

## НАШОМУ ЖУРНАЛУ – 5 РОКІВ

У грудні 2022 року виповнилось 5 років науковому фаховому виданню «ART and DESIGN», засновником і видавцем якого є Київський національний університет технологій та дизайну Міністерства освіти і науки України.

П'ятиріччя нашого наукового журналу має ґрунтовне підґрунтя: без перебільшень – довгу, більш як піввікову історію. Створення такого журналу фактично виокремило напрям дизайну як один з пріоритетних у розвитку університету відповідно вимог сучасності. Зазначимо, що генеза розвитку наукових досліджень з дизайну була започаткована у ґрунтовних журналах, засновником і видавцем яких був Київський технологічний інститут легкої промисловості (нині КНУТД): «Легка промисловість» (з 1930-х рр.), «Вісник вузів. Технології легкої промисловості» (входив до наукометричної бази Scopus; 1958-1999 рр.), «Вісник КНУТД» (з 1999 р.), на шпальтах яких зароджувалась та поглиблювалась наукова база, практичні напрацювання з теорії проектування виробів легкої промисловості. Відтоді ці часописи охопили своєю актуальною тематикою велику частину досить широкої сфери розвитку модного одягу, текстилю, трикотажу, шкіри, хутра, взуття, аксесуарів тощо, залишивши поза увагою питання дизайну та ергономіки, мистецтвознавчих аспектів розвитку моди як системи наукових досліджень спочатку дотичних сфер, а зрештою – самостійних напрямів розвитку багатьох сфер сучасного дизайну.

Саме тому, від початку створення журналу наказом МОН України, «ART and DESIGN» включено до переліку наукових фахових видань (категорія Б) за галузями знань мистецтвознавство (дизайн; образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація), технічні науки (матеріалознавство, технології легкої промисловості). Тоді було затверджено редакційну колегію, до складу якої увійшли провідні вчені та фахівці країни, закордонні вчені.



*Ректор КНУТД,  
академік Іван Грищенко*



*Члени редакційної колегії – учасники Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну»*

Першу каденцію редколегії журналу очолив ректор КНУТД, академік НАПН України, Заслужений працівник освіти, доктор наук, професор Грищенко І.М., якій разом із заступниками д. мист., проф. Кротовою Т.Ф., д.т.н., проф. Колосніченко М.В., д.т.н., проф. Пашкевич К.Л. завдали тренд щодо реалізації наукової тематики, удосконалення тематичного добору та його розвитку.

З 2021 року головним редактором призначено декана факультету дизайну, д.т.н., проф. Колосніченко М.В. Сьогодні до складу редколегії входить 31 науковець, з них: 3 дійсних члени Національних академій мистецтв та педагогічних наук України; 25 – доктори наук, професори; 8 закордонних науковців провідних фахових вишів Європи та Азії (Польща, Румунія, Молдова, Узбекистан, Чехія). Їх високий авторитет та фаховий рівень, звичайно, позначаються й на підвищенні рейтингу видання. Над сучасним дизайном журналу, цікавою подачею та версткою матеріалу працює Олена Кривonos.

Журнал зареєстровано в Міжнародному центрі періодичних видань (ISSN International Centre, Париж, Франція); розміщено в міжнародних наукометричних базах, репозитаріях та багатьох пошукових системах: Index Copernicus, Crossref, Directory of Open Access scholarly Resources (ROAD), Google Scholar, The Journals Impact Factor (JIF), Research Bible, Scientific Indexing Services (SIS), Scientific Journal Impact Factor (SJIF), Ulrich's Periodicals Directory, InfoBase Index, WorldCat, Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського.

За 5 років вийшло друком 20 номерів журналу, де опубліковано більш як 250 наукових та майже 15 статей публіцистичного характеру. Авторами більшості опублікованих наукових статей є представники багатьох українських та закордонних закладів вищої освіти (близько 60%); наукові статті англійською мовою складають приблизно 20% контенту. На шпальтах наукового журналу «ART and DESIGN» публікуються теоретичні, історико-дискусійні, оглядові критичні роботи, біографічні портрети сучасних художників, а також наукова хроніка в галузі теоретичних, експериментальних та прикладних аспектів проектування та виробництва наукоємної продукції сучасного асортименту. Видання висвітлює наукові дослідження аспірантів, докторантів; орієнтоване також на науковців, науково-педагогічних працівників і фахівців з дизайну та мистецтвознавства.

Відзначаючи п'ятиріччя наукового журналу «ART and DESIGN», накопичуючи досвід, відчуваємо особливу святкову радість від творчих досягнень колективу – перший, найбільш відповідальний етап цього напруженого видавничого марафону успішно пройдено. Ми і надалі прагнемо вдосконалюватися, зміцнюватись, «мужніти», слугувати справжнім вісником висвітлення наукових проблем дизайну та мистецтвознавства, часописом розвитку вітчизняного дизайну, прикладом високих стандартів у своїй галузі.



*Наукова дискусія членів редакційної колегії журналу*

Зберігаючи основний вектор наукового спрямування, прагнемо і у подальшому якісно висвітлювати аспекти та парадигми соціально-гуманітарних та культурологічних проблем мистецтвознавства, методологічні питання дизайну; проблеми історії, теорії і практики дизайну та художньо-проектної культури; стилістику та художньо-образні засоби дизайн-діяльності; сучасні концепції та тенденції розвитку різних напрямів дизайну (арт і фешн-дизайну, фото-, відео-, web-, motion-дизайну, графічного дизайну, дизайну архітектурного середовища тощо).



*Засідання редакційної колегії наукового фахового журналу «Art and Design»*

Як видавці, намагаємось також оптимально балансувати інтересами науковців та практиків: фундаментом журналу є поєднання теоретичних основ із практикою застосування. Тому приємно, що й молоді, й знані науковці обирають наше видання для публікації креативних та ґрунтовних наукових досліджень, новаторських пропозицій, обговорюючи найгостріші та цікаві, інколи навіть епатажні думки. Про це красномовно свідчать цифри: більша частина авторів є кандидатами та докторами наук. Ми завжди готові до співпраці і конструктивних пропозицій.

Працює сайт наукового журналу «ART and DESIGN», (<https://artdesign.knutd.edu.ua>), де можна подивитися загальну інформацію, архів номерів, інформацію про редакційну колегію, порядок роботи із статтями. Мови видання – українська, англійська; періодичність: чотири рази на рік.

***Грищенко І. М., д.е.н., професор, ректор КНУТД, академік НАПН України***

***Колосніченко М.В., д.т.н., професор, головний редактор, професор кафедри***

УДК 72.012.8+7.012:  
37.013. 42:373.2

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.1.

BULHAKOVA T. V., QIAO D., LU Y.

*Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine  
Kyiv Institute at Qilu University of Technology, Jinan, China*

## INTERIOR DESIGN PRINCIPLES OF INCLUSIVE PRESCHOOLS

**The aim** of this study is to identify the principles of shaping the interior of an inclusive preschool for children aged 3–6 years based on an analysis of modern ideas of inclusive kindergarten design and research in child behavioral psychology.

**Methodology.** The following theoretical and specialized research methods are used in this study: analysis of literary sources and normative literature on the research topic, comparative analysis of projects implemented within the framework of inclusive kindergartens, and methods of systematization, synthesis, and data generalization.

**Results.** The study has identified six fundamental principles for shaping the interior of an inclusive preschool for children aged 3–6 years. These principles are based on both child behavioral psychology and modern practices in designing kindergarten interiors. The identified principles are the "principle of openness", "principle of difference", "principle of creativity", "safety principle", "principle of fun", and "principle of naturalness". By utilizing these principles, a modern methodology for interior design of inclusive kindergartens can be developed, which will include specific techniques for each principle. The outcome will be a space that provides children with a sense of security, comfort, interest and contributes to their overall harmonious development.

**Scientific novelty.** The study presents the principles for interior design of inclusive preschools, which will aid designers in creating a harmonious and inclusive kindergarten space that supports the comprehensive development of a child's personality. This study advances the development of interior design for inclusive kindergartens, taking into account new societal needs in modern conditions.

**Practical significance.** The findings of this research have practical implications for the field of interior design in inclusive kindergartens as well as for students in the Environmental Design program. The identified principles can serve as a guide for designers in creating a harmonious and inclusive space that promotes the comprehensive development of children.

**Keywords:** design; interior; inclusive preschool institution; kindergarten; interior design principles.

**Introduction.** Early childhood is a crucial stage in human development [17], where kindergarten plays a significant role in cognitive training and socialization. As the first social experience outside the family, kindergartens provide children with an opportunity to learn and engage in collective activities. Moreover, kindergartens have a responsibility to develop children's potential [9] and shape their behavioral patterns. The spatial environment, activities, and learning content provided by kindergartens have a profound impact on children's lives [3]. Growing up in a positive environment can positively influence a child's psychology and physiology, leading to healthy and orderly development.

However, in China, creating spaces that are suitable for children's growth has become a challenging issue that requires a solution. For many years, too many kindergarten architectural spaces have been repurposed from office space, living space, and other function spaces without considering the size and needs of children. Consequently, the resulting environment has retained its "adult" characteristics, failing to accommodate the children's developmental needs. The kindergarten environment is often perceived as an adult's perspective, neglecting the children's perception of space. Children who grow up in such an environment may unconsciously develop a sense of rejection, which can significantly affect their physical and mental development. Conversely, when

children are in a comfortable space, they can quickly let go of their sense of defense and embrace the intimacy that the kindergarten environment brings.

Therefore, we strive to design a new kindergarten model that combines education and entertainment, making learning and play the core activities. To address these issues, it is important to identify the principles of interior design for inclusive preschool institutions, which will help ensure an effective living environment for children's growth and development in practice.

**Analysis of previous researches.** The following Chinese authors, including Ma Lihui [12], Lu Yi [10], and Liu Shida [11], have incorporated children's behavioral psychology into interior functional planning and furniture materials as part of inclusive design. These researchers have addressed the functional planning of spaces that meet children's needs, taking into account their physiological growth, and have also considered the characteristics of furniture for different age groups.

The works of Chinese authors have consistently prioritized human-centered design, focusing on the safety of children's use of kindergartens. Authors such as Kan Yude and Yang Yan have studied the design of interior furniture, taking into account the characteristics of different children's use of furniture.

Some authors have also paid close attention to the color and decorative texture of furniture. Hou Mingcheng [5] and Jing Ge, among others, have explored the influence of color in the design environment and on children's growth. These authors argue that color, smell, and materials can have a psychological and emotional impact on children.

These articles provide research findings on various aspects of kindergarten education. For example, Aljabreen [1] provides a comparative analysis of different models of early education, such as Montessori, Waldorf, and Reggio Emilia. Lawrence [2] examines the

impact of the physical and social environment on the health and well-being of children and young people. Hein and Cassirer provide workplace solutions to childcare problems. Lee [8] and others explore the design of facilities and environments in kindergartens based on child development theory. Rao and Li [13] describe beliefs and practices about play and learning in Chinese kindergartens, while Sheridan [14] et al. examine professional development issues and research needs in early education programs.

Overall, these studies highlight the importance of kindergarten interior design for inclusive early childhood education and the need for further research in this area.

**Setting objectives.** The objective of this study is to identify the interior design principles of inclusive preschool institutions that will serve as the foundation for creating a harmonious kindergarten space that caters to the personality traits of children aged 3–6 years.

**Results of the research.** The following interior design principles of preschool institutions have been identified based on studies of child behavioral psychology, which determine the main personality traits of children aged 3–6 years, and on the analysis of modern experiences in designing kindergartens in China and Japan:

*1. Principle of Openness:* Kindergartens play a crucial role in a child's social development. Openness refers to the absence of fixed functions, blurred spatial boundaries, and interpenetrating spaces that are not independent closed boxes. In terms of the visual and behavioral aspects of children, openness allows them to have a broad field of view, engage in free activities, interact with children of different ages, and break away from traditional class divisions. Interior design should focus on enhancing openness in space, breaking down traditional closed organizational relationships, using partitions and furniture for space division, reducing the use of closed walls, connecting different

classes, blurring spatial boundaries, and breaking down the definition of each space's function. This approach increases space flexibility by changing the space layout, providing a flexible effect. In addition, it is important to pay attention to the penetration of different spatial interfaces. Children like to observe, imitate, and learn from the behavior of other children, teachers, and parents. Therefore, designers can incorporate holes of different sizes on the walls to facilitate communication among children, parents, and teachers, as well as peeking through the holes.

Children prefer spaces with a wide view, and the use of partitions or furniture to divide or enclose the space can transform the originally closed space into an open one. For instance, through the manipulation of partitions, folding doors, movable furniture, etc. [3], the size of the space can be easily adjusted according to the needs, which not only allows for flexible division of different spaces but also promotes openness between them, increases the freedom of the space, and makes it more flexible. In an open space, children tend to be more relaxed and their mood is more pleasant. The circulation path is also more diverse, as shown in the Smartno time-sharing kindergarten (Figure 1) [15] which adopts an open floor plan, with each space separated by sliding or folding doors. When children need to move freely, they can open the doors to create a completely open space, which is convenient for children to gather together for activities and communication. The designer of Smartno time-sharing kindergarten conducted an experiment where they randomly selected three children and recorded their circulation path in the traditional activity space, then opened the space and recorded the children's circulation path again. The results showed that the open space greatly improved children's communication and learning, giving them more freedom to behave in the space.

In interpenetrating indoor spaces, children can move freely and observe the

behavior of their peers in other spaces, which is conducive to observation and behavioral imitation between children of different ages [3]. High-quality kindergartens will design openings of different sizes on the interfaces between spaces to attract children's attention. For example, at KO Kindergarten in Japan, the entrance of the kindergarten is equipped with door openings of different shapes, facing the entrance corridor, and the inside of the opening is a shoe-changing room where children can communicate with other children who have just entered the kindergarten while changing their shoes (Figure 2) [7]. Another example is Saitama Yutaka Kindergarten in Japan, where the walls are designed to look like mountains, with the upper part hollowed out and the lower part solid. The height of these walls affects children's line of sight and thus influences their behavior and activities (Figure 3) [18].

*2. Principle of Difference.* Children are fundamentally different from adults in their psychology and behavior. They are self-centered, have a limited sense of reversibility, are curious about their surroundings, and have rich imaginations and creativity. Children are drawn to bright colors and varied spatial forms, they love to play, and often use objects in their environment as props for their games. Additionally, they enjoy playing with their peers, which sets them apart from adults.

Kindergarten interior design should take into consideration these differences and prioritize humanization. As children and adults differ significantly in terms of body scale and behavior, designers should observe the space from the height of a child's eyes, experience the space with a child's body shape, and consider how children might interact with the space. Children's height determines their line of sight, and the interior design should use this as a guide when designing the space. This includes everything from environmental design, architectural shape, space form, furniture size, space facilities, window sills, steps, corners, stair handrails, and other

details. By considering objects from a child's perspective, designers can avoid creating spaces that are too adult-oriented.

Children love to run, jump, observe, explore, snoop, chase, frolic, and take risks. In reality, parents and teachers are often concerned about the safety of children when they play in dangerous places. However, children often find ways to challenge themselves through play, climbing, and playing with friends. To them, adventurous play is innate. Therefore, designers should focus on creating play spaces that meet their needs. In the kindergarten space, different levels of planes can be designed to meet children's needs for vertical jumping. For spaces with high levels of activity, designers can include structures that challenge children to grasp and hold. In the outdoor space, play areas, high and low sports fields, and challenging game facilities can be included. Play is an important aspect of a child's psychological development and personality, and designers should create spaces that encourage play and participation.

When designing kindergarten space facilities, it is crucial to consider the characteristics of children's height and visual height. Without doing so, it may be difficult for children to notice the existence of activity facilities within their line of sight. An observation by Barbara M. Skyles, director of the Center for Children's Studies at Berkeley, California, highlights this issue. She noticed that a platform was built under a large tree outside, but no children used it for play. Upon investigation, teachers found that the platform and its entrance could not be seen at all from the children's eye level. Although it was established to provide a place for children to rest and play under a tree, from the perspective of children, it did not exist and could only be seen by adults.

Therefore, in the interior design of kindergartens, it is essential to consider the needs and perspectives of children. The average height of children aged 3-6 years is

between 910-1110 mm, and the standing height is between 965-1220 mm. When toddlers want to reach for items above this range, they may find it challenging and may need to turn to adults for help. If children can easily access what they need, they will feel more confident and develop good habits and autonomy.

Children have weak muscle control and tend to feel tired when repeating the same movement. When steps are too high, they may struggle to climb, and avoid such spaces altogether. Small-scale spaces can provide rich opportunities for children's perception and exploration, stimulating their spontaneous exploration of space such as climbing and touching. Therefore, the height of small-scale space should be between the height of children's standing and the height of standing hands, which is about 1110-1220 mm, to bring comfort and security to children. In summary, designing kindergartens that cater to the height and size of children is crucial to meeting their diverse needs in the space and promoting their autonomy.

*3. Principle of Creativity.* The Principle of Creativity is important in kindergarten space design to foster children's imagination and intellectual development. Designers should understand the psychological characteristics of children and create composite spaces with multiple functions to provide opportunities for different activities. The proportion of dedicated activity spaces such as a library, role play room, cooking room, handicraft room, building block construction room, science laboratory, etc. should be increased to improve children's spatial cognition and imagination.

Play facilities are also important in kindergarten space design as play is a way for children to learn and understand the outside world. Designers should provide facilities for running, jumping, climbing, and chasing behaviors to encourage children's physical exercise and cognitive development. For example, combining entertainment facilities

with boring staircase spaces can make stairs more fun and interesting for children, such as adding a slide next to the stairs. Climbing walls can also be placed in corridor spaces to stimulate children and encourage them to exercise more. Overall, designers should give full play to children's active nature and promote the development of their imagination and creativity through diversified spatial functions.

Providing play facilities in kindergarten spaces is an effective way to attract children and stimulate their creativity. By combining play facilities with otherwise dull or uninteresting areas, such as staircases or corridors, children are more likely to engage in

physical activity and have fun while doing so. This can also help to improve their physical and cognitive development, as they exercise their bodies and minds through play.

One example of this is the Smartno time-sharing kindergarten, which features a slide next to the stairs (Fig. 4) [16]. This encourages children to climb the stairs and engage in physical activity, while also breaking up the monotony of traditional stairs. Another example is the Kanagawa Kindergarten in Japan (Fig. 5) [19] which features climbing walls in the corridor space to encourage children to exercise more and build their courage.



**Fig.1.** Smartno Time-sharing kindergarten activity space



**Fig. 2.** Japanese ko kindergarten entrance hall space



**Fig. 3.** The Yutaka Kindergarten in Saitama, Japan



**Fig. 4.** SmartnoTime-sharing kindergarten slide



Fig. 5. The Kanagawa Kindergarten Corridor, Japan



Fig. 6. Hong Kong Spring Children's Learning Centre

In interior design, it is important to take into account children's active nature and design spaces that stimulate their senses and promote their creativity. By incorporating play facilities into kindergarten spaces, designers can provide children with opportunities for different behaviors and activities, helping to strengthen their understanding of the world around them and promoting their all-round development.

**4. Safety Principle.** Safety is the top priority in kindergarten interior design. Children's safety awareness is not yet fully developed, so it is necessary to take measures to ensure their safety. In terms of space design, the height of the building should be low, the height difference of the indoor space should be minimized, the ground materials should be non-slip and easy to clean, the corners of furniture and walls should be rounded, and sharp corners should be avoided [4]. The design of the kindergarten should comply with the relevant safety regulations, and the installation and use of electrical equipment should also comply with safety standards. The kindergarten should be equipped with fire-fighting equipment and emergency exits to ensure the safety of children in the event of an emergency.

