DVAC 4th
INTERNATIONAL
SCIENTIFIC & PRACTICAL
CONFERENCE

December 12, 2025
Zaporizhzhia, Ukraine
OnLine

DESIGN & VISUAL ART CREATIVITY

Modern Trends and Technologies

Organized by
Zaporizhzhia National University
In collaboration with
international and Ukrainian
partners

VOL. 3

Zaporizhzhia National University (Zaporizhzhia, Ukraine)
Baltijas Starptautiskā akadēmija (Rīga, Latvia)
Suleyman Demirel University (Isparta, Turkey)
Batumi Shota Rustaveli State University (Batumi, Georgia)
Ivane Javakhishvili Tbilisi State University (Tbilisi, Georgia)
Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza (Częstochowa, Poland)
Kaunas University of Technology (Kaunas, Lithuanian)
Taras Shevchenko Luhansk National University (Poltava, Ukraine)
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University (Ternopil, Ukraine)
Zhytomyr State University of Ivan Franko (Zhytomyr, Ukraine)
NGO «Innovative Horizons of Ukraine» (Kyiv, Ukraine)

International Scientific and Practical Conference

DESIGN, VISUAL ART & CREATIVITY:

Modern Trends and Technologies

12th of December 2025

Zaporizhzhia
National
University

2025

UDC 7.012(062)
Д448

Proceedings of IVth International Scientific and Practical Conference "Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies", held on 12th of December 2025

Authors of publications are responsible for the reliability of factual data, the clarity of the text, citations, as well as the linguistic and stylistic level of writing materials.

Д448 Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies : Proceedings of IVth International Scientific and Practical Conference (12th of December 2025) / Zaporizhzhia National University. Zaporizhzhia : ZNU, 2025. Vol. 3. 132 p.

UDC 7.012(062)
Д448

© Zaporizhzhia National University, 2025
© Authors of publications, 2025

Запорізький національний університет (Запоріжжя, Україна)
Балтійська міжнародна академія (Рига, Латвія)
Університет Сулеймана Демірeля (Іспарта, Туреччина)
Батумський державний університет імені Шота Руставелі (Батумі, Грузія)
Тбіліський державний університет імені Івана Джавахішвілі (Тбілісі, Грузія)
Університет гуманітарних і природничих наук Ян Длугош (Ченстохова, Польща)
Каунаський технологічний університет (Каунас, Литва)
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка (Полтава, Україна)
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка (Тернопіль, Україна)
Житомирський державний університет імені Івана Франка (Житомир, Україна)
ГО «Інноваційні обрії України» (Київ, Україна)

Міжнародна науково-практична конференція

ДИЗАЙН, ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ТА ТВОРЧІСТЬ:

сучасні тенденції та технології

12 грудня 2025

Запорізький національний університет

2025

УДК 7.012(062)
Д448

Збірник укладено за результатами IV міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології», що проходила 12 грудня 2025 року.

Автори публікацій несуть відповідальність за достовірність фактичних даних, чіткість викладу тексту, цитування, а також мовно-стилістичний рівень написання матеріалів.

Д448 Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції, (12 грудня 2025 р.) / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. Том 3. 132 с.

УДК 7.012(062)
Д448

© Запорізький національний університет, 2025
© Автори публікацій, 2025

Organizational committee:

Chairman of the organizing committee: Shilo G., Doctor of Technical Sciences, Professor, Rector of Zaporizhzhia National University.

Deputy chairman of the organizing committee: Kaganov Yu., Doctor of Historical Sciences, Professor, Vice-Rector for Scientific and Pedagogical Work at Zaporizhzhia National University; **Buka I.** Vice-rector for International Cooperation Baltic International Academy

Members of the organizing committee:

1. **Ponomarenko O.,** Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Dean of the Faculty of Social Pedagogy and Psychology, Zaporizhzhia National University;
2. **Chemerys H.,** PhD (Pedagogy), Associate Professor, Head of the Design Department at Zaporizhzhia National University, Associate Researcher at CEFRES (French Research Centre in Humanities and Social Sciences), Visiting Researcher at Indiana University, Member of the Union of Designers of Ukraine and the Ukrainian Association of Educational Researchers;
3. **Borysova S.,** PhD (Pedagogy), Associate Professor, Department of Fine Arts, Design and Teaching Methods, Volodymyr Hnatiuk Ternopil National Pedagogical University, Member of the Center for Ukrainian and European Scientific Cooperation and the National Association of Artists and Sculptors of Ukraine;
4. **Briantseva H.**, PhD (Pedagogy), Associate Professor of the Department of Design at Zaporizhzhia National University, Member of the Union of Designers of Ukraine;
5. **Demirbilek M.**, PhD (Educational Technology), professor, professor Instructional Technologies and Computer Education Department of Suleyman Demirel University, Member of Higher Education Video Game Alliance;
6. **Kostiuk O.,** PhD (Philosophy), Associate Professor, Acting Head of the Design Department, Luhansk Taras Shevchenko National University;
7. **Kolesnyk N.,** PhD (Pedagogy), Associate Professor of the Department of Fine Arts and Design, Ivan Franko Zhytomyr State University, Corresponding Member of the Academy of International Cooperation in Creative Pedagogy;
8. **Kopeikina I.,** Master of Arts (design), associate professor Design School, Baltijas Starptautiskā akadēmija, Latvijas Dizaineru savienība certified designer in graphic design;
9. **Kopeikins M.,** Master of Arts (design)**,** professor, director of Design School of Baltic International Academy, Latvijas Designers Association, certified designer in interior and graphic design;
10. **Markovych M.,** PhD (Art), Associate Professor of the Department of Fine Arts, Design and Methods of Teaching, Volodymyr Hnatiuk Ternopil National Pedagogical University, member of the Commission on Education and Culture

at Ternopil City Council, Member of the Union of Designers of Ukraine and the National Union of Architects of Ukraine;

11. **Prodan I.**, PhD (Pedagogy), Associate Professor, Acting Director of the Educational and Research Institute of Culture and Arts, Taras Shevchenko Luhansk National University;
12. **Briantsev O.**, PhD (Pedagogy), senior lecturer at the Design Department of the Zaporizhzhia National University, member of the Union of Designers of Ukraine;
13. **Rashevska A.,** PhD (Pedagogy), senior lecturer of the department of design of the Zaporizhzhia National University, member of the Union of Designers of Ukraine;
14. **Gresyk I.,** Associate Professor of the department of design of the Zaporizhzhia National University, Honored Artist of Ukraine, member of the National Union of Artists of Ukraine;
15. **Potapenko M.**, Senior lecturer at the Department of Design at the Zaporizhzhia National University, member of the Union of Designers of Ukraine and the National Union of Advertisers;
16. **Kardashov M.,** Lecturer of the department of design of the Zaporizhzhia National University, member of the Union of Designers of Ukraine;
17. **Barabash V.,** lecturer at the Design Department of Zaporizhzhia National University;
18. **Dymova A.,** Lecturer at the Design Department, Zaporizhzhia National University;
19. **Chorna H.,** Lecturer at the Department of Preschool and Primary Education, secretary of the Council of Young Scientists of the Faculty of Social Pedagogy and Psychology, Zaporizhzhia National University;
20. **Kozub D.**, Head of the Scientific Society of Students, Postgraduates, Doctoral Candidates of the Faculty of Social Pedagogy and Psychology of Zaporizhzhia National University.

Організаційний комітет:

Голова оргкомітету: **Шило Г.**, докторка технічних наук, професорка, ректорка Запорізького національного університету.

Заступник голови оргкомітету: **Каганов Ю.**, доктор історичних наук, професор, проректор з науково-педагогічної роботи Запорізького національного університету; **Бука І.** проректорка з міжнародного співробітництва Балтійської міжнародної академії.

Члени оргкомітету:

1. **Пономаренко О.,** докторка педагогічних наук, професорка, деканка факультету соціальної педагогіки та психології Запорізького національного університету;
2. **Чемерис Г.,** докторка філософії (Ph.D), доцентка, завідувачка кафедри дизайну Запорізького національного університету, асоційована дослідниця Французького дослідницького центру гуманітарних та соціальних наук (CEFRES), гостьова дослідниця Університету Індіани, членкиня Спілки дизайнерів України та Української асоціації дослідників освіти;
3. **Борисова С.,** кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри образотворчого мистецтва, дизайну і методики їх навчання Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка, членкиня Центру українсько-європейського наукового співробітництва та ГО Національна асоціація художників та скульпторів України;
4. **Брянцева Г.**, кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри дизайну Запорізького національного університету, членкиня Спілки дизайнерів України;
5. **Демірбілек М.,** доктор філософії (Ph.D), професор кафедри педагогічних технологій та комп'ютерної освіти Університету Сулеймана Демірeля, член Альянсу відеоігор у вищій освіті;
6. **Костюк О.**, кандидатка філософських наук, доцентка, в. о. завідувачки кафедри дизайну, Луганського національного університету імені Тараса Шевченка, членкиня Спілки дизайнерів України;
7. **Колесник Н.,** кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Житомирського державного університету імені Івана Франка, членкиня Спілки дизайнерів України, член-кореспондентка Академії міжнародного співробітництва з креативної педагогіки;
8. **Копєйкіна І.,** доцентка Школи дизайну Балтійської міжнародної академії, членкиня Латвійської асоціації дизайнерів, сертифікована дизайнерка у галузі графічного дизайну;

9. **Копейкін М.,** професор, директор Школи дизайну Балтійської міжнародної академії, сертифікований дизайнер інтер'єру та графічного дизайну Латвійської асоціації дизайнерів;
10. **Маркович М.,** кандидатка мистецтвознавства, доцентка кафедри образотворчого мистецтва, дизайну і методики їх навчання Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка, членкиня комісії з питань освіти та культури при Тернопільській міській раді, членкиня Спілки дизайнерів України та Національної спілки архітекторів України;
11. **Продан І.,** кандидатка педагогічних наук, доцентка, директорка навчально-наукового інституту культури і мистецтв Луганського національного університету імені Тараса Шевченка;
12. **Брянцев О.,** кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри дизайну Запорізького національного університету, член Спілки дизайнерів України;
13. **Рашевська А.,** докторка філософії (Ph.D), старша викладачка кафедри дизайну Запорізького національного університету, член Спілки дизайнерів України;
14. **Гресик І.,** доцентка кафедри дизайну Запорізького національного університету, Заслужена художниця України, членкиня Національної спілки художників України;
15. **Потапенко М.**, старший викладач кафедри дизайну Запорізького національного університету, член Спілки дизайнерів України та Національної спілки рекламістів;
16. **Кардашов М.,** викладач кафедри дизайну Запорізького національного університету, член Спілки дизайнерів України;
17. **Барабаш В.,** викладачка кафедри дизайну Запорізького національного університету;
18. **Димова А.,** викладачка кафедри дизайну Запорізького національного університету;
19. **Чорна Г. В.,** викладачка кафедри дошкільної та початкової освіти, секретар Ради молодих вчених Запорізького національного університету;
20. **Козуб Д.,** голова Наукового товариства студентів, аспірантів, докторантів факультету соціальної педагогіки та психології Запорізького національного університету.

DOI : 10.5281/zenodo.17937649

ШРИФТОВА ЕКОСИСТЕМА ДЛЯ БРЕНДІВ ТА ЦИФРОВИХ ПРОДУКТІВ

Перепелиця Оксана [1] [0000-0001-7776-0516], Олійник Іван [2] [0009-0005-9982-584X], Федоров Юрій [3] [0009-0009-3588-0099]

[1] кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри рисунку, живопису та архітектурної графіки, Одеська державна академія будівництва і архітектури, Україна perepelytsiaokvl@odaba.edu.ua

[2] асистент кафедри рисунку, живопису та архітектурної графіки, Одеська державна академія будівництва і архітектури, Україна, sorcerycrew@gmail.com

[3] асистент кафедри рисунку, живопису та архітектурної графіки, Одеська державна академія будівництва і архітектури, Україна, riskafedra@odaba.edu.ua

Анотація. У статті досліджується концепція шрифтових екосистем як стратегічного інструменту формування ідентичності та покращення користувацького досвіду (UX/UI) для брендів у цифрову епоху. Типографіка вийшла за межі простої передачі інформації, перетворившись на «візуальний голос» бренду, що впливає на емоційне сприйняття та впізнаваність. Розглянуто необхідність створення комплексних систем гарнітур для забезпечення візуальної послідовності та гнучкості на всіх платформах (від мобільних додатків до AR). Аналізується, як стратегічна диференціація через унікальний дизайн шрифтів та їхній емоційний вплив допомагають брендам виділитися. Обговорюються технологічні переваги варіативних шрифтів (Variable Fonts), які забезпечують технологічну ефективність (зменшення розміру файлів, адаптивність) та розширюють можливості для дизайну. Зроблено висновок, що інвестування у шрифтові екосистеми - це критично важлива стратегія, яка гарантує унікальність, максимальну гнучкість та оптимізацію продуктивності цифрових продуктів в умовах зростаючої конкуренції.

Ключові слова: Типографіка, Шрифтові екосистеми, Кастомні шрифти, Брендинг, Цифровий дизайн, Variable Fonts.

У сучасному світі типографіка перестала бути лише засобом передачі текстової інформації. Вона перетворилася на важливий інструмент візуальної

комунікації, здатний формувати ідентичність бренду та впливати на сприйняття користувачем. З розвитком цифрових технологій та розширенням платформ, на яких взаємодіють бренди з аудиторією, з'явилася потреба у створенні комплексних шрифтових рішень, які забезпечують цілісність і гнучкість.

Шрифтова екосистема - це не просто набір шрифтів. Це стратегічно розроблена система гарнітур, яка відповідає конкретним завданням бренду, забезпечує послідовність у візуальній комунікації та високий рівень користувацького досвіду (UX). Вона включає в себе гармонійно підібрані шрифти для різних платформ і форматів від мобільних застосунків до вебсайтів, друкованих матеріалів і навіть доповненої реальності.

Типографіка є одним із ключових елементів візуальної ідентичності бренду. Вона допомагає створити унікальний стиль, який легко впізнається серед конкурентів. Шрифти можуть передавати емоції, демонструвати характер бренду та навіть впливати на поведінку користувачів. Наприклад, строгі геометричні гарнітури асоціюються з професіоналізмом і технологічністю, тоді як рукописні чи декоративні шрифти можуть викликати відчуття теплоти й індивідуальності.

У цифрову епоху бренди взаємодіють із користувачами через численні канали: соціальні мережі, мобільні додатки, вебсайти, електронну пошту тощо. Без єдиної шрифтової системи виникає ризик втрати візуальної послідовності, що може негативно вплинути на сприйняття бренду.

Шрифтові екосистеми дозволяють вирішити цю проблему за рахунок послідовності, де усі платформи використовують гармонійно інтегровані шрифти, що створює відчуття єдності. Також за рахунок гнучкості, в якій система адаптується до різних форматів і пристроїв, забезпечуючи зручність використання. Та оптимізації UX, в якій добре підібрані шрифти покращують читабельність тексту та загальне враження від взаємодії з продуктом. Сучасні технології дозволяють створювати змінні шрифти (variable fonts), які можуть адаптуватися до різних умов використання, таких як розмір екрану чи швидкість завантаження. Це відкриває нові можливості для дизайнерів і розробників, дозволяючи їм створювати більш динамічні й ефективні шрифтові рішення.

Крім того, штучний інтелект і машинне навчання вже починають впливати на типографіку. Наприклад, алгоритми можуть аналізувати поведінку користувачів і пропонувати оптимальні шрифти для конкретної аудиторії чи контенту.

Шрифтові екосистеми - це не просто тренд, а необхідність у сучасному світі цифрових технологій і зростаючої конкуренції. Вони допомагають брендам залишатися впізнаваними, забезпечують якісний користувацький досвід і сприяють технологічній оптимізації продуктів. Інвестуючи утворення стратегічно продуманих шрифтових рішень, компанії отримують потужний інструмент для досягнення своїх бізнес-цілей у цифрову епоху. Типографіка є

невід'ємною частиною бренд-комунікації, адже вона має здатність не лише передавати зміст, але й формувати емоційний та візуальний контекст повідомлення. Її роль у створенні ефективного брендингу досліджується вже десятиліттями, і з кожним роком ця тема набуває нових аспектів завдяки розвитку технологій та розширенню цифрового середовища.

В умовах цифрової трансформації, де швидкість та адаптивність комунікації є вирішальними, ефективна шрифтова екосистема виконує функцію візуального «голосу» бренду, забезпечуючи його миттєву впізнаваність на всіх цифрових точках дотику. Створення такої екосистеми передбачає не лише розробку оригінальних гліфів, але й комплексний підхід до функціональності.

У класичних дослідженнях Типографіка розглядалася як інструмент, що задає тон і настрій тексту. Наприклад, роботи Р. Аренхейма (2023) демонструють, що вибір шрифту може значно впливати на сприйняття повідомлення аудиторією. Від стриманих та елегантних шрифтів до сміливих і креативних - кожен стиль має свою унікальну здатність викликати емоції та асоціації.

Сьогодні наука про типографіку виходить за межі естетики. Увага приділяється емпіричним аспектам впливу шрифту на читача. Наприклад, галузь нейротипографіки досліджує, як певні характеристики шрифтів можуть покращувати або, навпаки, ускладнювати розуміння тексту. Це особливо актуально у специфічних умовах, таких як сприйняття тексту людьми з акцентом чи іншими мовними бар’єрами (Beier, & Larson, 2010).

З розвитком цифрових технологій зростає потреба в адаптації типографіки до нових форматів також важливість оптимізації візуальних елементів, включаючи шрифти, для підвищення ефективності навчання та комунікації в онлайн-середовищі. У цифровому брендингу шрифт стає не просто елементом дизайну, а стратегічним інструментом для створення унікального користувацького досвіду.

Попри численні дослідження, все ще існує дефіцит комплексного підходу до інтеграції кастомних шрифтів із технологічними інноваціями. Наприклад, варіативні шрифти, які дозволяють змінювати товщину, нахил чи інші параметри літер, відкривають нові можливості для персоналізації брендингу. Проте їх використання у глобальному контексті залишається недостатньо вивченим. Більшість наявних досліджень зосереджуються або на естетичній складовій шрифтів, або на їх функціональності. Однак важливо розглядати типографіку як наскрізний стратегічний актив бренду. Вона має бути інтегрована в усі аспекти комунікації - від дизайну логотипів до мобільних додатків та цифрових платформ (Костенко, 2025).

В умовах цифрової трансформації, де швидкість та адаптивність комунікації є вирішальними, ефективна шрифтова екосистема виконує функцію візуального «голосу» бренду, забезпечуючи його миттєву впізнаваність на всіх цифрових точках дотику. Створення такої екосистеми передбачає не лише розробку

оригінальних гліфів, але й комплексний підхід до функціональності.

- По-перше, технологічна ефективність досягається за допомогою варіативних шрифтів (Variable Fonts). Ця технологія дозволяє дизайнерам мати повний діапазон стилів (від Regular до Bold, від Condensed до Expanded) в одному компактному файлі. Це значно зменшує час завантаження сторінок та забезпечує безшовну адаптивність шрифту до будь-яких розмірів екрана чи роздільної здатності, що є критичним для UX/UI.
- По-друге, уніфікація досвіду вимагає, щоб шрифт працював однаково коректно як у статичному, так і в динамічному середовищі. Це включає підтримку розширеної мовної локалізації, зокрема кирилиці, а також оптимізацію для анімаційних ефектів та мікроінтеракцій. Варіативні осі можуть використовуватися для створення унікальних анімацій, які підсилюють емоційний зв’язок із брендом.
- По-третє, стратегічна диференціація досягається через унікальний дизайн, який відображає ключові цінності бренду. Наприклад, шрифти можуть бути спроектовані з підвищеною прозорістю та читабельністю для фінансових чи освітніх додатків або, навпаки, з більш експресивним та характерним виглядом для креативних чи модних брендів. Елементи візуального оформлення повинні чітко відповідати призначенню платформи.

Аналіз успішних кейсів (таких як шрифтові сімейства AppleSan Francisco, Google Sans та Airbnb Cereal) демонструє, що інвестиції у власну шрифтову екосистему мають прямий вплив на впізнаваність бренду та його користувацьку довіру. Наявність унікального, послідовного типографічного «голосу» дозволяє бренду виділитися серед конкурентів і створити стійку візуальну пам'ять.

Технічні переваги Variable Fonts виходять за рамки лише естетики. Втім, існують і виклики. Розробка шрифтової екосистеми є високовитратною та вимагає глибокої експертизи у типографічному дизайні та програмуванні Open Type. До того ж, дизайнери повинні враховувати проблеми крос-браузерної сумісності при роботі з варіативними шрифтами, хоча ситуація у цій сфері постійно покращується.

Отже, Створення шрифтових екосистем є не просто дизайнерською примхою, а критично важливою стратегією для глобальних брендів, які прагнуть забезпечити цілісну та ефективну комунікацію на всіх цифрових та фізичних носіях.

Кастомні гарнітури, інтегровані через технології варіативних шрифтів, дозволяють досягти: по-перше, унікальності та юридичного захисту візуальної ідентичності; по-друге, максимальної гнучкості та адаптивності до будь-яких пристроїв; по-третє, оптимізації швидкості завантаження цифрових продуктів.

Подальші дослідження мають бути зосереджені на розробці метрик для

кількісної оцінки впливу шрифтових екосистем на результативність та прихильність, лояльність користувачів.

Літературні джерела

1. Arnheim, R. (2023) Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press, URL : https://www.ucpress.edu/book/9780520026131/art-and-visual-perception
2. Beier, S., & Larson, K. (2010). Typeface Legibility and Reading Comfort: A Review of Empirical Studies. Information Design Journal, 18(1), 33-56. URL: https://www.idj.org/legibility-studies
3. Костенко І. О. (2025) Змінні шрифти та кінетична типографія у бебсередовищі. Теорія та практика дизайну. Вип. 36. 2025. DOI : 10.32782/2415-8151.2025.36.24

DOI : 10.5281/zenodo.17937746

ТИПОГРАФІКА ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ УКРАЇНИ

Потапенко Микола [1] [0000-0003-4634-7424]

[1] старший викладач кафедри дизайну, Запорізький національний університет, член Спілки дизайнерів України, член Спілки рекламістів України, Україна,
nikolay.pnko@gmail.com

Анотація. Типографіка є одним із ключових засобів візуальної комунікації, через який відбувається формування та передавання культурних кодів суспільства. У сучасному дизайні шрифт виступає не лише технічним елементом, а й важливим носієм національної ідентичності, здатним виражати традиції, історичну пам'ять і цінності певної культури. Українська типографіка є не лише технічним засобом подачі тексту, а й потужним інструментом самовираження нації, який відображає історичні, етнічні та естетичні особливості української культури. У практичній діяльності графічного дизайнера типографіка розглядається як інструмент збереження культурної самобутності у глобалізованому інформаційному середовищі та як засіб візуальної ідентифікації народу в комунікаційному полі світового дизайну.

Ключові слова: типографіка; український шрифт; культурна ідентичність; графічний дизайн; візуальна комунікація; кирилиця; історія шрифту; національний стиль; шрифтове мистецтво; українська культура.

Типографіка — це не лише технічний засіб передавання інформації, а й мистецький елемент, що формує характер візуальної комунікації. Шрифт здатний не лише забезпечувати читабельність, а й передавати емоційний, національний та культурний контекст. У добу глобалізації, коли дизайн часто орієнтується на універсальні стандарти, питання збереження та актуалізації національної типографічної традиції набуває особливого значення.

Кожна культура має власну типографічну спадщину, яка формується під впливом історії, мови, релігії та естетичних уявлень. Наприклад, німецька готика, японська каліграфія чи українська кирилична традиція мають унікальні ознаки, що відображають ментальність і художнє бачення народу.

В українському контексті типографіка є важливою частиною культурної самоідентифікації. Історично кириличний алфавіт еволюціонував від уставу й півуставу до скоропису та друкованих шрифтів, що стали основою сучасних гарнітур. Сьогодні українські дизайнери активно переосмислюють кириличні форми, поєднуючи традиційні риси з принципами мінімалізму, модульності та цифрової адаптації.

Українська типографіка є важливим чинником формування та репрезентації культурної ідентичності. Історичний розвиток українського шрифту починається від кириличної традиції, барокової книжної графіки та проходить до модерністичних експериментів XX століття і сучасних цифрових шрифтів. Характерними рисами української візуальної мови є зокрема орнаментальність, пластичність форм та вплив народного мистецтва. Окрема увага приділяється ролі типографіки у національному брендингу, дизайні соціальних комунікацій і у сучасних культурних практиках (Титаренко, 2021).

Перші зразки письма — кирилиця, створена для слов'янських народів. Рукописні книги XI–XIII століть демонструють специфіку українських варіантів кириличної графіки: округлість форм, декоративність ініціалів, орнаментальність. Під час розквіту ренесансу та бароко Києво-Печерська лавра та Острозька академія стали центрами розвитку шрифтової культури. Набула формування так звана українська рустика — різновид кириличного письма, що поєднував геометричність і декоративні елементи. У XIX–на початку XX століття українська етнографічна традиція починає впливати на друкарські стилі. Проходить формування модерної української графіки, пов'язаної з постатями Георгія Нарбута, Василя Кричевського та інших художників. У XXI столітті українська типографіка отримала новий імпульс завдяки розвитку цифрового дизайну. З'явилися гарнітури, які стали частиною державних і комунікаційних стандартів:

- e-Ukraine — офіційний шрифт цифрової держави, створений для зрозумілої, нейтральної та відкритої комунікації.
- KyivType — модульна сім'я шрифтів, натхненна українськими вивісками XX століття.
- Bandera Pro — гуманістичний гротеск, побудований на ідеї української стійкості.
- Mariupol — емоційно навантажений шрифт, створений як символ міської ідентичності, яка пережила війну. Ці шрифти поєднують локальні особливості (форма літер "Ї", "Й", "Ґ", пропорції кириличного набору) з вимогами міжнародних стандартів (Клочко, 2020).

Сучасні шрифтові проєкти демонструють прагнення поєднати національний характер із функціональністю для цифрового середовища. Ці гарнітури відображають українську візуальну ідентичність через пропорції, пластичність літер, емоційне звучання форми.

Українські шрифти дедалі частіше використовують у брендингу, соціальних

кампаніях, державних сервісах. Типографіка стала інструментом візуальної самоідентифікації — через форму букви Україна презентує себе як сучасну, відкриту та унікальну державу (Титаренко, 2021).

Національними мотивами у типографічній традиції є орнаментальність. Український орнамент — геометричний, рослинний, символічний — часто впливає на креслення шрифтів: подовжені штрихи, різкі термінали, декоративні засічки. Також тісний зв'язок з народним мистецтвом: вишиванка, писанка, килимарство — джерела візуальних ритмів, що знаходять своє відображення в типографічних рішеннях. Літери часто стилізуються під текстильні або різьбярські мотиви (Попович, 2015). Хоч колір не є характерною ознакою саме шрифту, українські дизайнери використовують традиційні поєднання (червоний–чорний, синьо-жовтий, природні тони) у типографічних композиціях. Великий вплив має модерністська спадщина. Георгій Нарбут — один із найважливіших творців українського стилю у графіці та шрифті. Нарбутівська традиція вплинула на сучасний український візуальний стиль та айдентику (Андрухович, 2019).

У глобальному інформаційному просторі типографіка перетворюється на форму культурної дипломатії: локальні риси української кирилиці транслюють національний характер без слів, лише через пластику та ритм літер. Водночас інтернаціональний характер цифрового дизайну спонукає до пошуку балансу між автентичністю та універсальністю. Шрифтові дизайнери мають враховувати культурну символіку, але водночас адаптувати літери до міжнародних стандартів читабельності, особливо в інтерфейсах і брендингу. Таким чином, типографіка стає не лише носієм тексту, а й засобом культурної дипломатії, що презентує націю через візуальну форму.

Літературні джерела

1. Андрухович, Н. (2019). Нарбутівська школа графіки: Спадщина та вплив. Львів: Видавництво УКУ.
2. Балушок, Р. (2012). Історія українського друкарства. Львів: Видавництво Львівської політехніки.
3. Ісаєвич, Я. (1991). Першодрукар Іван Федоров і виникнення українського друкарства. Львів: Світ.
4. Клочко, В. (2020). Український графічний дизайн XX–XXI століть. Київ: Родовід.
5. Нарбут, Г. (2007). Українська абетка (факсимільне вид.). Київ: Мистецтво.
6. Попович, М. (1998). Нариси історії культури України. Київ: АртЕк.
7. Попович, М. (2015). Українська книга: Історія, стилі, орнаментика. Київ: Києво-Могилянська академія.
8. Степовик, Д. (1994). Українська графіка XV–XX століть. Київ: Либідь.
9. Степовик, Д. (2005). Українське мистецтво: Книга, орнамент, шрифт. Київ: Наукова думка.
10. Титаренко, О. (2021). Українська візуальна ідентичність: Традиції та сучасні трактування. Київ: КНУТД.

DOI : 10.5281/zenodo.17937798

VISUAL IMAGE IN ART AND DESIGN: SEMIOTIC STRUCTURES AND MECHANISMS OF COGNITIVE PERCEPTION

Prokopchuk Inna [1] [0000-0001-9353-2169]

[1] PhD in Art Studies, Associate Professor, Department of Design,
National Forestry University of Ukraine, Ukraine
inna.prokopchuk@ukr.net

Abstract. This article examines the integration of semiotic and cognitive approaches in the analysis of visual imagery within contemporary design. Drawing on the foundational concepts of Ferdinand de Saussure and Umberto Eco, the semiotic perspective interprets the design object as part of a culturally conditioned sign system in which form, composition, and material operate as signifiers shaped by codes and structural distinctions. The development of product semantics in the works of Klaus Krippendorff and Reinhart Butter positions design as a sense-making practice and a communicative interaction between object and user. The cognitive dimension –represented by Semir Zeki's neuroaesthetics and Don Norman's principles of user-centered design – explores mechanisms of perception, attention, and mental modeling that determine the effectiveness of design solutions. The article argues that synthesizing semiotics and cognitive science offers a comprehensive framework for understanding design as a process of meaning construction and perceptual engagement that shapes the visual culture of the twenty-first century.

Keywords: semiotics; cognitive science; visual image; design communication; interpretation.

Contemporary design research increasingly relies on the combined application of semiotic and cognitive methodologies, which together offer a complementary framework for analyzing visual imagery with greater conceptual precision. While the semiotic approach makes it possible to identify and describe the meanings embedded in the form, structure, material, and composition of an object, the cognitive approach sheds light on the mechanisms through which these meanings are perceived, recognized, processed, and interpreted by the viewer. This integrated analytical perspective becomes particularly relevant in the context of the contemporary "visual turn", where art, advertising, design, and media collectively operate within a shared sign-communicative environment that shapes cultural perception (Skovronskyi, 2016).

Semiotics, originally rooted in linguistics, has evolved into a universal analytical tool for decoding meaning within various domains of visual culture. Ferdinand de Saussure's foundational concept of the sign as the unity of the signifier and the signified, bound together by an arbitrary and culturally determined relationship, allows any artistic or design form to be interpreted as part of a broader semiotic system (Saussure, 1972). Because the relationship between signifier and signified is not inherent but constructed, meaning arises not from the physical nature of an object but from structural distinctions within the system. Accordingly, composition, rhythm, and color acquire significance only in correlation with other elements and within the cultural codes that organize them (Saussure, 1972, p. 117). This perspective enables the design object to function as a "text", whose meaning emerges through systemic interrelations.

Umberto Eco further expanded this structuralist foundation by developing a general theory of sign systems applicable to virtually all communicative phenomena. Eco draws a crucial distinction between signification – the formation of meaning within a coded structure – and communication, which involves the transmission of messages from creator to viewer (Eco, 1976, p. 3). This distinction clarifies how design objects operate simultaneously as sign structures and as acts of interaction. Visual form is never neutral: it inevitably communicates, and every viewer decodes the message differently depending on prior experience, cultural competence, and interpretive strategies. Eco's notion of the "open work" reinforces this dynamic nature of meaning, emphasizing that interpretation is not fixed but newly constructed with each encounter – an idea of particular importance in modern artistic and design practices.

Building on semiotic principles, design theory has developed the field of product semantics. In the works of Klaus Krippendorff and Reinhart Butter, design is described as a symbolic environment in which every form conveys meaning, associations, and potential scenarios of use (Krippendorff & Butter, 1984). The designed object thus functions as a sign, while the user becomes an interpreter who relates the perceived form to culturally established codes and personal experience. In *The Semantic Turn*, Krippendorff further conceptualizes design as a sense-making activity (Krippendorff, 2006). This framework requires the designer to anticipate how users will perceive a given object, how they will interpret its affordances, and what cognitive processes the interaction may activate. Consequently, design should be understood not merely as an arrangement of visual elements but as a communicative structure that constructs and mediates meaning.

The second analytical dimension concerns cognitive mechanisms of visual perception. Semir Zeki's neuroaesthetic research demonstrates that art extends the natural functions of the visual brain by engaging with perceptual invariants – stable features of objects that the brain detects across varying conditions such as light or viewpoint (Zeki, 1999, pp. 50–57). Artistic practices from Impressionism to abstraction provide compelling evidence that the brain responds not only to representational accuracy but to structural patterns of color, motion, and form.

Experiences of harmony, beauty, or visual tension arise from the activation of specific cortical regions, showing that aesthetic response is deeply rooted in neurophysiological processes.

Cognitive psychology further informs user-centered design. In *The Design of Everyday Things*, Don Norman explains the principles of intuitive human-object interaction: affordances, signifiers, mapping, feedback, and constraints. Norman stresses that user error is typically not the fault of the user but the result of poor design (Norman, 2013, p. 218). The limits of human attention, memory capacity (7±2 elements), and mental modeling determine how easily a visual interface or physical object can be understood. Designs that align with cognitive expectations reduce mental load, whereas poorly structured solutions create interpretive barriers. Thus, cognitive science clarifies why some design solutions are inherently more effective: they resonate with the perceptual and cognitive architecture of the human mind.

The synthesis of semiotics and cognitive science therefore provides a comprehensive framework for interpreting design as a system of meaning-making that is simultaneously symbolic and psychologically mediated. The visual image becomes a point of intersection between cultural codes and perceptual processes. Formal elements acquire significance through shared semiotic structures, while their interpretation is shaped by attention, memory, and the mental models through which individuals understand the world. As a result, design emerges as a practice that constructs meaning, shapes user experience, and contributes to the formation of contemporary visual culture.

References

1. Eco U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington : Indiana University Press. URL : https://raggeduniversity.co.uk/wp-content/uploads/2025/01/A-Theory-of-Semiotics-Umberto-Eco-1979.pdf
2. Krippendorff K. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Boca Raton : CRC Press. DOI : 10.1201/9780203299951.ch8
3. Krippendorff, K., & Butter, R. (1984). Product Semantics: Exploring the symbolic qualities of form. *Innovation: Journal of the Industrial Designers Society of America*, *3*(2).: URL : https://www.researchgate.net/publication/32206258_Product_Semantics_-_Exploring_the_Symbolic_Qualities_of_Form
4. Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). Basic Books.: URL : https://www.academia.edu/36105941/The_Design_of_Everyday_Things_Don_Norman
5. Saussure, F. de. (1972). *Course in General Linguistics*. – London ; New York : Bloomsbury.: URL : https://english.hku.hk/staff/kjohnson/PDF/SaussureFerdinandGENERAL1972.pdf
6. Сковронський, Б. В. Семіотичні виміри комунікації в сучасній художній культурі : дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури / Нац пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2016. URL : http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/40664
7. Zeki S. (1999). *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford : Oxford University Press.

DOI : 10.5281/zenodo.17937846

ANIMATION IN EDUCATIONAL INNOVATION: HISTORICAL, HYBRID AND GLOBAL PERSPECTIVES

Railean Stela [1] [0009-0007-2133-0059]

[1] University Assistant, Faculty of Visual Arts and Design,
Ion Creanga State Pedagogical University of Chisinau, Republic of Moldova,
railean.stela@upsc.md

Abstract. Educational cartoons are designed to convey useful information and knowledge, the assimilation of which requires practice, for example, learning the alphabet, arithmetic operations, grammar rules, rules of behavior in society and others. The dynamics of cartoons mark a significant change in the way narratives are represented. The cultural and educational impact derives from global recognition, which highlights the ability of the global educational environment to address complex and emotionally charged topics and their use as pedagogical resources and effective means of instruction in classrooms. Cartoons can constitute an innovative learning environment, in which each participant can reflect aloud and communicate their own opinions and solutions regarding the complexity of global problems and societal challenges.

