancing adaptation and teamwork depends on the effective integration of these elements into the game environment, which affects the perception of game participants and creates a sense of reality.

In the future, we consider it necessary to explore the prospects of using innovative technologies (artificial intelligence, virtual and augmented reality) to create an interactive environment and expand the capabilities of game scenarios. An important aspect of future research is enhancing the game's emotional perception and activating cognitive processes using innovative technologies.

Bibliography:

1. Хващевська О. О., Хорунжа В. С. Характерні особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Спецвипуск. С. 143–146.
2. Винославська О., Кононець М. Перспективи застосування освітніх квест-кімнат для підготовки психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях. *Організаційна психологія. Економічна психологія*. 2022. 2(26). С. 16–23.

3. Крупа О., Губернатор О. Сучасні цифрові технології та аудіовізуальні засоби в гібридних культурно-дозвілєвих івентах. *Питання культурології*. 2023. № 42. С. 173–181.
4. Колосова Н., Ніколюк К. Дизайн інтер'єру в дошкільному навчальному закладі. *Арtpростір*. 2024. Т. 1. № 4. С. 208–224.
5. Трофімук-Кирилова Т., Карпюк А., Чибирак С. Застосування квест-технологій у підготовці здобувачів вищої освіти (з досвіду Волинського національного університету імені Лесі Українки). *Гуманітарні студії: Історія та педагогіка*. 2022. № 1. С. 140–154.
6. Fotaris P., Mastoras T. Room2Educ8: A Framework for Creating Educational Escape Rooms Based on Design Thinking Principles. *Education Sciences*. 2022. Vol. 12, no. 11. P. 768. <https://doi.org/10.3390/educsci12110768> (date of access: 22.02.2025).
7. An Educational Escape Room Game to Develop Cybersecurity Skills / A. Spatafora et al. *Computers*. 2024. Vol. 13, no. 8. P. 205. <https://doi.org/10.3390/computers13080205> (date of access: 22.02.2025).
8. Харченко Н. В. Гейміфікація в освіті: використання квест-технології. *Мистецтво та освіта*. 2023. № 4 (110). С. 35–42.
9. Кучер Р. Роль просторового дизайну при втіленні імерсивного досвіду ігрових квест-кімнат. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2023. № 6(1). С. 153–161.
10. Eukel H., Morrell B. Ensuring Educational Escape-Room Success: The Process of Designing, Piloting, Evaluating, Redesigning, and Re-Evaluating Educational Escape Rooms. *Simulation & Gaming*. 2020. P. 104687812095345. <https://doi.org/10.1177/1046878120953453> (date of access: 22.02.2025).
11. Wargo J., Garcia A. (Re)reading the room: The literacies of escape rooms. *Journal of Curriculum and Pedagogy*. 2021. P. 1–26. <https://doi.org/10.1080/15505170.2021.1960224> (date of access: 22.02.2025).
12. Scandurra G., Ciofi C. Escape Room Game for Engineering Students: “Escape Department”, a Case Study. *Education Sciences*. 2023. Vol. 13, no. 8. P. 785. <https://doi.org/10.3390/educsci13080785> (date of access: 22.02.2025).
13. Effect of an Escape Room as a Gamification Evaluation Tool on Clinical Reasoning and Teamwork Skills among Nursing Students: A Quasi-experimental Study / E. E. Rushdan et al. *Nurse Education in Practice*. 2024. P. 104188. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.104188> (date of access: 22.02.2025).
14. Foltz-Ramos K., Fusco N. M., Paige J. B. Saving patient x: A quasi-experimental study of teamwork and performance in simulation following an interprofessional escape room. *Journal of Interprofessional Care*. 2021. № 39(1). P. 67–74.
15. Effectiveness of “Escape Room” Educational Technology in Nurses’ Education: A Systematic Review / H. González-de la Torre et al. *Nursing Reports*. 2024. Vol. 14, no. 2. P. 1193–1211. <https://doi.org/10.3390/nursrep14020091> (date of access: 22.02.2025).
16. Місто без Сонця. Secretorum. URL: <https://secretorum.com.ua/room/misto-bez-sontsya/> (дата звернення: 16.02.2025)
17. Таємниця Темної Кімнати. Secretorum. URL: <https://secretorum.com.ua/room/tayemnytsya-temnoyi-kimnaty/> (дата звернення: 16.02.2025)

References:

1. Khvashchevska, O. O., & Khorunzha, V. S. (2019). Kharakterni osoblyvosti kvest-tekhnohii yak efektyvnoho zasobu navchannia molodshykh shkoliariv [Characteristic features of quest technology as an effective means of teaching younger students]. *Innovatsiina pedahohika – Innovative Pedagogy, Special Issue*, 143–146. [in Ukrainian].
2. Vynoslavskaya, O., & Kononets, M. (2022). Perspektyvy zastosuvannia osvityvnykh kvest-kimnat dlia pidhotovky psykholohiv do nadannia dopomohy u kryzovykh sytuatsiiakh [Prospects for the use of educational quest rooms for preparing psychologists to provide assistance in crisis situations]. *Orhanizatsiina psykholohiia. Ekonomichna psykholohiia – Organizational Psychology. Economic Psychology*, 2(26), 16–23. [in Ukrainian].
3. Krupa, O., & Hubernator, O. (2023). Suchasni tsyfrovi tekhnolohii ta audiovizualni zasoby v hibrydnykh kulturno-dozvillievnykh iventakh [Modern digital technologies and audiovisual tools in hybrid cultural and leisure events]. *Pytannia kulturnolohii – Cultural Studies Issues*, (42), 173–181. [in Ukrainian].
4. Kolosova, N., & Nikoliuk, K. (2024). Dy zain inter'ieru v doshkilnomu navchalnomu zakladi [Interior design in a preschool educational institution]. *Artprostir – Art Space*, 1(4), 208–224. [in Ukrainian].
5. Trofimuk-Kyrylova, T., Karpiuk, A., & Chybyrak, S. (2022). Zastosuvannia kvest-tekhnohii u pidhotovtsi zdobuvachiv vyshchoi osvity (z dosvidu Volynskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky) [Application of quest technologies in the training of higher education applicants (based on the experience of Lesya Ukrainka Volyn National University)]. *Humanitarni studii: Istoriia ta pedahohika – Humanitarian Studies: History and Pedagogy*, (1), 140–154. [in Ukrainian].