In addition, kindergarten interior design should also take into account the needs of children with disabilities, and provide facilities that are accessible and safe for them. The design of the kindergarten should be inclusive, and create a friendly and inclusive

environment for children with different abilities.

**5. Fun Principle.** The interior of a kindergarten should be interesting to children, meaning it should have a bright and expressive composition that is suitable for their age and contributes to their comprehensive development.

Color is one of the main tools for creating a harmonious, interesting, and developmental environment for children. For example, the use of blue and green in the Hong Kong Spring Children's Learning Center (Figure 6) [6]. creates a calming and natural atmosphere, which can help children to focus and concentrate better. The colors are also coordinated in a way that is visually appealing and comfortable for the children. Overall, attention to color coordination and comfort is important in creating a space that is both stimulating and conducive to learning and development.

In addition to color, the texture and material of the space also play an important role in creating a comfortable and attractive environment for children. The texture of materials should be diversified and interesting, such as using wood, rubber, fabric, and other materials with different touches to create a variety of sensory experiences. Soft materials can be used in areas where children may fall or bump, such as play areas, to ensure their safety. Hard materials can be used in areas where children need to learn and explore, such

as science and technology areas, to enhance the authenticity and practicality of the space.

The furniture in the kindergarten should also be carefully selected and placed to meet the needs of children's activities and learning. Furniture should not only be functional but also visually appealing to children. For example, colorful and uniquely shaped chairs and tables can attract children's attention and make them more willing to participate in activities.

Lastly, educational teaching facilities, such as projection screens, interactive whiteboards, and multimedia equipment, should also be incorporated into the design to provide children with a more comprehensive learning experience. These facilities can create a dynamic and immersive learning environment that is more engaging and effective for children.

In summary, the Fun Principle in kindergarten interior design emphasizes the importance of creating a flexible and interesting space that meets the individual needs and psychological behaviors of children. Color, texture, furniture, and educational facilities are all essential elements that should be carefully considered and integrated into the design to create a comfortable, attractive, and functional space that encourages children to explore, interact, and learn.

*6. Principle of naturalness.* The principle of naturalness emphasizes the importance of providing children with opportunities to connect with nature. Children have an innate curiosity about the natural world, and exposure to natural environments can have a positive impact on their development. Outdoor spaces in kindergartens should incorporate natural elements such as plants, water, and land, to create a stimulating environment that encourages exploration and discovery. By engaging with nature, children can learn about the growth and development of plants and animals, and develop a sense of appreciation for the natural world.

In addition to the benefits of nature for physical and mental health, exposure to nature can also stimulate creativity and imagination. Children are encouraged to observe and explore the natural world, which can inspire new ideas and promote problem-solving skills.

To design outdoor spaces that promote the principle of naturalness, it is important to ensure that there is ample green space, and to minimize the amount of hard paving in the outdoor area. Providing children with opportunities to interact with different types of plants, including fruit and vegetable gardens, can help to promote an understanding of how food is grown and an appreciation for healthy eating habits. Overall, incorporating natural elements into the design of kindergarten outdoor spaces can have a positive impact on children's development and wellbeing.

The natural environment can also promote children's mental health, and studies have shown that the more exposure children have to nature, the lower their self-esteem of bad behavior, anxiety, and depression. Therefore, in the outdoor environment design of kindergartens, we should pay attention to providing children with activities close to nature, encourage them to connect with the natural environment, not only help children recognize nature and the environment, but also improve children's self-awareness, release their own pressure, and constantly tap their own potential, so that children can grow up happily in kindergarten.

The Ibaraki Kindergarten in Japan is particularly noteworthy for its emphasis on outdoor spaces and natural elements. By including pools, grasslands, and hillsides, the kindergarten provides children with opportunities to explore and interact with the natural world. This can be very beneficial for their physical and mental development.

Similarly, the Beijing Yuecheng Courtyard Kindergarten uses floor-to-ceiling glass to create a visual connection between the indoor and outdoor spaces. This helps to bring natural light and fresh air into the interior, while also

providing children with a view of the outdoor environment. This can create a sense of calm and relaxation, and help to foster a connection with nature.

Overall, by incorporating natural elements into their design, kindergartens can create a more engaging and stimulating environment for children. This can help to promote their physical and mental health, as well as their cognitive and emotional development.

**Conclusions.** Six basic interior design principles of an inclusive preschool institution are revealed. The interior design of inclusive preschool institutions should be based on the principles of accessibility, openness, difference, creativity, safety, fun, and naturalness. Designers should take into account the specific

needs of children aged 3–6 years, create an open and flowing space, use child-friendly scales and layouts, and provide opportunities for independent thinking and exploration. Kindergarten interior design should focus on the needs of children's physical and mental development, and create a safe, and comfortable environment for them. Aesthetics is also important, with the use of color, shape, and texture to create an attractive and joyful space. Finally, the natural environment should be integrated into the design to promote children's physical and mental well-being, as well as their appreciation of nature. By following these principles, designers can create inclusive preschool interiors that foster child development and well-being.

#### Література:

1. Aljabreen H. Montessori, Waldorf, and Reggio Emilia: A Comparative Analysis of Alternative Models of Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*. 2020. № 52. P. 337–353. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00277-1>.

2. Lawrence C. The effects of physical and social environments on the health and well-being of children and young people. 2019. 63 p. URL: <https://www.cyp.wa.gov.au/media/3913/report-the-effects-of-physical-and-social-environments-on-the-health-and-wellbeing-of-children-and-young-people.pdf> (Last accessed 01. 03.2023).

3. 陈静. 基于儿童行为特征的幼儿园室内活动空间设计研究:硕士学位论文,华南理工大学. 2018.

4. 何玉杨. 幼儿园室内色彩设计研究:硕士学位论文,中南林业科技大学. 2016.

5. 侯明承. 浅析儿童心理对幼儿园设计中室内空间色彩的影响作用研究: 硕士学位论文, 鲁迅美术学院. 2015.

6. Hong Kong Spring Children's Learning Centre. URL: <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1675960128924829159&wfr=spider&for=pc> (Last accessed: 04.04.2023).

7. Japanese kindergarten entrance hall space. URL: <https://www.uibim.com/206308.html> (Last accessed: 04.04.2023).

8. Lee J., Kim D.-E., Choi S., & Byun N.-H. Kindergarten Facility and Environment Design Based on the Child Development Theory – Focused on Foreign Cases. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*. 2016. № 32(4). P. 49–58. DOI: [https://doi.org/10.5659/JAIK\\_PD.2016.32.4.49](https://doi.org/10.5659/JAIK_PD.2016.32.4.49).

9. 李润欣. 基于幼儿行为特征的幼儿园空间设计研究: 硕士学位论文, 长春工业大学. 2018.

10. 卢艺. 基于幼儿心理行为的幼儿园公共活动空间研究:硕士学位论文,成都理工大学. 2020.

11. 刘诗答. 基于幼儿心理行为特征的幼儿园建筑设计研究:硕士学位论文,成都理工大学. 2019.

12. 马立会. 基于儿童心理学的幼儿园活动空间设计研究:硕士学位论文,大连工业大学. 2016.

13. Rao N., Li H. "Eduplay": Beliefs and Practices Related to Play and Learning in Chinese Kindergartens. *Play and Learning in Early Childhood Settings. International Perspectives on Early Childhood Education and Development*. Edited by I. Pramling-Samuelsson, M. Fler. Dordrecht: Springer, 2009. Vol. 1. P. 97–116. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8498-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8498-0_5).

14. Sheridan S. M., Edwards C. P., Marvin C. A., & Knoche L. L. Professional development in early childhood programs: Process issues and research needs. *Early Education and Development*. 2009. № 20. P. 377–401.

15. Smartno Time-sharing kindergarten activity space. URL: <http://mixinfo.id-china.com.cn/a-15960-1.html> (Last accessed: 04.04.2023).
16. Smartno Time-sharing kindergarten slide. URL: <http://www.yeyqf.com/h-nd-71.html> (Last accessed: 04.04.2023).
17. 孙媛媛. 音乐节奏对 (4-6岁) 幼儿拉丁舞教学效果的影响. 硕士学位论文, 山东师范大学. 2020.
18. The Yutaka Kindergarten in Saitama, Japan. URL: <https://www.justeasy.cn/works/case/181> (Last accessed: 04.04.2023).
19. The Kanagawa Kindergarten Corridor, Japan. URL: <https://www.gooood.cn/kids-smile-lab.html> (Last accessed: 04.04.2023).
20. Абизов В., Баланенко М. Особливості дизайну інтер'єрів інклюзивних закладів дошкільної освіти. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 22 квітня 2021 року. Київ: КНУТД, 2021. Т. 2. С. 190–193.
21. Абизов В., Дзюбенко А. Особливості дизайну інтер'єрів закладів дошкільної освіти на прикладі центрів розвитку. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 27 квітня 2022 року. Київ: КНУТД, 2022. Т. 2. С. 167–169.
22. Косенко Д. Ю., Собчук О. В., Чебикіна М. В., Вишневська О. В. Особливості дошкільних меблів у закладах Монтессорі та Вальдорфської педагогіки. *Технології та дизайн*. 2017. № 2 (23). URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/td\\_2017\\_2\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2017_2_8) (Дата звернення 01.03.2023)
23. Косенко Д. Ю., Столбухова А. Р. Художнє рішення поверхні стін в інтер'єрах закладів дошкільної освіти. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі: тези доповідей XVIII Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів* (18–19 квітня 2019 р.). Київ: КНУТД, 2019. Т. 1. С. 433–434.
24. Малік О. І., Абизов В. А., Булгакова Т. В. Типологічні особливості дитячих просторів в інтер'єрах громадських закладів сімейного відвідування. *Art and design*. 2022. № 3 (19). С. 111–119. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.3.9>.
- Alternative Models of Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*. 52. 337–353. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00277-1> [in English].
2. Lawrence, C. (2019). The effects of physical and social environments on the health and well-being of children and young people. URL: <https://www.cyp.wa.gov.au/media/3913/report-the-effects-of-physical-and-social-environments-on-the-health-and-wellbeing-of-children-and-young-people.pdf> (Last accessed 01.03.2023).
3. Chen, Jing (2018). Research on the kindergarten indoor activity space design based on children's behavioral characteristics. Master's thesis. South China University of Technology [in Chinese].
4. He, Yuyang (2016). Research on interior colour design of kindergarten. Master's thesis. Central South University of Forestry Science and Technology [in Chinese].
5. Hou, M. Cheng (2015). Research on the influence of children's psychology on the role of colour in interior space in kindergarten design. Master's thesis. Lu Xun Academy of Fine Arts [in Chinese].
6. Hong Kong Spring Children's Learning Centre. URL: <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1675960128924829159&wfr=spider&for=pc> (Last accessed: 04.04.2023).
7. Japanese KO kindergarten entrance hall space. URL: <https://www.uibim.com/206308.html> (Last accessed: 04.04.2023).
8. Lee, J., Kim, D.-E., Choi, S., & Byun, N.-H. (2016). Kindergarten Facility and Environment Design Based on the Child Development Theory – Focused on Foreign Cases. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*. 32(4). 49–58. DOI: [https://doi.org/10.5659/JAIK\\_PD.2016.32.4.49](https://doi.org/10.5659/JAIK_PD.2016.32.4.49) [in English].
9. Li, Runxin (2018). Research on the design of kindergarten space based on the behavioral characteristics of young children. Master's thesis. Changchun University of Technology [in Chinese].
10. Lu, Yi (2020). Research on public activity space of kindergarten based on children's psychological behavior. Master's thesis. Chengdu University of Technology. [in Chinese]
11. Liu, Shida. (2019). Research on kindergarten architectural design based on children's psychological behavior characteristics. Master's

#### References:

1. Aljabreen, H. (2020). Montessori, Waldorf, and Reggio Emilia: A Comparative Analysis of

thesis. Chengdu University of Technology. [in Chinese]

12. Ma, L. Hui. (2016). Research on the design of kindergarten activity space based on child psychology. Master's thesis. Dalian University of Technology. [in Chinese]

13. Rao, Nirmala & Li, Hui. (2008). "Eduplay": Beliefs and Practices Related to Play and Learning in Chinese Kindergartens. Play and Learning in Early Childhood Settings. International Perspectives on Early Childhood Education and Development. I. Pramling-Samuelsson, M. Fler (Ed.). (Vol 1). Dordrecht: Springer. [in English] DOI: [https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8498-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8498-0_5)

14. Sheridan, S. M., Edwards, C. P., Marvin, C. A., & Knoche, L.L. Professional development in early childhood programs: Process issues and research needs. Early Education and Development. 2009, 20. P. 377–401. [in English]

15. Smartno Time-sharing kindergarten activity space. URL : <http://mixinfo.id-china.com.cn/a-15960-1.html> (Last accessed: 04.04.2023).

16. Smartno Time-sharing kindergarten slide. URL : <http://www.yeyqf.com/h-nd-71.html> (Last accessed: 04.04.2023).

17. Sun, Yuanyuan. (2020). The effect of music rhythm on the teaching effect of Latin dance for (4-6 years old) young children. Master's thesis. Shandong Normal University. [in Chinese]

18. The Yutaka Kindergarten in Saitama, Japan. URL : <https://www.justeasy.cn/works/case/181> (Last accessed: 04.04.2023).

19. The Kanagawa Kindergarten Corridor, Japan. URL : <https://www.gooood.cn/kids-smile-lab.html> (Last accessed: 04.04.2023).

20. Abyzov, V., Balanenko, M. (2021). Osoblyvosti dyzainu inte'rieriv inkliuzyvnykh zakladiv doshkilnoi osvity [Features of interior design of inclusive preschool education institutions]. Aktualni problemy suchasnoho dyzainu - Actual problems of modern design: a collection of materials of the III

International Scientific and Practical Conference, (2, 190-193). Kyiv: KNUTD [in Ukrainian].

21. Abyzov, V., Dziubenko, A. (2022). Osoblyvosti dyzainu inter'ieriv zakladiv doshkilnoi osvity na prykladi tsestriv rozvytku [Peculiarities of the interior design of preschool education institutions using the example of development centers]. Aktualni problemy suchasnoho dyzainu – Actual problems of modern design: a collection of materials of the IV International Scientific and Practical Conference. 2. 167–169. Kyiv: KNUTD [in Ukrainian].

22. Kosenko, D. Yu., Sobchuk, O. V., Chebykina M. V., Vyshnevska O. V. (2017). Osoblyvosti doshkilnykh mebliv u zakladakh Montessori ta Valdorfskoi pedahohiky [Peculiarities of preschool furniture in Montessori and Waldorf pedagogy institutions]. Tekhnolohii ta dyzain – Technologies and design. 2 (23). URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/td\\_2017\\_2\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2017_2_8) (Last accessed: 01.03.2023) [in Ukrainian].

23. Kosenko, D. Yu., Stolbukhova, A. R. (2019). Khudozhnie rishennia poverkhni stin v inter'ierakh zakladiv doshkilnoi osvity [Artistic solution of the surface of the walls in the interiors of preschool education institutions]. Naukovi rozrobky molodi na suchasnomu etapi: tezy dopovidei XVIII Vseukrainskoi naukovoï konferentsii molodykh vchenykh ta studentiv (18–19 kvitnia 2019) – Scientific developments of youth at the current stage: abstracts of reports of the XVIII All-Ukrainian Scientific Conference of Young Scientists and Students (April 18–19, 2019. 1. 433–434. Kyiv: KNUTD [in Ukrainian].

24. Malik, O. I., Abyzov, V. A., Bulhakova, T. V. (2022). Typolohichni osoblyvosti dytiachykh prostoriv v inter'ierakh hromadskykh zakladiv simeinoho vidviduvannia [Typological features of children's spaces in public family visit interiors]. Art and design. 3 (19). 111–119. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.3.9> [in Ukrainian].

## ПРИНЦИПИ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ІНКЛЮЗИВНИХ ДОШКІЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

БУЛГАКОВА Т. В., ЦЯО ДАН, ЛУ ІНЦЗЯНЬ

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна  
Київський інститут Технологічного університету Цілу, Цзінань, Китай

**Метою** даного дослідження є виявлення принципів формування інтер'єру інклюзивного дошкільного закладу для дітей віком 3-6 років на основі аналізу сучасних ідей інклюзивного дизайну дитячого садка та досліджень дитячої поведінкової психології.

**Методологія.** У роботі використовуються такі теоретичні та спеціальні методи дослідження: аналіз літературних джерел та нормативної літератури з тематики досліджень, порівняльний аналіз проектів, що реалізуються в рамках інклюзивних дитячих садків, методи систематизації, синтезу та узагальнення отриманих даних.

**Результати.** Виявлено шість основних принципів формування інтер'єру інклюзивного дошкільного закладу для дітей 3-5 років, засновані на поведінковій психології дітей, а також аналізі сучасної практики проектування внутрішнього простору дитячих садків. Це "принцип відкритості", "принцип відмінності", "принцип творчості", "принцип безпеки", "принцип веселоців", "принцип природності". На підставі даних принципів надалі може бути розроблена сучасна методика дизайну інтер'єру інклюзивних дитячих садків, яка включатиме певний набір прийомів у рамках кожного принципу, а результатом буде простір для дітей, що дає почуття безпеки, комфорту, зацікавленості і сприяє всебічному гармонійному розвитку дитини.

**Наукова новизна.** Виявлено принципи дизайну інтер'єру інклюзивних дошкільних закладів, які допоможуть дизайнерам у створенні гармонійного простору інклюзивного дитячого садка для всебічного розвитку особистості дитини. Дане дослідження сприяє подальшому розвитку дизайну інтер'єру інклюзивних дитячих садків з урахуванням нових потреб суспільства у сучасних умовах.

**Практичне значення.** Результати цього дослідження можуть бути використані у практиці дизайну інтер'єру інклюзивних дитячих садків та учбовому проектуванні студентів за освітньою програмою «Дизайн середовища».

**Ключові слова:** *дизайн; інтер'єр; інклюзивний дошкільний заклад; дитячий садок; принципи дизайну інтер'єру.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Булгакова Тетяна Володимирівна**, канд. техн. наук, доцент, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-6523-5770, **e-mail:** bulgakova358@ukr.net

**Qiao Dan**, магістр, факультет дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, Kyiv Institute at Qilu University of Technology, ORCID 0009-0004-4446-0110, **e-mail:** 674711147@qq.com

**Lu Yingjian** магістр, факультет дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, Kyiv Institute at Qilu University of Technology, ORCID 0009-0000-2370-1932, **e-mail:** 1132529907@qq.com

**Цитування за ДСТУ:** Bulhakova T. V., Qiao D., Lu Y. Interior Design Principles OF Inclusive Preschools. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 14–24.

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2023.1.1](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.1)

**Citation APA:** Bulhakova, T. V., Qiao, D., Lu, Y. (2023) Interior Design Principles OF Inclusive Preschools. *Art and design*. 1(21). 14–24.

УДК 7.012:687

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.2<sup>1,2</sup>CHEN Y., <sup>2</sup>PASHKEVYCH K. L., <sup>2</sup>PROTSYK B. O.<sup>1</sup>Kyiv Institute at Qilu University of Technology, Jinan, China<sup>2</sup>Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine**INTELLIGENT WEARABLE TECHNOLOGIES IN CLOTHING  
DESIGN: MODERN DIRECTION AND STRATEGIES  
OF DEVELOPMENT**

**Purpose.** This paper aims to explore the application of intelligent wearable technology in clothing.

**Methodology** research is conditioned by a comprehensive study of the subject and includes: methods of analysis, synthesis, comparison, method of analyzing sources, comparative method.