Keywords: cartoons, animation, innovative methodology, animation techniques, images in motion, education.

Cartoons, also known as "cartoons", are a form of visual art and entertainment that uses moving images, usually created through drawing or digital animation, to tell a story or convey a message. The term "cartoon" is of English origin and has three main meanings: a) cartoon as a static drawing published in newspapers, magazines or online, b) "cartoon" as a cartoon used especially in everyday communication, c) video cartoon that represents characters and action in motion. Cartoons are one of the "moving image" technologies with the difference that cartoons are made up of frames, each frame is drawn by hand or created digitally, and the illusion of movement is created by rapidly playing back cartoon frames.

From a historical perspective, cartoons have strong roots in culture. "Long before photography became practical, devices were used to reproduce motion by a series of cartoons. These early devices were little more than toys and were impractical for the purpose of telling a story; nevertheless, they were popular and did much to crystallize the demand for motion pictures. Five years after Peter Mark Roget's discovery of the

"persistence of vision" in 1826, attempts were made to reproduce pictorial motion by a series of drawings" (Theisen, 1967). The first devices for creating the illusion of movement were: the magic antenna, invented in 1650, the phenachistoscope created in 1830; the daedalus - in 1834 by William George Horner and the praxinoscope, invented by Charles-Émile Reynaud in 1877. These inventions formed the basis for the invention of a learning environment in which visual, auditory and narrative elements could capture attention.

In 1906, the first short cartoon on motion picture film was made at Thomas Edison's studios. The first short animated film, called "Humorous Phases of Funny Faces", was made by J. Stuart Blackton. Later, in 1911 Zenas Winsor McCay created the color cartoon Little Nemo from 4000 drawings, in 1912 - the cartoon film How a Mosquito Operates, and in 1914 – Gertie The Dinosaur (from minute 3:30). The first animated film on a historical theme, called The Sinking of the Lusitania, was made in 1918. With this film composed of 25,000 hand-drawn drawings, Winsor McCay demonstrated that animation can serve as a means of information and persuasion, including on educational topics.

In 1914-1916 John Randolph Bray founded the first animation studio, called Bray Studios, with the aim of creating the Hollywood animation industry. Together with Earl Hurd, Bray developed the cel animation technique in The Artist's Dream, which allowed him to create cartoons on transparent sheets superimposed on static backgrounds, avoiding the complete retraction of each frame and creating the first commercially available animated film. This film demonstrated that cartoons could be an innovative learning medium with an impact on the general public. At the same time, the industry, emerging on June 12, 1913, and the grammar of animation, including the profession of animator, began to develop. The first animators were Max and Dave Fleischer, Paul Terry, Walter Lantz who created famous characters such as Popeye, Mighty Mouse, Woody Woodpecker and others.

Earl Hurd is the one who developed the technique of contemporary cartooning. On June 15, 1915, patent No. 879,091 was registered, which supported "the use of a transparent medium containing the moving parts of the cartoon over an opaque background" (Theisen, 1967, p. 85). The first cartoon series Bobby Bump, Old Doc Yak were also made in this technique. Later, in the 1920s-1940s, Max Fleischer founded Fleischer Studios, creating some of the most famous animated characters in history, such as Betty Boop, Popeye the Sailor, Koko the Clown and the first animated films with the cartoon character Superman, inventing new techniques, such as the rotoroscope, which revolutionized animation. However, the mature, bizarre and urban style of his characters constituted an innovative learning environment characteristic of the 1920s-1940s.

Walt Disney created the first major international success in fully synchronized sound animation with Mickey Mouse in Steamboat Willie (1928). The specificity of this innovative learning environment lies in the debut of the Mickey Mouse character and its rapid transformation into his famous form. As noted (Burdick, 2016), in Disney's animation, spaces with fantastic elements are a means of facilitating the

production of a desired identity for the psychoanalytic repression of some elements of the human psyche. Through novel pedagogical implications, Disney reinvents the way in which the past is articulated and mobilized with the help and through cartoons.

Comics and cartoons are good ideas for creating an innovative learning environment. In one of the works published in 1940, Hill and Trent state that comics and animation spread with amazing speed. More than 1200 comics are published in almost all American newspapers and magazines, and ~ 80,000,000 people read the Sunday supplements. However, there is no study that would argue the interest of children and adults in these periodical information materials (Hill, & Trent, 1940). "In 1951, more than 900,000,000 comic books with 400 different titles were sold. More than 90% of the consumers were children aged 8-13. Many of these children read 5-6 comics per week. Children will read comics, therefore it is up to educators to improve the environment. The teacher can and should help children learn to distinguish comics as another form of reading" (Burke, 1956). Therefore, there should be certain principles of creating visual narrative and certain educational values acceptable to children and adults, who can be considered consumers of comics and cartoons.

With the development of computers and digital technologies, the art and methodology of creating animation have spread all over the world. One of the most popular genres was documentary cartoons. In 1955, Walt Disney wrote Documentary cartoons have conclusively proven their effectiveness as a widely applicable medium for educational purposes. It has been particularly useful in reaching adults, often beyond other timely information channels.

The specificity of the Internet era is that cartoons have become a global learning medium. This phenomenon reflects a true model of globalism, in which an interaction occurs between global influences (technology, cultural trends, universal content) and local specifics (language, values, educational traditions).

Hybrid forms of visual storytelling combine multiple types of visual expression and narrative techniques to convey a message or story through elements of animation, video games, virtual reality, comics, digital graphics, and more. According to Oldakowska's study, conducted in 2025, in the period 2023 - 2024, 2D animation is reborn through its hybrid forms, considering that it combines traditional techniques specific to visual storytelling with state-of-the-art technology.

Hybrid visual storytelling integrates narrative techniques with text, sound, still images, video images, augmented reality, or other forms to create situations conducive to a more complete, deeper, and memorable perception. The most widespread hybrid forms are digitized animated comics and digital 2D animation.

In formal education, hybrid forms are used to create innovative learning environments in which the narrative of the comic is combined with elements of animation and sound to stimulate scientific curiosity.

Similar educational apps useful for creating digital comics include Storyboard

That, useful for creating visual stories, comics, or illustrated lesson plans for foreign language, history, and civics classes. Another example is Comic Life, which allows you to integrate real photos into a comic book format to stimulate creativity and critical thinking, and Book Creator for creating instructional content or a digital portfolio.

From a didactic perspective, animation tends to focus on the production process, and what differentiates animation from live-action film are the practical/technical details. A common expression in definitions of animation is "frame by frame", which refers to the act of manipulating fragment by fragment or constructing an animated film frame by frame (Ward, 2000). According to Thompson (1980), if technology were the only factor determining animation, animated films would logically have equal importance to live-action films in the history of cinema. The term "animated film" does not only refer to cartoons, but to any cinematic film (Thompson, 1980). Thompson refers to E.G. Lutz's book "Animated Cartoons, How They Are Made" published in 1920 to argue that the terms cartoon and animated film are used by industry workers to describe any film made from cartoons, regardless of whether the subject matter is humorous or educational.

The importance of the period of development of cartoon technology as an innovative learning environment is indisputable. Thus, in relation to clear standards for the production and distribution of cartoons, techniques for attracting visual consumers are being developed. With the spread of the Internet, the process of creating and disseminating cartoons/cartoon films has become fast and attractive. Therefore, there is an advancement in the way of thinking, cultural awareness and development of social intelligence of children, which contributes to the establishment of an innovative learning environment that is globally accessible, but with localized value content. Thus, the educational cartoons that develop as a result are developed with the aim of transmitting useful information and knowledge, the assimilation of which requires practice, for example, learning the alphabet, arithmetic operations, grammatical rules, rules of behavior in society and others.

References

1. Theisen, E. (1967). The history of the animated cartoon. In *A technological history of motion pictures and television: An anthology from the pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers* (pp. 84–87). Society of Motion Picture and Television Engineers.
2. Burdick, J. (2016). Practical pigs and other instrumental animals: Public pedagogies of laborious pleasure in Disney productions. In *Disney, culture, and curriculum* (pp. 47–58). Routledge.
3. Hill, G., & Trent, M. (1940). Children's interests in comic strips. *The Journal of Educational Research, 34*(1), 30–36.
4. Burke, S. (1956). *What educational values do comics have? Problems*, 1–44. URL : https://digitalcommons.pittstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1042&context=problems
5. Ward, P. (2000). Defining "animation": The animated film and the emergence of the film bill. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, 1–11.
6. Thompson, K. (1980). Implications of the cel animation technique. In *The cinematic apparatus* (pp. 106–120). Palgrave Macmillan.

DOI : 10.5281/zenodo.17937885

ВІДНОВЛЕННЯ СУБ'ЄКТНОСТІ УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА: ВИКЛИКИ ДЕКОЛОНІЗАЦІЇ В ЕПОХУ ВІЙНИ ТА ГЛОБАЛЬНИХ ЗМІН

Рашевська Анна [1] [0000-0002-3388-2375]

[1] докторка філософії (Ph.D), старша викладачка кафедри дизайну, Запорізький національний університет, членкиня Спілки дизайнерів України, Україна
ann.rashevskaya@gmail.com

Анотація. Тези присвячено аналізу процесів культурної деколонізації України після початку повномасштабного вторгнення 2022 року. Розглянуто виклики, пов'язані з подоланням імперських наративів та відновленням історичної справедливості у сфері мистецтва. Висвітлено динаміку змін у світовому сприйнятті української культури, зокрема через процеси перейменування та зміни атрибуції творів у міжнародних музеях. Окреслено ключові завдання для формування власного національного наративу та виходу українського мистецтва з тіні «російського» контексту.

Ключові слова: деколонізація, культурна спадщина, ідентичність, війна в Україні, культурна експансія, музейна справа.

Після початку повномасштабного вторгнення росії в Україну питання деколонізації українського мистецтва та культури не просто актуалізувалося, а набуло екзистенційного значення та продемонструвало безпрецедентну динаміку. Кризові обставини війни стали каталізатором, що вимагає від експертного середовища, митців та дослідників не лише негайної реакції, але й глибокого осмислення контексту. Це передбачає складну роботу на кількох рівнях: рефлексію на жорстокі реалії сьогодення, детальне дослідження травматичного досвіду минулих поколінь, а також фіксацію унікальних історій — як воєнних, так і цивільних. Актуальність теми зумовлена нагальною потребою проаналізувати руйнівний вплив колоніальної спадщини на національну ідентичність та сформувати нову ціннісну мапу суспільства в умовах постколоніального транзиту.

Для глибинного розуміння цих процесів важливо звернутися до теоретичної бази, яка дозволяє класифікувати природу взаємин між українською та російською культурами. Дослідниця О. Бурак пропонує класифікацію форм міжкультурної взаємодії, яка допомагає розрізнити насильницький вплив і добровільний діалог (Бурак, 2012, с. 107):

- Асиміляція — процес поглинання, у результаті якого члени однієї етнічної групи втрачають свою первинну культуру та приймають культуру домінантної групи. Росія десятиліттями застосовувала цей інструмент через лінгвоцид та заборону національних проявів.

- Акультурація — процес зміни матеріальної культури, звичаїв та вірувань, що відбувається у результаті контакту, але не обов'язково призводить до повної втрати ідентичності.
- Культурне привласнення (апропріація) — нелегітимне засвоєння специфічних елементів певної культури іншими групами без розуміння контексту або з метою експлуатації. Яскравим прикладом є міф про «колиску трьох народів» та крадіжка історичної спадщини.
- Транскультурація — складний процес об’єднання, злиття культур, формування нових культурних форм у результаті рівноправної взаємодії.

Ця типологія є ключем до розуміння нинішньої боротьби. Завдання України сьогодні — жорстко протидіяти механізмам асиміляції та апропріації, формуючи власний, автентичний наратив. Водночас, транскультурація відкриває нові перспективи: це шлях взаємозбагачення у глобальному світі, де українські традиції входять у діалог з іншими культурами, зберігаючи свою унікальність. Це яскраво простежується у сучасному дизайні, музиці та кіно, де українські митці транслюють локальні коди глобальною мовою.

Ще на початку активної фази вторгнення колектив авторів (Є. Лір, Д. Клочко, К. Липа, Б.О. Горобчук, К. Чуйко, Р. Семків, О. Українець та інші) у виданні «Культурна експансія» (Лір та ін., 2022) ґрунтовно проаналізували механізми гібридної агресії. Вони намагалися привернути увагу до «багатовимірної картини агресивної поведінки росії в українському культурному полі» — у сферах образотворчого мистецтва, музики, кіно, архітектури та освіти. Дослідники наголошували: російська політика культурного домінування століттями систематично витісняла й маргіналізувала українську спадщину, підмінюючи її «великоросійськими» інтерпретаціями та привласнюючи здобутки українців.

У сучасному українському науковому та суспільному дискурсі деколонізацію варто розглядати як комплексний процес. Це не лише механічне усунення маркерів імперії, а передусім критичний перегляд нав’язаних наративів, категорична відмова від їхньої легітимізації та свідоме повернення до україноцентричного історичного контексту. Йдеться про відновлення суб’єктності: українська культура перестає бути об’єктом чужих впливів і стає активним творцем власних сенсів. Сьогодні деколонізація виступає інструментом «ментальної гігієни», що включає активне формування модерної політичної нації через культуру, мову та освіту. Цей процес знаходить своє відображення у конкретних векторах культурної політики:

- Переосмислення місць пам'яті: Відбувається масштабна ревізія публічного простору (топоніміка, монументальне мистецтво). Суспільство відмовляється від вшанування фігур, що символізували російську домінацію (пам'ятники Пушкіну, Катерині II), на користь українських героїв та митців, які раніше були маргіналізовані або репресовані.
- Ревізія мистецьких творів та колекцій: Музеї та галереї проводять аудит фондів, змінюють експлікації та атрибуцію творів. Важливим стає відділення українського мистецького доробку від узагальненого поняття «радянське» чи «російське мистецтво», повернення імен (наприклад,

представників «Розстріляного відродження», школи Бойчукістів чи художників-авангардистів) у національний канон.
- Розвиток національних інституцій: Посилюється роль Українського культурного фонду, Українського інституту, Інституту національної пам'яті. Ці інституції формують нові стандарти культурного менеджменту, вільного від колоніальних патернів підпорядкування, та забезпечують грантову підтримку незалежних митців.
- Експорт суб'єктності: Промоція українського культурного продукту за кордоном перестала бути «розважальною». Тепер це інструмент культурної дипломатії, що руйнує міф про «один народ» і доводить самобутність та європейськість української культури.

Після 2022 року вікно можливостей для відновлення історичної справедливості відчинилося на глобальному рівні. Світові музеї, такі як MoMA (Нью-Йорк), Метрополітен-музей та Національна галерея в Лондоні, починають процес реатрибуції творів. Показовим став кейс перейменування пастелі Едгара Дега: робота, яка століттями була відома як «Російські танцівниці», офіційно отримала назву «Українські танцівниці». Це стало можливим завдяки тиску української спільноти та візуальним доказам (стрічки у волоссі танцівниць синьо-жовтого кольору), які раніше ігнорувалися кураторами через імперську оптику. Українські культурні інституції розпочали активну роботу, щоб цей прецедент став правилом, а не винятком, повертаючи імена митців (Куїнджі, Малевич, Екстер) у правильний національний контекст.

Таким чином, деколонізація в умовах війни — це форма культурного опору та захисту. Митці не просто створюють нові форми, вони документують злочини імперії та водночас лікують колективну травму, перетворюючи її на джерело сили. Це шлях від усвідомлення себе жертвою колонізації до ствердження себе як переможця, здатного генерувати нові смисли для світової спільноти. Для України це означає реалізацію стратегії у кількох напрямах. По-перше, розбудова власного наукового наративу — дослідження історії мистецтва без російських «посередників» та імперських лінз. По-друге, ревізія музейних та освітніх практик — актуалізація імен, вилучення колоніальних штампів з підручників та лекцій. По-третє, масштабна цифровізація спадщини — створення відкритих архівів, що робить культуру доступною і захищеною від фізичного знищення. І, нарешті, культурна дипломатія — утвердження України як самодостатнього суб'єкта світової культури. Процес деколонізації є шансом не лише для нас, а й для світу — відкрити багатство української культури як цілісного феномена, що має право на власний гучний голос в історії людства.

Літературні джерела

1. Бурак, О. (2012). Тенденції у сфері крос-культурних комунікацій: ризики та перспективи формування глобальної єдності. *Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого. Серія «Філософія, філософія права, політологія, соціологія»*, (3), 102–108.
2. Лір, Є., Клочко, Д., Липа, К., Горобчук, Б.-О., Чуйко, К., Семків, Р., Українець, О., & Яшний, Д. (2022). *Культурна експансія*. Твоя Підпільна Гуманітарка.

DOI : 10.5281/zenodo.17938191

ВІЗУАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І РЕКЛАМИ ТА ЇХ СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНА РОЛЬ У СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Рижова Ірина [1] [0000-0002-9562-200X], Захарова Світлана [2] [0000-0002-6952-2558]

[1] докторка філософських наук, професорка кафедри «Дизайн»,
Національний університет «Запорізька політехніка», Україна
17design2017@gmail.com
[2] кандидатка філософських наук, доцентка кафедри «Дизайн»,
Національний університет «Запорізька політехніка», Україна
arconzp@meta.ua

Анотація. Актуальність дослідження полягає у тому, що воно присвячене вивченню соціально-культурної ролі візуальних комунікацій у графічному дизайні та рекламі, яка є ключовим засобом передачі інформації, формування образів та визначення стилю компаній. Автори розглядають вплив графічного дизайну та рекламних стратегій на споживачів, на важливість соціальної відповідальності та етичних аспектів у цих галузях.

Ключові слова: візуальні комунікації, реклама, соціально-культурна роль, креативність, творчість, креатив як процес.

Соціально-культурна роль візуальних комунікацій у графічному дизайні та рекламі включає в себе філософські аспекти, оскільки вона стосується взаємодії між дизайном та суспільством, а також розуміння ролі, яку візуальні комунікації відіграють у створенні та формуванні культурного середовища.

Українські дизайнери (Барна 2010, 2014a, 2014b; Прищенко та Антонович, 2017; Рижова et al., 2017; 2023 та ін.) сприяли дослідженню соціально-культурної ролі візуальних комунікацій у графічному дизайні та рекламі. Це невипадково, оскільки сучасна культура переважно візуальна, сьогоднішній світ ми все більше осягаємо в образах, а не словах. Сьогодні у минуле йде колишня культура книги, друкованого слова взагалі. Вона перетворюється з головного, а іноді єдиного носія інформації в один із засобів, поряд із більш ємними та зрозумілими сучасній людині аудіовізуальними засобами. Поява у графічному дизайні такого напряму, як «дизайн книги», акцентує увагу читача на візуальному рішенні обкладинки, сторінок, виконуючи функції упаковки тексту. «Візуальна мова первинна і доступніша для

сприйняття», це підтверджує тенденцію посилення візуалізації культури звернення до товарного знаку (логотипу) як об'єкту графічного дизайну. Явище візуалізації культури (термін, що часто зустрічається зараз) – естетичне відтворення дійсності, культурних форм у зручній для зорового сприйняття формі.

Візуальна форма складається з візуального матеріалу, тобто комплексу технічних засобів вираження, та його семіотичних значень. Візуальна культура – це галузь культурології, яка вивчає роль і значення візуальних елементів (наприклад, зображень, фотографій, картин, відео) у формуванні культурних цінностей та сприйнятті культурних явищ. Ця галузь займається вивченням того, які роль та вплив має візуальна культура в суспільстві, а також які процеси відбуваються в процесі сприйняття візуальної інформації. Дослідження візуальної культури допомагають розуміти те, як впливають зображення на наше мислення, поведінку та сприйняття світу. Візуальна культура також має важливе значення для культурної та мистецької освіти, дизайну та медіакомунікацій. Графічний дизайн необхідний для функціонування «надлишкової» економіки, що стикається з кризою надвиробництва. Якщо раніше об'єкт графічного дизайну обмежувався метою інформування про товар, то тепер головним стає навіювання думки про необхідність будь-якого товару чи послуги. Як зазначає І. Рижова «Графічний дизайн – вид дизайнерської діяльності, спрямований на візуалізацію інформації, створення графічних знакових систем для предметного середовища, розроблення графічних елементів для промислових виробів, оформлення рекламної й поліграфічної продукції, пакування тощо» (Рижова et al., 2017, с. 78). Реклама, впливаючи саме на підсвідомі, раціонально несвідомі потреби, становить основу для «ірраціонального» споживання, притаманного надмірному виробництву. Метою такого споживання є не використання товару, а дотримання поведінкових установок, що впроваджуються рекламою,

Реклама як об'єкт графічного дизайну насамперед орієнтована на досягнення ринкового успіху, що визначається кількісними показниками продажів. Дизайнер орієнтований на прибуток, оскільки його об'єкти стають засобами стимулювання продажів та виконують знаково-символічну функцію. Реклама може бути об'єктом графічного дизайну, оскільки вона зазвичай містить в собі графічні елементи, такі як зображення, текст, кольори та форми, які використовуються для привернення уваги та стимулювання бажаної реакції від глядачів. Графічний дизайн використовується для створення рекламних матеріалів, таких як брошури, листівки, постери, рекламні стенди, плакати та інші матеріали, які привертають увагу та залучають споживачів до продукту або послуги. Графічний дизайн також включає в себе розробку логотипів, які є ключовим елементом бренду та рекламної кампанії. Логотип повинен бути простим та легко зчитатися, а також він повинен відображати цінності та характеристики бренду.

У сучасному світі реклама зустрічається скрізь, від телебачення та радіо до Інтернету та мобільних пристроїв. Графічний дизайн стає все важливішим для успішної рекламної кампанії, оскільки він допомагає зробити враження на цільову аудиторію. Реклама виконує таки функції: 1) прагматичну; 2) інформативну; 3) суспільну; 4) культурно-естетичну; 5) експресивну (Прищенко & Антонович, 2017, с. 346). Так, наприклад, обкладинка книги починає трактуватися як її «упаковка», що змушує масового читача зробити покупку. Дизайнер визначає умови та способи оптимального задоволення потреб за допомогою постійного діалогу зі змінним споживачем. Візуальні комунікації графічного дизайну та реклами відіграють важливу соціально-культурну роль у нашому суспільстві. Вони не просто передають інформацію, але також впливають на наше сприйняття та розуміння світу навколо нас. Перш за все, графічний дизайн та реклама можуть допомогти створити унікальну ідентичність бренду або продукту, що залучає увагу споживачів та створює з ними емоційний зв'язок. Далі, графічний дизайн та реклама можуть впливати на культурні та соціальні стереотипи та норми. Вони, можуть відображати, ідеали та цінності суспільства та впливати на ставлення людей до певних проблем та тем.

Візуальні комунікації можуть бути ефективним інструментом для просування соціальних та культурних змін. Нарешті, графічний дизайн та реклама можуть впливати на нашу сприйнятливість до естетики та краси. Такі тенденції можуть впливати на нашу культурну спадщину та індивідуальність. Отже, соціально-культурна роль візуальних комунікацій в графічному дизайні та рекламі полягає в їх здатності впливати на сприйняття та розуміння світу, формувати культурні та соціальні стереотипи та норми та стимулювати розвиток естетики та краси. Взаємодія графічного дизайну та реклами з культурним середовищем визначає не лише споживчу культуру, але й формує певні цінності, переконання та ідеали в суспільстві.

Рекламна продукція повинна бути створена з урахуванням маркетингових стратегій компанії. Наприклад, якщо компанія продає продукти для дітей, то дизайн повинен бути яскравим та дитячим. Якщо компанія продає продукти для дорослих, то дизайн повинен бути більш консервативним. Дизайнер повинен також враховувати різні канали реклами, такі як соціальні медіа, телебачення, радіо та зовнішня реклама. Кожен канал має свої вимоги до рекламного дизайну, тому дизайнер повинен знати, як адаптувати дизайн реклами для кожного каналу. Сучасна візуальна культура характеризується також наявністю спеціальних технологій.

У цьому представляє інтерес позиція, за якою плагіат розглядається як допустима і прийнятна технологія у створенні як текстів, і зображень. З одного боку, процес зміни художньої культури супроводжується тиражуванням об'єктів мистецтва старих майстрів, перетворенням унікального художнього твору на

безліч однакових екземплярів, що насичують суспільство художнім продуктом. З іншого боку, відбувається трансформація художньо-естетичних цінностей, порівняно з традиційним мистецтвом. Формується техногенне комунікаційне візуальне середовище, орієнтована формальність створюваних об'єктів у вигляді креативної практики споживчої культури (Рижова, 2023).

Таблиця 1 *: Візуальні комунікації графічного дизайну та реклами та їх соціально-культурна роль у сучасному суспільстві*

НАПРЯМОК РОЗВИТКУ		ЗМІСТ ТА ХАРАКТЕРИСТИКА
1.	Створення ідентичності бренду	Логотипи та брендові елементи: Графічний дизайн визначає логотипи та брендові елементи, що допомагає створювати візуальну ідентичність брендів.
2.	Ефективне комунікування повідомлень	Афіші, банери та рекламні матеріали: Графічний дизайн використовується для створення ефективних рекламних матеріалів, які комунікують повідомлення цільовій аудиторії.
3.	Покращення враження від продуктів чи послуг	Упаковка та рекламні зображення: Візуальний елемент допомагає покращити сприйняття продуктів чи послуг через привабливий та естетичний дизайн упаковки
4.	Створення враження та емоційного зв'язку	Креативність та виразність: Графічний дизайн може викликати емоції та створювати враження, сприяючи формуванню емоційного зв'язку з брендом чи продуктом
5.	Відображення культурних цінностей	Візуальний мовник: Графічний дизайн відображає культурні цінності та тенденції через використання мови образів та символів.
6.	Формування стереотипів та ідеалів	Модні та красиві образи: Реклама та графічний дизайн можуть впливати на формування стереотипів щодо ідеалів краси та моди в суспільстві.
7.	Політичний вплив та громадська думка	Політичні кампанії та афіші: Графічний дизайн грає роль у формуванні громадської думки та впливі на політичні переконання через створення афіш, листівок та інших матеріалів.
8.	Розширення свідомості про соціальні питання	Соціальні кампанії: Графічний дизайн використовується для створення матеріалів соціальних кампаній, що розширюють свідомість про важливі соціальні питання
9.	Стимулювання та розвиток творчості	Культурні та творчі проекти: Графічний дизайн виступає як інструмент для стимулювання та розвитку творчого потенціалу в суспільстві

Висновок. Таким чином, в сучасному суспільстві візуальні комунікації стають невід'ємною складовою нашого повсякденного життя. Зростання значення візуального сприйняття і сприйняття інформації через зображення визначається суспільними змінами, технологічним прогресом і культурними тенденціями. Саме у цьому контексті важливо розглядати соціально-культурну роль візуальних комунікацій у графічному дизайні та рекламі. Графічний дизайн і реклама виступають ефективними інструментами для формування образу товарів, послуг, брендів і навіть ідеологій. Вони не лише передають

інформацію, але і створюють емоційний зв'язок з аудиторією, визначають стиль і обличчя компаній. Креативні професіонали повинні усвідомлювати потенційний вплив своїх робіт на суспільство та враховувати етичні аспекти при створенні візуальних комунікацій. Сучасна аудиторія все більше цінує виробника та бренди, які активно сприяють соціальним, екологічним та культурним цінностям через свої комунікаційні стратегії. Також важливо враховувати міжкультурний аспект в графічному дизайні та рекламі. У світі, де глобалізація стає все більшою, культурні відмінності стають ключовим чинником успішної комунікації. У цьому контексті соціально-культурна роль візуальних комунікацій у графічному дизайні та рекламі є не лише інструментом передачі інформації, але і важливим засобом впливу на формування суспільних цінностей, стереотипів та ідентичності.

Літературні джерела

1. Барна, Н. В. (2010). Інформаційні комунікації візуальних мистецтв. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 7. Культурологія. Релігієзнавство. Філософія*, 24(37), 98–105.
2. Барна, Н. В. (2014a). Культура в інформаційному суспільстві: процеси трансформації. *Мультиверсум: Філософський Альманах*, 8–9(136–137), 3–12.
3. Барна, Н. В. (2014b). Художня діяльність у контексті розвитку візуальних арт-практик. *Мультиверсум: Філософський Альманах*, 10(138), 152–160.
4. Прищенко, С. В., & Антонович, Е. А. (2017). *Основи рекламного дизайну: підручник* (наук. ред. Е. А. Антонович). Київ: НАКККіМ.
5. Рижова, І. С., Прусак, В. Ф., Мигаль, С. П., & Рєзанова, Н. О. (2017). *Дизайн середовища: словник-довідник* (ред. д. філософ. н., проф. І. С. Рижової). Львів: Простір-М.
6. Рижова, І., Северин, К., Пасічна, Т., Пантус, Н., & Бобровський, І. (2023). Концептуалізація дизайн-бренду як соціального і культурного феномена у контексті графічного дизайну. *Humanities studies: збірник наукових праць*, 16(93), 62–76.

DOI : 10.5281/zenodo.17938242

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ФУНКЦІЇ АРТБУКА ЯК ЗАСОБУ ВІЗУАЛЬНОГО СТОРІТЕЛІНГУ В ЖАНРІ ФАНТАСТИКИ

Рубан Анна [1], Брянцева Ганна [2] [0000-0002-9689-8497]

[1] здобувач кафедри дизайну, Запорізький національний університет, Україна
rubananna216@gmail.com
[2] кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри дизайну, Запорізький національний університет, членкиня Спілки дизайнерів України, Україна bganna@ukr.net

Анотація. У роботі досліджено феномен артбука як носія візуального наративу в жанрі фантастики. Проаналізовано, як засоби графічного дизайну та ілюстрації перетворюють видання на інструмент розширення художнього світу. Визначено, що візуальний сторітелінг в артбуках виконує не лише естетичну, а й когнітивну функцію, дозволяючи читачеві глибше зрозуміти структуру вигаданої реальності. Розглянуто взаємодію текстової та зображальної складових, де візуальний ряд виступає самостійним джерелом інформації.

Ключові слова: артбук, візуальний сторітелінг, графічний дизайн, ілюстрація, фантастика.

Сучасний розвиток видавничої справи демонструє стрімке зростання інтересу до візуально орієнтованих видань, серед яких особливе місце посідають артбуки. У жанрі фантастики, де ключовим завданням є конструювання нових світів, артбук перестає бути просто збіркою ілюстрацій і стає засобом візуального (оповіді через образ). Актуальність теми зумовлена потребою осмислення артбука як складного продукту, що поєднує в собі функції каталог, енциклопедії світу та художнього альбому.

Також артбук у фантастиці виконує фундаментальну функцію візуалізації абстрактних ідей. Якщо у текстовому творі читач вибудовує образи у своїй уяві, то артбук фіксує конкретну візуальну концепцію автора або художника. Це особливо важливо для жанру фентезі, де деталізація оточення (технологій, архітектури, флори) є частиною сюжету.

Досліджуючи природу оповіді через зображення, А. Демків та В. Денисенко зазначають в своїй магістерській роботі «Сторітелінг» – це унікальна діяльність людини, яка дозволяє нам переносити слова чи риси на себе та інших, а також

світи, реальні чи уявні, які ми населяємо. Сторітелінг (storytelling) – визначається як мистецтво розповідати історії, метою якого є навчання і передача інформації, на основі керування шляху передачі суті повідомлення, за рахунок спеціальних методик сторітелінгу. Він може взяти глядачів у захоплюючу подорож в уявний світ, однак він також міг би розкрити темні таємниці людської природи або заохотити аудиторію бажанням робити благородні вчинки» (Демків & Денисенко, 2021). Тут історію розповідають самі малюнки. Ми бачимо розвиток персонажу чи локації крок за кроком, без зайвих слів. Ілюстрації розкривають світ глибше. Вони часто стають єдиним способом дізнатися про певні «фішки» та закони цього вигаданого всесвіту. Як стверджують Пушкар О. І. і Андрющенко Т. Ю.: «Ілюстрація в виданні має подвійне естетичне навантаження. З одного боку, вона сама є предметом мистецтва, а з іншого – є частиною видання. Ілюстрація не тільки тлумачить текст, а й збагачує його своїми зоровими образами, коментує, розвиває і доповнює думки письменника або поета. Найважливішими особливостями ілюстрації є її залежність від літературного тексту і пряма мета − доповнити наочно-зоровими образами оповідання автора.» (Пушкар & Андрющенко, 2015) Вони мали на увазі що зображення може не тільки пояснювати текст, а й доповнювати і розширювати його, тому інформаційну функцію ілюстрацій слід визнати однією з найважливіших. У фантастичному артбуці це проявляється через схеми футуристичних механізмів, карти вигаданих світів або біологічні замальовки неіснуючих істот, які надають твору псевдодокументальної достовірності. Крім того, артбук є прикладом синтезу мистецтв, що характерно для сучасної книги як об'єкта дизайну. Зокрема, Олег Руденко наголошує на тому, що «Мистецтво книги ввібрало у себе різні образотворчі напрямки і виявило їх оригінальним візуальним графічним способом» (Руденко, 2022). Для фантастики це означає можливість поєднання традиційного рисунка, цифрового живопису та типографіки в межах одного видання для досягнення ефекту максимального занурення читача в атмосферу твору.

Таким чином, фантастичний артбук – це потужний спосіб розповісти історію передовсім за допомогою зображень. Такий артбук не просто інформує – він створює нові зв’язки читача з цікавим для нього фантастичним світом. Завдяки ілюстраціям з продуманою, композицією, формоутворенням артбук не просто розгортає сюжет, а й розширює його, робить вигаданий всесвіт зрозумілим і реалістичним для читача артбуку.

Літературні джерела

1. Демків, А. (2021). *Сторітелінг як засіб виразності в ілюстрації графічного дизайну* (Дипломна магістерська робота). Київський національний університет технологій та дизайну, Київ. URL : https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19423/1/Dyplom022_Demkiv_Denysenko.pdf
2. Пушкар, О. І., & Андрющенко, Т. Ю. (2015). *Ілюстрування: конспект лекцій*. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця.
3. Руденко, О. (2022). Книга як інтегруючий феномен мистецтва. *Народознавчі зошити*, 2. URL : https://nz.lviv.ua/archiv/2022-4/17.pdf

DOI : 10.5281/zenodo.17938273

ФЛОРАЛЬНА СИМВОЛІКА У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ ЯК ПРОЯВ НАЦІОНАЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ

Рудинська Марина [1] [0009-0004-5952-931X]

[1] здобувачка кафедри художньої кераміки, дерева, скульптури та металу, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. Михайла Бойчука, Україна
marinapopugaj@gmail.com

Анотація. В тезах наведено аналіз значення української національної символіки, її вплив на побут та національну свідомість. Попри традиційні символи, в суспільстві утворюються нові символи або нове їх тлумачення, як прояв історичного розвитку та суспільної національної реформації. Наведене потребує подальшого дослідження та впровадження в художнє мистецтво української національної символіки як фактор єднання громадян навколо національної самосвідомості.

Ключові слова: символ; символіка; національна свідомість; флоральні образи.

Вступ. Кожна держава реалізує свою самоідентичність та духовність, усвідомлення себе як окремого народу через збереження та застосування своєї символіки. Українська символіка формувалася протягом тисячоліть, починаючись від періоду формування державності – від Русі київських князів династії Рюриковичів IX—XIII століть. В умовах прогресування глобалізації, стиранні межі між культурними здобутками країн, надзвичайно важливим постає питання збереження національної самоідентифікації. Адже зближення та злиття культур різних країн спроможні призвести до витіснення національних культурних особливостей. Метою діяльності сучасних українських освітніх та культурознавчих установ є збереження традиційних цінностей, а також відновлення тих, що були змінені під впливом глобалізації та модернізації.

Результати дослідження. Застосування української національної символіки підтримує самоусвідомлення народу щодо приналежності українській нації, виховує патріотизм та об’єднує громадян навколо ідеї української державності, єдності країни та її незалежності. Зазвичай символ може мати декілька тлумачень, але в конкретному середовищі, нації символ набуває особливий конкретний сенс.