6. Fotaris, P., & Mastoras, T. (2022). Room2Educ8: A Framework for Creating Educational Escape Rooms Based on Design Thinking Principles. *Education Sciences*, 12(11), 768. <https://doi.org/10.3390/educsci12110768>
7. Spatafora, A., Wagemann, M., Sandoval, C., Leisenberg, M., & Vaz de Carvalho, C. (2024). An Educational Escape Room Game to Develop Cybersecurity Skills. *Computers*, 13(8), 205. <https://doi.org/10.3390/computers13080205>
8. Kharchenko, N. V. (2023). Heimifikatsiia v osviti: vykorystannia kvest-tekhnologii [Gamification in education: The use of quest technology]. *Mystetstvo ta osvita – Art and Education*, 4(110), 35–42. [in Ukrainian].
9. Kucher, R. (2023). Rol prostorovoho dyzainu pry vtilenni imersyvnoho dosvidu ihrovykh kvest-kimnat [The role of spatial design in implementing immersive experiences of game quest rooms]. *Demiurh: idei, tekhnologii, perspektyvy dyzainu – Demiurge: Ideas, Technologies, Prospects of Design*, 6(1), 153–161. [in Ukrainian].
10. Eukel, H., & Morrell, B. (2020). Ensuring Educational Escape-Room Success: The Process of Designing, Piloting, Evaluating, Redesigning, and Re-Evaluating Educational Escape Rooms. *Simulation & Gaming*, 104687812095345. <https://doi.org/10.1177/1046878120953453>
11. Wargo, J., & Garcia, A. (2021). (Re)reading the room: The literacies of escape rooms. *Journal of Curriculum and Pedagogy*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/15505170.2021.1960224>
12. Scandurra, G., & Ciofi, C. (2023). Escape Room Game for Engineering Students: “Escape Department”, a Case Study. *Education Sciences*, 13(8), 785. <https://doi.org/10.3390/educsci13080785>
13. Rushdan, E. E., Mohamed, M. A. E.-S., Abdelhalim, G. E., El-Ashry, A. M., & Ali, H. F. M. (2024). Effect of an Escape Room as a Gamification Evaluation Tool on Clinical Reasoning and Teamwork Skills among Nursing Students: A Quasi-experimental Study. *Nurse Education in Practice*, 104188. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.104188>
14. Foltz-Ramos, K., Fusco, N. M., & Paige, J. B. (2021). Saving patient X: A quasi-experimental study of teamwork and performance in simulation following an interprofessional escape room. *Journal of Interprofessional Care*, 39(1), 67–74.
15. González-de la Torre, H., Hernández-De Luis, M.-N., Mies-Padilla, S., Camacho-Bejarano, R., Verdú-Soriano, J., & Rodríguez-Suárez, C.-A. (2024). Effectiveness of “Escape Room” Educational Technology in Nurses’ Education: A Systematic Review. *Nursing Reports*, 14(2), 1193–1211. <https://doi.org/10.3390/nursrep14020091>
16. Secretorum (n.d). Misto bez Sontsia [City without Sun]. Retrieved from <https://secretorum.com.ua/room/misto-bez-sontsia/> (accessed February 16, 2025) [in Ukrainian].
17. Secretorum (n.d). Taiemnytsia Temnoi Kimnaty [The Secret of the Dark Room]. Retrieved from <https://secretorum.com.ua/room/taiemnytsia-temnoyi-kimnaty/> (accessed February 16, 2025) [in Ukrainian].

НОТАТКИ

Наукове видання

УКРАЇНСЬКИЙ МИСТЕЦТВОЗНАВЧИЙ ДИСКУРС

UKRAINIAN ART DISCOURSE

Випуск 1, 2025

Issue 1, 2025

Засновано у 2021 році
Видання виходить 6 разів на рік

Мови видання: українська, англійська, французька, німецька, іспанська, польська

Коректор *І. М. Чудеснова*
Комп'ютерне верстання *О. І. Молодецька*

Підписано до друку 31.03.2025 р.
Формат 60×84/8. Гарнітура Times New Roman.
Папір офсет. Цифровий друк. Ум. друк. арк. 27,44. Зам. № 0525/405.
Наклад 100 прим.

Надруковано: Видавничий дім «Гельветика»
65101, Україна, м. Одеса, вул. Інглезі, 6/1
Телефони: +38 (095) 934 48 28, +38 (097) 723 06 08
E-mail: mailbox@helvetica.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 7623 від 22.06.2022 р.