**Results.** This paper analyzes the application of intelligent wearable technology in clothing, and discusses the problems of electronic components and power supply, as well as the comfort and design of intelligent clothing. Intelligent wearable technology refers to electronic devices and computing systems integrated into clothing, providing users with enhanced functions and convenience. Intelligent wearable technology can be used to monitor human health, track sports activities, improve personal safety and enhance personal convenience. Research has found that intelligent wearable electronic components can help people track key health indicators and improve personal safety. In addition, intelligent wearable electronic components can also enhance personal convenience, such as controlling music, answering phone calls and monitoring information. From the perspective of fashion, intelligent wearable electronic components can be integrated into clothing design to create a unique and innovative fashion statement. However, electronic components and power supply are still the main difficulties of smart clothing.

**The scientific novelty.** This paper proposes some solutions to minimize the shortcomings of current smart clothing, and provides new suggestions for the application of smart wearable technology in clothing in the future.

**Practical significance.** The materials of the article can be used when studying the topic of clothing design using modern information technologies and innovations and when writing scientific papers.

**Keywords:** intelligent wearable technology; smart clothing; health monitoring; personal safety; personal convenience; fashion design; electronic component; power supply problem.

**Introduction.** Intelligent wearable technology has become increasingly popular in recent years. The use of wearable technology has revolutionized the fashion industry and has enabled the creation of new and innovative designs. Intelligent wearable technology refers to electronic devices and computing systems integrated into clothing, which provide the user with enhanced functionality and convenience [1]. The use of wearable technology has expanded beyond traditional accessories like watches and fitness bands to clothing. Intelligent wearable technology is a new and innovative way to bring technology closer to us, allowing us to benefit from its convenience while wearing stylish and fashionable clothes. This paper aims to explore the application of intelligent wearable technology in clothing.

**Analysis of previous researches.** Intelligent wearable technology refers to electronic devices that can be worn on the

body and have the ability to collect and transmit data [2]. This technology has found its way into clothing, where sensors and other electronic components can be embedded to provide various functionalities. The following are some of the most notable applications of intelligent wearable technology in clothing.

1. Intelligent wearable technology can be used to monitor a person's health by measuring various physiological parameters like heart rate, blood pressure, and body temperature. In an article by Wang Q. et al. explored textile-based biosensors for healthcare monitoring [3].

2. By embedding sensors in clothing, people can have their health monitored more efficiently and conveniently without having to wear a separate device. This technology can be especially useful for people with chronic health conditions like diabetes or heart disease, where continuous monitoring is essential. In their

work, the authors of the article [4] studied wearable technology for health monitoring.

3. In the article [11], the authors conduct a comprehensive survey of Internet of Things (IoT)-based technologies and solutions in the medical field and propose an all-in-one computing architecture for real-time Internet of health things (IoHT) applications and present possible solutions to achieving the proposed architecture.

4. Activity tracking is another application of intelligent wearable technology in clothing. By embedding sensors in clothing, the technology can track a person's movement, steps taken, and calories burned. For example, the intelligent fitness suit (Fig. 1) developed by Athos in 2012 allows users to exercise on the gym equipment using the muscle tracking sensor connected to the clothing, and send the user's posture data to the mobile phone to analyze the performance of the gym equipment. This feature is particularly useful for people who want to keep track of their fitness goals or those who need to monitor their physical activity for medical reasons [5].

The paper [12] reviews different types of wearable devices currently being used in the healthcare field. It also highlights their efficacy in monitoring different diseases and applications of healthcare wearable devices (HWDs) for diagnostic and treatment purposes.

5. Intelligent wearable technology can also be used to enhance personal safety. By embedding sensors in clothing, the technology can detect falls or accidents and alert emergency services or relatives [6]. Clothing with built-in GPS technology can also be used to track the location of children or elderly people [7].

For example, Yancheng Huaxuan Garment Co., Ltd. applied for a functional clothing with positioning function (Fig. 2). The functional clothing with positioning function is equipped with a wireless locator, when the ground personnel cannot contact the climber through the communication equipment, they can search and rescue the climber according to the location of the wireless locator. Smart fabrics are a new

application of intelligent wearable technology in clothing. These fabrics have electronic components, such as sensors, embedded directly into the fabric itself, allowing for a more seamless integration of technology and clothing. This technology can be used to create clothes that change color or pattern depending on the user's mood or to provide information about the wearer's environment [8].

In the article [13] several main aspects are conducted: functional materials, major fabrication processes of smart textile components, functional devices, system architectures and heterogeneous integration, wearable applications in human and nonhuman-related areas, and the safety and security of Smart textile-integrated microelectronic systems (STIMES). The authors of the article classify such types of textile-integrated nonconventional functional devices: sensors, actuators, displays, antennas, energy harvesters and their hybrids, batteries and supercapacitors, circuit boards, and memory devices.

The universities that initially conducted research on smart clothing were renowned international laboratories, and also those that conducted research on smart clothing later on were also mostly universities with internationally advanced laboratories. They started their research relatively early, with an advanced sense of design and development and cross-aided by multidisciplinary expertise, and also with a certain level of theory, which gives them an advantage over other universities.

For example, in 1994, the US Army Laboratory published a journal in *Popular Science* on a conceptual model of an Army uniform for the 21st century soldier with GPS positioning and infrared sensitivity; in 1997, the MIT Media Lab published a paper in *Digest of Papers*.

First International Symposium on Wearable Computers, a conference paper proposing technology for building circuits from fabrics, yarns, fasteners and components, and examining how this could be incorporated into smart clothing; and a journal paper on e-textiles and clothing in the *MRS Bulletin*,

Cambridge University, 2003, which introduced the concept of I-textile concept and the building blocks to implement it, based on which the design development of the Smart Shirt is proposed, integrating sensing, physiological monitoring and information processing devices, and also discussing the implications of this design paradigm. Research in foreign universities has been conducted in depth mainly in the direction of physiological data monitoring, e-textiles and sensor networks.

**Statement of the problem.** Although intelligent wearable technology has many potential applications in clothing, there are still some challenges and limitations to be considered. On the one hand, the design of clothing is usually not applicable to electronic components, so power supply for these components may require further adjustment and testing. On the other hand, clothing with embedded electronic components may be bulky, uncomfortable to wear, and not have a sense of design, making it not suitable for daily use.

In order to ensure the comfort of clothing and give full play to the maximum advantages of intelligent devices, this paper analyzes the circuit problems of intelligent wearable devices applied to clothing and the comfort and design problems of intelligent clothing from multiple perspectives, so as to minimize the disadvantages of current intelligent clothing and provide new suggestions for the application of intelligent wearable devices in clothing in the future.

**Results of the research.** Due to the progress of technology and the growing demand for smart devices, smart wearable electronic components in clothing have become increasingly important. These components include sensors, processors, batteries and other electronic components that can be seamlessly integrated into clothing and accessories.

In terms of health and fitness, wearable electronic components in clothing can help track vital signs, such as heart rate, blood pressure and body temperature, thus providing valuable insights into a person's health and

fitness level. This allows individuals to monitor their health more closely and take appropriate measures to improve their overall health. In terms of security, smart wearable electronic components in clothing can also provide additional security measures, such as GPS tracking, emergency alarm and personal alarm. This is especially important for individuals who travel alone or engage in high-risk activities. In terms of convenience, wearable electronic components in clothing can also provide additional convenience, such as controlling music, answering calls and monitoring information without touching phones or other devices [9].

For example, in 2015, Google&Levi invented the commuter truck jacket (Fig. 3). The jacket is composed of the jacket itself, the touch area on the sleeve, the rechargeable smart tag and the corresponding mobile application [4].

The Levi's brand has developed a denim smart jacket – Levi's Commuter Trucker Jacket, created by the brand together with the department of innovative developments Advanced Technology and Projects (ATAP), which is part of Google. Google presented a technology for introducing special conductive threads into ordinary fabrics, which turn fabrics into sensitive panels with which the user can interact in the same way as with the screens of smartphones or tablets. A jacket with the function of answering calls, navigation, sending SMS and controlling music on a smartphone, created on the basis of Jasquard – a platform designed by ATAR specifically for "smart" clothing. Such fabric works as a micro-sensor, recognizing gestures. You need to slide your finger over a sensitive area on the cuff in a certain direction or double-tap it, and the electronics sewn directly into the sleeve connect wirelessly with the smartphone's operating system. Levi's Commuter Trucker Jacket is designed primarily for cyclists, city dwellers, photographers, etc. The jacket can be washed by first removing the Bluetooth transmitter. Project participants believe that over time, "smart" sensors can be integrated

into a wide variety of clothing items, reading indicators of the vital activity of a swimmer's or runner's body during training [14].

The application allows you to control the music, answer the phone and view the time of the phone through gesture touch. The tag shows whether the pairing is successful. From the perspective of fashion, intelligent wearable electronic components can be integrated into clothing design to create a unique and innovative fashion statement.

At the same time, the electronic components and power supply problems of smart clothing are also exposed frequently. One of the most common solutions to power electronic components in wearable technology is to use batteries. They can be rechargeable or disposable, and their size and capacity can vary according to the requirements of the device. However, batteries increase the weight and volume of clothes, which may not be ideal for some applications. Another option is to use solar cells to generate electricity for electronic components. This method can be used in sunny outdoor activities.

For example, the wearable technology designer Pauline van Dongen and the sustainable clothing brand Blue Loop Originals created a solar-powered jacket for the guide [22]. The jacket is installed with three thin-film solar panels and inductive charging system. According to different weather conditions, the smart phone can be charged wirelessly for 1 to 2 hours, and other devices can be charged through USB transmission cable. In addition to its powerful functionality, the solar panel itself has also become the aesthetic feature of the jacket (Fig. 4).

In 2009, the Zegna brand released a limited collection of Zegna Esotesh Solar Jacket jackets – a men's jacket that can be used to charge a phone or tablet [15].

In 2015, designer Ralph Lauren together with the OMSignal company released a collection of "smart" RolloTesh T-shirts for athletes. The material of the t-shirt is a fabric permeated with fine silver fibers connected to a device that is attached to the t-shirt at the level

of the lower left part of the person's chest. The device captures and records various biometric indicators of the user's body, for example, the number of steps taken, heart rate, depth and frequency of breathing, energy consumption, etc. [16].

The Lumis Matrix Smart Helmet has a solar panel that can charge your mobile phone or bicycle computer while riding (Fig. 5) [21]. In terms of electric energy collection, this method includes obtaining energy from the environment, such as body heat, movement or radio waves, to power electronic components. In recent years, energy collection technology has made progress, and it can become a feasible solution for low-power wearable devices.

The latest wireless charging technology can also be used to power electronic components in wearable technology. This method eliminates the need for physical connectors, thus improving the comfort and flexibility of clothing. For example, the BioStamp Research Connect system includes a shirt with a sensor that can wirelessly transmit data to the monitoring device, which can wirelessly charge [20].

The manufacturer of auto racing equipment OMP Racing and the Marelli company in 2020 offered a new development of the "smart" jersey VISM, which can monitor the state of human health [17].

In June 2019, Xiaomi announced the "smart" Zenph Smart Fitness Sportswear T-shirt, aimed at sports fans. The T-shirt performs the same functions as a regular fitness tracker, but at the same time eliminates the discomfort associated with wearing a bracelet during sports [18].

Fashion technology company Wearable X has developed the Nadi X yoga pants, which are equipped with built-in gadgets that gently pulsate at the hips, ankles and knees, encouraging the person doing yoga and exercising to hold a certain position or move [19].

In this way, advances in technology and textiles create the basis for the development of a "reasonable garment". Based on the analysis,

one can see such a variety of "reasonable" clothes:

- products of the "first generation" – those, in which the sensor is attached to the clothes, to beat brandy sportswear brandy Adidas, Nike and Under Armour;
- "second generation" products, if the sensor is worn in the cold. Similar technologies were demonstrated by Samsung, Alphabet, Ralph Lauren and Flex;
- "third generation" – mostly electronic clothing, which is a sensor.

In general, the importance of intelligent wearable electronic components in clothing is that they can provide valuable information, enhance security and convenience, and change fashion design. With the continuous progress of technology, the potential applications of these components may expand, bringing more innovative uses and benefits.

In smart clothing, clothing comfort is crucial because the wearer will wear these clothes for a long time. Comfort is usually achieved by selecting appropriate materials and construction methods, which are easy to move, breathable and hygroscopic [10]. The sense of design is also crucial in smart clothing, because clothing must have visual appeal and conform to the style preferences of the wearer. Designers need to seamlessly integrate this technology into clothing without appearing cumbersome or awkward. The design of clothing must also adapt to technical components without affecting the overall fit or aesthetics.

It is a complex problem to combine intelligent wearable technology with clothing comfort and design, which requires multidisciplinary methods. The following are some potential strategies to deal with this problem:

1. Cooperation with fashion designers: Through cooperation with fashion designers, wearable technology developers can try to integrate their technology into clothing design, making it beautiful and comfortable. Fashion designers have rich experience in creating both practical and fashionable clothing, and their

investment is invaluable in creating both useful and comfortable wearable technology.

2. Conduct extensive user testing: user testing is crucial to ensure the comfort and functionality of wearable technology. By testing wearable technology prototypes of different user groups, developers can find potential design defects and areas for improvement. User feedback can be used to improve the technical design to ensure its comfort and ease of use.

3. Use of flexible and lightweight materials: wearable technology developers can use flexible and lightweight materials in the design to ensure that the technology will not affect the comfort or mobility of the wearer. Spandex, Lycra, polyester and other materials are usually used in sportswear and are ideal for wearable technology applications.

4. The ergonomics of wearable technology is crucial to ensure that the technology is comfortable to wear. Designers should focus on creating wearable technologies that are light, flexible and fit the wearer's body shape. In addition, the placement of the technology should be carefully considered to ensure that it does not interfere with the range of motion of the wearer.

5. Use smart textiles: smart textiles are fabrics containing electronic components such as sensors, actuators and conductive fibers. By using smart textiles in wearable technology, designers can create both practical and fashionable clothing.

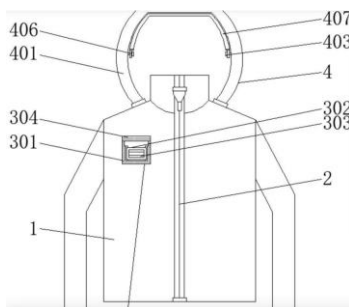
For example, smart textiles can be used to make clothing that can adjust the wearer's body temperature, or can sense when the wearer feels tired and adjust the clothing to provide additional support. For example, Professor Jintu Fan, School of Textiles and Clothing, Hong Kong Polytechnic University, led the research team to develop a clothing that can adjust the temperature adaptively as the temperature changes. The outer surface of the garment is composed of ultra-thin and lightweight strips made of a large number of metals and plastics. When the wearer feels

warm, these strips curl outward, causing the body temperature to drop. On the contrary,

when the wearer feels cold, the band flattens to prevent this heat overflow (Fig. 6).



**Fig. 1.** Smart fitness clothes, Athos, 2012



**Fig. 2.** Functional clothing with positioning function, Zhang Jinfeng, Shen Weihua, Liu Tingting, Chen Li, 2022



**Fig. 3.** Commuter Trucker Jacket, Google&Levis, 2015



**Fig. 4.** Solar powered jacket, Pauline van Dongen, 2019



**Fig. 5.** LUMOS intelligent riding helmet, Jeff Chen and Ding Yuwen, 2015



**Fig. 6.** A garment that can adjust the temperature adaptively as the temperature changes, Fan Jintu, 2022

In general, the application of clothing comfort and design sense in smart clothing is crucial for creating wearable technology, which is not only functional, but also comfortable and visually attractive for the wearer. To solve the problem of combining wearable technology with clothing comfort and design requires cooperation between clothing designers, engineers and user experience experts. Through joint efforts and attention to the needs of users, it is possible to create wearable technology that is both practical and comfortable.

**Conclusions.** The application of intelligent wearable technology in clothing has broad potential and importance. Many studies have shown that intelligent wearable technology can be used to monitor health,

track activities, improve personal safety and increase convenience, and can be combined with fashion to create unique and innovative fashion styles. Although these technologies have many advantages, there are also some challenges and limitations, including the mismatch between electronic components and clothing design, power supply problems, electronic components make clothing cumbersome and uncomfortable. This study analyzes the circuit problems, comfort and design problems of intelligent wearable devices used in clothing, and puts forward some improvement measures to better apply intelligent wearable devices in clothing in the future.

**Література:**

1. Wei G., Guo W., Zhang Z. Research on intelligent clothing based on wearable technology. *Applied Mechanics and Materials*. 2017. Vol. 861. P. 249–253. DOI: 10.4028/AMM.861.249.
2. Hsu C. T., Chen Y. F., Lin S. C., Chen Y. C. Development of smart clothing using wearable technology: A review. *Journal of Textile Science & Engineering*. 2020. Vol. 10, № 1. P. 1–9. DOI: 10.4172/2165-8064.1000490.
3. Wang Q., Zhao Y., Liu Y., Liu Y. Review on textile-based biosensors for healthcare monitoring. *Journal of Sensors*. 2021. P. 1–12. DOI: 10.1155/2021/6697052.
4. Hossain M. A., Muhammad G., Jolfaei A. Wearable technology for health monitoring: A review. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*. 2021. Vol. 12, № 2. P. 1573–1593. DOI: 10.1007/s12652-020-02738-3
5. Chang Y., Chen C., Chen S. The development and application of wearable devices in sports. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. 2020. Vol. 1152. P. 391–397. DOI: 10.1007/978-3-030-33249-2\_42.
6. Postolache O. A., Girão P. S. Smart textiles and wearable devices for elderly care: A review. *Sensors*. 2019. Vol. 19, Iss. 1. 7. DOI: 10.3390/s19010007.
7. He X., Li W., Li H. Wearable technology for fall detection: A comprehensive review. *Sensors*. 2017. Vol. 17, Iss. 12. 2777. DOI: 10.3390/s17122777.
8. Wang Y., Wang J., Wu H., Zhang X. Fabrication of smart textiles with integrated electronic devices: A review. *Journal of Intelligent Material Systems and Structures*. 2020. Vol. 31, № 8. P. 947–968. DOI: 10.1177/1045389X19893745.
9. Kumar A., Khan M. A., Gupta V. Review on electronic textiles as wearable sensing devices. *Materials Today: Proceedings*. 2019. № 18. P. 1879–1884. DOI: 10.1016/j.matpr.2019.08.056.
10. Gaukhar K., Linge N., Pataridis S., Tsoi A., Chui Y. Textile-based wearable technology: A review. *Journal of Textile Science & Engineering*. 2020. Vol. 10, № 2. P. 1–10. DOI: 10.4172/2165-8064.1000496.
11. Dang V. A., Vu Khanh Q., Nguyen V.-H., Nguyen T., Nguyen D. C. Intelligent Healthcare: Integration of Emerging Technologies and Internet of Things for Humanity. *Sensors*. 2023. Vol. 23, Iss. 9. 4200. DOI: 10.3390/s23094200.
12. Iqbal S. M., Mahgoub I., Du E., Leavitt M. A., Asghar W. Advances in healthcare wearable devices. *NPJ Flexible Electronics*. 2021. Vol. 5, № 1. P. 1–14. DOI: 10.1038/s41528-021-00107-x.
13. Shi J., Liu S., Zhang L., Yang B., Shu L., Yang Y., Ren M., Wang Y., Chen J., Chen W., Chai Y., Tao X. Smart Textile-Integrated Microelectronic Systems for Wearable Applications. *Advanced materials*. 2020. Vol. 32, № 5. DOI: 10.1002/adma.201901958.
14. Levi's Commuter X Jacquard by Google Trucker Jacket. Levi's: official site. URL: [https://www.levi.com/US/en\\_US/sale/mens-sale/outerwear/levis-commuter-x-jacquard-by-google-trucker-jacket/p/286600000](https://www.levi.com/US/en_US/sale/mens-sale/outerwear/levis-commuter-x-jacquard-by-google-trucker-jacket/p/286600000) (Last accessed: 26.03.2023).
15. Zegna Ecotech Solar Jacket Makes Going Green Fashionable. *Trendhunter*: website. URL: <https://www.trendhunter.com/trends/zegna-ecotech-solar-jacket> (Last accessed: 26.03.2023).
16. Ralph Lauren Launches Polotech Smartshirt With Groundbreaking Adaptive Workout App. *Investor. Ralph Lauren*: website. <https://investor.ralphlauren.com/news-releases/news-release-details/ralph-lauren-launches-polotech-smartshirt-groundbreaking> (Last accessed: 26.03.2023).
17. Серце під контролем. Для гонщиків Formula 1 розробили білизну, яка вимірює кардіограму. *New Voice*: веб-сайт. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/innovations/rozumnu-odyag-dlya-gonshchikiv-formula-1-stvorili-v-italiji-50094408.html> (Дата звернення: 26.03.2023).
18. Тепер шарф. Хіаомі зайнялася розумним одягом. *New Voice*: веб-сайт. <https://techno.nv.ua/ukr/gadgets/teper-sharf-xiaomi-zanyalas-umnoy-odezhdoy-50039530.html> (Дата звернення: 26.03.2023).
19. Smart Textiles and Smart Clothing – The New Black for the Internet of Things. *Nanowerk*: website. URL: <https://nanowerk.com/smart/smart-clothing.php> (Last accessed: 26.03.2023).
20. Clinical trial data gathered through MC10's wearable. *Medical Plastics News*: website. URL: <https://www.medicalplasticsnews.com/news/clinical-trial-data-gathered-through-mc10s-wearable/> (Last accessed: 26.03.2023).
21. Lumos Matrix Smart Helmet: Ultimate Review. *Ride Review*: website. URL: <https://ridereview.com/vehicles/lumos-matrix-smart-helmet-ultimate-review> (Last accessed: 26.03.2023).
22. Winston A. Pauline van Dongen's Solar Parka charges electronic devices for nature reserve workers. *Dee Zeen*: website. URL: <https://www.deezen.com/2015/09/02/pauline-van-dongen-solar-parka-charges-electronic-devices-nature-reserve-workers-wadden-heritage/> (Last accessed: 26.03.2023).