В сучасній класифікації символи, за способом відтворення поділяють на:

- Звукові (самоназва, мова, окремі пісні та гімни, назви сакральних місць, гір, лісів, річок: в українців – Чернеча гора, Савур-могила, степ, Дніпро);
- Кольорові (в українців – поєднання жовтого і синього, чорного і червоного, малинового);
- Графічні (тризуб, хрест, стріла, коло, водяні хвилі, ламана);
- Речові (національний одяг, рушники, хустки, посуд); предметні (прапор, клейноди, бунчуки, гетьманська булава);
- Харчові (борщ, вареники, галушки, сало, пироги, квас);
- Образні (калина, верба, дуб, тополя, соняшник, чайка, лелека, коза, корова, бджола) (2022).

До образних традиційних символів відносять в тому числі флоральні (рослинні) образи (Дудко, 2025). З давніх часів флоральні символи поділялися на чоловічі та жіночі (Килимник, 1994).

Серед рослинних символів синя волошка є ознакою чистоти та щирості. Недарма її включають у візерунки народної творчості – вишиванки, оформлення писанок, прикрас оселі, вплітають у дівочі вінки тощо. З давніх давен волошки вважалися оберегом, що має значну магічну силу. Ці квіти висаджували біля будинків, вплітали у вінки, зберігали у домівці. Особливу силу мають волошки для молоді: застосування у весільному ритуалі, як невід'ємний компонент гулянь на Івана Купала; дівочий оберіг від злих чар (Махній, 2012). За фольклорним сюжетом волошки символізують очі синьоокого парубка Василька, який був звабленний красою русалки, але мав розум та цноту, що вберегло його від біди (Давидюк, 1992). Рослини, окрім безпосереднього застосування, відігравали соціальну роль алегоричних знаків. Недаремно українські народні пісні, казки, легенди багаті на рослинний символізм та знаковість (Матяш, 2013).

Мак завжди був присутній в народній творчості як символ роду, оберіг від злого ока і думки. Зазвичай макові квіти застосовували для визначення дівочої чистоти, недовговічної краси, радості та здоров'я. Безліч насінин в маковій голівці символізувало збереження численного роду. В українському фольклорі мак водночас символізує сон, отруту, оберіг від нечистої сили, а також козака, кров та смерть. За народним повір'ям, там, де пролилася кров, навесні мають розквітнути дикі маки. Червоний мак, як символ пам'яті жертв війни, символу, який би втілював гуманістичні ідеали, вперше використано в Україні на заходах, приурочених до річниці завершення Другої світової війни у 2014 році (Дуб , 2020).

Соняшник – один із символів України. Квітка соняшника символізує собою Батьківщину: як соняшник повертає за Сонцем свою голову, так і людина думкою, словом і ділом звернена до своєї Вітчизни. Як Сонце для соняшника – єдиний і незамінний орієнтир, так і для людини Батьківщина – єдина і найвища цінність. Зважаючи на зовнішній вигляд квітки, вона завжди асоціювалася з сонцем. Разом з тим, сонях виступає як типово маскулінний символ,

довершений, величний символ життя та достатку.

З набуттям Україною незалежності, соняшник асоціюється з жовто-блакитним кольоровим співставленням – синє небо та жовтий сонях (Беценко, 2019). Попри традиційні, в суспільстві утворюються нові символи або нове їх тлумачення, як прояв історичного розвитку та суспільної національної реформації. Після російського вторгнення на територію України, символ соняшника отримав додаткове значення. 29 серпня в країні відзначається День пам'яті українських захисників. У 2014 році, саме в цей день трагічні події Іловайського котла завершились масовим розстрілом українських воїнів. Тоді склали голови 366 наших захисників, а квіти соняшника нагадують загиблих героїв (Дудко, 2015).

Висновки. Національна ідентичність будується на багатьох соціальних, політичних та культурних аспектах. Один із них — національні символи. Символіка допомагає нам ідентифікувати себе як частину спільноти за національною приналежністю, зберігати уроки історії в пам'яті українців. Попри традиційні символи, в суспільстві утворюються нові символи або нове їх тлумачення, як прояв історичного розвитку та суспільної національної свідомості. Наведене потребує подальшого дослідження та впровадження в художнє мистецтво української національної символіки як фактор єднання громадян навколо національної самосвідомості.

Літературні джерела

1. Беценко, Т. П. (2019). Поетонім соняшник у сучасній українській віршовій мовотворчості. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія, 40(1), 13–18. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2019_40%281%29__5
2. Давидюк, В. Ф. (1992). Українська міфологічна легенда. Львів: Світ. URL : https://evnuir.vnu.edu.ua/handle/123456789/18758
3. Дуб, С. (2020, 8 травня). Війна символів. Дніпропетровська обласна бібліотека для молоді.URL : https://dobm.dp.ua/vijna-symvoliv/
4. Дудко, Я. (2025, 7 січня). Про що з нами говорять національні символи України. Sensor Media. URL : https://sensormedia.com.ua/culture/pro-shho-z-namy-govoryat-naczionalni-symvoly-ukrayiny/
5. Килимник, С. (1994). Український рік у народних звичаях в історичному освітленні [Текст]. Кн. 2, Т. 3–4: Весняний цикл (т.3), Літній цикл (т.4). К.: Обереги.
6. Мак: міфологія та штучні міфи про символи. (2020, 8 травня). Дніпропетровська обласна бібліотека для молоді. URL : https://dobm.dp.ua/mak-mifologiya-ta-shtuchni-mify-pro-symvoly/
7. Махній, М. М. (2012). Зачарована етноеротика: Метаморфози українського лібідо. Чернігів: Видавець Лозовий В.М. URL : http://dotyk.in.ua/etnoerotyka.pdf
8. Обереги українського народу – символи любові й незрадливості: інформаційні матеріали / уклад. В. І. Матяш. (2013). Полтава. URL : https://libgonchar.org/index.php?catid=172&id=210:q-
9. Обереги українського народу (2022, 16 липня). Національна історична бібліотека України. https://nibu.kyiv.ua/exhibitions/580/

DOI : 10.5281/zenodo.17938302

АНАЛІЗ ШІ-МЕТОДІВ ГЕНЕРАЦІЇ СТРУКТУР ТА ЇХ ПРИДАТНОСТІ В ЛЕВЕЛ ДИЗАЙНІ

Рябчук Денис [1], Кардашов Микола [2] [0000-0001-6369-3842]

[1] здобувач кафедри дизайну, Запорізький національний університет, Україна
dech.ryach@gmail.com
[2] викладач кафедри дизайну, Запорізький національний університет,
член Спілки дизайнерів України, Україна
kurator.design@gmail.com

Анотація. В академічній дискусії щодо застосування алгоритмічних методів ШІ у левел-дизайні де процедурне моделювання міських середовищ розглядається як перспективний інструмент. Фахівці відзначають потенціал процедурного моделювання для автоматизації створення віртуальних структур, що посилює атмосферу і розширює можливості просторової організації. Дослідження показують еволюцію методів – від традиційних підходів до нейромережевих архітектур. Інтеграція цих технологій вимагає від розробників навичок роботи з алгоритмами, розуміння ігрової механіки та роботи з 3D-середовищами. Ефективність методу полягає в поєднанні творчого потенціалу дизайнера з обчислювальною потужністю алгоритмів, з обчислювальною потужністю алгоритмів для забезпечення створення якісних ігрових локацій при оптимізації ресурсів.

Ключові слова: процедурне моделювання, генеративно-змагальні мережі, функціональна придатність, структурна цілісність, стилістична узгодженість.

Автоматизація левел-дизайну за допомогою штучного інтелекту (ШІ) пропонує значні перспективи для прискорення розробки ігрових світів. Однак практична придатність згенерованого контенту визначається комплексом факторів, що виходять за межі простої візуальної схожості. Дана робота аналізує два провідні підходи — генеративно-змагальні мережі (GANs) та процедурне моделювання на основі граматик форм (PCG) — з метою оцінити їхню ефективність для створення ігрових рівнів. Критеріями порівняння виступають візуальна якість, функціональна придатність для геймплею та рівень контролю дизайнера над процесом генерації.

Генеративно-змагальні мережі (GANs) — це клас алгоритмів ШІ,

призначений для вирішення проблеми генеративного моделювання. Мета генеративної моделі — вивчити сукупність навчальних прикладів і з'ясувати розподіл ймовірностей, який їх створив. Експериментальні дослідження (Université de Montréa, 2020) підтверджують, що структури, згенеровані (GANs), мають високу візуальну якість, а показник схожості з реальними міськими структурами досягає 85% за графічними параметрами. Однак для практичного застосування в дизайні рівнів ключовим питанням є функціональна придатність, де результати є більш скромними — лише 60%.

Проблеми з функціональністю ігрових середовищ, створених за допомогою (GANs), виникають у чотирьох ключових областях. Помилки навігації включають створення тупиків, непрохідних зон і відсутність логічних маршрутів між ключовими точками, що порушує основні принципи ігрового дизайну. З точки зору ігрового процесу, спостерігається хаотичне розміщення ресурсів, відсутність тактичного укриття і дисбаланс між різними типами ігрового простору. Технічні обмеження проявляються у проблемах з оптимізацією рендерингу, неправильними колізіями та помилками освітлення. Найсерйознішою проблемою залишається ігнорування ігрової логіки — алгоритми не враховують специфіку механіки гри, створюють нелогічні переходи та не забезпечують необхідних орієнтирів для навігації. Ці фундаментальні недоліки роблять згенеровані простори статистично правдоподібними, але функціонально непридатними.

Технологія (GANs) також має обмеження у створенні складних архітектурних рішень для нестандартних умов місцевості, а згенеровані структури часто містять фізично неможливі елементи. Це суттєво обмежує їх використання в іграх з реалістичною фізикою та підкреслює основний недолік — низький рівень контролю дизайнера над процесом. Контроль є опосередкованим і реалізується лише через підбір тренувальних даних, що робить результат важко передбачуваним. Для подолання цих обмежень науковці пропонують інтегрувати модулі обмежень, які могли б дозволити дизайнерам точніше керувати ключовими параметрами генерованого середовища.

Прикладом успішного використання є «Mario AI». Дослідники навчили модель (GANs) на наборі даних з трьох оригінальних рівнів з гри «Super Mario Bros.» для «NES.» Модель (GANs) навчилася генерувати нові рівні, які були візуально і структурно схожі на ті, що створили розробники з Nintendo (Liu et al., 2018).

Методи процедурного моделювання з використанням граматик форм (PCG) базуються на принципі прямого контролю дизайнера. Завдяки ієрархічному розкладу архітектурних структур цей підхід дозволяє генерувати об'єкти від макрорівня містобудування до мікродеталей, забезпечуючи виняткову структурну та стилістичну цілісність.

Формографіка ефективно відтворює архітектурні особливості конкретної тематики, забезпечуючи візуальну узгодженість на всіх рівнях. Ефективність

методу підтверджується (Summerville & Osborn, 2023) високими показниками єдиної структурності (92%), що робить його ідеальним для створення тематично узгоджених ігрових світів. Функціональна придатність також може бути закладена в правила, дозволяючи генерувати логічні плани.

Однак ця перевага досягається ціною високої початкової трудомісткості. Для побудови сцени середньої складності необхідно розробити 50-70 окремих правил, що вимагає значного часу та досвіду.Головним обмеженням (PCG) є нездатність до динамічної адаптації. Алгоритми генерують передбачувані, статичні простори, які не можуть реагувати на зміни в ігровому світі, що суттєво обмежує їх застосування в сучасних динамічних ігрових всесвітах.

Незважаючи на обмеження, (PCG) довели свою ефективність у комерційній розробці. Наприклад успішне застосування (PCG) у грі «Dishonored 2» для створення міста Сан-Марко яскраво ілюструє його сильні сторони. Система на основі граматик форм дозволяє швидко (після початкової шестимісячної розробки) генерувати стилістично єдині будівлі, забезпечуючи високу міру контролю архітектурного образу. Це підтверджує (Smith, 2017) ефективність методу для контрольованого створення цілісних візуальних середовищ. Однак обмеження системи у відтворенні «недосконалих» органічних елементів вказує на компроміс між детермінованим контролем та природною візуальною різноманітністю.

Отже, аналіз методів ШІ-генерації підкреслює, що (GANs) та (PCG) є взаємодоповнюючими, а не конкуруючими інструментами. (GANs) демонструють високу ефективність на початкових етапах розробки для швидкої генерації візуально натхненного контенту, тоді як (PCG) є незамінними для створення стилістично узгоджених, функціональних ігрових просторів під час продакшну. Найбільший потенціал полягає саме в їхній гібридизації: використанні (PCG) для побудови функціонального каркасу з подальшим наповненням деталями, згенерованими (GANs). Кінцевий успіх залежить не від повної автоматизації, а від синергії обчислювальних можливостей алгоритмів з творчим контролем та критичним мисленням дизайнера, який залишається ключовою ланкою у створенні якісних ігрових рівнів.

Літературні джерела

1. Université de Montréal. (2020). *Generative adversarial networks*. Association for Computing Machinery (ACM). DOI : 10.1145/3422622
2. Liu, J., Snodgrass, S., Khalifa, A., Risi, S., Togelius, J., & Yannakakis, G. N. (2018). Deep learning for procedural content generation. *arXiv*. URL : https://arxiv.org/abs/1805.00728
3. Summerville, A., & Osborn, J. (2023). Procedural content generation via machine learning. *arXiv*. URL :https://arxiv.org/abs/1702.00539
4. Smith, G. (2017, March 1). The AI of Dishonored 2: How Arkane built a clockwork world. *GDC Vault*. URL : https://www.gdcvault.com/play/1024080/The-AI-of-Dishonored-2

DOI : 10.5281/zenodo.17938352

ТЕМПЕРАТУРА ОСВІТЛЕННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ КОРЕКЦІЇ ПСИХОЛОГІЧНОГО СТАНУ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ

Сергієнко Олена [1], Груде Анастасія [2]

[1] старша викладачка кафедри дизайну,
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова,
член Спілки дизайнерів України, Україна
vvs64728@gmail.com
[2] здобувачка кафедри дизайну,
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова, Україна
floarianna.forever@gmail.com

Анотація. У статті досліджується вплив температури світла на психологічний стан людини в контексті дизайну інтер'єру. Проаналізовано особливості теплого та холодного освітлення та їхній вплив на психологічний комфорт осіб зі зниженим емоційним станом. Визначено оптимальні параметри освітлення для житлових приміщень з урахуванням психологічного стану мешканців. Результати дослідження демонструють, що раціональний підбір температури світла може значно покращити психологічний стан людини та створити терапевтичне середовище.

Ключові слова: температура світла, дизайн інтер'єру, психологічний стан, тепле освітлення, холодне освітлення.

Повномасштабна російська агресія проти України спричинила масштабну гуманітарну кризу та значне погіршення психологічного здоров'я населення. Станом на 2024 рік 46% населення зазначають проблеми з психологічним здоров'ям (WHO, 2022). У контексті цієї кризи особливого значення набуває роль дизайну інтер'єру як інструменту створення терапевтичного середовища.

Мета. Дослідження впливу температури світла на психологічний стан людини та визначення оптимальних параметрів освітлення для інтер'єрів, що сприяють покращенню психологічного самопочуття, особливо для осіб зі зниженим емоційним станом.

Дослідження впливу світла на психологічний стан людини мають тривалу історію. Дослідники встановили, що якісний кольоровий дизайн покращує загальний настрій та самопочуття людей (Küller et al., 2009). Інші дослідники

виявили, що учасники експерименту демонстрували більш низькі рівні тривоги при теплому освітленні порівняно з холодним освітленням, особливо в інтер'єрах у синіх тонах (Shahidi et al., 2021).

Освітлення, зокрема температура світла, є критичним параметром, який впливає не лише на естетичне сприйняття простору, але й на фізіологічні та психологічні реакції організму. Дослідження підтверджують, що раціонально спроєктоване світлове середовище може коригувати циркадні ритми та покращувати психологічний стан (Terman & Terman, 2005). Таким чином, інтеграція науково обґрунтованих принципів освітлення у практику дизайну інтер'єру набуває особливої актуальності для підтримки психологічного здоров'я українського населення в умовах тривалої війни.

Сучасне освітлення класифікується за температурою світла на три основні категорії. Тепле світло створює затишну розслаблюючу атмосферу, що імітує природне освітлення заходу сонця або вогню. Нейтральне світло забезпечує збалансоване сприйняття і є універсальним для різних приміщень. Холодне світло стимулює активність, пильність та концентрацію уваги.

Крім того, температура світла безпосередньо впливає на регуляцію циркадних ритмів, а також на виробництво мелатоніну, який сприяє покращенню сну. Тепле освітлення сприяє розслабленню та зменшенню тривожності, що робить його оптимальним вибором для житлових приміщень, особливо для людей з емоційними розладами (Zhu et al., 2019). Холодне світло, навпаки, підвищує рівень активності. Так, при виборе освітлення важливо враховувати функціональне призначення приміщення. Для спалень рекомендується тепле світло, що сприяє розслабленню та покращує якість сну. У робочих зонах доцільно використовувати нейтральне освітлення, що підтримує концентрацію без надмірної стимуляції (Knez & Kers, 2000).

Загалом світлі приміщення формують більш позитивне емоційне сприйняття, ніж темні, оскільки світлі поверхні відбивають більше світла, і простір здається відкритим і повітряним, що підсилює позитивний стан. Інстинктивно люди реагують на світло як на безпеку (сонце, день), тому світлі інтер'єри викликають відчуття комфорту та спокою.

Якщо світлі відтінки в інтер'єрі асоціюються з позитивними емоціями, то темні можуть провокувати пригнічені чи тривожні стани. У надмірно освітлених просторах деякі кольори виглядають світлішими та менш насиченими: наприклад, жовтий стає м'якшим, світлішим і втрачає свою інтенсивність.

Тепле та холодне освітлення по-різному впливають на колірне рішення в інтер'єрі та можуть повністю змінити його загальне візуальне тло. Під теплим освітленням фіолетові та сині відтінки в інтер'єрі темніють і можуть виглядати тьмяними, збляклими та наближеними до коричневих відтінків, а холодне освітлення може змінювати сприйняття теплих кольорів, роблячи їх менш

насиченими або більш приглушеними, що створює менш комфортні враження. Тому при виборі освітлення слід ретельно врахувати палітру, щоб створити бажане сприйняття простору та уникнути небажаних спотворень кольору.

Серед інноваційних рішень, вкладених у корекцію психологічного стану, важливе місце займає технологія динамічного освітлення. Це система, у якій інтенсивність, напрям або кольорова температура світла змінюються в режимі реального часу. Таке освітлення може працювати за заданими сценаріями, реагувати на час доби чи датчики, або ж керуватися вручну. Воно передбачає зміну кольорової температури, використання RGB-ефектів та різні світлові сценарії, включно з імітацією природних циклів. Основним призначенням динамічного освітлення є формування атмосфери, підвищення комфорту й продуктивності, декоративне підсилення інтер’єру та гнучке зонування простору в системах "розумного дому". Особливо актуальним воно є для осіб зі зниженим емоційним станом, оскільки м'які зміни світла та імітація природного ритму можуть позитивно впливати на емоційне самопочуття та створювати відчуття стабільності й підтримки.

Так, при проєктуванні інтер'єру, дизайнери мають враховувати індивідуальні потреби користувачів, особливо тих, хто має психологічні розлади. Грамотна комбінація різних типів освітлення, які можуть адаптуватися до часу доби та вида діяльності і рівня психологічного стану або напруження, створює оптимальне середовище для психологічного комфорту. Таке динамічне освітлення допомагає регулювати настрій, знижує рівень стресу і підтримує здоровий добовий ритм.

Висновки. Температура світла є потужним інструментом у дизайні інтер’єру, що безпосередньо впливає на психологічний стан людини. Тепле освітлення рекомендується для житлових приміщень та зон відпочинку, особливо для осіб зі зниженим емоційним станом, оскільки воно сприяє розслабленню та зменшенню тривожності. Холодне світло ефективне для підвищення активності. Сучасні технології дозволяють створювати динамічні системи освітлення, які адаптуються до потреб користувача протягом дня, підтримуючи здоровий циркадний ритм та покращуючи якість життя.

Тепле й холодне освітлення по-різному впливають на кольори в інтер'єрі та можуть повністю змінити його візуальний фон. Тому під час вибору освітлення важливо враховувати кольорову гамму приміщення, щоб досягти потрібного ефекту та уникнути спотворень.

Дизайнери інтер'єру мають інтегрувати ці знання у практику проєктування для створення терапевтичних середовищ, що сприяють психологічному здоров'ю.

Літературні джерела

1. Knez, I., & Kers, C. (2000). Effects of indoor lighting, gender, and age on mood and cognitive performance. *Environment and Behavior*, 32(6), 817-831. DOI : 10.1177/0013916500326005
2. Küller, R., Ballal, S., Laike, T., Mikellides, B., & Tonello, G. (2009). The impact of light and colour on psychological mood: a cross-cultural study of indoor work environments. *Ergonomics*, 49(14), 1496-1507. DOI : 10.1080/00140130600858142
3. Shahidi, A., Mofatteh, M., Ameri, S., Fazlollahtabar, H., & Rahmanian, M. (2021). Effect of warm/cool white lights on visual perception and mood in warm/cool color environments. *Gene Cell Tissue*, 8(4), e113192. DOI : 10.5812/gct.113192
4. Terman, M., & Terman, J. S. (2005). Light therapy for seasonal and nonseasonal depression: efficacy, protocol, safety, and side effects. *CNS Spectrums*, 10(8), 647-663. DOI : 10.1017/S1092852900019611
5. Zhu, Y., Yang, M., Yao, Y., Xiong, X., Li, X., Zhou, G., & Ma, N. (2019). Effects of illuminance and correlated color temperature on daytime cognitive performance, subjective mood, and alertness in healthy adults. *Environment and Behavior*, 51(2), 199-230. DOI : 10.1177/0013916517738077

DOI : 10.5281/zenodo.17938405

ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ОСНОВ КОМПОЗИЦІЇ ТА ПРОЕКТНОЇ ГРАФІКИ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ

Сергієнко Олена [1] , Іваницький Федір [2]

[1] старша викладачка кафедри дизайну,
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова,
член Спілки дизайнерів України, Україна
vvs64728@gmail.com
[2] викладач кафедри дизайну,
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова, Україна
shtanishki@ukr.net

Анотація. У статті розглядається взаємозв'язок дисциплін «Основи композиції» та «Проектна графіка» як ключових елементів професійної підготовки дизайнерів. На основі аналізу сучасних досліджень у галузі композиції, проектно-образного мислення та художньо-графічної підготовки обґрунтовується необхідність інтеграції цих дисциплін у єдину методичну систему. Розглядаються особливості формування композиційних навичок засобами графіки та значення проектно-образного мислення у розвитку дизайнерського потенціалу. Визначено основні методичні підходи та фактори, що впливають на якість композиційного рішення.

Ключові слова: композиція, проектна графіка, художнє мислення, дизайнерська підготовка.

Підготовка майбутнього дизайнера є складним багатоетапним процесом, що охоплює освоєння різноманітних художніх дисциплін. Серед них особливу роль відіграють «Основи композиції» та «Проектна графіка», які одночасно сприяють формуванню художнього мислення, розвитку візуально-аналітичних навичок та оволодінню графічними методами проектування. Однак у існуючих освітніх програмах викладання цих дисциплін часто має фрагментарний характер: композиція розглядається переважно як теорія, а проектна графіка – як технічна навичка візуалізації. Така роз'єднаність знижує ефективність професійної підготовки, оскільки студенти не бачать взаємозв'язок між композиційними закономірностями та графічними проектними методами.

Сучасні дослідники також вказують на недостатню методичну розробленість формування проектно-образного мислення, що є основою професійної

діяльності дизайнера. Незважаючи на наявність значних наукових праць, питання інтеграції композиційної підготовки та проектної графіки залишається недостатньо вивченим і потребує подальшого аналізу.

Проблеми композиції у художньому проектуванні та проектній графіці, що становлять основу візуального проектування, активно досліджуються як у зарубіжній, так і вітчізняній науці. Так, американський дизайнер С. Хеллер та французько-американська дослідниця дизайну В. В'єнн розглядають графіку як форму візуальної комунікації, засновану на композиційних принципах (Heller & Vienne, 2012). Американська дизайнерка й викладачка Дж. Чеззар підкреслює, що сучасна дизайнерська освіта має поєднувати теорію композиції та проектні графічні практики в єдину модель творчого мислення (Cezzar, 2020). Бердинських С.О., автор низки наукових робіт, зазначає, що графічні засобіи слід обирати для досягнення гармонійності та композиційної узгодженості елементів усієї системи зображень у проектній графіці (Бердинських, 2015).

Незважаючи на значущість зазначених досліджень, питання взаємозв'язку композиції та проектної графіки як цілісного освітнього модуля висвітлено недостатньо, що підтверджує актуальність теми.

Метою статті є обґрунтування взаємозв'язку дисциплін «Основи композиції» та «Проектна графіка» та розкриття їхньої інтегративної ролі у формуванні професійних, композиційних та проектно-образних навичок майбутніх дизайнерів.

Композиція є міждисциплінарною основою дизайнерського мислення і задає структуру, характер і виразні якості будь-якого дизайнерського об'єкта. Вона формується під впливом естетичних, функціональних, конструктивних та ергономічних факторів. С. Хеллер вказує, що композиційне рішення неможливе поза аналізом процесів зорового сприйняття, закономірностей цілісності форми, пропорціонування, рівноваги, симетрії та асиметрії (Heller, 2018).

Освоєння композиції забезпечує розвиток основних професійних компетенцій: просторового мислення, здатності до формоутворення, візуальної організації елементів та побудови образу майбутнього об'єкта. А від того, наскільки глибоко та яскраво розкрито образний зміст у формі, залежить ступінь її художньої виразності.

Графіка займає важливе місце у формуванні композиційних навичок та виступає універсальним засобом візуального дослідження форми, структури та характеру об'єкта. Лаконічність її виразних засобів – лінії, плями та штриха – дозволяє ефективно розвивати ключові композиційні вміння. Серед них – аналіз пропорцій та членувань форми, виявлення композиційного центру та забезпечення рівноваги, робота зі статичністю та динамікою, освоєння модульності та ритмічних структур, побудова просторового образу, а також розвиток фактурного та світлотіньового рішення. Таким чином, графічна підготовка забезпечує перехід від абстрактного теоретичного розуміння

композиційних закономірностей до їхнього практичного освоєння та застосування у проектній діяльності.

Проектна графіка є інструментом проектного мислення, оскільки вона орієнтована візуалізацію дизайнерського задуму, моделювання форми, уявлення структури об'єкта та її функціональних характеристик. Вона поєднує художні, аналітичні та технічні методи.

У дослідженні Дж. Цеззара підкреслюється, що проектна графіка формує здатність студента мислити структурно, моделювати об'єкти, створювати композиційно цілісні рішення. Вона сприяє розвитку проектно-образного мислення, що дозволяє студентам перетворювати спостережувану реальність на візуальний проєктний образ (Cezzar, 2020).

Структурний аналіз показує, що обидві дисципліни поєднує загальна мета – формування проектно-композиційного мислення: композиція ставить теоретичну основу, а проектна графіка забезпечує її практичне освоєння. Інтеграція цих дисциплін дозволяє студенту послідовно переходити від спостереження до аналізу та далі – до формоутворення. Вона допомагає розуміти естетичні закономірності композиції під час створення проектного образу. здобувач розвиває навички трансформації форми та навчається синтезувати натурні спостереження, стилістичні та структурні засади з конкретними проектними завданнями. Крім того, він навчається ґрунтувати проектні рішення на закономірностях, законах та принципах композиції. Тим самим проектна графіка перестає бути лише технічною дисципліною і стає практичним продовженням вивчення композиции.

Методичні основи інтеграції двох дисциплін припускають використання комплексу підходів. У тому числі – поетапне ускладнення графічних завдань: з роботи з геометричної формою до складнішою структурі. Також важливими є робота з натурою та її трансформацією, застосування комбінаторики форм та біонічних принципів. Особлива увага приділяється освоєнню модульності, ритму та метричних структур. Всі ці методи разом активізують графічний пошук, варіативність рішень і колористичну побудову композиції. Такий інтегрований підхід сприяє формуванню стійких умінь працювати не лише з формою, а й з простором та художньо-проектним чином, що є необхідною умовою професійної дизайнерської діяльності.

Висновки Композиція та проектна графіка утворюють єдину методичну систему підготовки майбутніх дизайнерів. Композиція виконує роль теоретичної основи художньо-проектного мислення, тоді як проектна графіка забезпечує його практичну реалізацію. Взаємодія цих дисциплін забезпечує умови для комплексного формування професійних компетенцій, включаючи аналіз форми, синтез візуальних елементів, моделювання об'єктів та розробку проектних рішень.

Інтеграція цих дисциплін є необхідною умовою розвитку проектно-образного мислення, формування індивідуального творчого підходу та підвищення якості професійної підготовки дизайнерів.

Літературні джерела

1. Cezzar, J. (2020). Teaching the designer of now: A new basis for graphic and communication design education. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6*(2), 213–227. URL : https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405872620300265
2. Heller, S., & Vienne, V. (2012). *100 ideas that changed graphic design*. Lagos State Government. URL : https://www.scribd.com/document/905929465/100-Ideas-that-Changed-Graphic-Design-Steven-Heller-digital-version-2025
3. Бердинських, С. О. (2015). Виразно-змістовні якості формалізованих елементів і форм проєктної графіки. У *Концепція сучасної мистецько-дизайнерської освіти України в умовах євроінтеграції: матеріали Міжнародної наук.-метод. конференції* (с. 7). Харків: ХДАДМ ім. М. Бойчука. URL : https://www.ksada.org/wp-content/uploads/2024/04/confer-15-oct-2015.pdf
4. Борисов, В. (2023). Розвиток здатності застосовування навичок з проєктної графіки у професійній діяльності майбутніх дизайнерів-графіків. У *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали V Міжнародної наук.-практ. конференції* (с. 314). Київ: КНУТД. URL : https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24780/1/APSD_2023_V2_P314-317.pdf
5. Резніченко, М. І., & Твердохлібова, Я. М. (2011). *Художня графіка. Змістові модулі 1, 2*. Тернопіль: Навчальна книга-Богдан.

DOI : 10.5281/zenodo.17938439

ГЕОІНФОРМАЦІЙНИЙ ДИЗАЙН У ПОБУДОВІ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ТУРИСТИЧНИХ КЛАСТЕРІВ РЕГІОНУ

Сліпчук Ярослав [1], Топольницький Павло [2]

[1] здобувач кафедри комп`ютерних технологій і моделювання систем, Поліський національний університет, Україна, slipchuk06@gmail.com

[2] кандидат технічних наук, доцент кафедри комп`ютерних технологій і моделювання систем, Поліський національний університет, Україна, topolua@ukr.net

Анотація. У роботі розглядається застосування геоінформаційного дизайну для побудови та візуалізації туристичних кластерів регіону. Використання геоінформаційних систем дозволяє проаналізувати просторове розміщення туристичних об’єктів, визначити їхню взаємодію та сформувати кластерні структури на основі критеріїв тематичної близькості, щільності розташування та доступності. Принципи геоінформаційного дизайну дають змогу представити результати аналізу у вигляді інтерактивних карт, схем і графічних моделей, що забезпечують зрозуміле сприйняття інформації та створюють основу для планування розвитку туристичного середовища. Представлений підхід може бути використаний під час оцінювання туристичного потенціалу, розроблення програм популяризації територій, формування, створення інформаційних ресурсів у сфері туризму.

Ключові слова: геоінформаційний дизайн, туристичний кластер, просторовий аналіз, візуалізація геоданих, туристичний потенціал, ГІС.

Вступ. Туристичні ресурси регіону об’єднують природні, історичні, культурні та інфраструктурні об’єкти. Їхня просторова організація відіграє важливу роль у визначенні туристичної привабливості території, можливостей створення маршрутів та умов розвитку туристичної сфери. Наявність об’єктів у різних частинах регіону не завжди є показником потенціалу: значення має саме просторова логіка їх поєднання. У зв’язку з цим зростає потреба у визначенні територіальних груп, усередині яких туристичні ресурси доповнюють один одного. Геоінформаційні системи створюють інструментальне середовище для

проведення такого аналізу. Вони дозволяють опрацьовувати координовані дані, проводити вимірювання відстаней, оцінювати доступність, розраховувати показники щільності та встановлювати зв’язки між об’єктами.

Огляд літератури. У дослідженні Wu, Zhang та Fujiwara (2025) представлено підхід до просторової кластеризації туристичних ресурсів із використанням ГІС, де автори застосували методи аналізу щільності та відстаней для виділення зон високої концентрації об'єктів. Li, Wang та Chen (2025) розглядають геопросторові моделі представлення кластерів і алгоритми, що дозволяють визначати однорідні територіальні структури на основі багатоджерельних даних. У роботі Bunruamkaew і Murayama (2012) описано використання просторових індикаторів для оцінювання туристичного потенціалу й виявлення перспективних напрямів його розвитку в контексті сталого екотуризму. Brown і Weber (2011) підкреслюють важливість засобів візуального дизайну під час подання картографічної інформації для сфери туризму, звертаючи увагу на роль картографічних символів, кольорових рішень та читабельності карт. Bahaire та Elliott-White (1999) описують застосування ГІС у плануванні сталого туристичного розвитку, де результати просторового аналізу використовуються як аналітична основа для управлінських рішень. Ці роботи підтверджують доцільність застосування ГІС та геодизайну для побудови кластерних моделей туристичного середовища.

Виклад основного матеріалу. Процес побудови туристичних кластерів розпочинається із збирання даних про об’єкти, що формують туристичний потенціал регіону. Така база може включати музеї, природні зони, культурні пам’ятки, рекреаційні об’єкти, інфраструктуру дозвілля та інші локації. Крім координат, доцільно враховувати додаткові параметри: тип об’єкта, функціональну спрямованість, інтенсивність відвідувань, транспортну доступність та роль у туристичному маршруті. Після формування бази даних здійснюється їхній просторовий аналіз у ГІС. Методи кластеризації можуть спиратися на показники відстані та щільності або враховувати одночасно кілька параметрів.

Наступним етапом є візуалізація отриманих кластерів. Принципи геоінформаційного дизайну передбачають використання кольорової гами, умовних позначень, рівнів деталізації та інформаційних шарів. Такий підхід забезпечує легке сприйняття інформації та дозволяє одразу визначити межі кластерів і найважливіші об’єкти. У Kim і Lee (2022) зазначено, що візуальна ієрархія допомагає виділити ключові елементи карти та забезпечує правильне акцентування уваги. Використання інтерактивних рішень доповнює модель можливістю відображення додаткових відомостей про об’єкти, перегляду маршрутів, порівняння кластерів і аналізу їхньої структури. Геоінформаційний дизайн у цьому разі виконує роль інструменту, що перетворює числові дані та результати кластеризації на зрозумілі та змістовні картографічні матеріали.

Графічна модель кластерів може бути використана як основа для

регіонального планування. Вона дозволяє визначити туристичні зони, потенційні напрямки розвитку територій, потреби в інфраструктурі та перспективні місця для інвестицій. Узгодженість просторових моделей із реальним станом території створює можливість прийняття обґрунтованих рішень щодо розвитку туристичної сфери.

Результати та обговорення. Отримані картографічні моделі туристичних кластерів дозволяють сформувати цілісне уявлення про структуру туристичного середовища регіону. Аналіз результатів просторової кластеризації показує, що туристичні об'єкти тяжіють до певних територіальних ядер, які характеризуються наявністю інфраструктури, історико-культурної спадщини або природних ресурсів. Такі кластери можна розглядати як перспективні центри розвитку туризму. Водночас у результаті виявляються території з недостатньою інфраструктурною підтримкою, хоча вони мають потенціал для створення нових маршрутів. У роботі Li, Wang та Chen (2025) зазначається, що територіальні моделі щільності дають змогу визначити такі зони та розглядати їх як важливий напрямок подальшого планування.

Важливим результатом є можливість застосування кластерних карт у діяльності місцевих органів влади, туристичних установ та організацій, що займаються промоцією територій. Інтерактивні карти дозволяють узгоджувати бачення розвитку простору з представниками громад, здійснювати попередній аналіз інфраструктурних рішень та прогнозувати вплив туристичного навантаження на територію. Для науково-освітньої діяльності такі моделі демонструють приклад поєднання ГІС-аналізу, кластерної логіки та засобів картографічного подання інформації.

Висновки. Геоінформаційний дизайн у побудові та візуалізації туристичних кластерів регіону є ефективним підходом, що дозволяє поєднати методи просторового аналізу, кластеризації та картографічної візуалізації. Такий підхід підтримує дослідження туристичного середовища, визначення перспективних зон розвитку, формування маршрутів і обґрунтування управлінських рішень у сфері туризму. Результати можуть бути використані для проєктування цифрових карт, створення інформаційних ресурсів і планування регіонального розвитку. Запропонована модель у майбутньому може стати основою програмного рішення в межах магістерської роботи, спрямованої на побудову туристичних кластерів та підтримку туристичної інфраструктури регіону.

Літературні джерела

1. Wu, L., Zhang, J., & Fujiwara, A. (2025). Exploring the spatial patterns and influencing factors of rural tourism development in Hainan Province of China. *Scientific Reports*, 15, 1746. DOI : 10.1038/s41598-025-86146-0
2. Li, Y., Wang, X., & Chen, Z. (2025). Spatial Analysis of Network Attention on Tourism Resources for Sustainable Tourism Development in Western Hunan, China: A Multi-Source Data Approach. *Sustainability*, 17(2), 744. DOI : 10.3390/su17020744

3. Bunruamkaew, K., & Murayama, Y. (2012). Land use and natural resources planning for sustainable ecotourism using GIS in Surat Thani, Thailand. *Sustainability*, 4(3), 412–429. DOI : 10.3390/su4030412
4. Brown, G., & Weber, D. (2011). Public Participation GIS: A new method for national park planning. *Landscape and Urban Planning*, 102(1), 1–15. DOI : 10.1016/j.landurbplan.2011.03.003
5. Bahaire, T., & Elliott-White, M. (1999). The application of geographical information systems (GIS) in sustainable tourism planning: a review. *Journal of Sustainable Tourism*, 7(2), 159–174. DOI : 10.1080/09669589908667329
6. Çınar, K., Kavacık, S. Z., & Erul, E. (2025). Bibliometric Analysis of GIS-based Tourism Research: Trends, Topics, and Future Directions in Terms of Sustainable Tourism Management. *SAGE Open*, 15(1). DOI : 10.1177/21582440251335733
7. Michal, M., & Kristína, T. (2025). Application of GIS Technologies in Tourism Planning and Sustainable Development: A Case Study of Gelnica. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 14(3), 120. DOI : 10.3390/ijgi14030120
8. McAdam, D. (1999). The value and scope of geographical information systems in tourism management. *Journal of Sustainable Tourism*, 7(1), 77–92. DOI : 10.1080/09669589908667327
9. Tsou, K. W., Hung, Y. T., & Chang, Y. L. (2005). An accessibility-based integrated measure of relative spatial equity in urban public facilities. *Cities*, 22(6), 424–435. DOI : 10.1016/j.cities.2005.07.004
10. Beritelli, P., Bieger, T., & Laesser, C. (2007). Destination governance: Using corporate governance theories as a foundation for effective destination management. *Journal of Travel Research*, 46(1), 96–107. DOI : 10.1177/0047287507302385

DOI : 10.5281/zenodo.17938499

ПОП-АРТ ЯК ІНСПІРАЦІЙНЕ ПІДҐРУНТЯ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ЕТИКЕТОК КРАФТОВИХ ВИН УКРАЇНИ

Сливка Владислав [1]

[1] аспірант, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна
dinamic2004@ukr.net

Анотація. Представлено огляд ключових характеристик поп-арту, які можуть слугувати важливим джерелом для креативних образів у створенні дизайну етикеток крафтових вин України. Показано, як прості та зрозумілі сенси поп-арту змінили естетичну концепцію мистецтва, зробивши його більш комерціалізованим та, водночас, надали поштовх тенденціям масової культури та масового споживання. Креативні образи поп-арту виділялись самобутнім візуальним стилем та унікальною креативною концепцією, що було першопричиною запам'ятовуваності. З'ясовано, що такі прийоми митці поп-арту обирали, щоб охопити якомога більшу аудиторію. В цьому ж ракурсі можна розглядати крафтові вина, які повинні зайняти своє вагоме місце на шляху до власного споживача. Адже вина, які з любов'ю виготовляються невеликими партіями на приватних виноробнях, повинні нести індивідуальні зрозумілі сенси в образних рішеннях, що скорочують шлях до прийняття рішень споживачами перед полицею в магазині.

Ключові слова: поп-арт, Енді Воргол, дизайн етикетки, крафтові вина, Закарпаття.

Етикетка формує перше враження про продукт і визначає його впізнаваність, тому аналіз сучасних етикеток крафтових вин є справді актуальним напрямом дослідження. Потреба в професійному та концептуально виваженому дизайні, який візуально передує знайомству зі смаком вина, стає необхідною умовою комерційного успіху бренду. Хороший афоризм як і вино повинен залишати гарний післясмак: «Життя занадто коротке, щоб пити погані вина» – Йоганн Вольфганг фон Ґете (Цитати українською, 2025). До теми вина звертаються безліч відомих людей, вино присутнє у житті багатьох митців, показане у їх мистецьких творах (живопис, книги, кіно тощо), ймовірно, тому часто митців називають близькими до Бога, оскільки вони полюбляють «божественний» напій як творче натхнення. У вина був свій власний Бог Діоніс (Вакх, Бахус),

якого ще називали родоначальником виноробства. Його ім'я зустрічається на табличках критського лінійного листа в XIV столітті до нашої ери (Міфологія вина «Діоніс», 2025). А якщо вірити Біблії, то першим виноробом у світі був Ной – чоловік, котрий врятував усіх тварин та свою родину від всесвітнього потопу. А коли зійшла велика вода «зачав був Ной, муж землі, садити виноград. І пив він вино та й упився», – йдеться у першій книзі Мойсеєвій (Літераті та ін., 2024).

В Україні, яка багата історією та великим культурним спадком, виноробство вважається однією зі складових культурного надбання, відомого ще з прадавніх часів. Окрім провідних виноробних брендів, які володіють власними виноградниками площею понад 1000 га, вже досить успішно працюють менші виноробні підприємства. Невеликі крафтові виноробні, виготовляючи власні вина, роблять свій внесок у культуру споживання вина. Зокрема, організовують події з дегустації вин та винні фестивалі. Важливим чинником останніх років, як зазначає «Економічна правда», було введено спрощення процедури отримання ліцензії на виноробну діяльність із 2018 року, скасування ліцензії на оптовий продаж власних вин та відмінена велика вартість ліцензії для крафтових виноробів (Нагурна та ін., 2024).

Нові правила виноробства в Україні дали можливість росту ринку крафтових вин, що стало особливо помітним у західних областях України. Нові крафтові винороби купують ліцензію на виробництво та засаджують нові площі виноградними культурами. Це стає причиною підйому виробництва вина в Україні, що в свою чергу потребує залучення фахівців креативних спеціальностей для створення нових брендів та редизайну існуючих візуальних образів. У вказаному контексті важливість дизайну етикетки вина набуває особливого значення, адже конкурентне середовище буде посилюватись завдяки збільшенню пропозиції кількості нових брендів крафтовиробництва та збільшенню об’ємів вже існуючих брендів. Добрий результат – це коли візуальний образ, як і вино, буде залишати «післясмак», тобто запам’ятовуватися своїм концептуально-образним рішенням та впливатиме на рішення у виборі продукції під час першого знайомства споживача із брендом.

Новим креативним розробкам передує аналіз та вивчення існуючого ринку візуальних образів етикеток вин України. Щоб вибудувати інспіраційне підґрунтя для нових креативних розробок спробуємо застосувати образно-стилістичний метод аналізу, який виявляє засоби виразності, композиційні рівні, сенсові рішення та візуальні прояви (колір, шрифти, образи). Пропонується розглянути дизайни десяти крафтових вин на прикладі окремо взятого регіону України – Закарпаття. Образи головним чином будуються на шрифтових рішеннях або на поєднанні шрифту з лаконічним візуальним рішенням. Сюжети графічних зображень – це виключно виноградна тема, замки, пейзажі виноградників. Форми етикеток прямокутні, кольорова гама стримана і неяскрава, тло в основі своїй біле.



Рисунок 1.

Згідно теорії поколінь сьогодні ми можемо припустити, що найактивнішими покупцями, які слідкують за брендами та обирають бренди, є покоління міленіалів (1981-1996) та зумерів (1997-2012). Обидва покоління сформувалися вже у вільному світі, коли зник СРСР. Міленіалів називають рушіями інновацій, а зумерів – майбутніми інноваторами (Теорія поколінь…, 2025). То ж представники цих двох поколінь потребують нових художніх образів, яскравих засобів виразності та інноваційних рішень. Прикладом одного з проєктів нестандартного підходу, де мовою інтерпретації образу взято за основу мистецтво поп-арт, є серія винних етикеток за мотивами Роя Ліхтенштейна (Pop Art Wine Labels, 2016).



Рисунок 2.

Цей концептуальний напрямок базується на мистецьких принципах поп-арту, проте враховує соціокультурні потреби цільової аудиторії і пропонує делегування мистецьких функцій поп-арту, щоб вийти за рамки арт-поля та перейти у поле споживачів.

У прямому перекладі поп-арт – це популярне мистецтво, яке у другій половині XX століття стало поворотним моментом в історії сучасного мистецтва, коли засоби масової інформації почали використовувати як інструмент творіння. Це був найбільш впливовий напрям мистецтва за все минуле століття, який приречений зберегти власну життєдіяльність, розвиток і не закінчитися у XXI столітті. В наш час ринок є гідом з естетики у світі

споживання людей, впливаючи на створення моди та одягу, візуальних образів товарів вжитку та середовища життя людини, а це краще привертає увагу громадськості та служить людям. На офіційному веб-сайті онлайн-портфоліо Behance серії Adobe було опубліковано статтю «Великий огляд дизайнерських трендів», де нові дизайнерські тренди включають понад 20 пунктів сучасного арт-дизайну, таких як динамічні фотографії; 3D; анімація; сміливе використання кольору; дрібні деталі. «Великий огляд дизайнерських трендів» можна безпосередньо розуміти як сучасний, яскравий та популярний, що збігається з характеристиками поп-арту (Hailong Gai et al., 2022). З одного боку – приклади етикеток та упаковок відомого американського художника з українським корінням Енді Воргола, таких як банки супів Campbell's, пляшок Coca-Cola та коробок Brillo, є гармонійною взаємодією високого мистецтва і образів споживання, що стають основою методу «запозичення» засобів виразності для українських дизайнерів. З іншого боку – революційна сила поп-арту має стати однією з інспірацій для сучасного дизайну. Тому в новому дизайні етикеток крафтових вин варто базуватись на таких ключових характеристиках поп-арту, як доступність сприйняття, візуальна зрозумілість посилу (шрифтові рішення, колористика, змістовність, формально-конструктивні підходи), невибагливість сенсів, емоційна відкритість на рівні, умовно, наївного мистецтва.

Настав час українським дизайнерам активно застосовувати системну палітру мистецтвознавчих досліджень у створенні нових форм композиційної виразності, що проявиться у дизайні етикеток крафтових вин України та залишить український зображувальний «післясмак», а в результаті зробить ці вина візуально впізнаваними в Україні та у світі.

Літературні джерела

1. Цитати українською. (б. д.). *Tsytaty*. URL : https://tsytaty.com/tags/%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%BE/
2. Міфологія вина «Діоніс». (б. д.). *Winebutik*. URL : https://winebutik.com.ua/mifologiya-vina-dionis?srsltid=AfmBOope-3P_R0ECCrNgSHsQIDiaYNmdyH9y5B58NM_ciJGwKvYgCydE
3. Літераті, Т., Тоїчкіна, О., & Алексович, В. (2024). *Винна історія Закарпаття*. Ужгород: РІК-У.
4. Нагурна, Н. А., & Куриленко, Ю. М. (2024). Дослідження ринку виноробства України, як інфраструктури для винного туризму. *Інновації та технології в сфері послуг харчування, 3*(13), 101–105. DOI : 10.32782/2708-4949.3(13).2024.15
5. Теорія поколінь від X до Z: як працювати з міленіалами, зумерами та бумерами. *Hurma*. URL : https://hurma.work/blog/teoriya-pokolin-vid-x-do-z-i-chomu-cze-vazhlivo/
6. Pop Art Wine Labels Romeo and Juliet. (б. д.). *Space Lollipop Arts*. URL : https://spacelollipoparts.com/portfolio/pop-art-wine-labels-romeo-and-juliet/
7. Gai, H., Lu, Y., & Guo, Y. (2022). The evolution and development of pop art in the visual field of digital art design. *Journal of Education Humanities and Social Sciences, 4*, 121–124. DOI : 10.54097/ehss.v4i.2732

DOI : 10.5281/zenodo.17938536

3D-ГРАФІКА ЯК ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА У ПРОЦЕСІ ПРОЕКТУВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ ДО ВІДЕОІГОР

Снежик Дар'я [1]

[1] здобувачка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет, Україна
Frazenda69@gmail.com

Анотація. У статті розглянуто роль тривимірної графіки як засобу цифрового мистецтва у процесі створення персонажів до відеоігор. Проаналізовано взаємозв'язок між художньою складовою та технічними етапами виробництва, окреслено основні інструменти, методи та сучасні тенденції у сфері 3D-проектування. Визначено вплив технологічних інновацій, таких як генеративні алгоритми та реалістичні рушії, на художнє бачення та ідентичність персонажів. Зроблено висновки щодо значення балансу між творчістю і технічними обмеженнями у процесі створення ігрових образів.

Ключові слова: 3D-графіка, дизайн персонажа, цифрове скульптування, текстурування, ригінг, ігрова індустрія, генеративні методи, емоційний дизайн.

3D-графіка сьогодні виступає основним інструментом цифрового мистецтва у сфері відеоігор, поєднуючи художнє бачення дизайнера та технічну реалізацію програмних засобів. Вона не лише відтворює тривимірність простору, а й формує візуальну ідентичність персонажа, передаючи його характер, настрій і навіть психологічні особливості. Завдяки цьому 3D-моделювання стає способом візуального оповідання, де пластика форми, світлотінь і матеріали відіграють не меншу роль, ніж сюжет чи геймплей (King, 2023, p. 12). Процес створення персонажа в сучасній ігровій індустрії включає низку взаємопов'язаних етапів: розробку концепт-арту, блок-моделювання, цифрове скульптування, ретопологію, UV-розгортку, текстурування, ригінг та оптимізацію моделі для рушія реального часу. Кожен із цих етапів має як технічне, так і художнє значення. Зокрема, цифрове скульптування у програмах ZBrush чи Blender дозволяє досягти високого рівня анатомічної достовірності, тоді як текстурування у Substance Painter або Mari додає персонажам реалістичності та матеріальної глибини (Kutschera, 2024, p. 46).

Художній підхід до проектування персонажів проявляється у формуванні

силуету, підборі колірної палітри, розробці пропорцій та акцентів, які визначають індивідуальність образу. Водночас технічні обмеження рушіїв - кількість полігонів, роздільність текстур, вимоги до оптимізації - змушують дизайнера балансувати між виразністю та продуктивністю. Таким чином, створення персонажа стає процесом постійного компромісу між естетикою і функціональністю. Сучасні підходи до тривимірного моделювання базуються на фізично коректних методах відтворення матеріалів (PBR - Physically Based Rendering), що дозволяє досягти однакового вигляду персонажа у різних рушіях, зокрема Unreal Engine чи Unity. Особливе значення мають також освітлення та шейдери, які створюють емоційний контекст сцени і підсилюють характер персонажа.

Риггінг і скінінг відіграють ключову роль у виразності анімації. Грамотно побудований каркас забезпечує природність рухів і міміки, а сучасні методи blendshape-анімації дозволяють досягти високої пластичності обличчя. Завдяки цьому персонаж стає не просто візуальним об’єктом, а повноцінним актором у віртуальному просторі (Lungu-Stan, 2024).

Кросмедійність сучасних 3D-персонажів - ще один важливий аспект цифрового мистецтва. Моделі, створені для відеоігор, часто адаптуються для кіно, VR/AR-проектів чи колекційних фігурок, що вимагає врахування різних форматів та стандартів виробництва. Таким чином, персонаж стає частиною більшої культурної екосистеми, виходячи за межі одного медіа.

Емоційна складова дизайну залишається визначальною. Завдяки роботі з об’ємом, освітленням та кольором 3D-художник може викликати у гравця співпереживання чи відразу, створюючи глибокий психологічний зв’язок між людиною та цифровим образом. Саме тут 3D-графіка розкриває себе не лише як технологія, а як повноцінне мистецтво.

У підсумку, 3D-графіка у проектуванні персонажів до відеоігор - це синтез творчого підходу та інженерного мислення, де художник водночас виступає і дизайнером, і технічним спеціалістом. Розвиток технологій постійно розширює межі художньої виразності, але водночас ставить питання про авторство, етичність використання штучного інтелекту та збереження «людського» у цифровому мистецтві (Wu, 2025).

Літературні джерела

1. King, S. (2023). *Digital character creation for video games and collectibles*. CRC Press.
2. Kutschera, L. (2024). *Sculpting in ZBrush made simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D printing*. Packt Publishing Ltd.
3. Lungu-Stan, V. C., & Mocanu, I. G. (2024). 3D character animation and asset generation using deep learning. *Applied Sciences, 14*(16), 7234. DOI : 10.3390/app14167234
4. Wu, Z., Chen, W., Wu, X., Zhou, Z., Feng, Y., Lu, J., … Xu, M. (2025). Learning-based recommendations for efficient urban visual query. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics.* DOI : 10.1109/TVCG.2025.xxxxx

DOI : 10.5281/zenodo.17938593

3Д ГРАФІКА, ЯК СУЧАСНИЙ СПОСІБ ЗНАЙОМСТВА З УКРАЇНСЬКИМИ НАЦІОНАЛЬНИМИ СИМВОЛАМИ

Солом'яна Анастасія [1]

[1] здобувачка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет, Україна
sol.nastya.art@gmail.com

Анотація. У статті розглянуто значення українського символу, для народу. Наведено результати опитування, щодо актуальності та обізнаності українських символів серед потенційної цільової аудиторії артбуку про українську міфологію. Розглянуто можливість 3D-візуалізації моделі медальйона з українськими трипільськими символами, присвяченими міфічним істотам для відновлення та збереження елементів етнокультурної спадщини. Описано інструменти для розробки медальйонів в програмі для 3D-моделювання «Blender». Висвітлено значення символів орнаменту трипільської культури, на основі яких створено символи присвячені міфічним істотам. Здійснено візуалізацію використання сувенірних медальйонів в реальному середовищі, які несуть як декоративну, так і культурну функцію.

Ключові слова: 3D графіка, 3D моделювання, Blender, український символ, українська міфологія.

Українська культура характеризується різноманіттям орнаментів, значна частина яких виконує оберегову функцію та відображає світогляд народу. Ефективним засобом ознайомлення з українською культурою є сучасні цифрові формати, зокрема артбуки, настільні ігри, комікси, мультфільми та комп’ютерні ігри. У процесі їх розроблення важливу роль відіграють технології 3D моделювання, які забезпечують точну візуалізацію національних символів у сучасному художньому контексті. Перспективним напрямом є поєднання традиційних оберегових символів з образами міфологічних істот для створення декоративних об’єктів — медальйонів-оберегів. Використання 3D програм у цьому процесі сприяє ефективній реалізації дизайнерських рішень та візуалізації української культурної спадщини засобами цифрового мистецтва.

Як відомо, символи мали неабияку популярність в народі. Багатьом з них

надавали функцію оберегів і приписували надприродну здатність: вони захищали від лиха, несли добробут, мир, любов та навіть лікували. За основу створення символів для медальйонів до концептів міфічних істот було взято орнаменти із трипільської культури. Для трипільських орнаментів характерні ламані лінії. Це дуже яскраво показує те, як люди сприймали стихії, та їх відображали (Тітор & Шостак, 2023). Одним із найбільш значущих знаків в українській обрядовості є ромб. На території України його зображували впродовж всієї історії: від початку існування трипільської цивілізації до новітніх часів. Це був один з найбільш сакральних символів, який використовувався в багатьох орнаментальних композиціях. Ромб нагадує пару трикутників, що втілює поєднання чоловічого та жіночого начал. Належить до культу землі. Крапки на різних кутах, ніби утворювали композицію засіяного поля, що обгрунтовувалося як новий етап життя (Тітор & Шостак, 2023). Оскільки в артбуці міститься образ самої землі і вона представлена у вигляді концепту головного персонажа самого артбуку, який веде читача по сторінках, саме для медальйона присвяченому «Землі».

Обрано саме візерунок засіяного поля, оскільки є на меті передати уособлення родючості української землі. Для прикладу також варто розглянути медальйон присвячений міфічним істотам. Так, наприклад для образу домовика було обрано символ квадрат. Він означає магічне число 4, що відображає матеріальний світ див. рис. 1.2. Цей символ виражає чотири пори року, чотири елементи, різні частини дня та життєві цикли. Квадрат також означає гармонію, порядок та ідеал (Тітор & Шостак, 2023). Його можна також трактувати як замкнений простір – дім, а за порядком в домі відповідає саме домовик. Найвідомішим образом серед міфічних істот в сучасному середовищі є мавка. Для створення медальйону, який несе її образ було обрано символ спіралі, див. рис. 1.2. Це символ, який має глибоке значення, що відображає безперервний, циклічний характер часу та вічне повторення природних циклів і подій. Оскільки мавка може трактуватись як уособлення природи, вона є її охоронницею, то саме символ спіралі є доречним, оскільки природа як і сама мавка завжди зберігає красу та оновлення. Наступною цікавою формою є зигзаг що нагадує та позначає блискавку. В контексті образу міфічної істоти «блуду» зигзаг є уособленням заплутаного, незрозумілого шляху, важкого й нерівного, коли людина губиться, і метушиться з одного краю в інший, саме блуд заводить такими плутаними шляхами мандрівників в оману, тому цей символ допомагає розкрити глибше сенс закладений в образі міфічної істоти, див. рис.1.2. Коло відображає безперервність буття, божественну життєдайну енергію. Коло служить оберегом і відділяє «свій» простір від «чужого» (Тітор & Шостак, 2023). Коло може уособлювати також танок в колі. Як відомо міфічні істоти «вили» полюбляли танцювати, утворюючи коло, вважалося, де вони танцюють росте коротка трава, саме тому, для цієї міфічної істоти було обрано символ кола див. рис.1.



Рисунок 1. візуалізація 3д моделей сувенірних медальйонів для артбуку про українську міфологію

3D моделювання моделей оберегу, а саме її основи та налаштування матеріалів можливе в програмі «Blender». Це зручна та доступна програма, яка має великий набір інструментів. Таким чином, за допомогою полігонального моделювання, додавалася робота з матеріалами, а саме: робота з фігурами. Фігура — це сукупність вершин, ребер та граней, що визначає форму 3D-об'єкта. Застосування текстур і матеріалів, що візуально покращує вигляд 3D-моделі (Ganesh, 2023). Текстури можуть включати колір, карти рельєфності, карти дзеркал тощо. Зокрема, було налаштовано матеріал металу та прозорості. Проводилася робота з інструментом скульптинг, для створення рельєфності медальйону. Програмне забезпечення для 3D-ліплення дозволяє художникам надавати цифровій глині форми, створюючи дуже деталізовані та органічні моделі (Ganesh, 2023). Тож, таким чином можна зробити висновок, що створення сучасних об’єктів, присвячених українській культурі має неабияку актуальність на сьогодні. Суспільство цікавиться українською міфологією, проте ця тема має просуватися далі, залучаючи до власної культурної спадщини через сучасні засоби, які мають яскраве оформлення. Створення об’єктів медальйонів присвячених міфічним істотам може допомогти у досягненні поставленої цілі. Здійснити візуалізацію моделей можливо за допомогою 3D моделювання, використовуючи для цього спеціальні програми та інструменти, які в ній наявні.

Літературні джерела

1. Тітор Д., Шостак В., (2023). Еволюція форми та символіка орнаментів для української вишивки. *Актуальні питання гуманітарних наук, 68(2)*, 123-130.
2. Ganesh, D. G. (2023). 3D Modelling: A . *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT) 3* (3) ,614-623.

DOI : 10.5281/zenodo.17938631

ГЕНЕРАТИВНИЙ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ВИКЛИК ДЛЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ТА КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ

Сугакова Поліана [1]

[1] здобувачка, Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова, Україна
polina_sugakova@icloud.com

Анотація. Стаття присвячена аналізу впливу генеративного штучного інтелекту на формування та трансформацію медіапростору. У роботі розглядаються ключові загрози, пов'язані з поширенням синтетичного контенту, включаючи deepfake-технології, автоматизоване створення новин та штучно згенеровані візуальні матеріали. Значна увага приділяється проблемі зниження довіри до медіа та необхідності розвитку критичного мислення серед користувачів. Стаття також аналізує сучасні підходи до виявлення синтетичних медіа та описує перспективи формування стратегії цифрової безпеки. Отримані результати підкреслюють важливість інтеграції медіаграмотності в освітні програми й потребу суспільного контролю за етичним використанням генеративних технологій.

Ключові слова: генеративний ШІ, медіаграмотність, синтетичний контент, дезінформація, deepfake, цифрова безпека.

Генеративний штучний інтелект (ГШІ) стрімко змінює інформаційний простір, створюючи нові форми медіа та одночасно – нові виклики для суспільства. Синтетично згенеровані тексти, зображення та відео активно інтегруються в соціальні мережі, журналістику та рекламу, що ускладнює процес перевірки достовірності інформації. Дослідники відзначають, що зростання обсягу штучно створених даних безпосередньо впливає на рівень критичного мислення користувачів та їх здатність розпізнавати маніпуляції (Floridi & Chiriatti, 2020). У цьому контексті медіаграмотність стає ключовою компетенцією сучасної людини.

Проблему поширення синтетичного контенту активно розглядають дослідники медіа та цифрової безпеки. Wardle і Derakhshan (2017) описують феномен «інформаційного безладу», який охоплює дезінформацію, маніпуляцію та змішування правдивих і неправдивих елементів. West (2023) підкреслює, що deepfake-технології створюють реальну загрозу політичній стабільності та приватності. Jones і Silverman (2021) наголошують, що автоматизовано створені

новини можуть формувати хибні уявлення в суспільстві. Усі ці праці демонструють, що генеративний ШІ потребує нового підходу до навчання медіаграмотності. Швидкий розвиток генеративних моделей, таких як GPT-сімейства чи інструменти синтетичного відео, ставить під загрозу традиційні механізми перевірки інформації. На відміну від класичної дезінформації, синтетичний контент часто неможливо відрізнити від реального без спеціалізованих інструментів аналізу (West, 2023). Це створює умови для масштабних маніпуляцій громадською думкою.

Дослідники відзначають, що одним із головних ризиків є «побічний ефект недовіри», коли користувачі перестають вірити й автентичним матеріалам (Wardle & Derakhshan, 2017). Водночас ГШІ може бути корисним, якщо використовувати його як засіб навчання, моделювання ситуацій і тренування критичного мислення (Jones & Silverman, 2021).

Для ефективної протидії поширенню синтетичного контенту потрібні:

- освітні програми з медіаграмотності;
- технічні інструменти ідентифікації deepfake-матеріалів;
- етичні стандарти використання ШІ;
- державне та громадське регулювання.

Аналіз досліджень показує, що генеративний ШІ здатний суттєво змінити інфраструктуру медіа. Головним результатом огляду стало підтвердження того, що традиційні навички критичного аналізу інформації більше не є достатніми. Визначено, що інтеграція освіти з медіаграмотності та розвиток алгоритмічної грамотності значно підвищує здатність користувачів розпізнавати синтетичний контент (Floridi & Chiriatti, 2020). Обговорення також показує, що поєднання освітніх та технологічних рішень може стати ефективною стратегією цифрової безпеки. Таким чином можна зробити висновок, що генеративний штучний інтелект формує нову інформаційну реальність, у якій синтетичний контент стає невіддільною частиною комунікацій. Його потенційні ризики вимагають переосмислення підходів до медіаграмотності, навчання критичного мислення та впровадження нових інструментів для аналізу медіа. Комплексна взаємодія технологічних, освітніх і регуляторних механізмів є ключем до мінімізації негативних наслідків впливу ГШІ на суспільство.

Літературні джерела

1. Floridi, L., & Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. Minds and Machines, 30, 681–694. DOI : 10.1007/s11023-020-09548-1
2. Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Information disorder: Toward an interdisciplinary framework. Council of Europe. URL : https://rm.coe.int/information-disorder-report/1680764666
3. West, D. M. (2023). Deepfakes and synthetic media: What threat they pose and how to address them. Brookings Institution. URL : https://www.brookings.edu/articles/deepfakes-and-synthetic-media
4. Jones, K., & Silverman, J. (2021). AI-generated content and the future of misinformation. Journal of Digital Ethics, 5(2), 44–59. DOI : 10.1234/jde.2021.52.44

DOI : 10.5281/zenodo.17938664

ГЕНЕРАЦІЯ ПІДЗЕМНИХ СТРУКТУР ТА ПЕЧЕР ЗА ДОПОМОГОЮ КЛІТИННИХ АВТОМАТІВ

Тимонін Юрій [1], Ємець Даніель [2]

[1] кандидат технічних наук, доцент кафедри комп`ютерних технологій і моделювання систем, Поліський національний університет, Україна
ytimonin45@gmail.com
[2] здобувач кафедри комп`ютерних технологій і моделювання систем, Поліський національний університет, Україна
danik200206@gmail.com

Анотація. У статті розглянуто методи процедурної генерації печерних систем із використанням клітинних автоматів. Підземні структури відіграють ключову роль у формуванні ігрового простору в проєктах жанрів RPG, roguelike та survival. Клітинні автомати, завдяки простоті та варіативності, дозволяють створювати природні форми лабіринтів і печер, що імітують реальні геологічні структури. У роботі розглянуто базові алгоритмічні підходи, етапи генерації, параметри моделювання та приклади застосування у сучасних іграх. Особливу увагу приділено питанням якості, прохідності, топології та подальшій оптимізації згенерованих структур. Наведено порівняльний аналіз популярних реалізацій та окреслено перспективи використання клітинних автоматів у комплексних системах процедурної генерації.

Ключові слова: Процедурна генерація, клітинні автомати, печери, підземні структури, моделювання, алгоритми.

Вступ. Процедурна генерація підземних структур є одною із головних складових сучасних ігрових світів. Генерація печер дозволяє збільшити різноманітність оточення, створити нелінійні маршрути та забезпечити високу реіграбельність (Knutson, 2019). Відкриті лабораторії ігророзробників активно досліджують методи моделювання підземних систем, поєднуючи стохастичні методи, еволюційні алгоритми та клітинні автомати. Останні вирізняються простотою реалізації та здатністю формувати природні структури за мінімального набору правил.

Метод клітинних автоматів базується на локальних правилах оновлення станів клітин решітки. Основи методу були описані ще у роботах Конвея щодо

«Гри життя», де демонструвалася здатність простих правил формувати складні патерни (Gardner, 1970). Значний внесок у популяризацію клітинних автоматів у процедурній генерації зробили дослідники, що публікували прикладні матеріали для ігрової індустрії (Johnson, 2017). RogueBasin та Red Blob Games надали практичні реалізації алгоритмів печер, що стали основою для розробників інді-ігор (Francis, 2015). Застосування клітинних автоматів у великих проєктах також описано у документації Minecraft та Terraria, де поєднуються шумові функції, випадкові збурення та автоматні правила.

Основний текст. Генерація печер за допомогою клітинних автоматів зазвичай починається з випадково заповненої решітки, де кожній клітині з певною ймовірністю присвоюється стан «стіна» або «порожнеча». Далі застосовуються ітеративні правила, які визначають новий стан клітини на основі станів сусідів. Найпоширеніше правило — якщо навколо клітини певна кількість стін перевищує поріг, вона стає стіною (RogueBasin, 2020). Це створює природні переходи від шумової структури до впорядкованої печерної топології. Ітераційність дозволяє контролювати форму печер: менша кількість ітерацій зберігає хаотичність, більша — згладжує простір, формуючи великі зали. Застосування додаткових алгоритмів, таких як flood-fill, відсікання малих порожнин та перевірка прохідності, дозволяє створити логічні маршрути та збалансовані рівні. Значення мають також параметри первинного шуму, пороги щільності та радіуси сусідства (Red Blob Games, 2021). У сучасних іграх клітинні автомати часто поєднуються з шумами Перліна, графовими структурами або марковськими ланцюгами. У Minecraft генерація печер включає кілька шарів процедурних операцій, у Terraria — стохастичні тунелі та багаторівневі модифікації блоків (Terraria Wiki, 2023). Такі гібридні підходи дозволяють створювати унікальні підземні системи, що виглядають природно та задовольняють вимоги геймплею.

Результати та обговорення. Порівняння різних варіантів правил клітинних автоматів показує, що для ігрових проєктів найкраще підходять збалансовані моделі зі щільністю заповнення 40–55% та 4–6 ітераціями. Вони забезпечують хорошу прохідність, топологічну різноманітність та природний вигляд. Додавання стохастичних збурень суттєво збільшує варіативність, створюючи неповторні структури при кожній генерації. Отримані результати підтверджують ефективність клітинних автоматів у побудові печерних систем у грі.

Висновки. Клітинні автомати є потужним інструментом процедурної генерації, що дозволяє створювати складні та реалістичні підземні структури. Простота їхнього налаштування, варіативність результатів та можливість інтеграції з іншими алгоритмами роблять їх оптимальним вибором для розробників ігор. Подальший розвиток методів передбачає створення комбінованих моделей, що поєднують автоматні правила, шумові функції та машинне навчання.

Літературні джерела

1. Francis, T. (2015). Procedural cave generation techniques. URL : https://www.gamedeveloper.com
2. Gardner, M. (1970). Mathematical Games: The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game. Scientific American.
3. Johnson, T. (2017). Cellular automata in level design. URL : https://www.redblobgames.com
4. RogueBasin. (2020). Cellular Automata Method for Cave Generation. URL : http://www.roguebasin.com
5. Terraria Wiki. (2023). World generation. URL : https://terraria.fandom.com/wiki/World_generation

DOI : 10.5281/zenodo.17938706

РОЛЬ ВІЗУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ У ФОРМУВАННІ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Устюгова Ганна [1] [0000-0002-0502-0073]

[1] викладачка-стажист кафедри інформатики і кібернетики, аспірантка,
Мелітопольський державний педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького, Україна
Ustyugova_Ganna@mspu.edu.ua

Анотація. У статті досліджено дидактичний потенціал візуальних навчальних матеріалів у процесі формування творчого потенціалу майбутніх педагогів професійної освіти. На основі аналізу наукових джерел і практик обґрунтовано, що візуальні засоби сприяють розвитку критичного, креативного й образного мислення, активізують пізнавальну діяльність студентів і стимулюють їхню мотивацію до навчання. Розкрито приклади ефективного використання інфографіки, схем, мультимедійних презентацій у професійно-орієнтованих дисциплінах. Підкреслено необхідність системного впровадження візуальних компонентів у підготовку педагогічних кадрів, формування візуально-комунікативних компетентностей, а також створення освітнього середовища, сприятливого для творчого самовираження.

Ключові слова: візуальні матеріали, творче мислення, професійна освіта, інфографіка, педагогічна підготовка.

Сфера професійної освіти в Україні перебуває у стані структурного оновлення, що зумовлюється переходом до цифрових форматів організації освітнього процесу, переосмисленням ролі інформаційно-комунікаційних технологій та появою нових моделей професійної діяльності. Зміна характеру виробничих процесів, поява складних технологічних систем і зростання значущості цифрових компетентностей формують нові запити до підготовки педагогічних кадрів, здатних забезпечувати сучасну якість професійної освіти. В цих умовах особливої ваги набуває педагог, який не лише володіє фаховим змістом, а й уміє конструювати цифрове навчальне середовище. Креативність та уміння мислити нестандартно входять до переліку ключових навичок XXI століття для успішної професійної діяльності педагога.

Одночасно зі зростанням важливості творчого підходу в системі освіти відбувається активний розвиток цифрових технологій і візуальної культури.