**References:**

1. Wei, G., Guo, W., Zhang, Z. (2017). Research on intelligent clothing based on wearable technology. *Applied Mechanics and Materials*, 861, 249–253. DOI: 10.4028/AMM.861.249 [in English].
2. Hsu, C. T., Chen, Y. F., Lin, S. C., Chen, Y. C. (2020). Development of smart clothing using

- wearable technology: A review. *Journal of Textile Science & Engineering*, 10 (1), 1–9. DOI: 10.4172/2165-8064.1000490 [in English].
3. Wang, Q., Zhao, Y., Liu, Y., Liu, Y. (2021). Review on textile-based biosensors for healthcare monitoring. *Journal of Sensors*, 1–12. DOI: 10.1155/2021/6697052 [in English].
4. Hossain, M. A., Muhammad, G., Jolfaei, A. (2021). Wearable technology for health monitoring: A review. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*, 12 (2), 1573–1593. DOI: 10.1007/s12652-020-02738-3 [in English].
5. Chang, Y., Chen, C., Chen, S. (2020). The development and application of wearable devices in sports. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1152, 391–397. DOI: 10.1007/978-3-030-33249-2\_42 [in English].
6. Postolache, O. A., Girão, P. S. (2019). Smart textiles and wearable devices for elderly care: A review. *Sensors*, 19 (1), 7. DOI: 10.3390/s19010007 [in English].
7. He, X., Li, W., Li, H. (2017). Wearable technology for fall detection: A comprehensive review. *Sensors*, 17 (12), 2777. DOI: 10.3390/s17122777 [in English].
8. Wang, Y., Wang, J., Wu, H., Zhang, X. (2020). Fabrication of smart textiles with integrated electronic devices: A review. *Journal of Intelligent Material Systems and Structures*, 31 (8), 947–968. DOI: 10.1177/1045389X19893745 [in English].
9. Kumar, A., Khan, M. A., Gupta, V. (2019). Review on electronic textiles as wearable sensing devices. *Materials Today: Proceedings*, 18, 1879–1884. DOI: 10.1016/j.matpr.2019.08.056 [in English].
10. Gaukhar, K., Linge, N., Pataridis, S., Tsoi, A., Chui, Y. (2020). Textile-based wearable technology: A review. *Journal of Textile Science & Engineering*, 10 (2), 1–10. DOI: 10.4172/2165-8064.1000496 [in English].
11. Dang, V. A., Vu Khanh, Q., Nguyen, V.-H., Nguyen, T., Nguyen, D. C. (2023). Intelligent Healthcare: Integration of Emerging Technologies and Internet of Things for Humanity. *Sensors*, 23 (9), 4200. DOI: 10.3390/s23094200 [in English].
12. Iqbal, S. M., Mahgoub, I., Du, E., Leavitt, M. A., Asghar, W. (2021). Advances in healthcare wearable devices. *NPJ Flexible Electronics*, 5 (1), 1–14. DOI: 10.1038/s41528-021-00107-x [in English].
13. Shi, J., Liu, S., Zhang, L., Yang, B., Shu, L., Yang, Y., Ren, M., Wang, Y., Chen, J., Chen, W., Chai, Y., Tao, X. (2020). Smart Textile-Integrated Microelectronic Systems for Wearable Applications. *Advanced materials*, 32 (5). DOI: 10.1002/adma.201901958 [in English].
14. Levi's Commuter X Jacquard by Google Trucker Jacket. Levi's: official site. URL: [https://www.levi.com/US/en\\_US/sale/mens-sale/outerwear/levis-commuter-x-jacquard-by-google-trucker-jacket/p/286600000](https://www.levi.com/US/en_US/sale/mens-sale/outerwear/levis-commuter-x-jacquard-by-google-trucker-jacket/p/286600000) (Last accessed: 26.03.2023) [in English].
15. Zegna Ecotech Solar Jacket Makes Going Green Fashionable. *Trendhunter*: website. URL: <https://www.trendhunter.com/trends/zegna-ecotech-solar-jacket> (Last accessed: 26.03.2023) [in English].
16. Ralph Lauren Launches Polotech Smartshirt With Groundbreaking Adaptive Workout App. *Investor. Ralph Lauren*: website. <https://investor.ralphlauren.com/news-releases/news-release-details/ralph-lauren-launches-polotech-smartshirt-ground-breaking> (Last accessed: 26.03.2023) [in English].
17. Sertse pid kontrolem. Dlia honshchykiv Formula 1 rozrobyly bilyznu, yaka vymiriuiie kardiohramu [The heart is under control. Underwear that measures the cardiogram was developed for Formula 1 racers]. *New Voice*: website. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/innovations/rozumnu-odyag-dlya-gonshchikiv-formula-1-stvorili-v-italiji-50094408.html> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
18. Teper sharf. Xiaomi zainialasia rozumnym odiahom [Now the scarf. Xiaomi has taken up smart clothing]. *New Voice*: website. <https://techno.nv.ua/ukr/gadgets/teper-sharf-xiaomi-zanyalas-umnoy-odezhdoy-50039530.html> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
19. Smart Textiles and Smart Clothing – The New Black for the Internet of Things. *Nanowerk*: website. URL: <https://nanowerk.com/smart/smart-clothing.php> (Last accessed: 26.03.2023) [in English].
20. Clinical trial data gathered through MC10's wearable. *Medical Plastics News*: website. URL: <https://www.medicalplasticsnews.com/news/clinical-trial-data-gathered-through-mc10s-wearable/> (Last accessed: 26.03.2023) [in English].
21. Lumos Matrix Smart Helmet: Ultimate Review. *Ride Review*: website. URL: <https://ridereview.com/vehicles/lumos-matrix-smart-helmet-ultimate-review> (Last accessed: 26.03.2023) [in English].
22. Winston, A. Pauline van Dongen's Solar Parka charges electronic devices for nature reserve workers. *Dee Zeen*: website. URL: <https://www.deezen.com/2015/09/02/pauline-van-dongen-solar-parka-charges-electronic-devices-nature-reserve-workers-wadden-heritage/> (Last accessed: 26.03.2023) [in English].

## ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ: СУЧАСНІ НАПРЯМИ ТА СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ

<sup>1,2</sup>ЧЕНЬ І., <sup>2</sup>ПАШКЕВИЧ К. Л., <sup>2</sup>ПРОЦИК Б. О.

<sup>1</sup>Київський інститут Технологічного університету Цілу, Цзінань, Китайська Народна Республіка

<sup>2</sup>Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

**Мета** статті – дослідити застосування «розумних» технологій в дизайні сучасного одягу, які передбачають використання різноманітних вбудованих пристроїв.

**Методологія.** Дослідження зумовлене комплексним вивченням предмета і включає: методи аналізу, синтезу, метод аналізу джерел, порівняльний метод.

**Результати.** У статті проведено аналіз застосування інтелектуальних технологій в одязі та визначено проблеми електронних компонентів і джерел живлення, а також оцінено комфорт і дизайн сучасних моделей «розумного» одягу. До інтелектуальних (smart) технологій належать електронні пристрої і обчислювальні системи, інтегровані в одяг, що надають розширені функції та зручність користувачам. Виявлено, що smart технології можна використовувати для моніторингу здоров'я людини під час спортивних занять, для підвищення її особистої безпеки та зручності користування одягом. Дослідження показало, що інтегровані в одяг електронні пристрої можуть допомагати людям відстежувати основні показники здоров'я та покращувати особисту безпеку, крім того, можуть підвищувати особисту зручність, наприклад, керувати музикою, відповідати на телефонні дзвінки та контролювати інформацію. З погляду моди, інтелектуальні технології можна інтегрувати в дизайн одягу, щоб створити унікальний інноваційний виріб, однак основними труднощами «розумного» одягу залишаються електронні компоненти та блок живлення.

**Наукова новизна.** У статті запропоновано рішення для мінімізації недоліків проектування та використання «розумного» одягу, а також надано пропозиції щодо застосування інтелектуальних технологій, які інтегруються в одяг у вигляді різних пристроїв.

**Практична значущість.** Матеріали статті можуть бути використані при вивченні теми дизайну одягу з використанням сучасних інформаційних технологій та інновацій, а також при написанні наукових робіт.

**Ключові слова:** smart технології; одяг; моніторинг стану здоров'я; особиста безпека; особиста зручність; електронний пристрій, фешн дизайн; проблема з живленням.

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**CHEN Ying**, магістр, факультет дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, Kyiv Institute at Qilu University of Technology, ORCID 0009-0001-2275-516X, **e-mail:** 824724663@qq.com

**Пашкевич Калина Лівіанівна**, д-р техн. наук, професор, завідувач кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-6760-3728, Scopus 57191851112, **e-mail:** pashkevich.kl@knutd.com.ua

**Процик Богдан Олександрович**, аспірант, кафедра мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-3882-5951, **e-mail:** bogdan.protsyk.knutd@gmail.com

**Цитування за ДСТУ:** Chen Y., Pashkevych K. L., Protsyk B. O. Intelligent Wearable Technologies in Clothing Design: Modern Direction and Strategies of Development. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 25–33.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.2>

**Citation APA:** Chen, Y., Pashkevych, K. L., Protsyk, B. O. (2023) Intelligent Wearable Technologies in Clothing Design: Modern Direction and Strategies of Development. *Art and design*. 1(21). 25–33.

УДК 004.946+  
004.032.6

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.3

FOMINA K. O.

Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine

## CONCEPTUAL METAPHORS IN AUGMENTED REALITY PROJECTS

**Purpose.** *The objective of this study is to conduct a semiotic analysis of augmented reality projects, with the aim of establishing patterns and identifying the most common conceptual metaphors. The study seeks to determine the impact of these metaphors on functional and symbolic form.*

**Methodology.** *To achieve the research goal, the visual materials were subjected to visual-analytical, formal, functional, and semiotic analysis methods.*

**Results.** *The present study identified the eight most common metaphors used in AR project design, namely the magic mirror, false window, active print, X-ray vision, geo-layer, aquarium, visor, and flashlight. The impact of these metaphors on the functional-figurative form can vary depending on the metaphor chosen, and may set more blurred or specific boundaries. It was found that metaphors differ not only in their figurative-semantic differences, but also in the viewer's position regarding representation, the type of first or third-person view, the impact on the imagery of the content, and the nature of interaction with space. While most metaphors benefit from the use of three-dimensional graphics, some, such as mirrors, active print, and sights, can use two-dimensional graphics without depriving AR of the feeling of naturalness. One technique for playing with metaphors is to go beyond conventional boundaries and manipulate space. The study also revealed that AR based on video mixing more frequently uses metaphors than optical mixing, which can directly merge with the environment. It was demonstrated that using the same metaphor does not limit the creative potential in solving tasks, and leaves the designer sufficient space for maneuvering and the possibility of both literal and formal following of the metaphor. Overall, the findings of this study contribute to a better understanding of the role of metaphors in AR project design and provide insights for designers to effectively use metaphors to enhance user experience.*

**Scientific novelty.** *An analysis of augmented reality (AR) projects was conducted with the aim of identifying conceptual metaphors. A synthesis of these conceptual metaphors was performed, followed by a typology-based classification of the AR projects grounded in the identified metaphors.*

**Practical significance.** *The findings of this research contribute to the theoretical foundation of designing AR products by providing a framework for representing AR design concepts. The identified metaphors can be utilized as a guide for designers to develop effective AR interfaces.*

**Keywords:** *interface design; AR design; spatial AR; video mixing.*

**Introduction.** Augmented reality (AR) has been actively utilized and developed in recent years, owing to advancements in the technologies employed to create it. The creation of a design product necessitates a designer to address numerous design tasks, one of which is the search for a representation form. Augmented reality projects, owing to their amalgamation with physical objects, are represented in a broad spectrum of possible conceptual forms. Several approaches aid the designer in selecting the form, including working with an existing solutions database. However, the theoretical development of creating augmented reality design significantly lags behind practical experiments in this field,

and the "dictionary" of possible solutions has not yet been formed.

The analysis of works utilizing augmented reality reveals that designers frequently employ a variety of techniques for representing content that can be characterized by metaphors from reality. Such techniques facilitate the conceptualization of functioning principles and outline the figurative component. In accordance with M. Black's definition, cognitive metaphor aids in rendering the object of cognition more accessible, providing categorization and conceptualization of reality [8]. Furthermore, G. Lakoff and M. Johnson suggest that it enables the differentiation between linguistic means of expression and understanding of one phenomenon in terms of another [9]. A well-

utilized metaphor, therefore, not only enhances visual expressiveness but also contributes to better cognitive comprehension of the principles of functioning by users.

**Analysis of previous research.** Isolated mentions of certain metaphor names and hints at their principles of operation can be found in various comprehensive studies related to augmented reality (AR). R. Azuma mentions the possibility of X-ray vision [1; 2], while O. Bimber discusses aquariums in the context of considering various types of displays, in particular, video-transparent screen displays [3, p. 8]. A more detailed discussion of metaphors in augmented reality interfaces was conducted by F. Bork and J. Scholz, N. Smith [6], and V.D. Ulriksen [7]. In discussing the metaphor of the "Magic Mirror", Felix Bork draws attention to the possibility of mirror and non-mirror visualization and concludes that the choice of approach depends on the subject area [4]. Vilde Dirnes Ulriksen shares personal impressions of studying the metaphor of the magic mirror in the beauty industry, which seems potentially promising but still quite raw [7]. J. Scholz and A. N. Smith considered the metaphors of the magic mirror, false window, active printing, and geopositioning from the perspective of "marketing paradigms" [6]. Although metaphors are used in practice, there is still a lack of research on their use in the design of augmented reality interfaces.

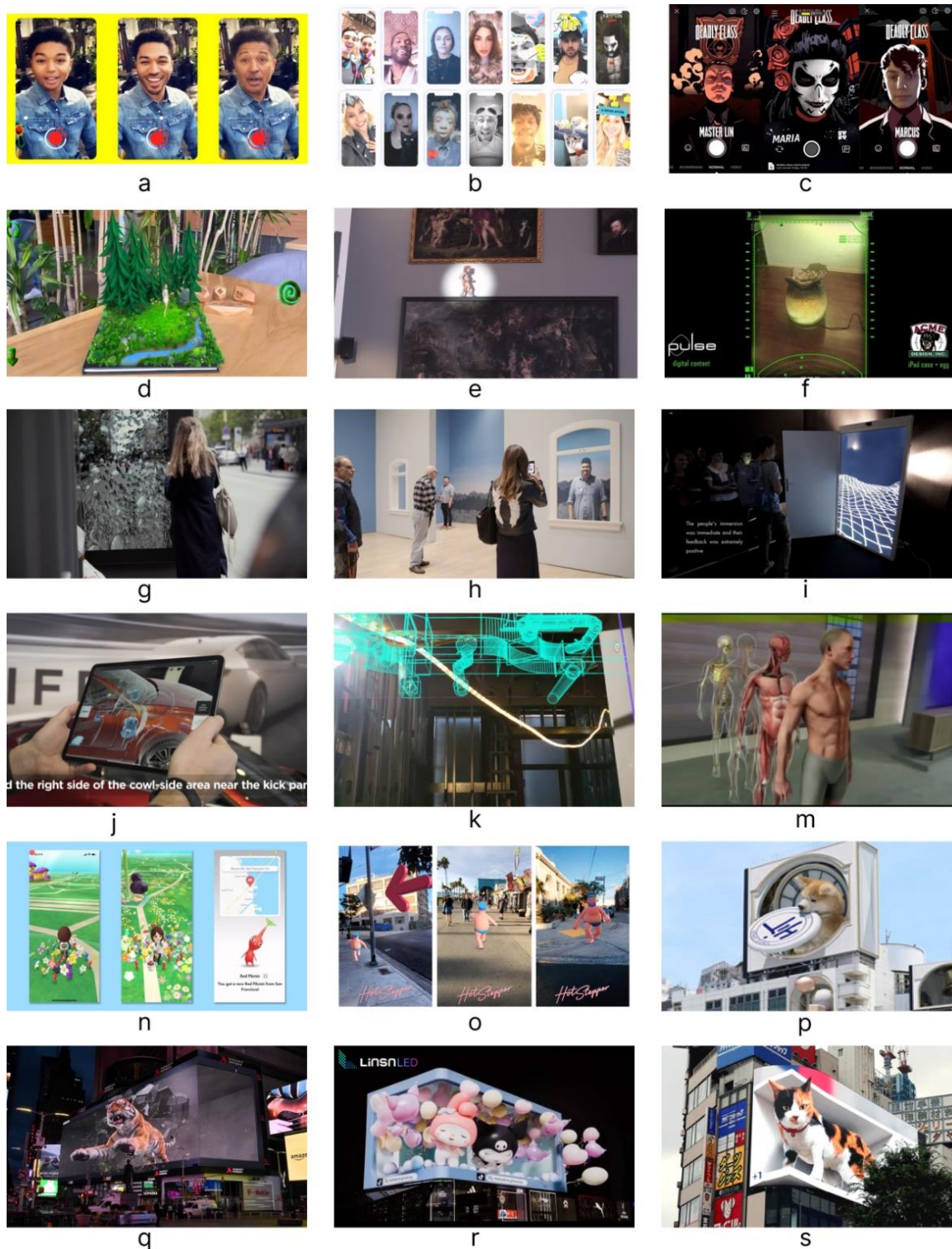
**Problem statement.** The aim of this article is to promote the development of a visual vocabulary for AR design by analyzing projects and examining the metaphors used to create functional and visual solutions. The impact of these metaphors on the functional and visual components of the project will be determined.

**The results of the research and their discussion.** There are eight common interface metaphors used in AR projects, including the magic mirror, fake window, active printing, geo-layer, X-ray vision, aquarium, visor (HUD, head-up display), and flashlight. These metaphors have various characteristics, such as the viewer's position in relation to representation, the perspective of first or third

person, the impact on the imagery of the content, and the nature of interaction with space.

The metaphorical "Magic Mirror" represents an altered reflection of reality on a certain surface. The term "Magic Mirror" was coined because the display shows an enantiomorph, which is a mirror image of what the sensors capture. In this way, the system simulates a physical mirror of the real world [4]. This technology is typically used for displaying users or the surrounding environment and is widely used in various fields, including the cosmetic industry, fitting rooms, physical "mirrors" in stores, and masks in social media. This metaphor is particularly attractive because in real life, it is much easier to change the environment than our physical aspects, which are more limited and closely linked to personality [7, p. 11]. It is noted to have a positive impact on a person's well-being and self-definition [7, p. 38] due to the ability to change one's appearance and experiment with their image, as well as create dissonance in self-perception [24]. Examples of application include using artificial intelligence to age or rejuvenate photos in SnapChat (fig. 1, a); creating creative characters on Facebook based on the movie "Deadly Class AR Filters" from Sony Pictures (fig. 1, c); thematic backgrounds and effects. Scenes with this metaphor are very diverse and unlimited in terms of theme, style, and transformation capabilities, the range of effects and digital graphics, animations, and content (fig. 1, b) [33]. The only limitation is the consideration of the perspective of space and overlay objects.

The metaphor of the magic mirror is primarily aimed at enhancing the user's experience, but it can also enhance the surrounding space and objects. However, the main difference from "active printing" is that the enhancement is located opposite the display. The result of the enhancement can be displayed not only through portable devices such as phones or tablets but also through digital displays such as monitors, televisions, billboards, disguised as ordinary mirrors, or located in an open view.



**Fig. 1.** Examples of metaphors. “Magic mirror”: a – a mask that changes age © SnapChat [13]; b – creative masks © Facebook Sparkle; c – masks of comic book characters © Deadly Class AR Filters Sony Pictures. “Flashlight” and “Visor”; e – Rubens Cupid © Skullmapping; f – Alien Egg @ Pulse Studio. “Active print”; d – overlaying an image on an object-marker [35]. “Fake window”; g – an image from a camera supplemented with fish shoals [15]; h – a window showing an image from another window [16]; i – doors to the digital space [12]. “X-ray”; j – the internal structure of a car audio system [19]; k – placement of communications according to the construction plan [36]; m – studying anatomy with layers [21]. “Geo-layer”; n – a virtual map that corresponds to the real location [26]; o – a guide character walking the streets of San Francisco [23]. “Aquarium”; p – Shibuya dog [32]; q – jumping tiger [31]; r – Hello Kitty family characters [27]; s – Shinjuku cat [25]

The user can see themselves as part of the enhancement, from a first-person perspective or, by observing their actions on the screen, from a third-person perspective.

For example, in 2019, Grand Visual created an augmented reality (AR) system to promote the new Amazon Prime series "Good Omens" [22]. Using AR, the creators released the Kraken's tentacles, UFOs, and fish rain on Times Square, immersing the crowd in apocalyptic scenes from the series. Viewers could see themselves surrounded by virtual creatures through a digital billboard, and the scenarios were played out in real-time, encouraging visitors to pose for photos. This metaphor sets certain functional frameworks but almost does not limit what can be "reflected" in the mirror.

The following metaphor is referred to as the "fake window" or "portal to the world". This metaphor involves enlarging the user's field of view to the surrounding environment through digital objects, typically via devices such as television screens or monitors that simulate conventional glass windows [6, p. 3]. Users who perceive augmented reality through this fake window do not consider themselves as part of the augmented environment; instead, they see the world situated behind this window.

An example of this case is the project created by A1 Slovenija (formerly Si.mobil) in 2017. The company collaborated with the advertising agency Gray Ljubljana and the street advertising system integrator Europlakat JCDecaux Slovenia. The advertising campaign was launched using a special city light on the busiest promenade in the city center. It contained a series of animations that embedded elements from the television commercial [20] into the surrounding environment, using the advantages of street planning and surprising passersby with visual and sound effects [15] (fig. 1, g). At first, people at the bus stop thought that the transparent city light or the city light with a camera showing what was further down the street was nearby, but suddenly dolphins appeared in the frame or jellyfish swam by, and so on. The project used a combination of real street

background with animation that was programmed to adapt to the changing environment. Pepsi also chose a similar approach, launching the "Unbelievable Bus Shelter Pepsi Max" campaign in partnership with AMV BBDO, OMD, Talon, and Little Dot in 2020 [28; 29]. Passengers waited at a bus stop on New Oxford Street in London and saw scenes of people being abducted by flying saucers, falling meteorites, alien attacks, wild animals walking down the street, underground tentacles, and so on. Although such projects are technically difficult to create, they provide enormous audience engagement. Design based on this metaphor requires more meticulous development of augmentation scenarios and active involvement of space, spatial composition, and realistic placement of embedded objects. Unlike a magic mirror where 2D graphics can be used without being embedded in space, this metaphor blends with the base (real) environment.

Often, instead of a transparent "window", a "portal" is used, which displays not "the world outside the window" but "a door to another world". This approach can be accompanied using physical objects, creating a more dramatic effect. In this case, real doors can metaphorically serve as a means of transportation from one place to another. In the research article "Doors, Between Reality and Virtuality," developers from the Théoriz studio [12] in Lyon experiment with the perception of infinite space. They created anamorphic software that calculates the perspective of the nearest person. By opening real doors, viewers observed virtual audio-reactive landscapes that also responded to their movement in space opposite the doors to adjust the visible perspective.

"The Interpretive Gallery" created by the San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) in collaboration with Frog, a global design and strategy firm [16], is designed to allow visitors to experience the paradoxes of reality that Magritte explored in his later works. The gallery contains a series of altered and augmented "windows" inspired by the visual puns and paradoxes found in Magritte's works.

The digital scenes in the windows become both portals and puzzles as to how they are related to each other. For example, in one window, visitors may see what was happening near another window some time ago (fig. 1, h).

The use of this metaphor has a direct impact on the visual tools employed in design. Specifically, the visual representation of the "portal" is designed to closely resemble real perspective and scale. Additionally, plot twists and opportunities for interaction are closely linked to the depicted space. The representation of the space "outside the window" can vary from a transparent screen that closely resembles reality, to the transfer of the action to other worlds. This metaphor can be realized through both mobile and stationary means, but the latter offers a more immersive experience due to the use of real props, which facilitates a more natural integration of the addition into the environment.

*Active print* is a metaphor that pertains to the concept of primarily supplementing physical printed materials [11], such as posters, magazines, billboards, packaging, and catalogs, with digital objects accessible through personal devices. However, it can also be used for other surfaces and objects that work as markers. Interaction using this metaphor is initiated by the user who launches the digital supplement by scanning or pointing their device at the target (marker). The augmented content using active print is not visible until the interaction begins, but it is closely contextually related to the corresponding marker, which often becomes images and objects that have a completely understandable figurative form. It differs from a magic mirror in that the augmented object is located behind the display and from a fake window in that it is focused on supplementing individual objects and obtaining information from the environment, while a fake window can display a fully generated environment.

Due to its technical ease of implementation and broad interpretability, the "overlying" metaphor is widely used in augmented reality. As a result, it has diverse

visual embodiments. One such example is the "Mavka. Forest Song" project [37; 35], which premiered in 2021 at the Ukrainian supermarket chain "Silpo". This comprehensive project includes a book-game with stories and AR, special marker objects (wooden figures with carved runes), a dedicated AR application "Mavka Silpo" from LiveAnimations Corp (fig. 1, d), and a full-length animated film from the Ukrainian studio Animagrad, supported by the State Agency of Ukraine for Cinema. Mavka, the soul of the forest, represents nature itself, complex and contradictory. The plot is based on Lesya Ukrainka's eponymous play, Ukrainian myths, and cultural traditions. The book's illustrations feature additional scenes and animations that can be modified using physical gaming elements. These elements can be overlaid on the illustrations, changing the animation or triggering game events.

The metaphor of active printing evokes the principle of "a window to the world", although it is typically associated with portable display devices and lacks a strong figurative connotation.

*X-ray vision* is another metaphor commonly employed in augmented reality educational programs, such as those focused on anatomy, geography, and physics. This metaphor describes the ability to see the internal structure and composition of objects or spaces, much like how X-rays function. X-ray vision can also be utilized to visualize layered data, internal structures and cross sections, assembly or disassembly over time and space, as well as evolution. While active printing and X-ray vision share similarities, active printing is a more general metaphor that can be applied to any overlay using markers, while X-ray vision embodies a specific approach to representation that may differ in form or visual style.

The advertising video for Bose Automotive [19] effectively demonstrates how the internal frame of a car can be utilized to display the placement of speakers in relation to the car body, both in traditional and innovative ways (fig. 1, j). This design approach can be considered a classic example of the use of non-

textured volumetric graphics with shadows and 3D mesh for this metaphor. Another example is the educational video [21] for HoloLens, which showcases the use of X-ray vision for studying human anatomy and individual body parts (fig. 1, m). In this case, fully textured realistic models are employed. In the Argyle Build construction industry program [36] (fig. 1, k), which allows for the visualization of structures through communication layers while moving around a construction site, linear skeletal graphics are used. While X-ray vision in augmented reality is primarily a metaphor, there are already developments utilizing RFID tags that enable users to locate items, even those hidden in boxes [17; 14].

The metaphor of *geopositioning* or *the geo-layer* is based on the tradition of mapping, digital maps and navigation systems, and non-visual data. Augmented reality with a geo-layer utilizes geolocation data, GPS, and/or spatial recognition to enhance the user's environment with digital objects, both related and unrelated to the location. Applications include placing virtual art, sculptures, and installations in a specific location, marking landmarks, and aiding in navigation. Unlike active printing, the geo-layer uses geolocation data instead of camera streams, making it more focused on promoting physical movement and exploration. Scalability must be considered from a design and object embedding perspective.

A concrete example of geo-layer application can be found in navigation products. Companies such as Apple Inc. and Google have incorporated augmented reality (AR) navigation capabilities into their apps to simplify route orientation [34]. During visual navigation, markers and hints are overlaid directly onto the camera's field of view. The planned route is represented by lines or other graphical elements on the floor, as well as arrow indicators. Nexus Studio has taken this a step further by proposing to entertain the user during the route by offering the use of a companion guide service (fig. 1, o). The Hotstepper app [23] features an eccentric character who leads the way, placing signs,

dancing, and looking around. Another example of an app is Pikmin Bloom [26], developed by Niantic and introduced in 2021. It requires players to move in the real world but does not directly enhance it with visual information. Although the game uses real coordinates, all actions are displayed on a stylized digital map (fig. 1, n).

While there is currently no virtual map available for users to locate all digital artifacts, many artists are experimenting with virtual sculptures by selecting a specific real-world location and developing its appearance. Although a digital sculpture can technically be viewed from any location, its attachment to coordinates promotes physical activity and real visits. Among the innovators in this field are Ilya Novgorodov, Petro Gronsky, Mykola Mylyshko, Artem Volokitin, Oleksiy Zolotarov, Mykyta Kadan, Ksenia Hnylytska, Vartan Markaryan, Vitaliy Kokhan, Roman Minin, Vitaliy Kokhan, Kostiantyn Zorkin, and Vlas Bielov [10].

*An aquarium* is a metaphor utilized to describe a specific enclosed space with a known depth that can be observed and explored. It differs from a fake window or a window to the world in that it has defined boundaries and depth, whereas a window can display infinite space beyond it. Holographic displays are a typical example of a direct realization of this metaphor, but not the only one. The most vivid and popular example is 3D billboards, also known as anamorphic OOH, Digital out of home, DOOH, or DeepScreen. The phrase "out of home" arose from playing with the boundaries of such a screen and creating the illusion of going beyond them. A billboard is essentially two screens placed at a 90-degree angle to each other, creating the illusion of space and a 3D effect.

Some of the world-renowned 3D billboards are in Times Square in New York, Piccadilly in London, Shibuya in Tokyo, as well as in other places with high concentrations of people around the world. Examples of works that have appeared on screens include the work of advertising agency Goodby Silverstein & Partners for the BMW North America division

in 2022 [18] (New York), "Cat Shinjuku" in 2021 [25] (fig. 1, s), "Year of the Tiger" [31] by Samsung in 2022 (fig. 1, q), King Kong, robot mechanic, Hello Kitty family (fig. 1, r), safari, giant whale, Vivo gadget, cyclops from ESKY MALL [27], "Resident Evil" from Netflix [30], Akita dog [32], which climbs onto a vertical screen of a tower and creates chaos there (fig. 1, p), and many others.

The visualization of the aquarium metaphor is closely related to the illusion of surpassing its boundaries. To create it, a frame is often utilized, which outlines the false boundaries of the screen and leaves space for parts that will protrude beyond these boundaries in the future. To enhance the feeling of a breakthrough, effects, and objects such as dust, smoke, floor or ground fragments, broken screen glass, splashes, etc. are used. Often, a confined space with an apparent perspective and angle relative to potential viewers is employed, such as a cage, room, box, cave, or contour of the ceiling or wall. One of the limitations of 3D billboards is that the full sense of volume is achieved only at specific angles, which may vary for different screens.

Most of the discussed metaphors utilize space as a basis for graphic placement. However, one metaphor is built on the reverse principle, which is the Heads-Up Display (HUD). This technique, borrowed from data transmission to the panel in front of the pilot, has been significantly developed in computer games. It applies a richer palette of visual styles and elements that can be placed in the simulated HUD. These solutions are now becoming an inspiration for augmented interfaces, either conventionally or literally imitating a transparent screen or the view of an imaginary helmet. The metaphor of the *visor* uses the peripheral zone of the screen to display relevant information not embedded in the context of the first-person view environment. The formal use of this metaphor does not impose stylistic limitations on the designer regarding the display of information. However, the literal interpretation sets quite

specific boundaries for the technological-futuristic style (fig. 1, f) and such realistic techniques as imitation of glass, electronic inscriptions, reflection of the viewer's face, etc.

The utilization of the metaphors is predominantly observed in augmented reality, which is produced through video mixing technology. Portable or stationary display devices are frequently integrated into these systems and are designed with a particular style in mind. The use of projection displays does not preclude the use of these metaphors, as the outcome of the augmentation can still be projected. Nevertheless, in the case of optical mixing, augmented reality that is based on direct projection seldom employs conceptual metaphors, instead blending seamlessly with the environment it enhances.

However, one metaphor that is effectively employed through direct projection is the *flashlight* metaphor. Although the projector itself serves as a large source of light, it is not always the focus of attention nor is it artistically manipulated. This metaphor is applied in Ramesh Raskar's experimental project [5] for interactive creation of shadow effects from virtual objects on real surfaces, as well as in augmented performances such as "Rubens Cupid" in 2014 (fig. 1, e) and "Die Invasion der Gallerie" in 2016 by the Belgian art collective Skullmapping. The projection simulates the illumination of virtual objects with a flashlight, enabling objects to cast digital shadows on the background, thereby enhancing the effect of volume and embodiment in the projection objects. The sharpness of the shadows varies depending on the distance to the wall, allowing for a more active differentiation of movements along the wall from flights. Virtual shadows create a potent cognitive cue and simplify spatial perception. Typically, the flashlight metaphor is combined with volumetric virtual objects, is independent of the viewing position, and necessitates a surface for display.

The conceptual form of augmented reality has the capability to integrate multiple metaphors simultaneously or incorporate diverse metaphors in specific segments of the project.

**Conclusions.** Metaphor is one of the artistic means that helps to form a functional-figurative solution. It is based on the transfer of features of recognized phenomena or functions to a new form. The use of a conceptual metaphor is aimed at creating a form of embodiment and does not limit the designer in terms of content, only outlining the boundaries of the functional-figurative solution and serving as a starting point that directs the development of the project concept.

The influence of conceptual metaphors on the functional and visual components of a project has been determined. Due to its close connection between visual form and function, augmented reality, using metaphor, solves

both tasks. By using conceptual metaphors, the designer can independently choose the degree of imagery within the metaphor and play with it. Metaphors such as "X-ray," "window," "flashlight," "aquarium" and "visor" have a more defined form in advance, while "magic mirror" and "active printing", "geo-layer" almost do not limit the visual component of the content presented with their help, outlining only the viewer's placement and the nature of interaction with space. The projects considered demonstrate the possibilities of diverse, creative implementation of augmented reality, even based on the same metaphors. Further research is needed on other means that help create augmented reality design.

#### Література:

1. Azuma R. T. A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 1997. Vol. 6. No. 4. P. 355–385. DOI: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
2. Billinghurst M., Clark A., Lee G. A Survey of Augmented Reality Foundations and Trends R in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*. 2014. Vol. 8. No. 3. P. 73–272. DOI: 10.1561/11000000049.
3. Bimber O., Raskar R., Inami M. Modern Approaches to Augmented Reality. *ACM SIGGRAPH 2007 Papers – International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*. 2007. P. 1–111. DOI: 10.1145/1281500.1281628.
4. Bork F., Barmaki R., Eck U., Fallavolita P., Fuerst B., Navab N. Exploring Non-Reversing Magic Mirrors for Screen-Based Augmented Reality Systems. *2017 IEEE Virtual Reality (VR)*. 2017. P. 373–374. DOI: 10.1109/VR.2017.7892332.
5. Raskar R., van Baar J., Beardsley P., Willwacher T., Rao S., Forlines C. ILamps: Geometrically Aware and Self-Configuring Projectors. *ACM Trans. Graph.* New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2003. Vol. 22. No. 3. P. 809–818. DOI: 10.1145/882262.882349.
6. Scholz J., Smith A. N. Augmented Reality: Designing Immersive Experiences That Maximize Consumer Engagement. *Business Horizons*. 2016. No. 59. P. 149–161. DOI: 10.1016/j.bushor.2015.10.003.
7. Ulriksen V. D. Mirror, Mirror on the Wall: A Study of AR-powered Magic Mirror Technology and Its Influence on Consumer Experiences and Attitudes: mathesis. 2019.
8. Блэк М. Метафора. *Теория метафоры*. М: Прогресс, 1990. С. 153–173.
9. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живём. *Теория метафоры*. М: Прогресс, 1990. С. 387–416.
10. Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців. *Art and Design*. 2021. Вип. 2 (14). С. 141–151.
11. Mirages & Miracles. URL: <https://vimeo.com/246619389> (дата звернення: 10.11.2019).
12. THÉORIZ Is a Creative Studio Designing Beautiful and Unconventional Experiences with Cutting-Edge Technologies. URL: <https://vimeo.com/theoriz> (дата звернення: 15.03.2023).
13. Snapchat Adds Lava and Water AR Lenses Using Ground Segmentation and ML. URL: <https://venturebeat.com/2020/02/20/snapchat-adds-lava-and-water-ar-lenses-using-ground-segmentation-and-ml> (дата звернення: 15.04.2021).
14. Augmented Reality with X-Ray Vision – YouTube. URL: <https://youtu.be/bdUN21ft7G0> (дата звернення: 15.03.2023).
15. Augmented Reality Headset Enables Users to See Hidden Objects. URL: <https://news.mit.edu/2023/augmented-reality-headset-enables-users-see-hidden-objects-0227> (дата звернення: 15.03.2023).
16. Augmented Reality Citylight. URL: <https://www.artrebel9.com/digital-experiences/ar-citylight> (дата звернення: 15.03.2023).
17. Augmented Reality Meets Fine Art | Frog, Part of Capgemini Invent. URL: <https://www.frog.co/>

work/augmented-reality-meets-fine-art (дата звернення: 15.03.2023).