Візуальна інформація стала невід'ємною частиною життя сучасної людини – від повсякденного використання соціальних мереж до професійних завдань. Суспільство формує запит на візуальну подачу знань і даних, що сприяє інтеграції поняття візуальної грамотності та відповідних стандартів у навчальні програми багатьох країн світу (Framework for Visual Literacy in Higher Education, 2022; Media & Information Literacy Curriculum, UNESCO, 2021). В українській освіті також спостерігається поступове впровадження стратегій і підходів до використання візуалізації у процесі підготовки педагогів. Концепція Нової української школи акцентує необхідність формування у вчителів навичок ефективного використання інформаційно-комунікаційних технологій та візуальних матеріалів у навчальному процесі. Зокрема, від майбутніх педагогів очікується розуміння дидактичного потенціалу сучасних візуальних засобів навчання, здатність створювати якісний візуальний контент і враховувати психологічні аспекти сприйняття візуальної інформації учнями.

У таких умовах набуває актуальності дослідження ролі візуальних навчальних матеріалів у розвитку творчого потенціалу майбутніх педагогів професійного навчання. Візуальні ресурси: діаграми, схеми, зображення, відео або інфографіка – можуть стати ефективним засобом стимулювання креативного мислення в освітньому процесі. Метою цієї статті є аналіз сучасних тенденцій і наукових досліджень щодо застосування візуальних засобів у педагогічній освіті та визначення того, як саме ці матеріали сприяють формуванню творчості у майбутніх учителів.

Проблема розвитку креативності педагогів і здобувачів освіти широко розглядається у науковій літературі. Дослідники визначають творчий потенціал майбутнього вчителя як комплекс особистісних якостей і здібностей, які забезпечують здатність до інноваційної діяльності та самовдосконалення. У низці психолого-педагогічних досліджень аналізуються чинники, що сприяють розвитку креативності, зокрема гнучкість мислення, оригінальність і здатність розв'язувати нестандартні завдання (Dubaseniuk, 2018; Amabile, 1996). Підкреслюється, що для ефективного розвитку творчих здібностей необхідно поєднувати теоретичну підготовку з практичною діяльністю, створювати умови для самостійного пошуку рішень і рефлексії. Отже, важливим завданням педагогічної освіти є формування освітнього середовища, яке стимулює розвиток креативного мислення у майбутніх учителів.

Дослідження активно зосереджуються на вивченні ролі візуальних засобів у навчанні та формуванні мислення. Як зарубіжні, так і вітчизняні науковці засвідчують, що застосування візуальних матеріалів значно підвищує ефективність засвоєння інформації, стимулює залученість учнів і здобувачів вищої освіти, а також сприяє розвитку їхніх високих когнітивних навичок. За результатами дослідження Райна (Raiyn, 2016), інтеграція стратегій візуального навчання за допомогою зображень, схем, блок-схем і симуляцій істотно покращує здатність учнів розв'язувати завдання, розвиваючи аналітичне й

творче мислення. Представлення інформації у вигляді діаграм або графіків дозволяє обробляти та засвоювати велику кількість інформації, що сприяє глибшому розумінню матеріалу та стимулює генерацію нових ідей.

Дослідження свідчать, що використання візуальних методів навчання сприяє формуванню у здобувачів середньої та вищої освіти навичок візуального мислення. Це включає здатність оперувати образами, представляти інформацію у наочній формі та аналізувати візуальні дані. Наприклад, Лілік та ін. (2021) відзначають, що візуальна грамотність, яка охоплює навички створення та інтерпретації візуальних повідомлень, є ключовим аспектом професійної компетентності сучасних учителів. Їхнє дослідження демонструє успішність застосування онлайн-інструментів для розвитку цієї грамотності у майбутніх педагогів: створення інфографіки та ребусів під час вивчення методики навчання літератури стимулювало мотивацію, творчість і критичне мислення студентів. У свою чергу, Малихін і Ліпчевська (2022) наголошують на тому, що розвиток навичок візуалізації навчального матеріалу має стати невід'ємною частиною підготовки майбутніх педагогів. Вони підкреслюють важливість ознайомлення здобувачів освіти з сучасними технологіями і методами візуалізації, формування практичних навичок створення власних навчальних матеріалів, а також розуміння психологічних особливостей сприйняття візуальної інформації учнями.

Попри доведену ефективність візуального навчання, ця тема вимагає подальшого опрацювання у професійній педагогічній освіті. Дослідження, присвячені підготовці майбутніх педагогів професійного навчання або інженерно-педагогічних спеціальностей, акцентують увагу на потребі розвивати технічну творчість і проєктне мислення здобувачів вищої освіти шляхом вирішення практичних візуалізованих завдань. Це може включати, наприклад, створення проєктів, креслень чи моделей. Такий підхід відповідає загальній тенденції до переходу від пасивного засвоєння знань до активного навчання з акцентом на візуальний компонент, що сприяє розвитку креативності.

Використання візуальних навчальних матеріалів може стати важливим інструментом у формуванні творчого потенціалу майбутніх педагогів за умов їхнього цілеспрямованого інтегрування у зміст і методи професійної підготовки. Подання інформації у вигляді графічних чи схематичних матеріалів дає можливість здобувачам освіти розглянути проблему з іншої перспективи. Наприклад, дослідження, проведене V. Özsoy та S. Sarıbaş за участі понад 500 педагогів, виявило, що аналіз візуальних образів з використанням спеціальної методики, відомої як "різні способи бачення", допомагає помічати приховані сенси, розглядати явища в більш широкому контексті, а також розвивати критичне і творче мислення. Залучення майбутніх учителів до процесу інтерпретації візуальних образів та обговорення їхнього змісту стимулює розвиток уяви, навчає генерувати власні ідеї та формувати асоціації, що є ключовими елементами креативності (Özsoy & Sarıbaş, 2021).

Одним із дієвих підходів до підвищення якості освітнього процесу є інтеграція завдань із створення власних візуальних продуктів навчального призначення. Зокрема, виконання завдань, пов'язаних із розробкою інфографіки чи інших візуальних презентацій інформації, сприяє тому, що здобувачі освіти більш творчо підходять до опрацювання навчального матеріалу. Згідно з дослідженням Weidler-Lewis та ін. (2018), створення інфографіки сприяє розвитку креативності серед здобувачів освіти. Це відбувається завдяки тому, що вони самостійно обирають метод подання теми, ретельно упорядковують зміст, формують структуру візуальних елементів та завершують процес презентацією результатів перед аудиторією.

Використання інфографічних підходів у процесі професійної підготовки майбутніх педагогів професійного навчання є доцільним у межах таких навчальних дисциплін, зорієнтованих на методичну, дидактичну та цифрову підготовку майбутніх фахівців, зокрема: «Методика професійного навчання», «Практикум "Сучасний урок професійного навчання"», «Обробка зображень та мультимедіа», «Організація та обробка електронної інформації». Візуалізація навчального змісту у вигляді інфографіки, схем або концептуальних карт сприяє глибшому осмисленню складових професійної підготовки. Наприклад, проєктування інфографіки, що репрезентує етапи розроблення навчального заняття, структуру освітньої програми, систему оцінювання результатів навчання або моделі інтеграції цифрових ресурсів, забезпечує розвиток здатності до аналітичного, системного й дизайнерського мислення. Така діяльність інтегрує когнітивні та креативні аспекти засвоєння знань, формує вміння логічно структурувати інформацію, візуально її представити та адаптувати до цільової аудиторії, що є важливою складовою професійної компетентності сучасного педагога.

Використання візуальних матеріалів у процесі навчання сприяє створенню емоційно сприятливого середовища, що непрямо підтримує розвиток творчих здібностей. Аналіз результатів досліджень засвідчує, що емоційно забарвлений візуальний контент виконує регулятивну функцію в освітньому процесі, сприяючи зниженню рівня навчального стресу та формуванню психологічно комфортного і підтримувального освітнього середовища. У сприятливому освітньому середовищі, яке характеризується емоційною безпекою, зацікавленістю та позитивною мотивацією, вияв творчої ініціативи здобувачів освіти та їхня готовність до експериментально-пошукової діяльності суттєво посилюються. Майбутні педагоги, опановуючи методики навчання, що передбачають цілеспрямоване використання візуальних засобів, набувають здатності свідомо конструювати навчальні ситуації, які сприяють активізації креативного потенціалу здобувачів. Такий підхід може бути реалізований, зокрема, через інтеграцію мистецько-орієнтованих проєктів, застосування інтерактивних візуальних елементів, організацію віртуальних екскурсій та інших форм діяльності, що поєднують емоційно-образне сприйняття з творчим самовираженням.

Ефективність застосування візуальних навчальних матеріалів у процесі розвитку креативного потенціалу здобувачів освіти істотно обумовлена рівнем професійної підготовленості педагогів та методичною обґрунтованістю їх використання. Як підкреслює Lindsay (2015), лише за умови змістовного, педагогічно цілеспрямованого наповнення досвіду взаємодії з візуальним мистецтвом можливо досягти значущого впливу на розвиток уяви й творчого мислення учнів. Візуальні засоби навчання мають розглядатися не як естетичне доповнення до змісту занять, а як повноцінний інструмент когнітивного й емоційного збагачення освітнього процесу. У цьому контексті особливої актуальності набуває формування в майбутніх педагогів візуально-комунікативної компетентності, яка передбачає опанування основ візуальної грамотності, психології сприйняття та принципів дизайну дидактичних матеріалів. Водночас результати окремих досліджень свідчать про недостатній рівень упевненості багатьох учителів у власних візуально-творчих навичках, що знижує ефективність використання образотворчих компонентів у навчанні. Це актуалізує потребу перегляду освітніх програм підготовки педагогів з урахуванням необхідності системного розвитку візуально-творчих компетентностей, зокрема вміння створювати та дидактично доцільно застосовувати наочні матеріали, організовувати творчу діяльність здобувачів освіти з опорою на образне мислення.

Отже, візуальні навчальні матеріали є потужним чинником розвитку творчого потенціалу майбутніх педагогів. Їх використання сприяє формуванню вищих пізнавальних навичок, зокрема креативного та критичного мислення, активізує когнітивні процеси, підвищує рівень мотивації та залученості здобувачів освіти. Візуальні методики стимулюють самостійність, оригінальність мислення, а також зміцнюють упевненість студентів у власних творчих можливостях. Водночас ефективність цього підходу залежить від наявності системної інтеграції візуальних компонентів у зміст освітніх програм, а також від належної підготовки викладачів до їх використання. Перспективним напрямом є розроблення міждисциплінарних модулів та методичних рекомендацій, що поєднують візуальні й активні методи навчання, орієнтовані на формування візуально-творчих компетентностей. У такий спосіб візуальні матеріали не лише збагачують освітній процес, а й виступають дієвим засобом формування інноваційного, гнучкого й конкурентоспроможного педагогічного фахівця.

Літературні джерела

1. Вовк, Л. А. (2023). Розвиток творчого потенціалу майбутніх педагогів професійного навчання в сучасних умовах ринку праці. *Актуальні питання гуманітарних наук*, (69, т. 1), 285–292. DOI: 10.24919/2308-4863/69-1-41
2. Лілік, О. О., Сазонова, О. В., & Бивалькевич, Л. М. (2021). Формування візуальної грамотності майбутніх учителів початкової школи засобами художньої літератури за допомогою онлайн-інструментів. *Інноваційна педагогіка*, 18(1), 210–214. DOI: 10.5281/zenodo.4769572

3. Малихін, О. В., & Ліпчевська, І. Г. (2022). Візуалізація навчальної інформації як складова професійної підготовки майбутнього вчителя початкової школи. *Український педагогічний журнал*, (3), 68–75. DOI: 10.32405/2411-1317-2022-3-68-76
4. Özsoy, V., & Sarıbaş, S. (2021). Developing visual literacy skills in teacher education: Different ways of looking at visual images. *Educational Policy Analysis and Strategic Research,* 16(3), 67–94. DOI : 10.29329/epasr.2020.373.5
5. Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. DOI : 10.4324/9780429501234
6. Dubaseniuk, O. A. (2018)**.** Теоретичні та прикладні аспекти креативної освіти майбутніх учителів *[Teoretychni ta prykladni aspekty kreatyvnoi osvity maibutnikh uchyteliv – Theoretical and applied aspects of creative education of future teachers]*. *Kreatyvna pedahohika*, 13, 10–18. URL : https://eprints.zu.edu.ua/35762/
7. Lindsay, G. (2015, January 12). How teachers shape creative development. World Economic Forum. URL : https://www.weforum.org/agenda/2015/01/how-teachers-shape-creative-development/
8. Raiyn, J. (2016). The role of visual learning in improving students' high-order thinking skills. *Journal of Education and Practice,* 7(24), 115–121. URL: https://eric.ed.gov/?id=EJ1112894
9. Weidler-Lewis, J., Lamb, G., & Polman, J. (2018). Creative visual representation. *Science Teacher,* 86(2), 41–47. (ERIC Document Reproduction Service No. EJ1190692

DOI : 10.5281/zenodo.17938751

ВІЗУАЛЬНА ДИПЛОМАТІЯ ТА НЕЙРОЕСТЕТИКА: СТРАТЕГІЇ АДАПТАЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОГО КОДУ В ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО ПАКУВАННЯ

Фанда Аліна [1] [0009-0006-6309-6793]

[1] здобувачка кафедри дизайну, Хмельницький національний університет, Україна, alinafanda615@gmail.com

Анотація. У статті проаналізовано роль етнокультурного пакування як інструменту візуальної дипломатії. Розглянуто проблему поєднання традиційних мотивів із сучасними дизайнерськими рішеннями. На основі принципів нейроестетики запропоновано методи адаптації національного коду, які роблять український продукт привабливим для іноземного споживача. Досліджено баланс між збереженням автентичності та впровадженням інновацій у графічному оформленні. Визначено, що спрощення форм та використання тактильних матеріалів сприяє кращому емоційному сприйняттю бренду.

Ключові слова: візуальна дипломатія, етнокультурне пакування, нейроестетика, національний код, традиції та новації.

Сучасний ринок вимагає від українських виробників не лише якості продукту, але й правильної візуальної презентації на міжнародній арені. Пакування стає мовчазним дипломатом, який транслює національну ідентичність. Проте, просте копіювання старовинних візерунків вже не працює ефективно. Актуальним завданням є пошук нових методів стилізації, які б враховували психологію сприйняття (нейроестетику) та робили національний код зрозумілим для глобального світу.

Проблематику відображення національних рис у дизайні активно досліджують сучасні українські автори Маслак (2023) у своїй праці аналізує перспективи розвитку етнокультурного пакування, наголошуючи на тому, що дизайн має бути носієм культурного коду, але в сучасній інтерпретації. Питання трансформації спадщини розглядає Ганоцька (2020), яка досліджує взаємодію традицій та новацій. Вона зазначає, що успішний дизайн народжується на перетині минулого (символи) та майбутнього (технології та нові форми).

Візуальна дипломатія через дизайн працює ефективно, коли національний образ подається не як архаїчний музейний експонат, а як жива, сучасна естетика Маслак (2023) стверджує, що етнокультурне пакування має значний потенціал

для формування позитивного іміджу України. Однак, з погляду нейроестетики (науки про красу та мозок), надмірна деталізація традиційних орнаментів може бути складною для сприйняття іноземцем.

Мозок людини краще реагує на чіткі, впорядковані структури. Тому основною стратегією адаптації є інноваційна стилізація Ганоцька (2020) підкреслює важливість використання новацій у дизайні пакування, що дозволяє переосмислити народні традиції. Практичні прийоми адаптації:

- Геометризація та спрощення. Замість використання фотографічних зображень вишивки чи розпису, дизайнери залишають лише ритм та геометрію візерунка. Це відповідає принципу "менше означає більше". Такий підхід робить орнамент схожим на сучасний мінімалізм, але зі збереженням української душі.
- Матеріали як частина коду Маслак (2023) звертає увагу на розвиток етнодизайну через використання екологічних матеріалів. Текстура паперу, тиснення або використання природних кольорів (льон, дерево, глина) передають відчуття традиції через дотик (тактильність), що є важливим елементом нейроестетики.
- Шрифтова гра. Використання модернізованих українських шрифтів замість стандартних наборів дозволяє передати характер бренду без використання "шароварних" кліше.

Аналіз сучасних кейсів показує, що найбільш успішними є бренди, які інтегрують інновації у традиційний контекст. Наприклад, використання фрагментарних елементів орнаменту на білому фоні (повітря в дизайні) дозволяє оку відпочити і сфокусуватися на головному. Це створює відчуття преміальності продукту.

Ганоцька (2020) зазначає, що поєднання традицій з новітніми технологіями друку та конструювання пакування підвищує конкурентоспроможність товару. Коли іноземний споживач бачить таке пакування, він зчитує його як сучасний європейський продукт з унікальною історією, що і є метою візуальної дипломатії. Адаптація національного коду в дизайні пакування вимагає відмови від прямого цитування етнографічних елементів. Використання стратегій, описаних Маслак (2023) та Ганоцькою (2020), дозволяє створити дизайн, який є нейроестетично привабливим та культурно значущим. Майбутнє українського експортного пакування - у балансі між повагою до традицій та сміливістю інновацій.

Літературні джерела

1. Маслак, В. (2023). Перспективи розвитку етнокультурного пакування в Україні. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну, 6(2), 279–287. DOI : 10.31866/2617-7951.6.2.2023.292151
2. Ганоцька, О. (2020). Традиції та новації у сучасному дизайні пакування. Міжнародна науково-практична конференція. Актуальні проблеми сучасного дизайну 43., URL: https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/%2B2%2B%D0%9D%D0%9C%D0%9F%D0%9A%2B2020.pdf#page=43

DOI : 10.5281/zenodo.17938785

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ КОНЦЕПТ-АРТУ ТА ЙОГО РОЛЬ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ

Харламова Ольга [1], Димова Анастасія [2] [0009-0007-1520-3256]

[1] здобувачка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет, Україна
olya.kharlamova.68@gmail.com
[2] викладачка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет, Україна
nastia4dymova@gmail.com

Анотація. У тезі розглядається становлення концепт-арту в медіаіндустріях та його значення для процесу створення сучасного цифрового контенту. Концепт-арт аналізується як спеціалізована форма ілюстрації, що виникла в межах кіно та анімації, а згодом стала ключовою складовою дизайну відеоігор. На основі аналізу наукових джерел визначено роль концепт-арт художників у формуванні образів персонажів, середовищ і атмосфери майбутніх проєктів. Також описано вплив цифрових технологій на розвиток художніх практик, пов'язаних із комп'ютерною графікою та цифровим живописом. Показано, як концепт-арт інтегрується у виробничі процеси медіа, забезпечуючи комунікацію між командами та створення цілісного візуального стилю.

Ключові слова: концепт-арт, цифрове мистецтво, дизайн середовища, цифрові технології, візуальний стиль.

Розвиток концепт-арту нерозривно пов'язаний із становленням візуальних індустрій XX століття. У матеріалах Силенка описано, що «створення таких іконічних героїв як Білосніжка, Міккі Маус чи Пітер Пен починалося з ескізів та студійних малюнків, які ставали основою для аніматорів» (Силенко, 2024). Саме ці ранні форми попередньої візуалізації стали основою для подальшого розвитку концепт-арту як окремої художньої дисципліни.

Згодом концепт-арт почав відігравати ключову роль у створенні не лише персонажів, а й цілісних світів. У тексті підкреслено: «з розвитком кіноіндустрії та відеоігор концепт-арт ставав дедалі важливішим для того, щоб створити візуально впізнаваних героїв, здатних викликати емоційну реакцію» (Силенко,

2024). Цей процес пов'язаний із тим, що сучасні медіа вимагають чіткої, структурованої візуальної мови.

Поширення відеоігор сформувало зовсім нові потреби у галузі концепт-арту. У кваліфікаційній роботі Максименка наголошується, що «оскільки індустрія розваг стає все більш популярною та конкурентоспроможною, концептуальне мистецтво – важливий етап у процесі виробництва ігор/фільмів – також вимагає художників, здатних створювати якісніші роботи у стислий термін» (Максименко, 2025). Саме тому концепт-художники сьогодні є ключовими фахівцями, від яких залежить початкове бачення всієї гри. Їхня робота формує основу майбутнього проєкту, адже саме вони створюють перші візуальні рішення, що визначають стиль, силуети персонажів, характер середовищ та атмосферу (Рис.1).



Рисунок 1 Ранні начерки гри "The Blacksmith"

У тому ж тексті подано базове визначення: «Концепт-арт – це спеціалізована форма ілюстрації, що використовується для візуалізації ідей ще до початку їхньої повноцінної реалізації у фінальному продукті» (Максименко, 2025). Концепт-арт найчастіше використовують у різних сферах індустрії розваг — у кіно, анімації, коміксах та, передусім, у відеоіграх. Він може включати в себе опрацювання великої кількості елементів: від зовнішнього вигляду персонажів і їхніх костюмів до дизайну середовищ, техніки, зброї чи фантастичних істот. Основне його завдання полягає в тому, щоб сформувати перше візуальне уявлення про майбутній проєкт і передати атмосферу, яка стане основою для всієї подальшої розробки (Рис.2).



Рисунок 2. Приклад концепт-арту

У цій статті зазначено, що «завдяки концепт-арту, абстрактні ідеї набувають конкретних форм через скетчі, колажі чи цифрові ілюстрації, що передають настрій, атмосферу та загальний стиль проекту» (Максименко, 2025). Створені концепти виконують роль базових орієнтирів для всієї команди розробників. На наступних етапах саме вони лягають в основу 3D-моделювання, анімації та програмування, допомагаючи всім учасникам проєкту працювати в єдиному стилістичному напрямку. Завдяки цьому процес виробництва стає більш узгодженим, а результат – цілісним і візуально послідовним, оскільки всі технічні та творчі рішення спираються на спільне початкове бачення.

У статті про цифровий живопис зазначено ,що : «новизна цифрового живопису полягає в тому, що для створення художнього образу митець відходить стандартних від інструментів використання візуалізації і використовує комп’ютер, графічні редактори, які з розвитком технологій імітують роботу пензлів і олівців» (Храмова-Баранова, 2023). Цікаво, що витоки цифрового мистецтва пов’язують з американським математиком і художником Беном Лапоскі, якого вважають одним із першопрохідців цього напряму. Йому вдалося створювати графічні зображення за допомогою аналогового комп’ютера. Ще у 1952 році він використав катодну трубку осцилографа для створення серії робіт, які отримали назву «Електронні абстракції».

Хоч ці зображення й здаються досить простими у порівнянні з сучасними цифровими роботами, у середині XX століття це було справжнім проривом. Ідея Лапоскі ґрунтувалася на керуванні електронними променями на флуоресцентній поверхні осцилографа, а отримані зображення він фіксував на високошвидкісну фотоплівку. Саме такі експерименти заклали основи подальшого розвитку цифрової художньої практики.

Разом із розвитком комп'ютерних технологій значно змінилися й можливості концепт-арту. У статті про цифровий живопис зазначено: «створення художнього образу за допомогою комп'ютерної графіки є актуальним, оскільки надає нові можливості в передачі думки автора в творі мистецтва і дизайну.» (Храмова-Баранова, 2023). Популярність цифрового мистецтва постійно зростає, і дедалі більше інформації переходить у цифровий формат. Це створює потребу у якісних ілюстраціях, адже багато матеріалів потребують візуального оформлення за допомогою графічних редакторів. У такому середовищі цифровий живопис набуває особливої актуальності та має всі передумови для подальшого активного розвитку.

Так цифровий живопис став не лише важливим елементом сучасної культури, «а й значним фактором в еволюції традиційних форм мистецтва. Інтеграція цифрового живопису в традиційне мистецтво стане новим витком у всесвітній художній історії живопису, сформувавши новий етап у його еволюції, де традиційні методи зливаються з новаторськими технологіями, створюючи нові мистецькі твори, які назавжди залишаться в історії мистецтва» (Капустін, 2024).

Літературні джерела

1. Храмова-Баранова О. Л. (2023) Digital Painting: Formation and Prospects. URL: https://www.researchgate.net/publication/373790320_Digital_Painting_Formation_and_Prospects
2. Максименко В. Є. (2023) Концепт-арт та його значення в сфері відеоігор : кваліфікаційна робота бакалавра. Криворізький державний педагогічний університет. URL: https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/11846/3/Максименко%20В.%20Є..pdf
3. Слюсар К. Б., Силенко Ю. В. (2024) Історія становлення концепт-арту персонажа. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/30869/1/Слюсар%20Силенко.pdf
4. Крук, П., Попінова, О. (2025). Цифрове мистецтво у цифрову епоху. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/52038/1/Kruk_Popinova84-3_2025.pdf
5. Капустін П. Р. Цифрове мистецтво та його вплив на традиційне мистецтво початку XXI століття (2025). URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/84_2025/part_3/9.pdf

DOI : 10.5281/zenodo.17938822

УКІЙО-Е ЯК ОСНОВА ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ ВІДЕОГРИ «GETSU FŪMA DEN: UNDYING MOON»

Хайло Альона [1]

[1] аспірантка кафедри фольклористики,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна
iwerwolfai@gmail.com

Анотація. Розглянуто відеогру «Getsu Fūma Den: Undying Moon» як приклад звернення японських розробників до традиційного мистецтва укійо-е у створенні візуального стилю. Подано короткий огляд наукових праць, мистецтвознавчих студій про укійо-е, символізм періоду Едо та взаємодію японського мистецтва з сучасними візуальними медіа. Досліджено, як саме розробники створювали графіку гри та чому орієнтувалися на традиційні гравюри при створенні візуального стилю. Проаналізовано, як пейзажі, монстри й персонажі гри стилістично наслідують гравюри укійо-е.

Ключові слова: укійо-е, відеогра, гравюра, японська гравюра, традиційне мистецтво.

Японські розробники відеоігор надзвичайно часто звертаються до різних аспектів власної традиційної культури як до джерела натхнення для своїх ігор. В тому числі і для візуального стилю гри – як для відтворення середовища світу ігор, події в яких відбуваються в Японії (або вигаданій країні, що нагадує Японію), відтворюючи традиційні будівлі та об’єкти матеріальної культури, так і для стилю графіки гри, який може відтворювати традиційний живопис, гравюри тощо. Однією з таких ігор є «Getsu Fūma Den: Undying Moon».

Вивчення окремих образів у японському образотворчому мистецтві представлено, зокрема, у наукових розвідках А. Ожога-Масловська, яка звертається до специфіки репрезентації образів кішок у сюжетах гравюр укійо-е (Ожога-Масловська, 2023). В доробку вченої також дослідження, присвячені взаємозв’язкам японського образотворчого мистецтва з українським мистецтвом та наукою. Зокрема, в одній зі своїх праць А. Ожога-Масловська аналізує твори сучасних українських митців у контексті японської гравюри укійо-е, простежує звернення українських художників до посилань на відомі японські графічні твори, виявляє способи запозичення популярних для японської гравюри образів

і висвітлює застосування художніх принципів та прийомів, характерних для творів укійо-е, в українському мистецькому середовищі (Ожога-Масловська, 2015). В іншій публікації авторка розглядає становлення, подальший розвиток і сучасний стан сходознавчих та японознавчих досліджень в Україні, у тому числі розвідок у галузі художнього мистецтва, окреслює провідні наукові школи та виокремлює коло українських учених, чий доробок є фундаментальним для формування й поглиблення цього напрямку досліджень (Ожога-Масловська, 2014).

С. Рибалко в своїй статті аналізує, як у гравюрі та живописі школи укійо-е доби Токуґава співіснують і взаємодіють релігійні образи та міська повсякденність (Рибалко, 2001). Авторка розглядає синкретизм даоських, буддійських, конфуціанських і синтоїстських мотивів, простежує десакралізацію богів, бодгісатв і святих, які в укійо-е постають як учасники життя «веселих кварталів» поряд із куртизанками, гейшами та акторами Кабукі. Окрему увагу в статті приділено еротичним «весняним картинам» і складній системі символів, пов’язаних із даосько буддійською концепцією інь та ян, а також сюжетам кохання, листування й спогадів, що пов’язують укійо-е з поезією хайку. Також С. Рибалко розглядає вплив цензурних заборон 1842 року, які посилили алегоричність, інтертекстуальність та дидактичний характер укійо-е, перетворивши ці твори на складне джерело для вивчення культури доби Токугава.

В. Руднєва у своїх працях приділяє увагу особливостям художнього стилю та творчому доробку вже певних мистецьких шкіл, зосереджуючись на специфіці характерних для них естетичних засад і прийомів (Руднєва, 2012). Окремо дослідниця звертається до аналізу конкретних мистецьких творів окремих японських художників, простежуючи індивідуальну манеру митців та особливості їхнього авторського почерку (Руднєва, 2014). Порівняльному аналізу творчості декількох художників, провідних майстрів японської гравюри укійо-е доби Едо, присвячена стаття О. Гулей та Л. Тарапати-Більченко (Гулей, Тарапата-Більченко та ін., 2025). Автори визначають художні домінанти, технічні прийоми та композиційні рішення індивідуальних стилів Кацушіки Хокусая й Утаґави Хірошіґе, конкретизують особливості втілення художнього образу, колористичні підходи, символічні елементи, а також методи передавання простору та глибини.

Лаконічні описи й стислий аналіз творів японського образотворчого мистецтва, а також їхні репродукції подано у виданні «Мистецтво Азії та ісламського світу», упорядкованому співробітниками музею Ханенків. У цьому каталозі зібрано й охарактеризовано понад 150 творів із музейного зібрання, серед яких представлено і значну добірку японських гравюр (Рудик, 2023).

Я. Ладчин здійснює ґрунтовний аналіз художньої специфіки символізму в японському образотворчому мистецтві періоду Едо, зосереджуючи увагу на особливостях формування й функціонування символів в образній системі творів

митців означеної доби (Ладчин, 2024). У своїй роботі автор простежує використання окремих природних символів у творчому доробку художників, детально розглядає роль колірної палітри та значення окремих кольорів для передавання емоційного настрою і формування певної атмосфери. Дослідник аналізує також зображення міфологічних істот, елементів повсякденного побуту та геометричних форм, показуючи їхню функцію у візуалізації духовних концепцій і абстрактних смислів.

Що стосується наукових студій, присвячених безпосередньо відеогрі, яку ми розглядаємо, то серед праць українських дослідників виявити їх не вдалося. Водночас, якщо розглядати питання взаємодії явищ популярної культури, до яких належать і відеоігри, із традиційним японським мистецтвом, то можна відмітити дослідження А. Кужим. У ній авторка простежує вплив традиційних форм мистецтва середньовічної Японії, зокрема укійо-е та емакімоно, на сучасну японську анімацію і манґу, демонструючи, як естетика історичних візуальних практик відбивається в новітніх медіаформатах (Кужим, 2024). В. Гарбузова та Н. Полтавець досліджують еволюцію художньої ілюстрації в Японії від традиційних форм емакімоно та укійо-е до сучасних форматів – манґи, аніме й цифрового живопису (Гарбузова, Полтавець, 2025). Дослідниці розглядають естетичні та філософські засади японської графіки (поняття «ма», «вабі-сабі», «юґен»), її синкретичний характер і тісну інтеграцію з літературним текстом, простежують вплив дзен-буддизму, періоду Мейдзі та вплив вже сучасних цифрових медіа.

«Getsu Fūma Den: Undying Moon» – відеогра в жанрі hack and slash роуґлайк метроїдванія, платформер, спільно розроблена японською студією Konami та інді-студією GuruGuru. Гра була випущена 9 лютого 2022 року для Nintendo Switch та 17 лютого для Windows. Гра є сиквелом «Getsu Fūma Den» 1987 року (перша частина була спочатку розроблена та видана Konami для Famicom ексклюзивно в Японії). Оригінальна «Getsu Fūma Den» (що приблизно перекладається як «Легенда про Фуму Гецу», головного героя) ніколи більше не випускалася ніде у світі, крім Японії, незважаючи на те, що вона мала англійську текстову локалізацію. За словами продюсера гри Шіна Мурати, причина була незрозумілою, «хіба що Konami America, можливо, вважала її занадто японською, з головним героєм, що тримає катану, та ворогами, заснованими на йокаях» (GameCentral, 2021). Другу ж гру, яку ми розглядаємо, розробники почали планувати в 2018 році, коли «менші, художні інді-проєкти з чудовими ігровими системами та більші ігри з японською тематикою ставали популярними» (GameCentral, 2021).

Сюжет гри заснований на історії подорожі в пекло: після 1000 років миру захисну печатку з воріт пекла зняв Рюкоцукі (дослівно: «Демон/Огр з Драконячої Кості») – головний антагоніст і фінальний бос гри, могутній Лорд Демонів, який в минулому (в першій грі) втік з пекла та прагнув підкорити світ людей. Через це монстри та демони (засновані на йокаях) вторгаються на

поверхню. Гравець бере на себе роль героя на ім'я Фума, 27-го лідера клану Ґецу, який повинен знайти свого загубленого брата та полагодити зламану печатку, вирушивши в пекло, щоб зупинити джерело катаклізму. Цікавим є також те, що Ґетсу Фума заснований на реальній історичній постаті, відомій як Фума Котаро – ніндзя, який став розбійником та служив клану самураїв Ходзьо під час періоду Воюючих держав у Японії.

Розробники хотіли створити АА-проєкт, який був би одночасно художнім та натхненним Японією, та мав гарний ігролад. «GetsuFumaDen: Undying Moon» «використовує той самий світогляд», що й оригінальна гра, але розробники створювали її як абсолютно нову гру. Вони зберегли 2D-екшен оригіналу, але відтворили його як жанр роуґлайк метроїдванії (або роуґванії, roguevania), тому в грі не використовується псевдо-3D-стиль, а використовуємо 3D-подібні напрямки (простір), оскільки графіка гри була розроблена в 3D (GameCentral, 2021). Загалом через це графіку гри можна назвати 2.5D.

Щодо візуального стилю, то, оскільки GuruGuru є японською ігровою компанією, розробники хотіли «створити автентичний мистецький твір, який би привернув світову увагу до японського стилю» (Tony, 2021). Їх надихнула велика кількість інших інді-ігор, які були розроблені без спроб переслідувати популярні тенденції та тренди відеоігрової індустрії, що розробники й вирішили повторити. В той же час, вже існувало кілька популярних ігор з японською тематикою та стилем сумі-е, тому розробники вважали, що гра має привернути увагу і західної аудиторії. Проте також, за словами Шіна Мурати, студія хотіла «трохи відрізнятися», й тому розробники вирішили використати стиль гравюр укійо-е, орієнтуючись саме на твори з темою пекла, щоб точно передати суть «Getsu Fūma Den» (Tony, 2021).

Відтак, пейзажі гри сильно натхненні пейзажами, які можна віднайти на традиційних гравюрах різних художників укійо-е, а деякі мають навіть прямі посилання на відомі твори, зокрема на «Велику хвилю в Канаґаві» Хокусая та на «Відьму Такіяші та скелета-привида» Утаґави Кунійоші (власне, Рюкоцукі натхненний саме цим йокаєм, велетенським скелетом). В грі також наявні окремі зображення героїв та монстрів, які відтворюють стиль зображення людей на гравюрах укійо-е доволі точно – прості кольори, пласкі тіні, тонкі та витончені лінії контуру.

У висновку можна сказати, що гра яскраво виділяється на фоні інших, та одразу відсилає гравців до японської культури та мистецтва, яке надає їй виразної впізнаваності, оригінальності та автентичності.

Літературні джерела

1. Ожога-Масловська, А. (2023). Кішки в японській гравюрі укійо-е. У Рябуха Н. (ред). *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку : матеріали міжнародної наукової конференції, 22–23 листопада 2023 р. : тези доповідей.* 233-234. ХДАК.