18. BMW Rolls Big With Jaw-Dropping 3D Billboards in Times Square. URL: <https://musebycl.io/advertising/bmw-rolls-big-jaw-dropping-3d-billboards-times-square> (дата звернення: 15.03.2023).

19. Bose Automotive – YouTube. URL: <https://youtu.be/XuJV2wX6OYs> (дата звернення: 15.03.2023).

20. Dobrodošli v Svetu Izjemnega! – YouTube. URL: <https://youtu.be/V2Exdue2tcE> (дата звернення: 15.03.2023).

21. Education in the Future: VR and AR – YouTube. URL: <https://youtu.be/etn2zCa7n40> (дата звернення: 15.03.2023).

22. Good Omens Amazon Prime Video DOOH Campaign Times Square on Vimeo. URL: <https://vimeo.com/347070057> (дата звернення: 15.03.2023).

23. HotStepper – Nexus Studios. URL: <https://nexusstudios.com/work/hotstepper> (дата звернення: 15.03.2023).

24. В Instagram Видалять Фільтри з Масками Краси. URL: <https://konkurent.ua/publication/47813/v-instagram-vidalyat-filtri-z-maskami-krasi/> (дата звернення: 15.03.2023).

25. Japan's Giant 3D 'Shinjuku Cat' Has Taken over One of Tokyo's Biggest Billboards. URL: <https://edition.cnn.com/style/article/3d-cat-billboard-tokyo/index.html> (дата звернення: 15.03.2023).

26. Laden Sie Das Pikmin Bloom-Spiel Für iPhone Und Android Herunter. URL: <https://www.digitalphablet.com/de/spielen/download-pikmin-bloom-for-iphone-and-android> (дата звернення: 15.03.2023).

27. 9 the Most Stunning 3D LED Billboard Examples! – YouTube. URL: <https://youtu.be/95gHLABPemk> (дата звернення: 01.04.2023).

28. Pepsi MAX | Unbelievable Bus Shelter – YouTube. URL: <https://youtu.be/NLni05wVkc0> (дата звернення: 15.03.2023).

29. Pepsi Max AR Bus Stop. URL: <https://blog.littledotstudios.com/en-gb/news-views/pepsi-max-ar-bus-stop> (дата звернення: 15.03.2023).

30. Resident Evils 3D Billboard – YouTube. URL: <https://youtu.be/xNHeHXuYnJY> (дата звернення: 15.03.2023).

31. Samsung Lights Up the Dark – YouTube. URL: [https://youtu.be/jrPE2U\\_x\\_QI](https://youtu.be/jrPE2U_x_QI) (дата звернення: 15.03.2023).

32. Shibuya Has 3D Billboard With Giant Pup, Looks Like Hachiko Playing Frisbee. URL: <https://mustsharenews.com/3d-billboard-giant-pup> (дата звернення: 15.03.2023).

33. Staying Connected through Social AR on Vimeo. URL: <https://player.vimeo.com/video/417249735> (дата звернення: 15.03.2023).

34. Three-Quarters of UK Adults Can't Read a Map – Here's How to Get Better. URL: <https://www.theguardian.com/travel/2022/jul/13/three-quarters-of-uk-adults-cant-read-a-map-heres-how-to-get-better-ordnance-survey-study> (дата звернення: 15.03.2023).

35. Мавка Сильпо – AR Книга-Игра и Руны с Предсказаниями – YouTube. URL: <https://youtu.be/6H8eD5hyo24> (дата звернення: 15.03.2023).

36. 2022 Augmented Reality App for Construction – Argyle – YouTube. URL: <https://youtu.be/C-t0df0Exb8> (дата звернення: 15.03.2023).

37. Мавка. Лісова пісня. Основний трейлер. URL: <https://youtu.be/VecgIOX8cyc> (дата звернення: 15.03.2023).

#### References:

1. Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 6. No. 4, pp. 355–385. DOI: 10.1162/pres.1997.6.4.355.

2. Billinghurst, M., Clark, A., Lee, G. (2014). A Survey of Augmented Reality Foundations and Trends R in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*, Vol. 8. No. 3, pp. 73–272. DOI: 10.1561/11000000049.

3. Bimber, O., Raskar, R., Inami, M. (2007). Modern approaches to augmented reality. *ACM SIGGRAPH 2007 Papers – International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*. pp. 1–111. DOI: 10.1145/1281500.1281628.

4. Bork, F., Barmaki, R., Eck, U., Fallavolita, P., Fuerst, B., Navab, N. (2017). Exploring non-reversing magic mirrors for screen-based augmented reality systems. *2017 IEEE virtual reality (VR)*. pp. 373–374. DOI: 10.1109/VR.2017.7892332.

5. Raskar, R., van Baar, J., Beardsley, P., Willwacher, T., Rao, S., Forlines, C. (2003). ILamps: Geometrically aware and self-configuring projectors. *ACM Trans. Graph* (New York, NY, USA: Association for Computing Machinery), Vol. 22. No. 3, pp. 809–818. DOI: 10.1145/882262.882349.

6. Scholz, J., Smith, A. N. (2016). Augmented Reality: Designing Immersive Experiences That Maximize Consumer Engagement. *Business Horizons*, No. 59, pp. 149–161. DOI: 10.1016/j.bushor.2015.10.003.

7. Ulriksen, V. D. (2019). Mirror, mirror on the wall: A study of AR-powered magic mirror

technology and its influence on consumer experiences and attitudes.

8. Blek, M. (1990). Metafora [Metaphor]. *Teorija metafori*. Moscow: Progress. pp. 153–173 [in Russian].

9. Lakoff, Dzh., Dzhonson, M. (1990). Metafori, kotorymi my zhivem [Metaphors we live by]. *Teorija metafori*. Moscow: Progress. pp. 387–416 [in Russian].

10. Mironova, T. V. (2021). Virtual'na i dopovnena real'nosti v tvorchosti ukrayins'kykh mysttsiv [Virtual and augmented reality in the works of Ukrainian artists]. *Art and Design*, No. 2 (14), pp. 141–151 [in Ukrainian].

11. Mirages & Miracles. URL: <https://vimeo.com/246619389> (Last accessed: 10.11.2019).

12. THÉORIZ Is a Creative Studio Designing Beautiful and Unconventional Experiences with Cutting-Edge Technologies. URL: <https://vimeo.com/theoriz> (Last accessed: 15.03.2023).

13. Snapchat Adds Lava and Water AR Lenses Using Ground Segmentation and ML. URL: <https://venturebeat.com/2020/02/20/snapchat-adds-lava-and-water-ar-lenses-using-ground-segmentation-and-ml> (Last accessed: 15.04.2021).

14. Augmented Reality with X-Ray Vision – YouTube. URL: <https://youtu.be/bdUN21ft7G0> (Last accessed: 15.03.2023).

15. Augmented Reality Headset Enables Users to See Hidden Objects. URL: <https://news.mit.edu/2023/augmented-reality-headset-enables-users-see-hidden-objects-0227> (Last accessed: 15.03.2023).

16. Augmented Reality Citylight. URL: <https://www.artrebel9.com/digital-experiences/ar-citylight> (Last accessed: 15.03.2023).

17. Augmented Reality Meets Fine Art | Frog, Part of Capgemini Invent. URL: <https://www.frog.co/work/augmented-reality-meets-fine-art> (Last accessed: 15.03.2023).

18. BMW Rolls Big With Jaw-Dropping 3D Billboards in Times Square. URL: <https://musebycl.io/advertising/bmw-rolls-big-jaw-dropping-3d-billboards-times-square> (Last accessed: 15.03.2023).

19. Bose Automotive – YouTube. URL: <https://youtu.be/XuJV2wX6OYs> (Last accessed: 15.03.2023).

20. Dobrodošli v Svetu Izjemnega! – YouTube. URL: <https://youtu.be/V2Exdue2tcE> (Last accessed: 15.03.2023).

21. Education in the Future: VR and AR – YouTube. URL: <https://youtu.be/etn2zCa7n40> (Last accessed: 15.03.2023).

22. Good Omens Amazon Prime Video DOOH Campaign Times Square on Vimeo. URL: <https://vimeo.com/347070057> (Last accessed: 15.03.2023).

23. HotStepper – Nexus Studios. URL: <https://nexusstudios.com/work/hotstepper> (Last accessed: 15.03.2023).

24. V Instagram Vydalyat' Fil'try z Maskamy Krasy [Filters with Beauty Masks will be removed from Instagram]. URL: <https://konkurent.ua/publication/47813/v-instagram-vidalyat-filtri-z-maskami-krasi/> (Last accessed: 15.03.2023) [in Ukrainian].

25. Japan's Giant 3D 'Shinjuku Cat' Has Taken over One of Tokyo's Biggest Billboards. URL: <https://edition.cnn.com/style/article/3d-cat-billboard-tokyo/index.html> (Last accessed: 15.03.2023).

26. Laden Sie Das Pikmin Bloom-Spiel Für iPhone Und Android Herunter. URL: <https://www.digitalphablet.com/de/spielen/download-pikmin-bloom-for-iphone-and-android> (Last accessed: 15.03.2023).

27. 9 the Most Stunning 3D LED Billboard Examples! – YouTube. URL: <https://youtu.be/95gHLABPmk> (Last accessed: 01.04.2023).

28. Pepsi MAX | Unbelievable Bus Shelter – YouTube. URL: <https://youtu.be/NLni05wVkc0> (Last accessed: 15.03.2023).

29. Pepsi Max AR Bus Stop. URL: <https://blog.littledotstudios.com/en-gb/news-views/pepsi-max-ar-bus-stop> (Last accessed: 15.03.2023).

30. Resident Evils 3D Billboard – YouTube. URL: <https://youtu.be/xNHeHXuyNJY> (Last accessed: 15.03.2023).

31. Samsung Lights Up the Dark – YouTube. URL: [https://youtu.be/jrPE2U\\_x\\_QI](https://youtu.be/jrPE2U_x_QI) (Last accessed: 15.03.2023).

32. Shibuya Has 3D Billboard with Giant Pup, Looks Like Hachiko Playing Frisbee. URL: <https://mustsharenews.com/3d-billboard-giant-pup> (Last accessed: 15.03.2023).

33. Staying Connected through Social AR on Vimeo. URL: <https://player.vimeo.com/video/417249735> (Last accessed: 15.03.2023).

34. Three-Quarters of UK Adults Can't Read a Map – Here's How to Get Better. URL: <https://www.theguardian.com/travel/2022/jul/13/three-quarters-of-uk-adults-cant-read-a-map-heres-how-to-get-better-ordnance-survey-study> (Last accessed: 15.03.2023).

35. Mavka Syl'po – AR Knyha-Yhra y Runy s Predskazanyyamy [Mavka Silpo – AR Game Book and Runes with Predictions] – YouTube. URL: <https://youtu.be/6H8eD5hyo24> (Last accessed: 15.03.2023) [in Ukrainian].

36. 2022 Augmented Reality App for Construction – Argyle – YouTube. URL: <https://youtu.be/C-t0df0Exb8> (Last accessed: 15.03.2023).

37. Mavka. Lisova pisnya. Osnovnyy treyler [youtu.be/VecglOX8cyc](https://youtu.be/VecglOX8cyc) (Last accessed: 15.03.2023). [Dryad. Forest Song. The main trailer]. URL: <https://>

## КОНЦЕПТУАЛЬНІ МЕТАФОРИ В ПРОЄКТАХ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

ФОМІНА К. О.

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Харків, Україна*

**Мета:** провести семіотичний аналіз проєктів доповненої реальності, встановити закономірності та виділити найпоширеніші концептуальні метафори. Визначити їхній вплив на функціонально-образну форму.

**Методологія.** Для досягнення мети цього дослідження під час роботи з візуальними матеріалами було використано наочно-аналітичний метод, метод формального, функціонального та семіотичного аналізу.

**Результати.** Було виявлено вісім найпоширеніших метафор у дизайні AR-проєктів: чарівне дзеркало, фальшиве вікно, активний друк, рентгенівський зір, геопозиціонування, акваріум, візор та ліхтарик. Вплив на функціонально-образну форму може відрізнитися залежно від метафори, задаючи більш розмиті чи конкретні рамки. Визначено, що метафори, окрім очевидних образно-семантичних відмінностей, відрізняються позицією глядача щодо репрезентації, видом від першої чи третьої особи, впливом на образність змісту, характером взаємодії з простором. Більшість метафор набувають перевагу від використання тривимірної графіки, у той час, такі метафори, як дзеркало, активний друк та візор, можуть використовувати двомірну графіку, що не позбавить AR відчуття натуральності доповнення. Одним із прийомів обігравання метафор стає гра з простором та вихід за умовні межі. Встановлено, що AR на базі відеозмішування частіше звертається до метафор, ніж за оптичного змішування, яке має змогу на пряму злитися із середовищем. Продемонстровано, що використання однієї і тієї ж метафори не обмежує креативний потенціал у вирішенні завдання, та залишає дизайнеру достатній простір для маневрування та можливість як буквального, так і формального слідування метафорі.

**Наукова новизна.** Проведено аналіз проєктів із доповненою реальністю з метою визначення концептуальних метафор. Проведено узагальнення концептуальних метафор та типологізацію проєктів доповненої реальності на їхній основі.

**Практична значущість.** Дослідження робить внесок у розвиток теоретичної бази стосовно вирішення завдання пошуку форми репрезентації в процесі проєктування AR дизайн-продукту. Розглянуті метафори можуть бути використані, як засіб спрямування концепції дизайну *безпосередньо в роботі дизайнерів*.

**Ключові слова:** *дизайн інтерфейсу, дизайн AR, просторова AR, відеозмішування.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРА

**Фоміна Каріна Олександрівна**, аспірантка кафедри мультимедійного дизайну, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, ORCID 0000-0001-9432-7765, **e-mail:** [fominakarinaa@gmail.com](mailto:fominakarinaa@gmail.com)

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.3>

**Цитування за ДСТУ:** Fomina K. O. Conceptual Metaphors in Augmented Reality Projects. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 34–44.

**Citation APA:** Fomina, K. O. (2023). Conceptual Metaphors in Augmented Reality Projects. *Art and design*. 1(21). 34–44.

УДК 739.2:671.2(477)  
"5]20"

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.4

<sup>1</sup>ROHOTCHENKO O. O., <sup>2</sup>SHMAHALO R. T., <sup>3</sup>KONOVALOVA O. V.,  
<sup>4</sup>YUR M. V., <sup>3</sup>RUDENCHENKO A. A.

<sup>1</sup>*Institute of Contemporary Art Problems of the National Academy of Arts of Ukraine, Kyiv, Ukraine*

<sup>2</sup>*Lviv National Academy of Arts, Lviv, Ukraine*

<sup>3</sup>*Borys Grinchenko Kyiv University, Kyiv, Ukraine*

<sup>4</sup>*Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative Applied Arts and Design, Kyiv, Ukraine*

## AUSTRALIAN OPALS IN THE WORKS OF MODERN UKRAINIAN JEWELLER MAKSYM STOLIAR

**Purpose.** The study is devoted to the art historical understanding of the specifics of the use of Australian opals in the jewelry design of by the modern Ukrainian goldsmith Maksym Stoliar.

**Methodology.** The work uses art history and artistic and design scientific approaches in combination with comparative and presentation methods.

**Results.** The article analyses the physical and chemical properties, color range, places of extraction, cutting methods and basic principles of using Australian opals in the design and manufacture of jewelry by the modern Ukrainian goldsmith Maksym Stoliar. The specifics of the formation of the style of the works of this master are highlighted. The analysis of the combination of techniques and materials in the process of creating a master model of products is carried out.

**Scientific novelty.** The creative path of the national artist and goldsmith Maksym Stoliar is highlighted. The issues of artistic features, stylistics, subject and thematic orientation in the design of his author's jewelry with Australian opals are revealed. The means of further qualitative development and presentation of domestic goldsmithery in the world are characterised. The peculiarities of designing and manufacturing master models for fantasy forms of cutting Australian opals are clarified.

**Practical significance.** The materials of this study can be reflected in the writing of academic disciplines related to jewelry design. As a source of inspiration, the information provided can be used in the process of creating collections of exclusive jewels.

**Keywords:** Australian opal; goldsmith; technology and design; jewelry art of Ukraine; Maksym Stoliar.

**Introduction.** Over the past twenty years, the domestic jewelry industry has been experiencing a significant increase in interest in the use of opals of Australian origin in the manufacture of exclusive author products. This mineraloid has been known since the times of Antiquity and the Middle Ages, and today it is rapidly gaining popularity in the modern domestic goldsmith industry and has broad prospects for development in decorative and applied arts. Today, new methods and techniques of working with opals are being mastered, and their processing is being improved. Accordingly, the range of materials and methods of shaping is expanding, which gives jewelry designers more room to work. At the same time, the creativity of Ukrainian goldsmith who working with Australian opals remains insufficiently studied.

### Analysis of the previous research.

Among the latest fundamental studies that constitute an important primary source for covering the development of contemporary jewelry art in Ukraine, it is worth noting the two-volume textbook by Doctor of Art History, Professor R. Shmahalo, published in Lviv in 2015. Its first volume, entitled «World and Ukrainian Art Metal», contains important theoretical and practical information, in particular about precious minerals used in contemporary jewelry [6].

Another necessary professional source of information for this study is the «Dictionary of Gems and Gemology» by Professor M. Manutchehr-Danai, published in 2009 in Berlin [9].

A significant work for the study of opals of Australian origin is «The Opal Book» by

F.°Leechman, which, among other things, contains information on other world deposits, and the specifics of opal mining and processing [8].

For a qualitative analysis of the artistic technologies used in working with opals, it is important to read E. Brepohl's monography «Theorie und Praxis des Goldschmieds». The book covers a wide range of issues related to the processing of metal and non-metal materials in jewelry, in particular, methods of processing precious stones [7].

It is worth noting that Maksym Stoliar's artworks was first highlighted at the 2019 Annual Scientific and Practical Conference held at the Treasury of the National Museum of History of Ukraine in Kyiv. The report was prepared by O. Barbalat, a researcher at Borys Grinchenko Kyiv University, a lecturer in contemporary jewelry art [2]. It is worth noting that modern domestic studies of the peculiarities of the use of Australian opals in the works of Ukrainian goldsmiths are in the initial stages of development.

**Problem statement.** Given the analysis of previous scientific works, there is a need to study the specifics of the use of Australian opals in creativity of Ukrainian jewelry artists. The artworks of modern domestic goldsmith Maksym Stoliar was chosen as the basis of this research.