2. Ожога-Масловська, А. В. (2015). Ремінісценції японської гравюри укійо-е в сучасній художній практиці України. *Арт-простір*, 1, 94-99. URL : https://art-space.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/23
3. Ожога-Масловська А. В. (2014). Українське японознавство в царині образотворчого мистецтва: головні тенденції розвитку. У Бикова І. та ін. (ред.). *Сучасні тенденції сходознавства: збірник наукових праць за матеріалами X Всеукраїнської науково-практичної конференції 11–12 квітня 2014 року.* 147-150. ХНПУ.
4. Рибалко, С. (2001). Світ богів та світ людей в мистецтві укійо-е. *Східний світ*, (1), 137-151.
5. Руднєва В. (2012). Митці школи Утаґава представники міської культури періоду Токуґава. *Мовні і концептуальні картини світу.* 40, 363-371.
6. Руднєва В. (2014). Самобутність японської гравюри на прикладі ксилографії Утаґави Кунісади «Вірш Кі-но Цураюкі» із колекції Б.І. Ханенка. У Бикова І. та ін. (ред.). *Сучасні тенденції сходознавства: збірник наукових праць за матеріалами X Всеукраїнської науково-практичної конференції 11–12 квітня 2014 року*. 155-159. ХНПУ.
7. Гулей, О. В., Тарапата-Більченко, Л. Г., Никифоров, А. М. (2025). Творчість Кацушіки Хокусая та Утагави Хірошіге у компаративному вимірі. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 75-80.
8. Рудик Г. (ред.). (2023). Мистецтво Азії та Ісламського світу. Сафран.
9. Ладчин, Я. (2024). Художні особливості символізму в японському образотворчому мистецтві періоду едо. Арт-простір, 1 (4), 183-207. DOI : 10.28925/2519-4135.2024.410
10. Кужим А. (2024). Витоки сучасного японського анімаційного мистецтва та його зв'язок зі спадщиною середньовіччя і нового часу. У Лахно О. та ін. (ред.) Збірник матеріалів XXVII наукової конференції здобувачів вищої освіти факультету історії та географії (с. 176-178). ІВЦ ПНПУ.
11. Гарбузова, В., Полтавець, Н. (2025). Художня ілюстрація в Японії: від традиційних до сучасних тенденцій в мистецтві. Матеріали конференцій МЦНД, (13.06. 2025; Луцьк, Україна), 425-427. МЦНД. DOI : 10.62731/mcnd-13.06.2025.015
12. GameCentral. (2021). GetsuFumaDen: Undying Moon interview and hands-on – Konami strike back. *Metro*. URL : https://metro.co.uk/2021/05/17/getsufumaden-undying-moon-interview-and-hands-on-konami-strike-back-14597080/
13. Tony (2021). Interview with: Shin Murato about GetsuFumaDen: Undying Moon from Konami. *JPGAMES.DE*. URL : https://jpgames.de/2021/05/interview-with-shin-murato-about-getsufumaden-undying-moon-from-konami/

DOI : 10.5281/zenodo.17938870

ТЕХНОЛОГІЇ UI-ДИЗАЙНУ І ЇХ ВПЛИВ НА ФОРМУВАННЯ ОСВІТНЬОГО ЦИФРОВОГО ПРОСТОРУ ДЛЯ СТУДЕНТІВ

Царева Олександра [1] [0009-0004-8224-7054], Цап Денис [2] [0009-0000-3891-1051]

[1] асистентка кафедри інженерії програмного забезпечення,
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу, Україна
oleksandra.tsareva@nung.edu.ua
[2] здобувач кафедри інженерії програмного забезпечення,
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу, Україна
denys.tsap-ip232@nung.edu.ua

Анотація. У роботі розглянуто сучасні технології UI-дизайну та їх вплив на формування ефективного освітнього цифрового середовища для студентів. Окрема увага приділяється адаптивним інтерфейсам, які використовують методи підсиленого навчання (reinforcement learning) для персоналізації користувацького досвіду. Проаналізовано підходи, що поєднують RL зі зворотним зв'язком користувачів та методами нечіткої логіки, що дає змогу створювати інтерфейси, здатні гнучко реагувати на індивідуальні стилі навчання. Також розглянуто сучасні дизайнерські методики. Отримані результати демонструють, що поєднання інтелектуальної адаптації та професійного UI-дизайну сприяє підвищенню мотивації студентів, покращує якість взаємодії та підсилює загальну ефективність навчального процесу.

Ключові слова: цифровізація, графічний інтерфейс, освітній простір, user interface, reinforcement learning.

Сучасна освіта все більше переходить у цифровий формат, в якому значну роль відіграє користувацький інтерфейс (UI). Будь-який, навіть незначний додаток для навчання повинен мати інтуїтивний та ергономічний дизайн графічного інтерфейсу, що впливає на людино-машинну взаємодію від якої безпосередньо залежить досвід користувача щодо використання додатка та ефективності його застосування.

Дизайн користувацького інтерфейсу (UI) відіграє фундаментальну роль — він формує досвід студента, впливає на залучення, зручність та ефективність навчання. Інтуїтивний, адаптивний і персоналізований UI забезпечує не лише візуальний комфорт, а й підтримує когнітивні процеси, знижуючи зайве

навантаження під час навчання.

Сучасні технології машинного навчання, зокрема підсилене навчання (reinforcement learning, RL), відкривають можливості для створення інтелектуальних інтерфейсів, які самі адаптуються під індивідуальні потреби студентів. До прикладу існує фреймворк, який адаптує інтерфейс користувача використовуючи підсилене навчання, щоби поліпшити загальний досвід користування інтерфейсом користувача (Gaspar-Figueiredo et al., 2024). Завдяки цьому підходу система аналізує попередні інтервенції й навчається приймати рішення, які оптимізують залучення користувачів через графічні елементи.

Окрім змін на основі попереднього досвіду, актуальним є підхід з інтеграцією зворотного зв'язку від користувачів у процес адаптації. До концепції підсиленого навчання додають зворотний фідбек від користувачів, показано, що інтеграція людського зворотного зв'язку значно підвищує UX, пропонуючи більш персоналізовані та чутливі адаптації (Gaspar-Figueiredo, 2023). Такий підхід дає змогу UI не просто реактивно змінюватися, а навчатися на вподобаннях і реакціях студента в режимі реального часу.

Ще один перспективний напрям — це використання гібридних підходів, коли RL поєднується з нечіткою логікою. Динамічне коригування нечітких ваг за допомогою підсиленого навчання дозволяє персоналізувати інтерфейс таким чином, щоб підказки, рівень складності й структура підтримки адаптувалися до поведінки студента (Troussas et al., 2025). Така модель дає змогу більш гнучко реагувати на різні стилі навчання, підвищуючи мотивацію і знижуючи фрустрацію.

Крім адаптивності, дизайн повинен бути естетично узгодженим і доступним. У методі FEAD (Figma-Enhanced App Design) описано, як за допомогою принципів системи 8-пунктної сітки й законів Гештальта можна створювати мобільні навчальні додатки, які є візуальноприваблювими, функціональними та доступними (Huang, 2024). Такий дизайн-підхід сприяє не лише гармонії елементів інтерфейсу, але й стабільності сприйняття: студенти легше орієнтуються, а взаємодія стає більш передбачуваною.

У результаті дослідження визначено, що адаптивні інтерфейси на основі reinforcement learning значно підвищують персоналізацію освітніх застосунків, зменшують когнітивне навантаження та покращують загальний користувацький досвід. Доведено, що поєднання RL із зворотним зв'язком користувачів та методами нечіткої логіки дає можливість створювати більш чутливі та ефективні системи підтримки навчання. Показано, що застосування методологій сучасного UI-дизайну, таких як FEAD, сприяє підвищенню естетичної узгодженості, доступності й ефективності цифрових платформ, що позитивно впливає на результати навчання та мотивацію студентів.

Проведений аналіз показує, що сучасний UI-дизайн є ключовим елементом у створенні цифрового освітнього простору, оскільки безпосередньо впливає на

зручність, доступність і залучення студентів. Саме тому постійне удосконалення інтерфейсів, впровадження адаптивних механізмів та дотримання принципів структурованого й когнітивно обґрунтованого дизайну є критично важливими для підвищення ефективності навчання. Оптимізований, інтуїтивний і технологічно гнучкий UI не лише покращує користувацький досвід, а й сприяє формуванню стійкої мотивації, зниженню когнітивного навантаження та більш результативній взаємодії студентів із цифровими освітніми системами.

Літературні джерела

1. Gaspar-Figueiredo, D., Fernández-Diego, M., Nuredini, R., Abrahao, S., & Insfran, E. (2024). Reinforcement Learning-Based Framework for the Intelligent Adaptation of User Interfaces. У Companion of the16th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems (С. 40—48). EICS ’24: The 16th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems. ACM. DOI : 10.1145/3660515.3661329
2. Gaspar-Figueiredo, D. (2023). Learning from Interaction: User Interface Adaptation using Reinforcement Learning (Версія 1). arXiv. DOI : 10.48550/ARXIV.2312.07216
3. Troussas, C., Krouska, A., Mylonas, P., & Sgouropoulou, C. (2025). Reinforcement Learning-Based Dynamic Fuzzy Weight Adjustment for Adaptive User Interfaces in Educational Software. *Future Internet*, *17*(4), 166. DOI : 10.3390/fi17040166
4. Huang, T. (2024). FEAD: Figma-Enhanced App Design Framework for Improving UI/UX in Educational App Development (Версія 1). arXiv. DOI : 10.48550/ARXIV.2412.06793

DOI : 10.5281/zenodo.17938928

ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ КОМПЕТЕНЦІЙ СТУДЕНТА У ПАРАДИГМІ ГЕНЕРАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НЕЙРОМРЕЖ

Целуйко Федір [1]

[1] старший викладач кафедри графічного дизайну,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна
tseluiko.fedir@ksada.org

Анотація. У статті розглядаються аспекти сучасних проблемних питань значення нейромереж з огляду на навчальні процеси вищої освітньої школи творчої галузі. Розглядаються аспекти вибору головних приоритетів у процесі імплементації генеративних результатів у контекст навчання творчим спеціальностям, у процес проектування або створення художнього твору. Окремо зазначється необхідність використання технологій нейромереж у якості інструмента, а не самоцілі з метою покращення методик з формування професійних навичок студента. У дослідженні також зазначається важливість генеративних технологій, застосування яких надасть певні переваги сучасним методикам навчання, а також контекстним процесам у розв'язанні проектних питань та комплексних підходів до створення авторських художніх творів.

Ключові слова: компетенции, навички, штучний інтелект, нейромережі, творча діяльність, алгоритм, синтез, аналіз, референс, метод, мислення, продуктівність, результат.

Нейромережі у сучасній творчості займають якщо не ключове, але ж одне з головних місць. Також сьогодні стає неможливим розділення потужностей нейромереж з їх штучним інтелектом і освітніх процесів, оскільки вагома частина теоретичних знань, відповідей на питання та різноманітний графічний контент отримуються за допомогою саме штучного інтелекту. Загалом, нейромережі - це такий своєрідний помічник, який вже встиг замінити вчителя, наставника або порадника у повсякденних питаннях і що саме важливе у освіті. Нейромережі як поняття позиціонуються як інструментарій нового покоління, що уособлює електронний аналог структури мозку людини, здатний навчатись з досвіду та вдосконалюватись в процесі роботи (Божко & Ареф'єв, 2023). Галузь вищої освіти творчої спрямованості є сьогодні значущим споживачем генеративних технологій нейромереж. Це обумовлено необхідністю у пошуках відповідей на питання, стосовно потреб у створенні графічного контенту як для

навчального процесу з вивчення сучасного дизайну, а також художньо-концептуальних технік. Може здатися, що безмежна інтегрованість технологій нейромереж у творчість та у навчальні процеси, може заважати студенту опановувати професійні навички, підміняючи аналітичну роботу, вивчення та пошук матеріалу для власного проекту готовими результатами, які утворені тим самим штучним інтелектом за допомогою генерації. Якщо характеризувати генеративний процес як частину цифрової творчості, то саме ця творчість вже стала частиною соціуму. У дослідженні (Чібалашвілі, 2021) автор зазначає, що генеративне мистецтво характеризується унікальними рисами, які роблять його особливим порівняно з традиційними видами мистецтва. Ці самі унікальні ознаки генеративного митстецтва, яке пропонують технології нейромереж сьогодні, кажучи без перебільшення, охоплють навчальний художній процес, у якому здобувач адаптує генеративну (штучну) творчість у традиційну.

Якщо порівнювати фахові навички і компетенції студента, який, наприклад, вивчає загально-гуманітарні науки і студента, який опановує технології творчості і дизайну, то сьогодні ми можемо бачити принципову різницю у потребах, які є базовим критерієм отримання результату у навчанні. У першому ситуативному випадку результат (чи то дослідження або доповідь) є результатом аналізу і синтезу інформації, отриманої за допомогою генеративних технологій нейромереж. Однак у другому випадку генеративний результат у вигляді т. зв. художнього твору, запропонованому нейромережами по запиту, вже може мати ознаки готової роботи, проекту або презентації, минаючи етапи аналізу і синтезу, які студент, протягом процесу навчання має дотримуватись. Проблема цього факту полягає у особливостях технологій нейромереж. Інтелектуальна генерація зображення по запиту взагалі виключає аналітичний процес у навчанні, оскільки розбудова генеративних платформ утворюється на автономних алгоритмах, які загальний творчий процес навчання, розтягнутий у часі, нівелюють до миттєвого результату, позбавляючи студента головного - етапу мислення.

Це не є негативним фактором, коли творчий процес є розвагою, коли самі творці використовують системи, які мають певний ступінь автономності, щоб генерувати зображення, музику, тексти чи інші форми мистецтва. (Капустін, 2025, с. 106). Однак ми ж розглядаємо навчальний процес, у якому здобувач має слідувати традиційній схемі "генезіс-аналіз-синтез". Що ж пропонує студенту генеративні технології нейромереж? У контексті розробки дизайн-проекту або художнього твору нейромережі завжди пропонують не текстово-інформативний матеріал, а зображення, тому що запит художньої спрямованості саме і передбачає отримання результату у вигляді графіки. Саме цей результат розглядається студентом у пошуковому процесі як референс, або аналог художнього твору, який у свою чергу має певними ознаки його майбутнього проекту. Таким чином стає важкий вибір між необхідністю розробляти власний арт-матеріал для проекту, використовуючи властивості і ознаки генеративного референсу, або використати цей референс і застосувати його у якості готової

роботи як об’єкта інтелектуальної власності.

Проблема також полягає у тому що загальна філософія нейромереж досить "приблизна". Це саме відсутність чіткого розуміння поняття авторського права і інтелектуальної власності на генеративне зображення. Чи є генеративне зображення об’єктом авторського права і чи може його використовувати здобувач у свої роботі над проектом, залишається не до кінця однозначним. У генеративного результату також є проблема відсутності посилань на інформаційні джерела, які є обов’язковими особливо у науково-дослідницьких працях. Формування компетенцій студента у процесі навчання будується на тонкому балансі позитивних і негативних аспектах нейромереж. З одного боку абстрактність поняття авторства і випадковості результату, компенсується кількістю варіантів, які можуть бути базою для творчого брейнсторминга у вирішенні дизайн-задачі. Недоліки же скетчевого малюнку навпаки, компенсуються детально проробленою графікою на виході. Однак є наявність постійного ризику, здатного підмінити у процесі навчання базовий аналітичний процес на штучний результат, створений лише за допомогою програмних алгоритмів. Використання генеративних технологій у процесі навчання студентів творчим спеціальностям має значно більше проблемних питань стосовно диференціації власного і штучного твору і де та сама межа, де закінчується автор і починається світ нейромереж. У дослідженні (Мельник et al., 2024, с. 129) зазначається, що "...незважаючи на широке використання штучного інтелекту у вищій школі, залишаються актуальними питання щодо ефективності його застосування та впливу на покращення результатів навчання. Це порушує важливі аспекти щодо змісту, методології викладання, ролі викладачів, а також більш широких соціальних та етичних наслідків інтеграції штучного інтелекту в освітній процес". У парадигмі сучасного цифрового мистецтва навчання творчим спеціальностям у вищій школі здобувач виступає медіатором, пов’язуючи традиційні підходи через академізм з новітнім цифровим світом інтелектуальної формації. Навички, які опановує здобувач вивчаючи прикладні мистецтва або проектні види діяльності, такі як дизайн щільно пов’язані з нейромережами саме завдяки необхідності тримати під рукою наочні матеріали. Однак слід пам’ятати, що успішність складається з чіткої послідовності етапів, де технології нейромереж є сучасним інструментом, а не самоціллю.

Літературні джерела

1. Божко, Т., Ареф’єв В. (2023). Нейронні мережі як інструмент графічного дизайну. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство, 48,125–135.*
2. Капустін, П. Р. (2025). Штучний інтелект та генеративне митстецтво: синтез технологій і творчості. *Український мистецтвознавчий дискурс, №1, 104-10*
3. Мельник, Ю., Тодорова, С., Шевченко, Г. (2024). Філософія штучного інтелекту у вищій освіті. *Humanities studies: Collection of Scientific Papers / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia : Publishing house “Helvetica”, 19 (96). P. 126–134.*
4. Чібалашвілі, А. (2021). Штучний інтелект у мистецьких практиках. *Збірник наукових праць «Сучасне мистецтво». № 17. С. 41–50*

DOI : 10.5281/zenodo.17938991

ТВОРЧА ПРАКТИКА СТВОРЕННЯ АРТБУКУ, ЯК ЗАСІБ РОЗКРИТТЯ ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ АВТОРА

Циб Марія[1], Рашевська Анна[2] [0000-0002-3388-2375]

[1] здобувачка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет, Україна
sotmarry@gmail.com
[2] докторка філософії (Ph.D), старша викладачка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет, членкиня Спілки дизайнерів України,
Україна ann.rashevskaya@gmail.com

Анотація. У тезах досліджено феномен артбуку як синтетичної форми книжкового видання, що інтегрує візуальні та текстові компоненти. Проаналізовано специфіку артбуку як засобу візуальної комунікації, де ключову роль відіграє зображення, що транслює ідеї, емоції та атмосферу, тоді як текст виконує контекстуальну функцію. Розглянуто варіативність форматів та матеріалів видання, що дозволяє виходити за межі видавничих стандартів. Особливу увагу приділено психологічному та професійному аспектам: створення артбуку визначено як інструмент самоактуалізації автора, розвитку креативного мислення та експериментування з художніми техніками. Обґрунтовано значення артбуку для поглиблення взаємодії з аудиторією через експлікацію авторського всесвіту та формування унікального стилю митця в умовах сучасної культури.

Ключові слова: Артбук, візуальне мистецтво, творчий процес, візуальна комунікація, самовираження, авторський стиль, книжкове видання, ілюстрація, самоактуалізація.

Артбук - це мистецька книга, яка поєднує в собі візуальні елементи та текст. Він візуалізує креативність автора, має оригінальну форму та інформаційно-смислове наповнення. Для авторів артбук служить засобом візуального виразу своїх ідей. Роботи демонструються візуально привабливим способом. Поняттям «артбук», вочевидь, варто позначити всю сукупність книжкових видань, які виходять за межі стандартів, пропонують принципово новий погляд на книгу як явище, якому властива пластичність форм і змісту для передачі певної інформації, ідеї і смислів (Бідун, 2019). Артбук не є періодичним виданням книжкового типу. Він може бути представлений у

електронному або друкованому форматі з різним оформленням та розміром. Мати м'яку або жорстку обкладинку, різноманітні матеріали, а саме: різна якість паперу, фольгування, декоративні елементи тощо.

Свобода вибору технік, кольорів, тем сприяє впевненості у власних силах та здатності до розвитку самостійних ідей. Великий простір для експериментів та народження власного стилю. Візуалізація творчого методу митця відбувається через безпосередню реалізацію художнього задуму. Артбук слугує інструментом поглиблення комунікації з аудиторією, надаючи контекстуальну інформацію про генезу та особливості авторського всесвіту

Важливу роль у передачі інформації в артбуку є зображення та візуальний досвід. Саме зображення – це головний елемент, який передає ідею, настрій, емоції від автора до користувача. Ілюстрації в артбуку мають потужний вплив на читачів, занурюють в уявний світ та надають можливість читачу розвивати фантазію та доповнювати історію твору власними емоціями. Без використання слів передають повідомлення, викликають емоції та створюють атмосферу. Текстові матеріали в артбуку доповнюють зображення та надають додаткове повідомлення та контекст твору. Задля пояснення творчого задуму він може містити статті, інтерв'ю або коментарі.

Використовуючи композицію, колір, деталі, світло, тіні можливо передати широкий спектр емоцій, а саме; радість, захоплення, сум, тощо. Завдяки власній техніці автор викликає емоції. Потенціал особистості автора розкривається через розвиток нестандартної уяви, мислення та естетичного смаку. Під час створення артбуку автор виходить за межі шаблонів, експериментує з матеріалами та створює власні унікальні образи. За допомогою різних технік малювання та застосовуючи великий спектр способів виразу, від класичного малюнку до сучасних цифрових технологій, автори створюють унікальні ілюстрації та розкривають свій потенціал. Особистий розвиток невід'ємний від успішного професійного ставлення (Вінник, 2023). Художник під час творчого процесу експериментує з дизайном та відкриває своє бачення світу.

Важливим аспектом сучасної реальності є швидке ускладнення соціального світу і фундаментальні зміни в цінностях актуальної культури, парадигм пізнання, глобалізація потреби в саморозвитку, самоактуалізації та гармонізації особистості (Назаревич, 2022). Процес створення артбуку йде через внутрішню рівновагу та цілісність розвитку всіх її сторін (фізичну, психічну, соціальну), що проявляється в здатності вчитися, надихатися та ладнати з оточуючим світом.

Створення артбуку доцільно розглядати як комплексний інструмент самоактуалізації автора, що безпосередньо стимулює розвиток креативного мислення та заохочує до експериментування з художніми техніками. Такий підхід дозволяє митцю не лише вдосконалювати технічну майстерність, а й формувати унікальний впізнаваний стиль, що є критично важливим в умовах візуально насиченої сучасної культури. Більше того, артбук набуває значення ключового медіатора у поглибленні взаємодії з аудиторією: через синтез

візуального та текстового наративів відбувається експлікація авторського всесвіту, що робить внутрішню логіку твору та закладені смисли доступними для сприйняття.

Таким чином, артбук постає як синтетичний феномен візуальної культури, що виходить за межі традиційного книговидання завдяки пластичності форми та змісту. Він не лише фіксує творчий метод художника, сприяючи його професійній самоактуалізації та розвитку унікального стилю, а й виступає ефективним інструментом комунікації. Поєднуючи естетичну цінність з інформаційним наповненням, артбук дозволяє автору транслювати власний світогляд, а читачеві — глибше зануритися в контекст художнього твору, в умовах посилення уваги до незалежного мистецтва та авторських проектів.

Літературні джерела

1. Бідун, А. В. (2019). Типологічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences*, 58–63.
2. Вінник, М. О. (2023). *Дизайн мислення: курс лекцій* [Навчально-методичний посібник]. Івано-Франківськ: Місто НВ.
3. Назаревич, В. (2022). *Артбук як спосіб досягнення цілісності методами творчого самовираження*. Простір арттерапії.

DOI : 10.5281/zenodo.17939043

СПЕЦИФІКА БІОГРАФІЧНОГО АРТБУКУ У ВИДАВНИЧІЙ ПРАКТИЦІ УКРАЇНИ

Чепрасова Дар'я [1], Брянцева Ганна [2] [0000-0002-9689-8497]

[1] здобувач кафедри дизайну, Запорізький національний університет, Україна
dashachip04@gmail.com
[2] кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри дизайну,
Запорізький національний університет,
членкиня Спілки дизайнерів України, Україна
bganna@ukr.net

Анотація. У статті досліджено специфіку біографічного артбуку як інноваційного формату сучасної видавничої практики України. Аналізується необхідність застосування художньо-документального підходу для ефективної популяризації визначних постатей, формування культурної пам'яті та національної ідентичності. Розглянуто сучасні біографічні видання, а також висвітлено проблеми та перспективи розвитку цього типу книжкової продукції. Зроблено висновок про зростання ролі артбуку як інструменту культурної комунікації та освіти, попри економічні й поліграфічні виклики.

Ключові слова: біографічний артбук, візуальний наратив, графічне проєктування.

Біографічний артбук є сучасним форматом видання, що поєднує документальну оповідь про життя видатної постаті з візуальною інтерпретацією, художніми елементами та оригінальними дизайнерськими рішеннями. На відміну від традиційної біографії, артбук створює цілісний візуальний наратив, який передає не лише послідовність подій, а й певну атмосферу, стиль, емоційне прочитання образу. У таких виданнях широко застосовуються авторські ілюстрації, інфографіка, колажі, візуальні метафори та інколи інтерактивні компоненти, що роблять сприйняття матеріалу глибшим і доступнішим для різних вікових груп.

У сучасних українських дослідженнях підкреслюється важлива роль ілюстрованих біографічних видань у процесі популяризації культурної спадщини, особливо серед дітей і підлітків. Дослідники наголошують на потребі точності фактичного матеріалу, автентичності зображень і високому

рівні художньої виразності, оскільки саме ці чинники забезпечують ефективність засвоєння інформації (Марченко, 2019, с. 175). Питання значення біографічних видань для розвитку української культурної пам'яті посідає важливе місце й у працях В. І. Попика. Він наголошує на необхідності повернення історичної правди, відновлення багатогранності образів українських діячів у контексті інформаційної боротьби та зміцнення національної ідентичності (Попик, 2019, с. 17). В. В. Гажала зазначає, що поєднання документального змісту з дизайнерським підходом сприяє довготривалому збереженню інформації у свідомості читачів, адже емоційно виразна форма підсилює навчальну функцію книги (Гажала, 2024, с. 178). Що також вказує на ефективність застосування такого типу книг в вивченні історії видатних діячів.

В українській видавничій практиці вже існують ілюстровані біографічні видання, однак більшість із них лише частково відповідають артбуковій концепції. Серія «Маленьким про великих» від Stone Publishing пропонує короткі пізнавальні історії з художнім оздобленням і орієнтована на дітей віком 6–12 років. Подібну функцію виконують видання «Сила дівчат: Маленькі історії великих вчинків» авторства К. Бабкіної та М. Лівіна та «Видатні українки» М. Франкової. Проте ці книги більше наближені до формату пікчербуку, оскільки їхня структура концентрується на сюжетній ілюстративній подачі текстового матеріалу, а не на комплексній концептуальній візуалізації, властивій артбукам.

Натомість серія «Від А до Я» від «Видавництва Старого Лева» демонструє ознаки повноцінного біографічного артбуку. Абетковий принцип подачі матеріалу поєднано з інфографікою, узагальненими схемами, авторськими стилізованими ілюстраціями та виразною дизайнерською концепцією (Тарасюк, Карпенко, 2024, с. 56). Кожна літера репрезентує ключові факти та аспекти життя діяча, а доповнювальні матеріали — цитати, артефакти, гумор, рідкісні фото — формують багатовимірний образ особистості (Ковальшин, 2024, с. 7). Така структура сприяє розвитку критичного мислення читача й водночас залишається доступною для широкої аудиторії.

Попри позитивні тенденції, кількість справжніх біографічних артбуків в Україні залишається обмеженою. Це пов'язано з високою собівартістю виробництва, потребою у високоякісному поліграфічному виконанні, необхідністю залучення професійних художників та дизайнерів, а також загальною економічною нестабільністю, посиленою наслідками війни (Кваско, Сухорукова 2023, с. 5-6). Подорожчання матеріалів, зниження обсягів поліграфічних потужностей та скорочення грантової підтримки культурних проєктів ускладнюють запуск великих артбукових серій.

Отже, біографічний артбук у сучасній українській видавничій практиці має значний потенціал як інноваційний формат, здатний поєднувати документальність і художню інтерпретацію, наочно й емоційно презентуючи образи видатних діячів. Він виконує важливу культурно-комунікаційну, освітню

та меморіальну функції, сприяє формуванню національної ідентичності та популяризації культурної спадщини переважно серед молоді та дітей. Водночас цей формат залишається ресурсозатратним і розвивається повільно, переважно завдяки окремим ініціативам. Однак загальна тенденція свідчить про його поступове утвердження як важливого інструмента сучасної української книжкової культури.

Літературні джерела

1. Гажала, В. (2024). Артбук як ефективний інструмент брендингу. У *Соціальнокомунікаційні тенденції в медійному та науково-освітньому дискурсах : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції* (С. 175–178). Київ.
2. Кваско, А. В., & Сухорукова, О. А. (2023). Стан та тенденції розвитку видавничо-поліграфічної галузі України. *Причорноморські економічні студії*, *(51-1)*, 172–179. DOI: 10.32782/2524-0072/2023-51-42
3. Ковалишин, А. (2024). Біографічні видання про Івана Франка на сучасному книжковому ринку України. *Обрій друкарства*, *(2)*, 197–206. URL: https://horizons.vpi.kpi.ua/article/view/319283
4. Марченко, Н. (2019). Стратегії біографічного письма та дискурс біографіки для дітей і юнацтва в Україні (2014–2019 рр.). *Українська біографістика*, *(18)*, 173–194. 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&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=ubi_2019_18_13
5. Попик, В. (2019). Досягнення, проблеми і завдання сучасного етапу розвитку історико-біографічної дослідницької, видавничої та інформаційної справи. У *Історична біографіка в Україні: проблеми, завдання і перспективи розвитку* (С. 7–17). Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. Київ. URL: https://irbis-nbuv.gov.ua/everlib/item/er-0004515
6. Тарасюк, Т., & Карпенко, К. (2024). Структура, тематичне наповнення та дидактичний потенціал абеток-енциклопедій серії «Від А до Я» як інноваційного жанру навчальної літератури. *Лінгвостилістичні студії*, *(20)*, 56–74. URL: https://lingvostud.vnu.edu.ua/index.php/lingvostud/article/view/460/346

DOI : 10.5281/zenodo.17939227

ЕСТЕТИЧНІ АСПЕКТИ УКРАЇНСЬКОГО АВАНГАРДНОГО КІНО 20-х РОКІВ XX СТОЛІТТЯ (на прикладі творчості О. Довженка)

Шелупахіна Тетяна [1]

[1] кандидатка філософських наук, доцентка кафедри дизайну і медіа виробництва, ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», Україна
tatyana.shelupakhina@gmail.com

Анотація. На прикладі фільму О. Довженка «Звенигора» (1928 р.) досліджені естетичні аспекти українського авангардного кіно 20-х рр. XX століття. Естетика фільму позначена як складна, багатошарова; настанови естетики соцреалізму «перетинаються» із настановами авангардної естетики, зокрема із міфотворчістю та експресією; показано, що авангардні мотиви фільму «Звенигора» споріднені з європейським авангардом, але також глибоко вкорінені в українській народній культурі; свідченням тому є поєднання експресії з тонким ліризмом, гумором і сарказмом; звернення до архетипів української народної культури як основи екранної образності (казковий дід, що вільно перетинає межі простору і часу, легендарні перекази про чарівний скарб як символ духовних багатств українського народу).

Ключові слова: авангардне кіно, українське авангардне кіно, естетика соцреалізму, авангардна естетика.

У сучасній естетиці теоретичний зміст поняття «авангардне кіно» остаточно не визначений. Як синоніми поняття «авангардне кіно» використовуються терміни «експериментальне кіно», «авангард в кіно», «кіно-авангард», «арт-хауз» тощо. Ми позначимо поняттям «авангардне кіно» експериментальні ігрові та документальні фільми 20-х рр. XX століття; ці фільми створювались митцями різних країн; крім кіно ці автори працювали в інших видах мистецтва, в літературі, поезії, живописі, скульптурі тощо. Звернення до мистецтва кіно обумовлено стремлінням митців до творчого пошуку в галузі нового на той час мистецтва кіно. У своїх творах режисери авангардного кіно інколи наближались до загальних ознак авангардної естетики, інколи відходили від неї; тим не менш існував чинник, що об'єднував творчість режисерів авангардного кіно 20-х рр.

Творчість режисерів авангардного кіно 20-х рр. переслідувала мету довести

унікальність кіно як самостійного виду мистецтва; для цього важливо було створити нову «мову кіно» і наочно показати здатність мистецтва кіно відображати реальність і навіть «над-реальність» в усій множині власних засобів художньої виразності. Попри деякий епатаж та руйнівний пафос щодо минулого кінорежисери-авангардисти творили на нових естетичних ідеях, були співзвучними прагненням корінного оновлення мистецької творчості.

Теоретичною основою дослідження українського авангардного кіно стали кінознавчі роботи С. Безклубенка, Л. Брюховецької, С. Тримбача; вагомими є також дослідження з організації кіновиробництва в Україні 20-х рр. О. Мусієнка, Я. Примаченко; праці Н. Столярчук, А. Сумарокова, М. Шкандрія з питань історії українського художнього авангарду 1910-1930-х рр.; дослідження Д. Здемірова, С. Коби, Н. Колошук, присвячені кіно-творчості О. Довженка.

Мета нашого дослідження полягає в аналізі естетичних аспектів українського авангардного кіно 20-х рр. XX століття. Як матеріал для аналізу використаний фільм О. Довженка «Звенигора» (Dovzhenko, 2016).

Фільм «Звенигора» знятий на Одеській кіно-фабриці у 1928 р. Сценарій написаний М. Йогансеном та Г. Тютюнником за участю О. Довженка; сюжет фільму побудований як зібрання давніх переказів, починаючи від скіфських часів до визвольних змагань 1917-1919рр.; композиція складена із серії епізодів з української історії, що змінюють один одного (Гайдамаччина, Перша Світова війна, революція, індустріалізація, «золота лихоманка», індустріалізація, еміграція). Незмінним персонажем фільму є тисячолітній казковий дід, що упродовж віків зберігає скарби, заховані в Звенигорі; цей міфічний персонаж вільно пересувається скрізь простір і час, шукає «золотий вік» та перешкоджає всіляким загарбникам присвоїти собі скарби Звенигори. Скарби Звенигори, це, як позначено в титрах фільму «…политі кров'ю,… овіяні легендами… національні багатства країни», що віками лежать в українській землі.

Центральний епізод фільму показує збір урожаю. Колективна праця, як її зображує на екрані О. Довженко, підпорядковується єдиним ритмам й заворожує своєю красою. Вільна праця на землі, вільне володіння плодами власного труда, підпорядкованість життя ритмам природи, усе це подається на екрані як піднесена, але нездійсненна мрія українського селянства. Про це свідчать титри епізоду: «Отак би й жили й росли, як хліб у полі, якби…». Якби що? Режисер залишає питання відкритим. Вочевидь, якби не реалії історичного часу, котрі через війни та негаразди постійно порушували мирне життя хліборобів, спричиняли руйнацію та загибель людей. Існування в патріархальному часі, невміння з'ясувати справжні причини трагічних негараздів спонукали українських селян зашифрувати свої мрії у вигляді міфічної легенди про скарб Звенигори. Знайти скарб позначає «розірвати» міфічне коло патріархальної свідомості, подолати стихійність життя, змінити себе і стати, кінець-кінцем, новою людиною.

Відповідно до ідеологічних вимог часу, оновлення життя пов'язується у

фільмі з революцією та індустріалізацією країни. У цьому сенсі фільм містить обов'язкову для естетики соцреалізму частину, в якій «нове», позитивне протистоїть «старому», негативному. «Нове» показане на екрані через образи революційних битв, через заклики до збройного опору; мирні часи показані через труд шахтарів і робітників; показані епізоди культурного будівництва, масове навчання робітників та селян.

Образи «старого» підлягають сатиричному висміюванню; найбільш гостро ці образи подаються через тему еміграції та карикатурний образ старшого онука Павла. Отруєний «золотою лихорадкою» Павло гине, але перед своєю загибеллю обманює діда й провокує його на злочин. Підбурений онуком дід намагається закласти на рейках вибухівку, потім кидається назустріч потягу, убачаючи в машині казкове чудовисько. Діда рятує онук Тимош з товаришами, вони забирають старого на паровоз, пригощають чаєм, заспокоюють та беруть із собою в дорогу. Таким чином, у фінальному епізоді драматургічний конфлікт фільму набуває символічної розв'язки. Давній скарб Звенигори розкрився як вічний скарб духовності, людяності, творчої праці українського народу, націленої в майбутнє. Естетика фільму «Звенигора» може бути позначена як складна, синкретична й багатошарова. Настанови естетики соцреалізму у цьому фільмі перекликаються з настановами авангардної естетики, зокрема: знецінення минулого, натомість ціннісне значення руху в майбутнє, оспівування машинної цивілізації як запоруки щасливого майбутнього. Утім, творчий геній О. Довженка всебічно розширив змістовні межі естетики соцреалізму. Життєстверджуючий пафос і ліризм режисера, закоханого в красу української землі, співіснують з експресіоністичними мотивами. Свідченням тому є вишукана символіка фільму (таємний скарб як символ духовного багатства українського народу, «золотий вік» як символ вічної гармонії); міфологічні мотиви (вічна подорож крізь час і простір у пошуках щастя); звернення до архетипів української народної культури (тисячолітній дід, богатир-козак); оновлення героя через патетичний «прорив» у майбутнє. Тема еміграції у фільмі надана у сатиричному забарвленні, для чого використані засоби гротеску. Як кінорежисер О. Довженко використав у фільмі прийоми уповільненого монтажу, зіставлені з різкими переходами монтажних фраз, гру світла й тіні, незвичні ракурси, що надають додаткової загадковості екранним образам.