**The results of the research and their discussion.** Today, opal is the «business card» of Australia, as 95% of products currently on the world market are of Australian origin. This mineral was discovered in the Southern continent in the late 1880s. Australian opals appeared on the global market in the 1890s. By that time, deposits of this mineraloid were known in Hungary and South America [8, p. 15].

It is worth noting that opals are mined in Ukraine: in Volyn, Zhytomyr, Kyiv, Vinnytsia, Cherkasy, Dnipro regions, in the Azov Sea near the village of Katerynivka and in the Crimea [6,°p.°252].

The name of the gem comes from the Latin word opalus and the Greek οπάλιο, which in turn was formed from the Sanskrit word upala, meaning «precious stone» and indicating that this mineral came to Europe from India [9, p. 735]. Opal is a silica hydrate that has been released from aqueous solutions, so it appears in the form of flow formations, stalactites, etc. The mineral has a wide range of colors – from milky white to multi-colored and brown. Opal has been used in jewelry since ancient Greece and Rome [6, p. 252].

This stone is a mineraloid. It is an amorphous structure of quartz. It is distinguished from a mineral by the absence of a crystal lattice. An important feature of opal is the presence of a large amount of water in its composition, the content of which varies in different types from 5 to 30%. Its chemical formula is  $\text{SiO}_2 \cdot n\text{H}_2\text{O}$ . Some of these stones were formed from thermal springs and geysers [7, p. 35].

The hardness of opal on the Mohs Hardness Scale is 5–5.5. This suggests that the stone is quite fragile and can crack when hit and undergo other mechanical stress. Scratches easily appear on its surface. Currently, most precious opals come from Australia. The deposits in this country are famous for their unique finds of inimitable beauty. Mineraloids of Australian origin have the best opalescence effect, which is formed when light hits them and looks like an iridescent shimmer. Most opals are cut and polished to form a cabochon. «Natural» opal refers to polished stones that are composed entirely of precious opal.

Individual mineraloids are too thin. In this case, they are combined with other materials to form a «composite» gem. For example, doublets and triplets. The first consists of a relatively thin layer of precious opal, which is covered with a layer of dark material, most often ordinary black opal, onyx or obsidian. The second variant is similar to the doublet, but has a third layer – a domed cap

made of transparent quartz or plastic on top as a protective layer for the opal, which acts as a lens, enhancing the play of colors of the mineraloid [8, p. 48].

Since these stone contain a significant amount of moisture, jewelry made of them requires careful maintenance. First of all, it is recommended to wear them often, as opal absorbs moisture from the air and the wearer's body. It is better to store the items in a damp cloth. It is not recommended to keep opals in a room with dry air. Do not immerse doublet and triplets in water at all, so as not to disturb the density of the connection between the layers. It is recommended to clean the products only with mild agents without aggressive components.

In contemporary Ukrainian jewelry, only a few craftsmen work with Australian opals, one of them being Maksym Stoliar. He was born in 1974 in Kyiv to a family of engineers. From 1986 to 1990, he studied at the Art School No. 4 in his hometown. In 1990, he began his creative career by entering the Kyiv Art and Industrial College, Faculty of Metal Art Processing [2, p. 557]. Now this educational institution has acquired the status of the Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design.

In 1995, the master successfully defended his diploma in «Pectoral Orthodox Cross», which was made under the supervision of V. Tarasenko. In the decoration of this jewelry piece, M. Stoliar for the first time used black cabochon-cut opals and a central insert of synthetic opal with the effect of opalescence – iridescent radiance. Among other things, in this work, the master artist successfully combined the techniques of artistic wax modelling and silver casting from a molten model with the latest photographic etching technologies of the time. The shine of silver combined with the lustre of gilding and opalescence of the mineraloid created the effect of the so-called «colored radiance», which in the Byzantine and Kyivan Rus goldsmithing traditions was

associated with the Sun, the Kingdom of Heaven [1, P. 17, [4].

In the 1990s, the strong development of Ukrainian goldsmithery required the latest design solutions. Along with mass producers, firms appeared on the domestic market, which later occupied the niche of creating exclusive works of jewelry art. One of these companies was Fial LTD, where M. Stoliar worked as a master artist since 1995. During his active work at this company, launched the first author's conceptual collection of decorative and applied jewelry boxes «Trilobite», «Beetle», «Scorpion» [2, P. 558]. Their decor was generated by bionic motifs in the author's stylization. From 1996 to 1997, during M. Stoliar's studies at the Lviv National Academy of Arts at the Faculty of Metal Art Processing, new models of caskets were created using black Australian opals [2, P. 558]. At the same time, the artist's individual style and mastery of execution of works were being engraved and improved, which later influenced the work of many jewelers of the 2000s.

In the 2000s, M. Stoliar launched a new series of caskets: «East» and «Pyramid». The most famous of them are the «Hotei» and «Philosopher on a Turtle» caskets. From the Pyramids series, the Tetragonal Bipyramid became a popular model, the essence of which is to actively promote a three-dimensional chamber composition on man, space, matter and the subtle energy plane. This effect is significantly enhanced by the use of black opals and precious metals. This work is made of mahogany, with a white gold top inlaid with diamonds and a special base – a carriage inlaid with black Australian opals, which is intended to transform the energy field. The piece was made in 2002 and is now in a private collection [2, p. 562].

Among other things, Maksym is fascinated by sacred geometry as a means of cognizing the Divine and a method of realizing earthly existence. The techniques of sacred geometry are a complex of spiritual teaching systems, ancient and modern, that guide a

person on the path of finding a unique connection with the source of all things, with the Lord. The purpose of such practices is to acquire integrity, responsibility for one's own actions, unity and consciousness in the relation of the Divine to the human during earthly life.

Practical methods of sacred geometry, as a science that goes hand in hand with spirituality and is used by designers in the creation of jewelry, allow:

- support us in a state of awareness of who we are, where we came from and why we are here;

- teach us to reflect deeply on the mysteries of existence and the means of achieving spiritual perfection;

- refer to ancient and modern knowledge about spiritual dimensions that provide the possibility of balance at all levels of existence;

- endow the soul with responsibility for actions, compassion, and love;

In sacred geometry, triangles have sides  $3/4/5$ ,  $5/12/13$ , and  $7/24/25$ . The above-mentioned works of M. Stoliar, in particular, the pyramids, usually contain several such triangles made of black opals. The figure with sides  $3/4/5$  is in the so-called Pharaoh's chamber. The great pyramid itself, with these triangles, creates an intense chronal field that destroys germs and promotes mummification. There is a mystical connection between the shape of the pyramid itself and the physical, chemical, and biological processes taking place inside. By consciously selecting the size of the triangles and the internal shape of the pyramid, it is possible to control these processes, slowing or speeding them up.

In general, Australian opals appeared on the domestic market in a wide range in the 2000s. Therefore, it took the master many years to hone his skills in working with these incredibly bright but specific mineraloids. The process of working with opals is always a risk, and in addition to professional practical skills, it requires special concentration and considerable spiritual effort from the master.

Each piece is made in a single copy, as even a pair of identical cabochons for a set is quite difficult to find. For example, the «Golden Fish» earrings (Fig. 4) are made of Australian cabochon-cut opals, which have different patterns but complement each other. In this case, M. Stoliar successfully applied asymmetry in the composition, and the bionic motifs characteristic of the style of his works associatively resemble coral reefs and the wavy surface of the sea. This technique is applied to the artistic solution of the brooch «Legend of the Galaxy», the dominant element in the asymmetrical solution of which is also an Australian cabochon-cut opal (Fig. 3). Usually, M. Stoliar creates wax models for such jewelry by hand modelling them from special wax, which is then melted out of the mold for molded parts during the casting process. This method of making jewelry is called lost-wax casting. It involves the creation of a single piece of goldsmithery, which makes such jewels have the status of exclusive works of art.

Magical opals fascinate the master artist, especially samples of fantasy shapes that require modelling on the most complex surface of the mineraloid (Fig. 1). Working with such opals of the so-called polished «natural» form is more difficult and risky than with cabochons in doubles and triplets. In this case, the shape gives rise to a fancy decor, but, given the information given above that opals do not react well to temperature changes, it is often necessary to first create a fancy shape like a stone that has been used in the work from another heat-resistant material and wax it. Thus, a master model is created in a single copy, and a piece with a fancy-shaped opal is considered unique (Fig. 2).

Among other things, it is worth noting that the key element of Maxim Stolyar's jewelry design is the spiral, a symbol of vital energy that is a magical red thread that spirals through the entire creative path of the master artist.

The preliminary design of the prize for the winner of the Eurovision Song Contest

2005 was also created during his work as a design artist at the Kyiv Jewelry Factory. In an interview with the newspaper «Fakty», Maksym says the following: («<...> – Four artists, including me, were encouraged to make sketches. Each of us prepared our own versions (there were about twenty of them in total). The customer chose my version – a fern

leaf twisted in a spiral, symbolizing the movement of the galaxy in the Universe – <...>»). The prize was made of 585° gold, the most expensive in the 50-year history of the contest, and was presented by former Ukrainian President Viktor Yushchenko to the winner, Helena Paparizou [2, p. 563].



**Fig. 1.** M. Stoliar. «Adelaide» ring. Wax master model demonstrating the principle of modelling on the fancy surface of opal, 2017. Private collection, Kyiv, Ukraine



**Fig. 2.** M. Stoliar. «Adelaide» ring. Gold 585°, Australian opals. 2017. Private collection, Kyiv, Ukraine



**Fig. 3.** M. Stoliar. «Legend of the Galaxy» brooch. Gold 585°, diamonds, Australian opals. 2016. Private collection, Kyiv, Ukraine



**Fig. 4.** M. Stoliar. «Golden fish» earrings. Gold 585°, emeralds, Australian opals. 2015. Private collection, Kyiv, Ukraine

In 2013, M. Stoliar was solemnly awarded the Minor Order of M. Perkhin (an honorary award of the Carl Faberge Memorial Foundation) for his outstanding achievements in the development of jewelry art in Ukraine since independence [6].

Since 2014, the master has been working in his own studio together with his wife, an

artist-enameller, O. Barbalat. He is actively engaged in exhibition activities and creates jewelry with Australian opals and hot enamel. In parallel with his own creative activity, M. Stoliar works as a curator of the jewelry workshop at Borys Grinchenko Kyiv University and has a large number of students and followers.

Maksym Stoliar is a regular participant in specialized jewelry art exhibitions. Among the most significant recent events for the master is participation in the jewelry exhibition «A Fragile Moment Touches Eternity», which was organized in the exhibition hall of the Treasury of National Museum of the History of Ukraine in 2018. At this exhibition, a ring from the «Morena» series was presented, in the creation of which Australian opals were used, and the composition of the work itself was built around a spiral.

Among other things, it is worth paying attention to the fact that in the process of artistic design of products, the master performs special calculations based on the methods and principles of sacred geometry. The construction of the shapes of the vast majority of his sketches is based on the symbol of the Flower of Life, which represents Divine consciousness and spirals. These symbols, which have been used by goldsmiths of different countries since ancient times, help to create a positive energy attitude of the owner of the product, as such jewelry works on a subatomic level. It is also worth noting that the goldsmith's works, made using the magical properties of signs and symbols of sacred geometry in combination with the energetic properties of Australian opals, help to restore

weakened cells of the body, and adjust the owner's energy field to positive vibrations.

He is an extremely talented person who, at first glance, lives an ordinary life, but follows a rather unusual path. The master artist's work harmoniously combines science and spirituality – allies in the creation of exclusive author's jewelry, in particular with Australian opals.

**Conclusions.** Using the example of the works of the modern master and artist Maksym Stoliar, the main properties of opals, particularly those of the Australian deposit, were analyzed and the main methods of their cutting were highlighted using in modern Ukrainian goldsmithery. The main methods of using these mineraloids in the work of goldsmith M. Stoliar, who harmoniously and consciously combines form and content in the design of his own jewelry, emphasizing the novelty of the plastic solutions of his own works, are described. It was found that the work of this master has a powerful influence on the formation of artistic and stylistic features of jewelry design in Ukraine. The results of the works of this goldsmith and jewelry designer are a powerful impulse, an interesting experience and an inexhaustible source of inspiration for modern designers and goldsmiths.

#### Література:

1. Барбалат О. В., Школьна О. В. Візантійсько-києворуські емальєрні традиції у дизайні сучасних ювелірних виробів України. *Art and Design*. 2020. № 2. С. 4–26. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.2.1>.
2. Барбалат О. В. Ідеї з архівів Всесвіту, вкарбовані у вічність: Творчість сучасного художника-майстра художньої обробки металу, ювеліра-модельєра Максима Столяра. *Науковий вісник Національного музею історії України*. 2019. Вип. 4. С. 558–568.
3. Досє ювелірної творчості. Фірма Фіал. 24 Карати. Журнал. Видавець: Віктор Хоменко. № 3 (5) 2000. 76 с.
4. Нікольченко Ю. М., Сабадаш Ю. С. Особливості ювелірного мистецтва Київської

Русі (скарби X–XIII ст. з Рівненщини). *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. Київ. 2018. № 1. С. 88–91. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2018.159807>.

5. Столяр Максим Сергійович: до 40-річчя від дня народження. Архів Валентина Скурлова. 2014. URL: <http://surl.li/dgnii> (дата звернення: 17.03.23).

6. Шагал Р. Енциклопедія художнього металу. Том I. Світовий та український художній метал. Львів: Априорі, 2015. 420 с.:1780 іл.

7. Vreppohl E. Theorie und Praxis des Goldschmieds. Carl Hanser Verlag GmbH & Co, 2003. 596 p.

8. Leechman F. The Opal Book. Sydney: Lansdowne Press, 1982, 264 p.

9. Manutchehr-Danai M. Dictionary of Gems and Gemology. 3rd Edition. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2009. 1037 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-540-72816-0>.

#### References:

1. Barbalat, O. V., Shkolna, O. V. (2020). Vizantiisko-kyievoruski emalierni tradytsii u dyzaini suchasnykh yuvelirnykh vyrobiv Ukrainy [Byzantine-Kyivan Rus enamel traditions in the design of modern jewelry of Ukraine]. *Art and Design*, 2, 4–26. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.2.1> [in Ukrainian].

2. Barbalat, O. V. (2019). Idei z arkhiviv Vsesvitu, vkarbovani u vichnist: Tvorchist suchasnoho khudozhnyka-maistra khudozhnoi obrobky metalu, yuvelira-modeliera Maksyma Stoliara [Ideas from the archives of the Universe, imprinted in eternity: The creativity of the modern artist-master of artistic processing of metal, jeweler-modeler Maksym Stoliar]. *Naukovyi visnyk Natsionalnoho muzeiu istorii Ukrainy*, 4, 558–568 [in Ukrainian].

3. Dosie yuvelirnoi tvorchosti. Firma Fial (2000). Kyiv: 24 Karaty. Vydavets: Viktor Khomenko, 3 (5), 76 [in Ukrainian].

4. Nikolchenko, Yu. M., Sabadash, Yu. S. (2018). Osoblyvosti yuvelirnoho mystetstva Kyivskoi Rusi

(skarby X–XIIIst. Rivnenshchyny) [Peculiarities of the jewelry art of Kyivskaya Rus (treasures of the X–XIII centuries from Pivno region)]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv*, 1, 88–91. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2018.159807> [in Ukrainian].

5. Stoliar Maksym Serhiiovych: do 40-richchia vid dnia narodzhennia [Stoliar Maksym Serhiiovych: to the 40th anniversary of his birthday]. *Arkhiv Valentyna Skurlova*. URL: <http://surl.li/dgnii> [in Ukrainian].

6. Shmahalo, R. T. (2015). Entsyklopediia khudozhnoho metalu. Tom I. Svitovi ta ukrainskyi khudozhnii metal [Encyclopedia of artistic metal. Vol. I. World and Ukrainian artistic metal]. Lviv: Apriori [in Ukrainian].

7. Brepohl, E. (2003). Theorie und Praxis des Goldschmieds [The theory and practice of the goldsmith]. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. 596 p. [in German].

8. Leechman, F. (1982). The Opal Book. Sydney: Lansdowne Press. 264 p [in English].

9. Manutchehr-Danai, M. (2009). Dictionary of Gems and Gemology. 3rd Edition. Springer-Verlag Berlin Heidelberg. 1037 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-540-72816-0> [in English].

## АВСТРАЛІЙСЬКІ ОПАЛИ У ТВОРЧОСТІ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО ЮВЕЛІРА МАКСИМА СТОЛЯРА

<sup>1</sup>РОГОТЧЕНКО О.О., <sup>2</sup>ШМАГАЛО Р.ОТ., <sup>3</sup>КОНОВАЛОВА О.О.В.,  
<sup>4</sup>ЮРОМ.О.В., <sup>3</sup>РУДЕНЧЕНКО А.А.

<sup>1</sup>Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України, Київ, Україна

<sup>2</sup>Львівська національна академія мистецтв, Львів, Україна

<sup>3</sup>Київський університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна

<sup>4</sup>Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну  
імені Михайла Бойчука, Київ, Україна

**Метою** статті є дослідження, присвячене мистецтвознавчому осмисленню специфіки застосування австралійських опалів у дизайні ювелірних виробів сучасного вітчизняного художника-ювеліра Максима Столяра.

**Методологія.** У роботі застосовано мистецтвознавчий і художньо-дизайнерський наукові підходи у поєднанні з порівняльним і презентаційним методами.

**Результати.** Проаналізовано фізико-хімічні властивості, колірну гаму, місця видобутку, способи огранки й основні засади застосування австралійських опалів у дизайні та виготовленні ювелірних прикрас сучасного українського ювеліра Максима Столяра. Висвітлено специфіку формування стилістики творів зазначеного майстра. Здійснено аналіз поєднання технік виконання і матеріалів у процесі створення майстер-моделі виробів.

**Наукова новизна.** Висвітлено творчий шлях вітчизняного художника-ювеліра Максима Столяра. Розкрито питання художніх особливостей, стилістики, предметно-тематичної спрямованості у дизайні його авторських ювелірних виробів з австралійськими опалами. Охарактеризовано засоби подальшого якісного розвитку і презентації вітчизняного золотарства у світі. Уточнено особливості проектування і виготовлення майстер-моделей під фантазійні форми огранки австралійських опалів.

**Практична значущість.** Матеріали даного дослідження можуть знайти відображення у написанні навчальних дисциплін, пов'язаних з дизайном ювелірних виробів. В якості джерела інспірацій надана інформація може бути застосована у процесі створення колекцій ексклюзивних авторських прикрас.

**Ключові слова:** австралійський опал; золотарство; технологія і дизайн; ювелірне мистецтво України; Максим Столяр.

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Роготченко Олексій Олексійович** д-р мист., професор, головний науковий співробітник, Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України, ORCID 0000-0003-4631-8260, **e-mail:** rogotchenko2007@ukr.net

**Шмагало Ростислав Тарасович**, д-р мист., професор, професор кафедри історії та теорії мистецтва, Львівська національна академія мистецтв, ORCID 0000-0002-9853-8989, **e-mail:** shmahalo@hotmail.com

**Коновалова Ольга Володимирівна**, канд. мист., доцент кафедри образотворчого мистецтва і дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка, ORCID 0000-0002-1782-4757, **e-mail:** o.konovalova@kubg.edu.ua

**Юр Марина Володимирівна**, д-р мист., старший науковий співробітник, проректор з наукової та міжнародної діяльності, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, ORCID 0000-0003-3487-1480, **e-mail:** yurmaryna@gmail.com

**Руденченко Алла Андріївна**, д-р пед. наук, професор, завідувач кафедри декоративного мистецтва і реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка, ORCID 000-0001-9354-8216, **e-mail:** a.rudenchenko@kubg.edu.ua

**Цитування за ДСТУ:** Rogotchenko O. O., Shmahalo R. T., Konovalova O. V., Yur M. V., Rudenchenko A. A. Australian Opals in The Works Of Modern Ukrainian Jeweller Maksym Stoliar. *Art and design*. 2023. №1(21). P. 45–52.