У підсумку зазначимо наступне. Дослідження естетичних аспектів українського авангардного кіно 20-х рр. XX століття здійснене не прикладі фільму О. Довженка «Звенигора». Цей фільм торкається суперечливих подій української історії; жанр фільму позначений самим режисером як кіно-поема; фільм відмічений експресією та міфотворчістю, котрі, з одного боку, споріднені естетичним настановам мистецтва європейського авангарду; з іншого ж боку, довженківська експресія та міфотворчість вкорінені в українській народній культурі; талант О. Довженка, засновника українського поетичного кіно, подолав жорсткий канон естетики соціалістичного реалізму; образність кіно-мови фільму «Звенигора», естетичні характеристики героїв допомогли

відтворити на кіноекрані високу драму людських почуттів на тлі непростих подій української історії; аналіз фільму «Звенигора» засвідчив багатство естетичного в українському авангардному кіно 20-х рр. XX століття через поєднання високого трагізму з м'яким гумором, через любов автора до своїх героїв, селян-трудівників, воїнів, дорослих і дітей.

Джерела

1. History Club. 1.08.2016. Alexander Dovzhenko, Zvenigora [Video]. YouTube. URL : https://www.youtube.com/watch?v=sYL5aK8Zku8

DOI : 10.5281/zenodo.17939284

РОЛЬ ОСВІТЛЕННЯ У ФОРМУВАННІ АТМОСФЕРИ ТА ЧИТАБЕЛЬНОСТІ ІГРОВОЇ ЛОКАЦІЇ

Шипко Іван [1], Кардашов Микола [2] [0000-0001-6369-3842]

[1] здобувач кафедри дизайну, Запорізький національний університет, Україна
ivanshypko@gmail.com
[2] викладач кафедри дизайну, Запорізький національний університет,
член Спілки дизайнерів України, Україна
kurator.design@gmail.com

Анотація. Стаття аналізує, як дизайн освітлення впливає на атмосферу та читабельність середовища у сучасних відеоіграх. На прикладі трьох ААА-проєктів—Horizon Forbidden West (2022), God of War: Ragnarök (2022) та Silent Hill 2 Remake (2024)—показано, що різні підходи до освітлення підтримують різні наративні та ігрові цілі. Ефективне освітлення поєднує атмосферну естетику з функціональним орієнтуванням гравця, використовуючи фізично-обґрунтований рендеринг, динамічні кольори та продуманий контраст. Воно не лише забезпечує видимість, а й формує емоційний тон, веде погляд, створює відчуття глибини та підсилює наратив. Порівняння жанрів показує, що survival horror спирається на темряву та мінімальне світло для підсилення вразливості, а екшн-пригоди — на яскраве багатошарове освітлення для чіткої навігації.

Ключові слова: освітлення, ігровий дизайн, атмосфера, читабельність локації.

Дизайн освітлення є одним із найпотужніших інструментів сучасної розробки ігор, впливаючи на сприйняття простору, навігацію та емоційне залучення гравця. У міру розвитку ігрових рушіїв та появи технологій на кшталт трасування променів і фізично-обґрунтованого рендерингу освітлення перетворилося з технічного елементу на ключовий засіб оповідання, формування настрою та візуальної комунікації. Актуальність теми зумовлена зростанням вимог до якості ігрових світів, і детальність освітлення напряму впливає на успіх проєктів. Наукова новизна роботи полягає у комплексному порівняльному аналізі стратегій освітлення в трьох ААА-проєктах різних жанрів—Horizon Forbidden West, God of War: Ragnarök та Silent Hill 2 Remake—із поєднанням технічного та художнього підходів. Дослідження

виявляє, як світло визначає атмосферу, веде увагу, формує глибину сцени, підсилює наративні акценти та адаптується під жанрові вимоги: від темряви і мінімалізму survival horror до багатошарового навігаційного освітлення в екшн-пригодах. Центральний фокус зосереджено на взаємодії інтенсивності світла, колірної температури та контрасту й тому, як їх поєднання впливає на сприйняття та поведінку гравця.

Дослідження ігрового освітлення розвивалося разом із технологіями, а сучасні студії звертають увагу на те, як світло впливає на емоції та сприйняття гравця. Візуальна композиція, включаючи розташування світла, кути, кольори, поле зору, рух, мають важливий вплив на те, як ігрові середовища сприймаються гравцями (300Mind Studio, 2024). Це розуміння стало фундаментальним у сучасних практиках розробки ігор.

Класична робота Birn (2014) заклала фундаментальні принципи цифрового освітлення, які залишаються актуальними й у сучасній ігровій індустрії. Автор підкреслює, що якісне світло — це не лише технічні налаштування, а й уміння керувати емоційним та візуальним сприйняттям сцени. Попри те, що методи створювалися для Pixar, вони ефективно працюють і в відеоіграх, де освітлення має постійно підлаштовуватися під рух і дії гравця.

У праці (Generalist Programmer, 2025) описано що світло в іграх впливає на те, як гравці приймають рішення і рухаються по ігровому світу. Люди природно тягнуться до добре освітлених місць і уникають темряви, і геймдизайнери використовують це, щоб направляти гравця та контролювати темп гри.

Також слід зазначити, що колір у ігровому освітленні сильно впливає на відчуття гравця. Яскраві та насичені кольори роблять сцену живою, а приглушені — більш спокійною. Теплі відтінки створюють відчуття затишку та близькості, тоді як холодні — додають відчуття строгості та відстороненості (Generalist Programmer, 2025). Художники використовують ці принципи, щоб через світло і колір викликати потрібні емоції та посилювати атмосферу гри.

Сучасні технології дозволяють змінювати інтенсивність світла за принципами фізично-реалістичного рендерингу. Це стосується не лише сонця та місяця, а й штучного освітлення в локаціях, таких як печери чи руїни, які гравці можуть досліджувати (PlayStation Blog, 2024). Завдяки PBR-технологіям матеріали у грі взаємодіють зі світлом більш коректно, що робить зображення реалістичним у будь-яких локаціях.

Особливо уважно взаємозв’язок між світлом і атмосферою досліджували в хоррор-іграх. Темрява передає відчуття небезпеки, як, наприклад, на локації Toluca Prison, де більшість часу гравець проводить у майже повній темряві (GamingBolt, 2024). Таке навмисне обмеження світла показує, що його відсутність сама по собі може стати частиною геймплею, створюючи напругу і відчуття вразливості.

Кожен проєкт демонструє свій підхід до створення настрою через світло. У

Horizon Forbidden West розробники використали хмарні та атмосферні системи для великих реалістичних просторів, застосовуючи теплі тони під час досліджень і холодніші у небезпечних місцях, що дає гравцям тонкі підказки про безпеку (PlayStation Blog, 2024). God of War: Ragnarök підкреслює міфологічну велич і драматизм, поєднуючи контрасти світла і тіні та практичні джерела світла з художнім заповненням для збереження читабельності та атмосфери. Silent Hill 2 Remake робить темряву ключовим елементом дизайну, обмежуючи видимість і створюючи напругу (GamingBolt, 2024).

Освітлення також виконує функціональні задачі. У Horizon Forbidden West воно привертає увагу до поверхонь для лазіння та квестових об'єктів. Яскраві шляхи і дверні прорізи сигналізують про просування вперед, тоді як темніші зони пропонують додаткове дослідження (Generalist Programmer, 2025). God of War: Ragnarök використовує подібні принципи у напівлінійних середовищах, підкреслюючи шлях за допомогою спрямованого світла і візуальних маяків. Silent Hill 2 Remake навмисне затемнює навігацію, створюючи психологічний дискомфорт, але гравець отримує контроль через ліхтарик.

Технічна реалізація також важлива для продуктивності. У Horizon Forbidden West використання PBR потребувало ребалансування біомів і поєднання статичного та динамічного світла для збереження реалістичності та продуктивності (PlayStation Blog, 2024). У God of War: Ragnarök сцени освітлюють багатьма шарами світла — головними та додатковими. Silent Hill 2 Remake оптимізував трасування променів і туман для підтримки атмосферної темряви без втрати продуктивності. Доречі цікавий факт про туман в оригіналі Silent Hill 2 (2001), консоль PlayStation 2 не могла одночасно відтворювати великі відкриті простори з детальними текстурами та високою частотою кадрів. Туман використовували, щоб приховати дальній план і складні об'єкти, зменшуючи навантаження на систему і дозволяючи грі працювати плавно, водночас створюючи потрібну атмосферу.

Порівняльний аналіз показує, що освітлення в іграх одночасно формує атмосферу, впливає на поведінку гравця та підтримує наратив, причому його ефективність залежить від узгодженості з жанром і технічними можливостями проєкту. Реалістичні підходи, як у Horizon Forbidden West, допомагають точніше сприймати простір; стилізоване, але контрольоване світло в God of War: Ragnarök демонструє, що можна поєднати атмосферність і читабельність; а Silent Hill 2 Remake доводить, що навіть обмежене освітлення може стати повноцінною механікою, яка створює напругу та емоційний вплив.

У підсумку можна зазначити, що освітлення є ключовим інструментом у геймдизайні, бо формує атмосферу, допомагає орієнтуватися й підсилює подачу сюжету. Аналіз трьох ігор показує, що ефективне світло має враховувати жанр, технічні можливості та потреби гравця. У підсумку освітлення виступає мовою гри, через яку вона передає настрій і керує досвідом гравця.

Літературні джерела

1. Birn, J. (2014). *Digital lighting and rendering* (3rd ed.). New Riders. URL : https://www.peachpit.com/store/digital-lighting-and-rendering-9780133439168
2. 300Mind Studio. (2024). Importance of lighting in game design: A detailed analysis. URL: https://300mind.studio/blog/lighting-in-game-design/
3. Generalist Programmer. (2025). Game lighting design: Complete visual guide 2025. URL: https://generalistprogrammer.com/tutorials/game-lighting-design-complete-visual-guide-2025
4. GamingBolt. (2024). What made Silent Hill 2 Remake our game of the year 2024. URL: https://gamingbolt.com/what-made-silent-hill-2-remake-our-game-of-the-year-2024
5. PlayStation Blog. (2024). Horizon Zero Dawn Remastered: A deep dive into its enhancements. URL: https://blog.playstation.com/2024/10/17/horizon-zero-dawn-remastered-a-deep-dive-into-its-enhancements/

DOI : 10.5281/zenodo.17939345

СОЦІАЛЬНА АНГАЖОВАНІСТЬ ЯК ЕСТЕТИЧНИЙ ПРИНЦИП У МОДІ XXI СТОЛІТТЯ

Юхимчук Анастасія [1] [0000-0001-9345-6039], Пашкевич Калина [2] [0000-0001-6760-3728], Черевко Андрій [3]

[1] аспірантка факультету дизайну, асистентка кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
yukhymchuk.ao@knutd.edu.ua
[2] докторка технічних наук, професорка, деканка факультету дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
pashkevich.kl@knutd.edu.ua
[3] здобувач, Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Анотація. У статті досліджено феномен соціально ангажованої моди XXI століття, яка формує нові стандарти краси та розширює межі дизайну. Проаналізовано приклади колекцій відомих дизайнерів, які трансформують соціальні, екологічні та культурні проблеми у художні образи. Висвітлено роль показів мод як інструменту самовираження, соціальної критики та етичної взаємодії дизайнера й аудиторії.

Ключові слова: соціальна ангажованість, дизайн одягу, колекція, бренд, сучасна мода, естетика.

Вступ. Мода XXI століття перестала бути лише про форму, кольори чи силует. Сьогодні вона стала справжньою мовою соціального висловлювання. Сучасні дизайнери поєднують естетичну цінність одягу з ідеями соціальної відповідальності, інклюзивності та сталого розвитку, використовуючи подіуми як платформу для трансляції соціально ангажованих повідомлень.

Огляд літератури. У статті Квасниці (2013) мода розглядається як складова політичного процесу. Автор аналізує взаємодію моди та політики, показуючи, що політичні події впливають на формування модних тенденцій, а сам одяг може слугувати засобом політичного висловлювання. Покази колекцій у цьому контексті виступають ефективним інструментом соціального та політичного впливу.

Інший аспект проблеми розглянуто у контексті екологічного дизайну одягу (Гахова, 2022). Дослідниця аналізує концептуальні підходи до формування еко-естетики, вплив соціокультурних чинників на розвиток екологічного

напряму в моді, а також сучасні практики створення одягу зі сталих матеріалів і впровадження принципів уповільненої моди.

Поряд із політичними та екологічними аспектами, дослідники приділяють увагу й соціокультурним трансформаціям. Копилова (2017) аналізує, як мода відображає трансформацію гендерних ідентичностей, популяризує андрогінність і стиль унісекс, підкреслюючи її роль як інструменту саморепрезентації. Yukhymchuk і Pashkevych (2024) досліджують як покази мод транслюють соціальні і культурні теми, зокрема тему військових конфліктів.

Таким чином, у межах проаналізованих джерел поза увагою залишається естетичний аспект соціальної ангажованості – тобто, як саме дизайнери виражають соціальні ідеї в моді XXI століття. Недостатньо досліджено роль показів мод як засобу поширення соціально ангажованих ідей, а також взаємодію дизайнера й аудиторії як співтворців соціального змісту та естетичних цінностей сучасної моди.

Основний текст. Слово «ангажованість» запозичене з французького *engagement* і означає «залучення», свідому участь у суспільному або культурному процесі (Великий тлумачний словник сучасної мови, n.d.). У мистецтві ангажованість вказує на активну позицію автора у суспільних процесах через творчість. Тоді як у сучасній сфері моди соціальна ангажованість проявляється в поєднанні естетичної цінності з етичними ідеями, що дозволяє одягу виступати як засіб соціальної комунікації.

У XXI столітті традиційна концепція краси «заради краси» поступово змінилася на принцип «краси з метою» (Червінська, 2023). Дизайнери почали перетворювати соціальні проблеми на естетичні образи. Першопрохідцем у цьому можна вважати дизайнера Alexander McQueen, який у колекції «Dante» AW 1996 (рис. 1, а) почав використовував драматичну сценографію та провокативні образи моделей для критичного переосмислення традиційних уявлень про мораль, релігію та загробне життя, поєднуючи їх із реаліями насильства, конфліктів і соціального занепаду, організувавши показ у секуляризованій церкві Лондона. Ця колекція закріпила за дизайнером репутацію «скандальний геній» моди та стала ключовим моментом у розвитку подіумних показів як інструменту культурного та політичного коментаря (Squint Magazine, 2025).

Подібні підходи до моди продовжилися і в пізніших роботах дизайнера. Зокрема, колекція Alexander McQueen FW 2009 (рис. 1, б), відома як «The Horn of Plenty», демонструє трансформацію сміття та утилізованих матеріалів у конструкції одягу, поєднуючи крій із соціально-політичними коментарями. Показ характеризувався театралізованими образами моделей, гротескним макіяжем і драматичною сценографією, що підкреслювала критичне осмислення споживацької культури та пострецесійних соціальних явищ. Колекція привернула увагу дослідників і критиків як приклад моди, здатної перетворювати утилітарні об’єкти на носії естетичного та культурного сенсу,

акцентуючи увагу на проблемі надспоживання (Alexander McQueen, n.d.).

У подібному ключі колекція Bethany Williams AW16 «Breadline» (рис. 1, в) привертає увагу до пошуку рішень проблеми прихованого голоду у Великій Британії та демонструє стійкі моделі виробництва на основі циркулярної економіки. Вона створена з відходів домогосподарств, переробленого картону та органічних матеріалів, оброблених традиційними ремісничими методами (ткацтво, вишивка, в'язання), інтегруючи соціальну відповідальність і екологічність (Not Just A Label, n.d.).



а) б) в)

г) д) е)

Рисунок 1. Соціальна ангажованість в колекціях XXI ст.: а) Alexander McQueen, AW 1996 «Dante»; б) Alexander McQueen, FW 2009 «The Horn of Plenty»; в) Bethany Williams, AW16 «Breadline»; г) Kevin Germanier, FW 2025 Couture «Les Joueuses»; д) Tolu Coker, AW 2021 «SORO SOKE: Diaspora '68»; е) Matières Fécales, SS 2026 «Hannah»

Наступним прикладом соціально ангажованої моди є колекція Kevin Germanier FW 2025 Couture «Les Joueuses» (рис. 1, г), у якій концепція haute couture поєднується з екологічною відповідальністю, інклюзивністю та глобальною культурною взаємодією. Використання виробничих відходів для кульок, перероблених матеріалів з Євробачення і пір'я, здатного повторно інтегруватися у майбутні колекції, втілює принципи циркулярної економіки та критикує модель надспоживання. Фінальний мінімалістичний образ із переробленого японського паперу підкреслює можливість створення високої моди без надмірного декорування, а залучення майстрів із В'єтнаму, Філіппін та Індії акцентує увагу на міжкультурній співпраці й етичному вимірі сучасного модного виробництва (Dang, 2025).

У цьому контексті увагу привертає творчість Tolu Coker, яка розвиває концепцію соціально ангажованої моди через дослідження діаспоральної ідентичності, соціально-політичних подій, а також принципів сталого розвитку. Дизайнерка презентувала унісекс-колекцію AW 2021 «SORO SOKE: Diaspora '68» (рис. 1, д) концепція якої сформована під впливом протестів 2020 року (#EndSARS) та подій біля воріт платної дороги Леккі в Нігерії. Колекція репрезентує моду як інструмент соціальних змін, поєднуючи політичний контекст із візуальним архівуванням досвіду нігерійської діаспори. Сценографія показу відтворювала інтер'єр вітальні британсько-нігерійської родини кінця 1960–70-х років, спираючись на музику, моду, кіно та культурні коди того періоду (Hunter Sistersets, nd).

Колекція SS 2026 «Hannah» бренду Matières Fécales (рис. 1, е) є дослідженням соціальної та естетичної концепції самовираження через провокативний і авангардний дизайн. Колекція поєднує елементи haute couture образів, панк-естетику та сюрреалістичні декоративні прийоми, створюючи широкий спектр силуетів і текстур, які руйнують традиційні уявлення про красу та гендерні стандарти. Центральною темою показу є взаємодія між індивідуальністю, соціальною ідентичністю та художньою провокацією: використання моделей різного віку, раси та форм тіла демонструє інклюзивність та прагнення до рівності, а екстремальний макіяж і театралізовані образи слугують засобом вираження ідеї свободи, сміливості та автентичності. Колекція також інтегрує концепцію циклічності життя і смерті, натхненну символікою троянди, що підкреслює поєднання естетичного та філософського наративу в рамках модного перформансу (Bateman, 2025).

Висновки. Таким чином, проведений аналіз демонструє, що сучасна соціально ангажована мода XXI століття поєднує естетичну цінність із соціальною, політичною та культурною тематикою, трансформуючи подіумні покази у платформу для комунікації та культурного коментаря. Дизайнери перетворюють соціальні проблеми, екологічні виклики та питання гендерної рівності на художні образи, використовуючи драматичну сценографію, авангардні силуети та інклюзивність моделей. При цьому особлива роль

відводиться взаємодії дизайнера й аудиторії як співтворців сенсу, що підкреслює колекції як інструмент соціальних змін і етичного самовираження. Отже, сучасна мода постає не лише як засіб естетичного задоволення, а як складний соціально-культурний феномен, здатний впливати на суспільні уявлення про красу, ідентичність та соціальну відповідальність.

Літературні джерела

1. Квасниця, Р. (2013). Заангажованість моди політикою та роль політики в моді. Вісник Львівської національної академії мистецтв, (50), 88-95. DOI: 10.37131/2524-0943-2023-50-1-10
2. Гахова, А. Ю. (2022). Дизайн екологічного одягу: ґенеза, концепції, новації. [Кандидатська дисертація, Харківська державна академія дизайну і мистецтв]. Академічні тексти України. URL : https://uacademic.info/ua/document/0822U100442
3. Yukhymchuk, A., & Pashkevych, K. (2024). Inclusivity and diversity as social contexts in the work of fashion designers. Theory and Practice of Design, (33), 277–285. DOI: 10.32782/2415-8151.2024.33.29
4. Копилова, Н. О. (2017). Гендерна ідентичність у соціокультурному контексті сучасності: трансформація сприйняття «чоловічого» та «жіночого» в культурі. Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences, V (20), 35-40.
5. Великий тлумачний словник сучасної мови. (nd). Ангажованість. URL : https://slovnyk.me/dict/vts/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%B0%D0%B6%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C
6. Червінська, Н. (2023). Переосмислення краси в сучасному світі: як бренди можуть втілювати нове бачення. *Блог Deposit Photos.* URL : https://blog.depositphotos.com/ua/pereosmislennya-krasi.html
7. Squint magazine. (2025). The “Dante” collection by Alexander McQueen. URL : https://www.squintmagazine.com/post/the-dante-collection-by-alexander-mcqueen
8. Alexander McQueen. (nd). The Horn of Plenty. URL : https://lee-alexander-mcqueen.tilda.ws/the-horn-of-plenty
9. Not Just A Label. (nd). Bethany Williams Designer Brand & Products. URL : https://industry.notjustalabel.com/bethany-williams
10. Dang, K. (2025). Kevin Germanier Fall-Winter 2025 Couture: “Les Joueuses” Blends Joy, Rebellion, and Responsibility. The Messy Muse. URL : https://themessymuse.com/kevin-germanier-fall-winter-2025-couture-les-joueuses-blends-joy-rebellion-and-responsibility/
11. Hunter Sistersets. SORO SOKE. (nd). URL : https://huntersistersets.com/work/tolu-coker-i-soro-soke
12. Bateman, K. (2025). Matières Fécales is Breaking the Rules of Paris Fashion Week. *10 Magazine USA.* URL : https://usa.10magazine.com/matieres-fecales-ready-to-wear-ss26/

DOI : 10.5281/zenodo.17939375

ДОСЛІДЖЕННЯ НАПРЯМУ ЯПОНІЗМ У КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ XIX-XX СТОЛІТЬ

Яценко Марина [1] [0000-0002-6983-4332], Старинська Ліана [2]

[1] кандидатка технічних наук, доцентка,
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
yacenko.mv@knutd.com.ua
[2] здобувачка, Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
lianastarynskaya@gmail.com

Анотація. Стаття розглядає японізм XIX–XX століть як культурний і естетичний феномен, що суттєво та тривало вплинув на сучасний дизайн одягу. У ній проаналізовано провідні принципи японської візуальної традиції — асиметрію та конструктивні засади кімоно. Підкреслюється, що сучасний японізм проявляється не лише в декоративних елементах, а й у концептуальних підходах, інноваційних рішеннях та екологічній спрямованості модної індустрії.

Ключові слова: японська естетика, дизайн одягу, кімоно, японізм, сучасна мода, культурний вплив, sustainable fashion.

Вступ. Японізм виник у Європі в середині XIX століття після відкриття Японії для міжнародної торгівлі й суттєво вплинув на розвиток мистецтва, архітектури та моди. Європейців вразили японські укійо-е, тканини, кімоно, кераміка, лакові вироби та паперові віяла. Художники й дизайнери зверталися до японської естетики, шукаючи альтернативу академічним канонам, що домінували наприкінці XIX — на початку XX століття, і таким чином формували нову художню мову. Вони побачили в японській культурі іншу модель світосприйняття — асиметричну, лаконічну, витончену у своїй простоті. Згодом японізм став одним із ключових чинників розвитку модерністичних напрямів у дизайні одягу, поступово трансформуючи традиційні європейські форми.

У XX столітті вплив Японії посилився завдяки появі новаторських дизайнерів, які докорінно переосмислили західні уявлення про красу, пропорції та матеріальність. На початку XXI століття японізм перетворився на глобальний культурний код, що виходить за межі конкретних стилістичних рішень. Він став концептуальним інструментом, який дає змогу дизайнерам по-новому

осмислювати конструкцію одягу, етичні принципи модного виробництва та взаємодію людини з матеріальним середовищем (Black, 2015).

Мета дослідження. Метою цієї статті є аналіз історичних основ японізму та висвітлення способів, якими його естетичні, філософські й технологічні принципи інтегруються в сучасний дизайн одягу.

Теоретична частина. Найяскравішими представниками художнього японізму стали імпресіоністи й постімпресіоністи — Клод Моне, Едгар Дега та Вінсент ван Гог. Вони перейняли у японського мистецтва ключові принципи композиції: площинність зображення, діагональні побудови, відсутність лінійної перспективи, зосередженість на деталях і фрагментарності. Згодом ці ж композиційні підходи почали застосовувати й європейські модельєри, що сприяло появі моди з характерним японським орнаментом, посиленою увагою до кольору та силуету. У декоративно-прикладному мистецтві японізм проявився у стилі модерн. Його основні риси — хвилясті лінії, природні мотиви, лаконічні форми — перегукуються з естетикою японської графіки. Дизайнери інтер'єрів, меблів і текстилю знаходили в японському мистецтві нове джерело натхнення, яке значно відрізнялося від традиційних європейських класичних орнаментів.

Вивчення японізму в моді демонструє широкий спектр способів переосмислення японської естетики протягом століть. Уже наприкінці XIX століття японські форми одягу вплинули на європейську моду, сприяючи відмові від корсетних конструкцій і розвитку вільних силуетів. Японська естетика спирається на кілька основних принципів — простоту, природність, асиметрію, повагу до матеріалу та прийняття недосконалостей. Саме вони вплинули на формування модерну й стали фундаментом для багатьох сучасних дизайнерів. Тоді як західний костюм тривалий час спирався на складні конструкції, що підкреслювали тіло через жорсткі форми, японська традиція розглядає одяг як елемент, який змінює контури постаті, роблячи її більш андрогінною та позбавленою чітких гендерних ознак. У сучасному дизайні цей підхід сприяв розвитку моделей із вільними об'ємами, багатошаровими структурами й асиметричними рішеннями. Тенденції до спрощення форми та мінімалізму помітні в колекціях багатьох європейських і американських брендів, що свідчить про глобальний масштаб японського впливу.

Кімоно вважають одним із найвпливовіших символів японського дизайну. Його конструкція, що складається з прямокутних полотен, стала альтернативою західній системі крою. На відміну від складних лекал, кімоно пропонує логічну структуру та ощадливе використання тканини. У XX столітті європейські митці активно застосовували плаский крій у живописі та моді, демонструючи можливості вільних форм і спрощених пропорцій. Вони сприймали одяг як об'єкт мистецтва, а не як засіб акцентування фігури, та часто використовували тканини з традиційними японськими мотивами. Саме японізм допоміг японським дизайнерам вийти на світову арену та продовжувати впливати на

західні уявлення про одяг до сьогодні (Dalby, 2001). Японізм став символом модної деконструкції як у період свого становлення, так і в сучасному контексті. Дизайнери на кшталт Рей Кавакубо відмовляються від звичних концепцій одягу, створюючи форми, що провокують, руйнують симетрію та ставлять під сумнів ідею гармонійних пропорцій (Eisenman, 2013). У 1980-х роках її колекції шокували європейську публіку та визначили новий напрям авангардного дизайну.

Однією з найважливіших тенденцій сьогодення є екологічність та етичний підхід у модній індустрії. Японська культура традиційно орієнтується на раціональне використання матеріалів. Повага до речей, що була властива як японцям, так і європейцям, які перешивали старі кімоно для створення нового одягу, вплинула на розвиток сучасної концепції sustainable fashion. У той час японські тканини вважалися унікальними, завдяки чому західні модники могли експериментувати зі стилем (English, 2011). Японський підхід до текстилю, який передбачає продовження життєвого циклу речей, став основою створення нових матеріалів, технологій переробки та зменшення відходів. Зростання зацікавлення новими тканинами, привезеними з Японії, а також популярність дерев'яних гравюр укійо-е сприяли появі поваги до інноваційних матеріалів і поверненню до індивідуалізованого стилю (Fletcher, 2014). Сучасна мода вирізняється активним культурним обміном. Японізм уже не сприймають як просто «екзотичний вплив» — він перетворився на інструмент концептуального мислення. Дизайнери з усього світу — від Європи до Південної Америки — звертаються до японської естетики як до моделі для творчих підходів (Kawamura, 2016). Наприклад, бельгійський авангардист як Martin Margiela неодноразово підкреслював вплив японських дизайнерів та естетики японізму на свою роботу.

Висновки. Японізм сформував естетичні засади, що стали невід'ємною частиною модерну та сучасного дизайну одягу. Його вплив відчутний не лише у формотворчих і декоративних рішеннях, а й у філософських підходах та технологічних інноваціях. Завдяки японізму з'явилися нові силуети, нові способи взаємодії одягу з тілом, а також екологічно орієнтовані методи виробництва. Історичний японізм позначився на сучасній моді через трансформацію базових принципів формоутворення, що проявляється у переосмисленні силуетів, використанні асиметрії та багатошаровості. Традиційні японські текстильні техніки стали основою для інноваційних матеріалів, у яких поєднано ремісничі підходи та цифрові технології. Сталий дизайн, що набуває все більшого значення в глобальній модній індустрії, значною мірою спирається на японські етичні уявлення про цінність речей. Отже, японізм постає не лише як історичне явище, а й як феномен, що формує сучасне дизайнерське мислення.

Літературні джерела

1. Black, S. (2015). A History of Fashion. Bloomsbury. DOI : 10.5040/9781474260424
2. Dalby, L. (2001). Kimono: Fashioning Culture. University of Washington Press. URL : https://uwapress.uw.edu/book/9780295981555
3. Eisenman, S. (2013). Nineteenth-Century Art: A Critical History. Thames & Hudson. DOI : 10.5040/9781350983452
4. English, B. (2011). Japanese Fashion Designers: The Work and Influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo. Berg. DOI : 10.2752/9781847887357
5. Fletcher, K. (2014). Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys. Routledge. DOI : 10.4324/9781315841017
6. Kawamura, Y. (2016). Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies. Bloomsbury. DOI : 10.5040/9781474286073

DOI : 10.5281/zenodo.17939404

ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ТВОРЧОСТІ МИТЦІВ АР-НУВО ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ЖІНОЧОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ

Яценко Марина [1] [0000-0002-6983-4332], Андрієнко Дар'я [2]

[1] кандидатка технічних наук, доцентка кафедри мистецтва та дизайну костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
yacenko.mv@knutd.edu.ua
[2] здобувачка кафедри мистецтва та дизайну костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
andriienko.ds@knutd.edu.ua

Анотація. Період Ар-нуво досі має вплив на дизайнерів, на модних показах помічено багато рис, притаманних цьому стилю. Мета роботи полягає в розробці власної авторської колекції жіночого одягу. Проаналізовано стиль Ар-нуво, а саме досліджено художників, які працювали в різних галузях, їх джерела натхнення, внесок у мистецтво, вплив науково-технічних інновацій та доробки творчих особистостей. Увагу було зосереджено на творчості таких митців: Маргарет Макінтош, Обрі Бердслі, Вільям Морріс, Альфонс Муха, Рене Лалік. Визначено запит споживачів, асортимент одягу серед нового сезону весна-літо 2026, виявлено тенденції, притаманні модерну. Підсумовано тренди, концепції минулого та сучасності, зібрано достатню кількість джерел для формування ідеї колекції, її розділено на модельні ряди, з п'яти тем: повсякденний, урочистий, круїзний, білизняний, верхній одяг.

Ключові слова: Ар-нуво, колекція, модельний ряд, індустрія моди, тенденції.

Виявлено, що стиль Ар-Нуво, що виник на зламі XIX-XX століть, став одним із найяскравіших етапів у розвитку європейського мистецтва. Проведено аналіз актуальних напрямків у споживчому секторі та асортиментних позицій одягу на період весна-літо 2026 року, поширені силуети, кольорову гаму, види оздоблення, стилізацію образів, взаємодію між собою елементів, порівняно концепції того періоду та сучасності. Тенденції сезону демонструють очевидне тяжіння до естетики Ар-Нуво, переосмисленої через призму сучасності. Відродженню ручної праці, розвиток ремесла, використання природних мотивів, плавні лінії, силуети та легкість руху тканини символізують пошук єдності людини з природою, потребу у внутрішній рівновазі та гармонії.

Індустрія моди поступово відходить від масового виробництва та споживання, повертаючись до ідей усвідомленості, стійкості та гармонії. Популярності набувають вироби ручного ткацтва, вишивки, в'язання, природне фарбування тканин. Ця тенденція є продовженням ідей руху «Мистецтво та ремесла», який виник в Англії в XIX столітті, та був поширений зусиллями Вільяма Морріса до 1880-х років, а також транслював новий погляд на створення декоративно-прикладного мистецтва по всій Європі. Тодішнє молоде покоління виявляло значний інтерес до цих ідей і продовжувало їх активно підтримувати та поширювати. У 1882 році було організовано Гільдію ремісників «Сенчурі», англійським архітектором і дизайнером Артуром Гейґейтом Макмурдом. Це угрупування ставило за мету стерти межі між образотворчим та декоративним мистецтвом, а також було відроджено мистецтво ручного друку. Ідея було підтримана багатьма, як професійними художниками, так і інтелігенцією (Encyclopædia Britannica, 2025). Акцент на використанні різноманітних ремесл допоможе розв'язати кризу ідентичності, яка наразі виникає серед брендів одягу. Подібні до Ар-нуво тенденції помічено в брендах: Chanel, Jean Paul Gaultier, Balmain, Maison Margiela, Acne Studios, Mugler, Nanushka, Max Mara, Dior, Dries Van Noten, Alaïa, Proenza Schouler, Giorgio Armani, Calvin Klein тощо. Наприклад, Бренд CHANEL інтегрує у свої колекції легкі, прозорі тканини, природні гармонічні кольори, рослині мотиви, у якості об'ємного декору, асиметричні лінії низу (рис. 1).



Рисунок 1. Бренд CHANEL, колекція весна-літо 2026. Vogue UA (2026)

Деякі образи мають оздоблення бісером, лелітками, що підтверджує великий відсоток ручної праці. Загалом образи мають вільний крій, деякі з них натхненні японським одягом. Серед матеріалів помічено велику кількість шифону та шовку.

Врахувавши всі принципи митців періоду Ар-нуво, було розроблено авторську колекцію жіночого одягу, де кожен модельний ряд був натхнений митцем модерну: повсякденний – Альфонсом Мухою, урочистий (рис. 2) – Маргарет Макінтош, круїзний – Рене Лалік, білизняний – Обрі Бердслей, верхній одяг – Вільямом Моррісом.



Рисунок 2. Ескізи урочистого модельного ряду авторської колекції одягу

Кольорова гама обрана за принципами модерну – у природних відтінках, які відрізняються в залежності від стилю робіт обраного, як джерело натхнення художника. Вона демонструє м'які, пастельні тони, притаманні художникам: від соковитих теплих відтінків бежевого, кремового та світло-коричневого до оливкового, насиченого шоколаду. Палітра є стриманою, проте багатогранною, з м'якими, ледь відчутними змінами відтінків. Кольори делікатно доповнюють

один одного, формуючи м'які, ненав'язливі контрасти, що цілком відповідає естетиці модерну.

Співзвучність ансамблю, що виникає завдяки повторенню мотивів – чітких натисків, плавно окреслених форм, м'яких зборок, низки елементів, що переходять один в одного. Наприклад, у круїзному модельному ряді силуети рухливі, з ефектом «плинності» – тканина реагує на вітер чи воду. Використані напівпрозорі матеріали, мерехтливі поверхні, які нагадують емаль і скло у творах Лалік (рис. 3).



Рисунок 3. Ескізи круїзного модельного ряду авторської колекції одягу

Висновок. Було проведено глибоке вивчення стилістики Ар-нуво, часу виникнення стилю, домінуючих концепцій, творчості митців, угрупувань та бізнес компаній. На базі зібраної інформації сформовано цілісний гардеробний ряд, що охоплює п’ять окремих напрямів: одяг на щодень, урочистий, круїзний, спідня білизна та верхній одяг. Модельні ряди об’єднує кольорова гамма, асиметричні силуети, використання напівпрозорих тканин, рослинні та тваринні мотиви, подібні способи оздоблення.

Літературні джерела

1. Encyclopædia Britannica. (2025, November 11). Arts and Crafts movement. URL: https://www.britannica.com/art/Arts-and-Crafts-movement
2. Vogue UA. (2026). Chanel весна–літо 2026. URL: https://vogue.ua/collections/chanel-vesna-lito-2026-9261.html

DOI : 10.5281/zenodo.17939424

ВІЗУАЛЬНІ ЧИННИКИ ВПЛИВУ РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТА НА СПОЖИВАЧА: ПСИХОЛОГІЯ КОЛЬОРУ, КОМПОЗИЦІЇ ТА ТИПОГРАФІКИ

Яцун Ельвіра [1], Базилюк Ельвіра [2]

[1] здобувачка кафедри дизайну, Хмельницький національний університет, Україна
elaela674@gmail.com
[2] кандидатка технічних наук, доцентка кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет, Україна
bazyliukel@khmnu.edu.ua

Анотація. У тезі досліджуються ключові візуальні механізми впливу рекламного плаката на споживача в контексті сучасного дизайн-середовища та цифрових комунікацій. Особлива увага приділяється психологічним аспектам сприйняття кольору, композиційної організації та типографічних рішень, які визначають рівень залучення, емоційний відгук та ефективність рекламного повідомлення. На основі огляду сучасних досліджень аналізується роль кольору як інструмента емоційного кодування, вплив композиційної структури на напрям погляду користувача, а також функціональні та естетичні властивості шрифтових виборів. Окремо розглядається застосування AI-генеративних технологій у створенні плакатів та їх вплив на візуальну мову реклами.

Ключові слова: візуальна комунікація, дизайн плакатів, психологія кольору, композиція, типографіка, генеративна штучна інтелігенція.

Рекламний плакат залишається одним із найстійкіших та найефективніших форматів візуальної комунікації, попри розвиток цифрових і іммерсивних технологій. Його вплив визначається взаємодією кольору, форми, шрифту та композиційної логіки, які у комплексі формують перше враження та спрямовують поведінкову реакцію споживача. Сучасні дослідження підкреслюють необхідність вивчення психологічних закономірностей сприйняття, оскільки саме вони забезпечують ефективність візуального повідомлення (Lidwell et al., 2010). У цифрову епоху значення плаката трансформується: додаються мультимедійність, динаміка та можливості генеративних систем, проте базові принципи впливу залишаються актуальними.

Візуальні механізми впливу рекламного плаката базуються на системному поєднанні психологічних закономірностей сприйняття та дизайн-принципів. Ефективність плаката залежить від того, наскільки точно дизайнер враховує особливості роботи людської зорової системи, роль емоцій у прийнятті рішень та когнітивні патерни, що визначають швидкість і якість обробки інформації.

Дослідження у сфері візуальної психології демонструють, що до 90% первинного враження про об'єкт формується на основі кольорового сигналу, композиційних домінант та типографічних акцентів (Lidwell et al., 2010). Саме тому рекламний плакат — як статичний, лаконічний та сконцентрований формат — повинен створювати сильний перцептивний імпульс у межах перших секунд взаємодії.

Колір виконує роль первинного маркера емоційної інформації. Психологічні моделі Ou et al. (2004) демонструють кореляцію між відтінками та емоційними характеристиками, такими як «спокій — збудження», «м'якість — жорсткість», «тепло — холод». У рекламному плакаті ці характеристики формують підґрунтя для створення візуального тону бренду.

Важливим є також культурний контекст: значення кольорів суттєво варіюється між культурами, що впливає на інтерпретацію рекламних повідомлень (Madden et al., 2000). У глобальній візуальній комунікації дизайнер має застосовувати універсальні кольорові схеми або адаптувати їх під конкретні аудиторії.

З технічного боку, колір допомагає формувати ієрархію, спрямовувати увагу, створювати ритм та візуальний контраст. Використання AI-генеративних систем додає можливість створювати складні кольорові палітри, що базуються на даних про поведінкові реакції цільової аудиторії.

Композиція визначає спосіб, у який погляд глядача рухається плакатом. Принципи гештальту — близькість, подібність, замкненість, фігура-фон — описують закономірності, що допомагають мозку швидко структурувати візуальну інформацію (Arnheim, 2004).

У рекламному плакаті ці принципи забезпечують чітку ієрархію інформації, швидке виділення головного повідомлення, зменшення когнітивного навантаження, впізнаваність бренду та символіки.

Окрім того, композиція має будуватися з урахуванням «зони первинного фокусу», тобто області, на яку глядач дивиться першою (зазвичай ліво-верх або центр). Цей аспект активно використовується у нейромаркетингових дослідженнях, що аналізують патерни руху погляду.

AI-алгоритми дедалі частіше застосовуються для автоматичного аналізу композиційної ефективності, оцінюючи такі характеристики, як контрастність, симетрія, баланс, візуальний потік.

Типографіка у рекламному плакаті виконує одночасно інформативну та

емоційну функцію. Згідно з Bringhurst (2012), шрифт формує характер повідомлення, задає темп читання та впливає на рівень довіри до бренду.

У плакатному дизайні важливими є такі параметри, як контраст шрифтових груп, читабельність на відстані, узгодженість шрифту з кольором та композицією, динаміка форми (кутові, округлі, гострі елементи).

Сучасні цифрові інструменти дозволяють використовувати змінні шрифти (variable fonts), які адаптуються під різні медіаформати та рівні насиченості. Це створює можливості для персоналізації, що є критичним фактором у рекламних комунікаціях.

Ефективний рекламний плакат виникає лише тоді, коли колір, композиція та шрифт працюють як єдина система. Вони формують когнітивний сценарій сприйняття, від первинного емоційного сигналу до зчитування сенсового ядра повідомлення. У практиці дизайну важливо забезпечити узгодженість ритму та масштабу елементів, оптимальне співвідношення інформації та «повітря», однозначність зчитування ключового меседжу, візуальну впізнаваність бренду, та психологічний комфорт та уникнення перевантаження.

За допомогою генеративних AI-систем стає можливим автоматизувати частину цього процесу, створюючи сотні варіантів плакатів з різними композиційними сценаріями й варіаціями кольору. Дослідники (Schmidt & Ng, 2023) наголошують, що такі інструменти не замінюють дизайнерську інтуїцію, але підсилюють аналітичну точність і дозволяють тестувати візуальну ефективність у реальному часі.

Психологія кольору та її значення у дизайні детально досліджені в роботах Ou et al. (2004) та Madden et al. (2000), які демонструють залежність емоційних реакцій від кольорових схем. Композиційні принципи, такі як баланс, домінанта та ієрархія, висвітлюються у дослідженнях Arnheim (2004), що пояснюють процес зорового сканування. Типографіка у комунікаційному дизайні розглядається Bringhurst (2012), який підкреслює вплив шрифтових особливостей на читабельність та характер повідомлення. Використання генеративного контенту та алгоритмічного дизайну активно аналізується сучасними авторами (Schmidt & Ng, 2023; Cascone, 2019), які відзначають зміни у візуальній культурі та творчих практиках. Кольорові рішення у рекламному плакаті формують первинне емоційне сприйняття та здатні викликати як імпульсивну, так і раціональну реакцію (Madden et al., 2000). Вибір кольорів визначає характер бренду та підсилює комунікативний меседж. Композиція виконує спрямувальну функцію: розташування елементів керує рухом погляду, забезпечує логіку читання та зменшує візуальний шум. Застосування принципів гештальту дозволяє створювати структури, що легко сприймаються користувачем (Arnheim, 2004). Типографіка є носієм як інформації, так і емоційної тональності. Шрифти впливають на довіру, читацький комфорт і впізнаваність стилю бренду (Bringhurst, 2012). У сучасній практиці все ширше використовуються змінні шрифти та генеративні типографічні алгоритми.

Інтеграція AI-інструментів у процес створення плаката відкриває нові можливості, зокрема моделювання візуальних образів, адаптацію композиції та персоналізований дизайн, що підсилює точність впливу на цільову аудиторію (Schmidt & Ng, 2023).

Літературні джерела

1. Arnheim, R. (2004). Art and visual perception: A psychology of the creative eye. Berkeley: University of California Press.
2. Bringhurst, R. (2012). The elements of typographic style. Vancouver: Hartley & Marks.
3. Cascone, S. (2019). The art world and AI: A new era of generative visuals. *Journal of Digital Culture*, 12(3). DOI : 10.1162/digc_a_00045
4. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design*. Beverly: Rockport Publishers.
5. Madden, T. J., Hewett, K., & Roth, M. S. (2000). Managing images in different cultures: A cross-national study of color meanings and preferences. *Journal of International Marketing*, 8(4), 90–107. DOI : 10.1509/jimk.8.4.90.19795
6. Ou, L.-C., Luo, M. R., Woodcock, A., & Wright, A. (2004). A study of colour emotion and colour preference. *Color Research & Application*, 29(3), 232–240. DOI : 10.1002/col.20010
7. Schmidt, V., & Ng, L. (2023). Generative AI in visual communication design. *Design Studies*, 85, 101168. DOI : 10.1016/j.destud.2023.101168

DOI : 10.5281/zenodo.17939484

MODERN APPROACHES TO COMMEMORATIVE PRACTICES

Vynogradova Anna [1, 2 [0000-0001-6981-3614]], Chemerys Hanna [2, 3, 4, 5 [0000-0003-3417-9910]]

[1] Designer, Olympic Entertainment Group, Tallinn, Estonia,
vinogradova.as@gmail.com
[2] member of Ukrainian Design Union
[3] PhD, Associate Professor, Head of Department of Design,
Zaporizhzhia National University, Ukraine
Anyta.Chemeris@gmail.com
[4] associate researcher, CEFRES
(French Research Center in Humanities and Social Sciences), the Czech Republic
[5] visiting researcher, Indiana University, USA

Abstract. This paper examines contemporary approaches to commemorative practices, emphasizing their transformation in response to socio-political changes, digital media, and evolving collective memory frameworks. The study analyzes both official and grassroots commemorative practices, highlighting the role of interactive, digital, and spatial forms of memorialization. Special attention is given to Ukrainian experiences, considering the socio-cultural impact of ongoing conflicts.

Keywords: commemorative practices, collective memory, digital memorials, public history, Ukraine, vernacular memory.

Commemorative practices constitute a core mechanism through which societies remember, interpret, and negotiate their past. Traditionally manifested through monuments, memorials, and anniversaries, contemporary commemorative practices increasingly incorporate interactive, digital, and participatory forms. These transformations reflect broader social, cultural, and political processes that shape collective memory. In the Ukrainian context, contemporary practices acquire particular significance due to ongoing social and military conflicts, providing both a medium for public mourning and a tool for reinforcing national identity (Dodonov & Grinchenko, 2023; Bohutsky, 2024).

Maurice Halbwachs' theory of collective memory emphasizes the socially constructed nature of memory, highlighting how groups maintain shared understandings of the past (Halbwachs, 1992). Memory studies distinguish between communicative memory, rooted in interpersonal interaction, and cultural memory, which is institutionalized through rituals, monuments, and archives (Assmann, 2011).

Vernacular memory encompasses local, grassroots, and often unofficial commemorative forms that exist alongside or in opposition to state-sponsored narratives. These practices highlight the multiplicity of memory frameworks within a society, particularly in post-conflict or transitional contexts (Polovynchak, 2022).

Commemorative practices serve as instruments for social cohesion, identity construction, and historical reinterpretation. In Ukraine, memorialization efforts have increasingly emphasized the remembrance of conflict and repression, often involving the reinterpretation or removal of Soviet-era monuments (Bohutsky, 2024; Kovalska-Pavelko, 2023).

The digital era has introduced new platforms for commemorative practices, including online memorials, social media campaigns, and virtual reality installations. These technologies enable participatory engagement, allowing individuals and communities to co-create memory spaces, thus broadening the audience and impact of commemorative acts (Polovynchak, 2022; Rusanova et al., 2023).

Modern memorials increasingly incorporate architectural and design elements to evoke emotional and embodied experiences. Spatially interactive memorials allow visitors to engage with history physically and sensorially, enhancing empathy and personal connection to collective memory (Rusanova et al., 2023).

A critical distinction exists between state-sponsored memory projects and vernacular commemorations. Official narratives often emphasize national identity and political objectives, while grassroots commemorations may challenge dominant narratives or offer alternative interpretations. This dynamic is particularly relevant in Ukraine, where debates around de-commemoration and monument removal reflect broader societal tensions (Halbwachs, 1992).

Ukrainian commemorative practices provide a rich field for examining contemporary memory approaches. The ongoing conflict has catalyzed new forms of memorialization, both digital and physical, reflecting collective trauma and resilience. Online memorial platforms, interactive exhibitions, and locally organized remembrance events exemplify the convergence of digital, spatial, and vernacular memory practices in contemporary Ukrainian society (Bohutsky, 2024; Kovalska-Pavelko, 2023).

Modern commemorative practices reveal a trend toward participatory, interactive, and multi-modal forms of memorialization. They challenge traditional, monolithic representations of history, enabling diverse communities to engage with collective memory. Digital and spatial innovations expand access to memory while fostering personal and emotional engagement. This transformation highlights the interplay between memory, identity, and socio-political context, especially in post-conflict societies.

In conclusion, it should be noted that contemporary commemorative practices extend beyond conventional monuments and anniversaries, embracing interactive, digital, and participatory formats. These practices reflect evolving notions of

memory, identity, and social cohesion. Ukrainian experiences illustrate how commemorative strategies can respond to socio-political challenges, embody collective resilience, and negotiate contested historical narratives.

Funding. The work is performed within the research CEFRES, UAR 3138 CNRS–MEAE Research topic «Visual Narratives, Commemoration of War and Graphic Representation of National Identity: Comparative Analysis of Ukrainian and European Contexts».

References

1. Polovynchak, Y. (2022). Commemorative practices in the contemporary information space. *Bulletin of Digital Humanities*, 12(2), 33–50. URL : https://journals.uran.ua/bdi/article/view/150360
2. Rusanova, I. V., et al. (2023). Modern trends and approaches in memorialization. *UAJCEA*, 5(3), 101–120. URL : https://uajcea.pgasa.dp.ua/article/view/342736
3. Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press.
4. Bohutsky, A. (2024). Formation and role of commemorative practices in contemporary Ukraine. *National Research Papers in Culture*, 7(1), 45–62. URL : https://nrpcult.ukma.edu.ua/article/view/309650
5. Dodonov, R., & Grinchenko, B. (2023). Transformation of commemorative practices in Ukraine. *Skhid*, 28(4), 77–91. URL : https://skhid.kubg.edu.ua/article/view/253628
6. Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. University of Chicago Press.
7. Kovalska-Pavelko, I. (2023). Memory conflicts in contemporary Ukrainian society. *Kultura i Spoleczenstwo*, 27(521), 45–63. URL : https://czasopisma.marszalek.com.pl/ksm/27/521/8737

DOI : 10.5281/zenodo.17939514

METHODS FOR DETECTING GRAPHIC FORGERIES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Yevdokymov Serhii [1] [0000-0001-7213-0259], Yuldasheva Polina [2] [0009-0007-1810-9740]

[1] PhD Student, Department of Computer Engineering,
Kherson State University, Ukraine
serge.evdokimov2015@gmail.com
[2] Student, Department of Design, Faculty of Communication, Art & Design, Graphic Design, Seneca Polytechnic, Canada
polina00472@gmail.com

Abstract. The article is devoted to the problem of detecting graphic forgeries in the digital environment, specifically within phishing attacks. It examines sophisticated techniques used to disguise fraudulent websites as legitimate online banking services and governmental platforms, such as interface cloning, typosquatting, and homograph attacks. The study highlights that over 90% of phishing sites now use valid TLS certificates to create a false sense of security. Phishing indicators are systematized, and a comprehensive algorithm for domain verification is proposed. This approach combines user visual literacy with instrumental methods like Whois analysis and threat intelligence services, enabling users to timely recognize threats and prevent the loss of confidential data.

Keywords: phishing, graphic forgeries, cybersecurity, social engineering, visual verification, typosquatting.

Introduction. In the era of rapid digitalization, phishing remains the most widespread vector of cyberthreats. According to the FBI IC3 Report, 298,878 phishing-related complaints were recorded in 2023. Modern attackers increasingly rely not on software vulnerabilities but on manipulating human perception through high-quality graphic forgeries. Replicating the visual style of brands, logos, and interfaces creates an illusion of legitimacy that suppresses the user's critical thinking. The purpose of this study is to analyze methods of creating graphic imitations and to systematize approaches for detecting them.

Related work. The human factor in cybersecurity is widely addressed in international analytical reports. The Verizon DBIR (2024) states that 68% of security breaches involve the human element, including errors driven by social engineering.

Von Zezschwitz et al. (2022) investigated user perceptions of the browser padlock icon and demonstrated that it is often misinterpreted as a guarantee of website legitimacy, although it merely indicates encrypted communication. APWG reports show consistently high phishing activity – 963,994 incidents in Q1 2024 – confirming the relevance of developing new protection methods.

Analysis of Graphic Forgery Techniques. The effectiveness of modern phishing websites is primarily based on their visual similarity to legitimate resources. Attackers employ clone phishing, copying brand colors, typography, and navigation elements. One of the most dangerous techniques of graphic forgery is manipulating the browser address bar. Research highlights the spread of typosquatting (e.g., pr1vat24.ua instead of privat24.ua) and homograph attacks, where Latin characters are replaced with visually identical Cyrillic ones such as “a” or “o”. These alterations are extremely difficult to detect with the naked eye, especially on mobile devices (Table 1).

Another layer of manipulation involves the use of graphical security indicators. According to the Anti-Phishing Working Group (2024), over 90% of phishing websites use HTTPS with a valid TLS certificate, which triggers the display of the browser padlock icon. This creates a false sense of trust, as users associate the symbol with the safety of the website itself rather than with the security of the communication channel.

Table 1 : *Comparison of indicators of legitimate and phishing websites*

Indicator	Legitimate website	Phishing website
Domain address	privat24.ua	pr1vat24.com, privat24-ua.net, privat24.ua
Using “I” instead of “l”	privat24.ua	pr**I**vat24.com
Attempt to disguise as a subdomain	monobank.ua	login.monobank.ua.xyz
	google.com	g**00**gle.com gogle.com
Other domain zone	facebook.com	google.net
Different domain zone		g**00**gle.com
Using zeros instead of “o”		gogle.com
Omitted letter	olx.ua	faceb**oo**k-login.com
Adding words		faceb**o**k.com
One missing letter		faceb00k.com
Using zeros	novaposhta.ua	**0**lx.ua
Zero instead of “O”		olx.ua.com
Using .ua as a subdomain	diia.gov.ua	nova-poshta.net
Added hyphen + different zone		novaposhta-pay.com
Foreign alphabet character replacement		n**o**vaposhta.ua
Added words	privat24.ua	diia-help.com
Incorrect domain zone, missing .gov		diia.com.ua
Typo (“l” instead of “i”)		dlia.gov.ua

Results and Discussion. The analysis of graphic forgery techniques demonstrates that visual inspection alone is insufficient for reliable threat detection. An instrumental approach is critically important: checking domain registration dates through Whois databases to identify newly created domains with short life cycles (Oest et al., 2020); analyzing URL reputation using threat-intelligence aggregators such as VirusTotal or Google Safe Browsing; and employing specialized scanners such as URLScan.io (Jain & Gupta, 2022). These tools allow researchers to examine website content, identify hidden redirects in a secure environment, and avoid risks associated with visiting suspicious resources directly (Fig. 1).

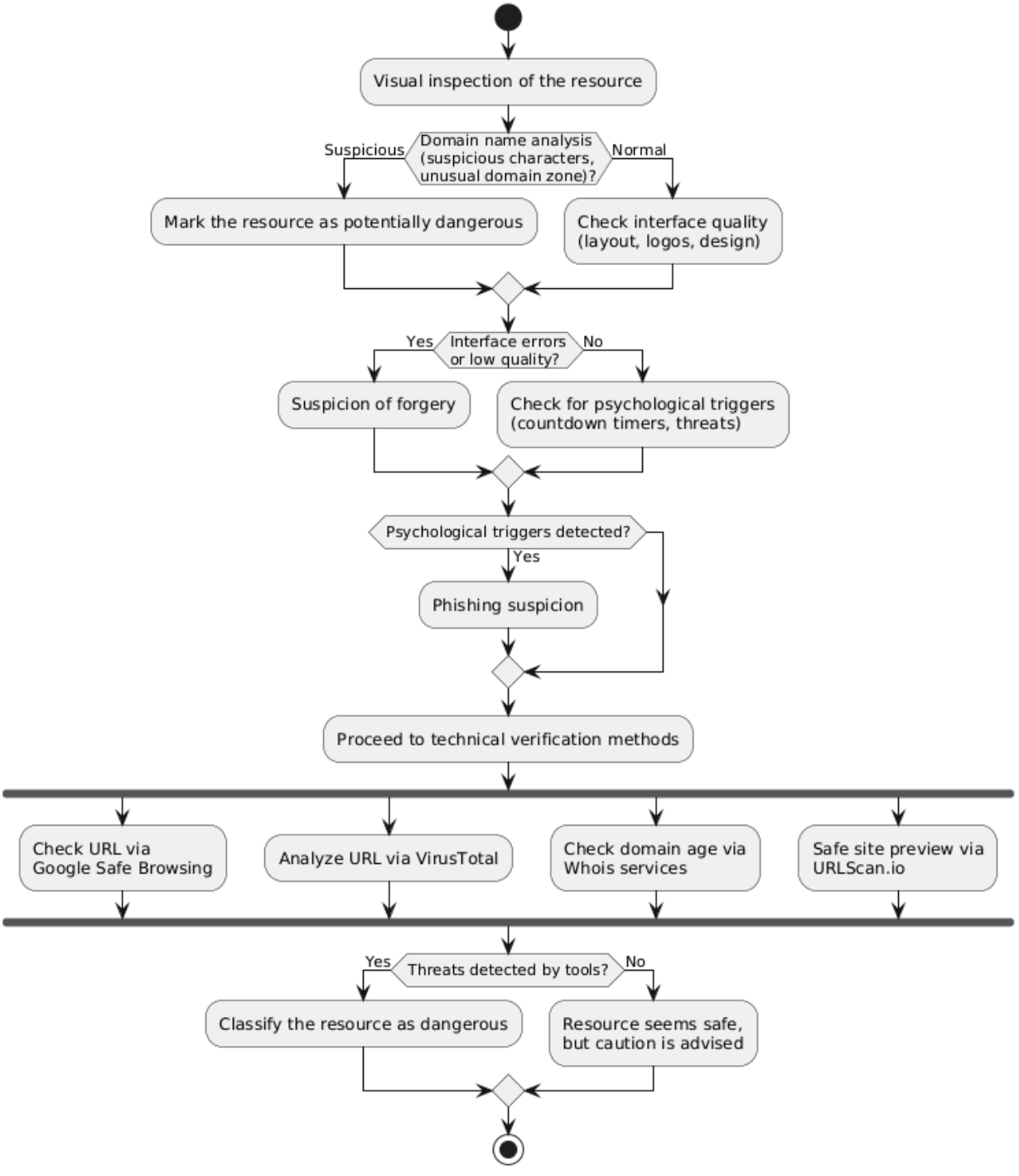


Figure 1. Detection of Graphic Forgeries in the Digital Environment

Conclusions. The analysis of graphic forgery methods confirmed that the most dangerous attack vectors include interface cloning of well-known brands and the masking of malicious hyperlinks. As technical filters often fail to detect high-precision imitations, the primary line of defense shifts to proactive user-driven verification of online resources. Implementing regular training on identifying visual manipulation is essential for maintaining organizational digital security. Further research should focus on detecting phishing resources generated through AI-based tools and identifying new visual indicators of forgery.

References

1. Federal Bureau of Investigation. (2024). Internet Crime Report 2023. Internet Crime Complaint Center. URL : https://www.ic3.gov/Media/PDF/AnnualReport/2023_IC3Report.pdf
2. Verizon. (2024). 2024 Data Breach Investigations Report. Verizon Business. URL : https://www.verizon.com/business/resources/reports/2024-dbir-data-breach-investigations-report.pdf
3. Anti-Phishing Working Group. (2024). Phishing Activity Trends Report, Q4 2023. APWG. URL : https://apwg.org/trendsreports/
4. von Zezschwitz, E., Chen, S., & Stark, E. (2022). “It builds trust with the customers”: Exploring user perceptions of the padlock icon in browser UI. 2022 *IEEE Security and Privacy Workshops* (SPW), 19–25. IEEE. DOI : 10.1109/SPW54247.2022.9833869
5. Anti-Phishing Working Group. (2024). Phishing Activity Trends Report, 1st Quarter 2024. APWG. URL : https://docs.apwg.org/reports/apwg_trends_report_q1_2024.pdf
6. Oest, A., Safaei, Y., Zhang, P., Wardman, B., Tyers, K., Shoshitaishvili, Y., & Doupé, A. (2020). Sunrise to Sunset: Analyzing the End-to-End Life Cycle of Phishing Attacks. *Proceedings of the 29th USENIX Security Symposium*, 1937–1954. URL : https://www.usenix.org/conference/usenixsecurity20/presentation/oest
7. Jain, A. K., & Gupta, B. B. (2022). A survey of phishing attack techniques, defence mechanisms and open research challenges. *Enterprise Information Systems*, 16(4), 527–565. DOI : 10.1080/17517575.2021.1896786

ЗМІСТ

ШРИФТОВА ЕКОСИСТЕМА ДЛЯ БРЕНДІВ ТА ЦИФРОВИХ ПРОДУКТІВ 10

Перепелиця Оксана, Олійник Іван, Федоров Юрій

ТИПОГРАФІКА ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ УКРАЇНИ 15

Потапенко Микола

VISUAL IMAGE IN ART AND DESIGN: SEMIOTIC STRUCTURES AND MECHANISMS OF COGNITIVE PERCEPTION 18

Prokopchuk Inna

ANIMATION IN EDUCATIONAL INNOVATION: HISTORICAL, HYBRID AND GLOBAL PERSPECTIVES 21

Railean Stela

ВІДНОВЛЕННЯ СУБ'ЄКТНОСТІ УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА: ВИКЛИКИ ДЕКОЛОНІЗАЦІЇ В ЕПОХУ ВІЙНИ ТА ГЛОБАЛЬНИХ ЗМІН 25

Рашевська Анна

ВІЗУАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І РЕКЛАМИ ТА ЇХ СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНА РОЛЬ У СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ 28

Рижова Ірина , Захарова Світлана

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ФУНКЦІЇ АРТБУКА ЯК ЗАСОБУ ВІЗУАЛЬНОГО СТОРІТЕЛІНГУ В ЖАНРІ ФАНТАСТИКИ 33

Рубан Анна, Брянцева Ганна

ФЛОРАЛЬНА СИМВОЛІКА У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ ЯК ПРОЯВ НАЦІОНАЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ 35

Рудинська Марина

АНАЛІЗ ШІ-МЕТОДІВ ГЕНЕРАЦІЇ СТРУКТУР ТА ЇХ ПРИДАТНОСТІ В ЛЕВЕЛ ДИЗАЙНІ 38

Рябчук Денис, Кардашов Микола

ТЕМПЕРАТУРА ОСВІТЛЕННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ КОРЕКЦІЇ ПСИХОЛОГІЧНОГО СТАНУ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ 41

Сергієнко Олена, Груде Анастасія

ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ОСНОВ КОМПОЗИЦІЇ ТА ПРОЕКТНОЇ ГРАФІКИ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ 45

Сергієнко Олена , Іваницький Федір

ГЕОІНФОРМАЦІЙНИЙ ДИЗАЙН У ПОБУДОВІ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ТУРИСТИЧНИХ КЛАСТЕРІВ РЕГІОНУ 49

Сліпчук Ярослав, Топольницький Павло

ПОП-АРТ ЯК ІНСПІРАЦІЙНЕ ПІДҐРУНТЯ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ЕТИКЕТОК КРАФТОВИХ ВИН УКРАЇНИ 53

Сливка Владислав

3D-ГРАФІКА ЯК ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА У ПРОЦЕСІ ПРОЕКТУВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ ДО ВІДЕОІГОР 57

Снежик Дар'я

3Д ГРАФІКА, ЯК СУЧАСНИЙ СПОСІБ ЗНАЙОМСТВА З УКРАЇНСЬКИМИ НАЦІОНАЛЬНИМИ СИМВОЛАМИ 59

Солом'яна Анастасія

ГЕНЕРАТИВНИЙ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ВИКЛИК ДЛЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ТА КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ 62

Сугакова Поліана

ГЕНЕРАЦІЯ ПІДЗЕМНИХ СТРУКТУР ТА ПЕЧЕР ЗА ДОПОМОГОЮ КЛІТИННИХ АВТОМАТІВ 64

Тимонін Юрій, Ємець Даніель

РОЛЬ ВІЗУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ У ФОРМУВАННІ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ 67

Устюгова Ганна

ВІЗУАЛЬНА ДИПЛОМАТІЯ ТА НЕЙРОЕСТЕТИКА: СТРАТЕГІЇ АДАПТАЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОГО КОДУ В ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО ПАКУВАННЯ 73

Фанда Аліна

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ КОНЦЕПТ-АРТУ ТА ЙОГО РОЛЬ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ 75

Харламова Ольга, Димова Анастасія

УКІЙО-Е ЯК ОСНОВА ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ ВІДЕОГРИ «GETSU FŪMA DEN: UNDYING MOON» 79

Хайло Альона

ТЕХНОЛОГІЇ UI-ДИЗАЙНУ І ЇХ ВПЛИВ НА ФОРМУВАННЯ ОСВІТНЬОГО ЦИФРОВОГО ПРОСТОРУ ДЛЯ СТУДЕНТІВ 84

Царева Олександра, Цап Денис

ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ КОМПЕТЕНЦІЙ СТУДЕНТА У ПАРАДИГМІ ГЕНЕРАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НЕЙРОМРЕЖ 87

Целуйко Федір

ТВОРЧА ПРАКТИКА СТВОРЕННЯ АРТБУКУ, ЯК ЗАСІБ РОЗКРИТТЯ ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ АВТОРА 90

Циб Марія, Рашевська Анна

СПЕЦИФІКА БІОГРАФІЧНОГО АРТБУКУ У ВИДАВНИЧІЙ ПРАКТИЦІ УКРАЇНИ 93

Чепрасова Дар'я, Брянцева Ганна

ЕСТЕТИЧНІ АСПЕКТИ УКРАЇНСЬКОГО АВАНГАРДНОГО КІНО 20-х РОКІВ XX СТОЛІТТЯ (на прикладі творчості О. Довженка) 96

Шелупахіна Тетяна

РОЛЬ ОСВІТЛЕННЯ У ФОРМУВАННІ АТМОСФЕРИ ТА ЧИТАБЕЛЬНОСТІ ІГРОВОЇ ЛОКАЦІЇ 100

Шипко Іван, Кардашов Микола

СОЦІАЛЬНА АНГАЖОВАНІСТЬ ЯК ЕСТЕТИЧНИЙ ПРИНЦИП У МОДІ XXI СТОЛІТТЯ 104

Юхимчук Анастасія, Пашкевич Калина, Черевко Андрій

ДОСЛІДЖЕННЯ НАПРЯМУ ЯПОНІЗМ У КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ XIX-XX СТОЛІТЬ 109

Яценко Марина, Старинська Ліана

ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ТВОРЧОСТІ МИТЦІВ АР-НУВО ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ЖІНОЧОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ 113

Яценко Марина, Андрієнко Дар'я

ВІЗУАЛЬНІ ЧИННИКИ ВПЛИВУ РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТА НА СПОЖИВАЧА: ПСИХОЛОГІЯ КОЛЬОРУ, КОМПОЗИЦІЇ ТА ТИПОГРАФІКИ 117

Яцун Ельвіра, Базилюк Ельвіра

MODERN APPROACHES TO COMMEMORATIVE PRACTICES 121

Vynogradova Anna, Chemerys Hanna

METHODS FOR DETECTING GRAPHIC FORGERIES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT 124

Yevdokymov Serhii, Yuldasheva Polina

Матеріали
IV міжнародної науково-практичної конференції
ДИЗАЙН, ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ТА ТВОРЧІСТЬ:
сучасні тенденції та технології

Том 3

12 грудня 2025 року

Підписано до друку 12.12.2025.
Гарнітура Oswald, Times New Roman.
Цифровий друк.

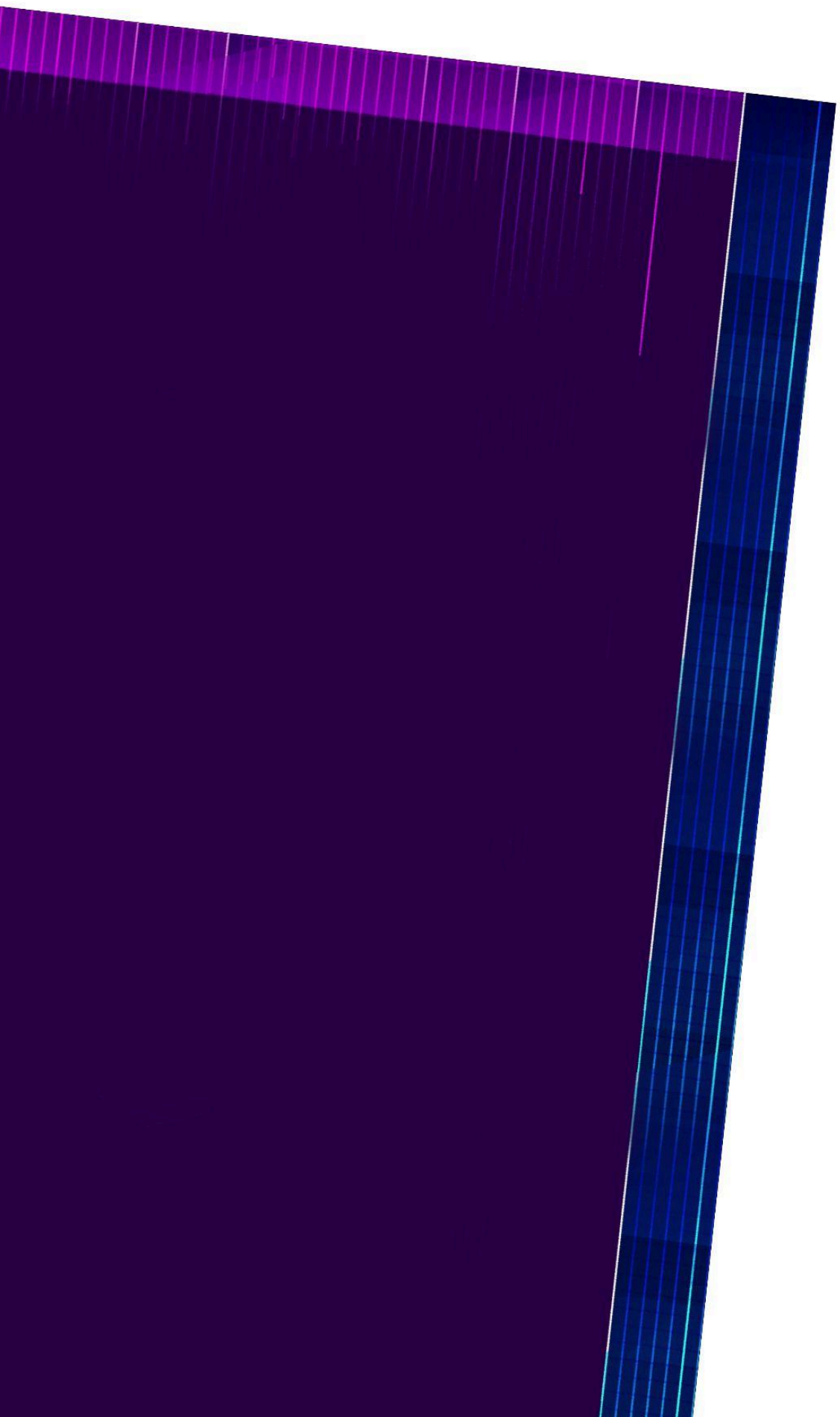
Віддруковано з готового оригінал-макета.

DVAC 4th
INTERNATIONAL
SCIENTIFIC & PRACTICAL
CONFERENCE

December 12, 2025
Zaporizhzhia, Ukraine
OnLine

DESIGN & VISUAL ART CREATIVITY
Modern Trends and Technologies

Запорізький національний університет
69600, м. Запоріжжя, вул. Університетська, 66,
Тел./факс +38 (061) 228-75-08
E-mail: design@znu.edu.ua



See proceeding
of DVAC conference
from previous years