**Citation APA:** Rogotchenko, O. O., Shmahalo, R. T., Konovalova, O. V., Yur, M. V., Rudenchenko, A. A. (2023) Australian Opals in The Works Of Modern Ukrainian Jeweller Maksym Stoliar. *Art and design*. 1(21). 45–52.

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2023.1.4](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.4)

УДК 75.041.5(477)

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.5

TARASENKO O. A., TARASENKO A. A.

*South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushinsky, Odessa, Ukraine***TRANSFORMATION OF THE RITUAL GENEALOGICAL PORTRAIT IN PAINTING OF MIKHAILO GUIDA: EUROPEAN CONTEXT**

**The purpose** of the article is to investigate the significance of the European portrait canon in the genre painting by Mikhailo Guida: "Kuban Wedding: Dedication to Great-Grandfather Demian Doroshenko" (2004).

**Methodology.** The historical-cultural, comparative, iconographic, iconological, and hermeneutic methods are used.

**Results.** Based on a comparison with compositions on the theme of marriage in the art of antiquity, the Renaissance, and the Modern era, in Guida's painting the following has been identified: the presence of a spiritual centre (icon); the role of symmetry in constructing the ritual composition; the national character of the images and symbols (Ukrainian land, home yard, clothing, flowers, ritual objects). The wedding portrait of the Cossack family was created in the iconography of ceremonial aristocratic portraits, developed by Titian, Tintoretto, Velasquez, Rubens, Van Dyck, and Whistler.

Guida created a new form of portrait and self-portrait in the historical portrait, endowing the image of ancestors with the individual psychology of a person in times of crisis, with its inherent reflection and the desire to understand one's place in the universe. In the composition of the Ukrainian painter, there is a sacralisation of the land and the house-yard through the connection with the universal. The laconic composition plastically corresponds to the definition of the Kuban Cossack family's place in the steppe landscape. The family is shown as a monolithic integrity, which includes horses embodying the energy of nature. The golden ratio of the composition contains the archetype of the cross. The image of the birth-giving earth is revealed by the horizontal of fertile black soil. The family is included in the spiritual vertical of the ritual "axial time" – Axis Mundi. In the connection between heaven and earth, the strength of the Ukrainian lineage and people is affirmed.

**The scientific novelty** of the publication lies in the fact that, for the first time, a comparison is carried out of the ideological content and the form of Guida's painting with ritual compositions on the theme of weddings and the canon of European aristocratic portraits. The art of the Ukrainian painter is incorporated into the context of European art.

**Practical significance.** The presented materials, their artistic-stylistic analysis, and generalization can be used in scientific research dedicated to the art of portrait-painting in Ukraine.

**Keywords:** painting of Ukraine; Mykhailo Guyda; ritual; wedding; family; man in the model of the world; European portrait.

**Introduction.** The painting by Mikhailo Guida "Kuban Wedding. Dedicated to Great-Grandfather Demyan Doroshenko" (2004, oil on canvas, 170×230) (fig. 2) is part of the "Cossack Cycle", created by the Ukrainian master as a tribute to the ancestors to establish connections with the energy of the lineage of brave warriors and to gain the strength of the breadwinners. In this series of paintings, the artist experiences and conveys the dramatic history of people living on the Kuban land, many of whom were repressed and killed. "I owe my native land, my parents,

and great-grandparents, my own history," says M. Gaida [8, p. 97].

The very title of M. Gaida's composition contains a dual aspect: the wedding and portraits of ancestors. The purpose of the wedding ritual is to create a family for the continuation of the lineage and the nation. Marriage represents the union of opposites: male and female principles. In ancient cultures of cosmocentrism, sacred marriage was perceived as the union of the Sun and the Moon, Earth and Sky [2, p. 322]. The goal of the celebration is to exit everyday life and

enter being; to enter a timeless cycle and attain eternity.

The purpose of a portrait is primarily to immortalize a person's memory in the minds of their descendants, to achieve harmony: the connection between the living and the departed in another world. The idea is the same as in an icon: through a sensory image, a connection is made with the eternal, supernatural principle. Ancient Egyptians believed that a portrait image was one of the conditions for immortality (fig. 4).

The family portrait of M. Guyda, dedicated to the memory of his great-grandfather Demian Doroshenko, has a deep connection to the history of European portraiture, the origin of which is linked to the ritual of ancient Rome. A wax cast (mask) was taken from the face of the deceased, and a portrait was created based on it. Ancestral galleries were located in atriums, and through portraits, ancient people connected with their family members, gaining their patronage. Portraits demonstrated the nobility of the family and played an important role in performing rituals. For example, the "Statue of a Roman with Ancestral Portraits (Masks). Togatus Barberini" (1st century BC) (fig. 7). Renaissance artists followed the example of ancient Romans, creating sculptural and painted memorial portraits. Italian palaces and European courts (later museums) are filled with portraits (fig. 14, 16, 19, 20, 21–25).

**Analysis of the previous research** on the work of M. Guyda has been deeply analyzed by O. Fedoruk [3; 16; 17]. When examining the compositions of various genres, the art critic focuses on the poetization of the artist's paintings. O. Avramenko's monograph carefully examines the life and creative path of the artist [8]. P. Belets'kyi's fundamental book demonstrates the formation of Ukrainian portraiture in the second half of the 17th–18th centuries [9]. In the preface of the monograph on Van Dyck, Christopher Brown emphasizes the importance of Titian's painting in the development of the iconography of the

ceremonial portrait; the art critic pinpoints Van Dyck's role in transforming the art of portrait in England and Europe in general [1]. The monograph by A. Shilo and M. Panova, "Towards a Methodology of the Portrait," discusses the concept of "mask" in the canonical and non-canonical system [18]. Our articles have explored the ritual aspects of portraiture, including "Portrait and Ritual" [13] and "Reminiscences of Parsuna in the Paintings of Modernism and Avant-Garde" [14]. This current article continues the main theme of "The Worldview of Mikhailo Guida" [15].

In this research, we have utilized historical-cultural, iconographic, iconological, and hermeneutic methods. We draw upon the works of O. Potebnya [11], E. Panofsky [4], and Hans-Georg Gadamer [10]. The comparative analysis method allows us to identify similarities and differences in the interpretation of the theme of the "Wedding Portrait" presented in the contemporary artist's painting in the context of ancient art, the Renaissance, and the new times.

**Problem statement.** The aim of the article is to investigate the peculiarities of the genre portrait painting by the contemporary Ukrainian artist M. E. Guyda on the theme of "Wedding," presented in connection with the ceremonial family portraits of Europe; to demonstrate the relationship between portrait painting and religious-philosophical perceptions of the world throughout different times; and to contextualize the work of this great Ukrainian artist within the broader context of European and world art.

**The results of the research and their discussion.**

**WEDDING RITUAL: the connection between the earthly and the heavenly.** The sanctification of marriage through the wedding ritual implies spiritual unity. In the Epistle of Paul the Apostle to the Ephesians, it is said about family: "They shall be two in one flesh" (Eph. 3:15). In the article "Marriage and Family: An Untimely Experience of the Christian View of

Things," S. Averintsev states: "Every worldview realizes only the memory of the imperative of integrity" [7, p. 352]. In the collection of Roman legislative law "Digest of Justinian," approved by the Byzantine Emperor in 533 AD, the purpose of marriage is formulated as follows: "Marriage is the conjugal union of husband and wife, the community of all life, the unity of divine and human law" (Digests XXIII 2, 1) [5, p. 275].

**1. Cosmocentrism. Greco-Roman sarcophagi. The cycle as an expression of eternity.** Lets consider the relief "Wedding Ceremony" on the Roman sarcophagus of the 3rd century from the Hermitage Museum (fig. 5). The sarcophagus is a model of a house-temple-cosmos. The altar in the form of a tripod with a blazing fire, depicted in the center of the composition, is the axis mundi, the axis of the cosmos. In the middle of the central panel, there is a ritual scene of sacrifice performed to establish a connection between the earthly and the heavenly, the tangible and the intangible. The wedding ceremony is performed under the observation and protection of the gods residing on Olympus, in the space of the sky depicted on the lid of the sarcophagus. The composition of the upper relief has an analogue in the decoration of temple pediments (for example, the Parthenon). Like in the sculptural representations of ritual architecture, the viewer witnesses a cosmic event. The depiction of chariots with the quadriga of the rising Helios (on the left) and the descending team of horses of Semele beyond the horizon (on the right) demonstrates the integrity of the cycle of day and night. The morning heralds the birth of the day and of human beings, the victory of light. Night is defined as sleep and its analogue – death, personified by Hypnos and his twin brother Thanatos.

In the scene of the wedding ceremony on the relief of the central panel of the sarcophagus, the ritual is performed in the presence of the gods depicted among the people. Earthly and heavenly marriage takes place with the participation of Cupid and

Psyche, represented as children. The formidable Eros of ancient Greeks, born from the primordial chaos at the creation of the world, was renamed by the Romans as the mischievous Cupid. On the sarcophagus relief, the god of Love is represented on the left of the center as a boy with a quiver filled with fiery arrows. The girl with flowers on the right is Psyche. According to Ovid's "Metamorphoses" (8 AD), Psyche-Soul achieves harmony in union with Cupid on Olympus only after sleep-death.

**2. Theocentrism.** In the compositions of the Orthodox Byzantine canon, with their dominant spiritual element, earthly marriage was not depicted.

**3. Anthropocentrism. In the multi-figure composition by Raphael** "Sposalizio della Vergine (The Marriage of the Virgin)" (1504), from the Pinacoteca di Brera (fig. 8), the horizontal plane of the earth, where the scene of the betrothal of the Virgin Mary to Joseph is depicted, is united with the spiritual vertical of the sky. The shape of the canvas with the arched semi-circle at the top symbolizes the union of these two elements. The viewer is directed towards the blue of the sky through the central portal of the centric domed temple. The architectural image of the Heavenly Jerusalem is embodied through ideal geometric forms. In the center of the symmetrical composition, the high priest is shown (as in the priest on the Roman sarcophagus).

Ritual compositions are strictly symmetrical. Works by Eugene Wigner [6] are dedicated to the understanding of the fundamental principles of symmetry in natural sciences and the effectiveness of their application. Symmetry is present in the face and body of a human, creating balance, tranquility, harmony, and solemnity.

During the Renaissance, families were usually depicted on the side panels of altar compositions. For example, in the triptych "Portinari Altarpiece" (1477/78) by Hugo van der Goes from the Uffizi Gallery, the center of

the image depicts the Virgin Mary worshipping the Infant Christ, surrounded by witnesses to the miraculous event. Donors, a husband with sons and a wife with daughters, are symmetrically located in the lower register of the panels, in eternal supplication before the Mother of God.

In later family portraits, such as Giuseppe Arcimboldo's "Maximilian II with his family" (1563) (fig. 14) and Van Dyck's "Charles I with his family" (1632) (fig. 16), royal families are depicted in interiors without signs of divine presence. The "spatial breakthrough" in Van Dyck's portrait is shown by the ominous sky looming over the monarch, who was awaiting execution.

In Paul Rubens' painting "Presentation of the portrait of Maria Medici to Henry IV" (1625) from the Maria Medici cycle in the Louvre (fig. 10), the meeting of the French king with his bride-to-be, depicted on the portrait, is shown. The gods who approve of the marriage are a peculiar living frame of the composition's center – the portrait of Maria. The earthly woman takes the place of the heavenly Virgin Mary, whom the great Flemish painter often depicted in a wreath of flowers. Cupid is shown as a winged child, acting as a mediator between the bride and groom. Dense cumulus clouds are close to the ground, which is convincingly represented in a panoramic landscape with a perspective created by the rapid reduction of scale of the foreground and background.

The basis of **Taras Shevchenko's painting "Peasant Family"** (1843) (fig. 18) is the image of the Holy Family presented as an ideal family. The parents and child are incorporated into the composition of the sphere of eternity. The typological portrait of a Ukrainian family is represented in a characteristic space of a house and yard. The warm colors of the fruitful earth dominate the space of the canvas. The warm rays of the evening sun, illuminating the white wall of the hut, help to express the state of peace and tranquility. The gaze of the entering child, the

main character of T. Shevchenko's painting, is directed towards the viewer.

In M. Guyda's painting "**Kuban Wedding. Dedicated to Great-Grandfather Demian Doroshenko**" (2004) (fig. 2), the open gaze of a girl with an icon in her hands also introduces the viewer to the space of the painting. The icon of the Mother of God Odigitria (Guide) is the ideological center of the composition (fig. 9). The spiritual image introduces the space of the courtyard of the house as a symbol of heavenly patronage of a sanctified marriage. The gold of the icon's background embodies the non-material divine light, the highest form of fiery energy. The effect of gold in the painting is reproduced accurately by the found tone of oil paints.

The image of the child expresses the connection of generations, the inexhaustibility of the family, and the triumph of life. The Gospel text "Unless you become like little children, you cannot enter the kingdom of heaven" [Matthew 18:3] gives an adult a guideline for purity. The girl with the icon has an analogue with the image of Psyche depicted on the relief of Ancient Rome (fig. 5). The innocent child introduces the viewer to the cultural space of Guyda's universe: the world of his home and yard. The facial features of the girl are similar to those of the artist's youngest daughter Stefania (fig. 11, 17). M. Guyda has a unique visual memory that allows him to paint portraits without using nature [12]. For example, the five-year-old "Stefania with a Bunny" (1996) (fig. 17).

The bride is an earthly embodiment of the sanctity of motherhood: her inclined head and the gesture of her hand rhythmically follow the silhouette of the Mother of God on the wedding icon. The figures of the bride and the girl with the icon are the brightest spot on the painting, the shape of which resembles a mandorla – a glow around the Mother of God. The pointed shape of the silhouette towards the bottom can also be associated with a spindle. The symbolism of this attribute of the weaver is related to the theme of fabric, in

which the mother – matter, like Mary, carries within her the possibility of embodying the spirit of new life. Goethe poetically expressed the metaphor of the fabric of the world as a thread in his philosophical tragedy "Faust" with the words: "When nature spins the thread of life / And the spindle of time turns...". In the mosaic "Annunciation" of the St. Sophia Cathedral in Kiev (1st half of the 11th century), the Mother of God is depicted with red thread and a spindle in her hand.

The young bride is represented in Eastern attire. "According to family legend", the artist recounts, "my great-grandfather (the father of my grandfather Demian) supposedly brought a Turkish woman back from a military campaign. Later, my grandfather Demian stole the bride, who they didn't want to give him, just as my father stole my mother" [12]. In creating the image of the bride, the artist bases her appearance on that of Maria's eldest daughter (fig. 11, 13). In the ideal beauty of the bride, one can also notice reminiscences of the image of an Eastern princess depicted in Viktor Vasnetsov's panel painting "Three Princesses of the Underground Kingdom" (1884, National Museum "Kyiv Picture Gallery"), which impressed M. Guida in his youth.

The ascending diagonal of the graceful silhouette of the horse leads to the **portrait of Demian**, whose black papakha highlights his courageous face. The white Cherkesska, rich horse trappings, and precious weapons – a dagger for close combat and a shashka, a cavalry weapon – attest to the high status of the defender warrior. ("Gurda" – the name of the mark on the shashka is consonant with the artist's surname). Cossacks in the rank of colonel wore white clothes. Michael's grandfather was an inspector of Kuban primary schools, where children studied up to the 4th grade.

In creating the composition, Mikhailo immerses himself in the image of his great-grandfather Demian Doroshenko, fearlessly enriching his experience. The surviving

photographs from the early 20th century (unfortunately, not of his great-grandfather, but of his grandfather) have documentary value and testify to the familial resemblance of the men (fig. 1, 6). The stable pose of the determined groom, who performed a feat and (according to the myth) received a maiden's soul as a reward, is evidence of his decisiveness and strength. Such a pose is characteristic of a horseman. A straight back helps to avoid getting tired during long journeys.

In accordance with the iconography of the ceremonial portrait, the heroes of M. Guida's portrait painting are depicted in full growth (figs. 20–26). The artist combines different points of view: from bottom to top on the faces, from top to bottom on the ground. Thus, the space expands; resembling a hemisphere, it contains the potential of compressed energy. The artist's point of view is preserved in the viewer's perception. Looking up from below contributes to the magnification of the persons, which corresponds to the idea of the monument [9]. Rich clothing and attributes emphasize social status.

To achieve expressiveness, the artist uses stylistic techniques that are typical of Renaissance, Baroque, and Romantic parade portraiture (figs. 19, 23, 21, 24, 22):

- a solemn pose of the hero in a  $\frac{3}{4}$  turn;
- a complex dynamic silhouette of the characters and horses;
- active interaction of figures and space.

Guida's duality of the universe is expressed through active tonal contrast, depicting light on dark and dark on light (earth and sky, black and white horse). The silvery Circassian coat of the Cossack is tonally related to the sky. While Caravaggio and Rembrandt depicted infinite, deep space, Guida ignores shadows and flattens large tonal areas. The portrait-painting's solution of space (elongated vertically) and its decorative style reveal features akin to the stylistics of the Far

East and related modernism (e.g. Whistler's portrait works) (fig. 25).

When creating his portrait-painting, M. Guida departed from the vertical format of canvas that is common for portraying a hero in full height. The artist expands the canvas size horizontally, incorporating the characters and horses into the characteristic laconic landscape of the Kuban. The boundless steppe largely determines the psychology of the free-spirited Cossacks. The compositions of M. Guida do not require a "spatial breakthrough" that connects the interior of a palace with the exterior in the portraits of the 17th–18th centuries (figs. 14, 16): the space of his heroes is all-encompassing. Man is included in the universe, serving as a kind of "axis mundi," connecting heaven and earth.

The Cossack house and yard are symbolically represented through decorative graphics of a woven lattice (There are allusions to the decor of rococo lattice work). The supports of the fence delimit the space, performing the function of columns in a formal portrait.

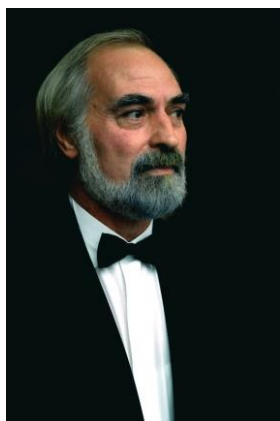
In canonical portraiture, a theatrical curtain is usually present, structuring the environment and highlighting the heroes in the foreground of the stage of life. The character of the curtain can be modified. For example, in Van Dyck's painting "Charles I on Horseback" (1635) (fig. 21), the curtain is replaced by the crown of a tree. In Guida's painting, horses are prancing behind the human figures, creating a dynamic second plane. The turbulent energy of the white and black horses demonstrates the duality of the world: darkness and light, night and day, earth and sky, female and male, black and white embody the unity and struggle of opposites, similar to the yin and yang in ancient Chinese culture.

The depiction of people together with horses characterizes the lifestyle of the Cossacks and their harmony of living that has not yet been lost. The horse embodies energy,

and this noble animal allows one to detach from the ground and merge with the element of wind. The depiction of the flowing mane and tail conveys movement. It is not coincidental that the equestrian theme is a favorite in the reliefs of Ancient Greece (fig. 20), Baroque (fig. 21), Romanticism (fig. 22), Modernism, and Avant-garde.

The white wedding towel (rushnik) tied with a knot on the fence at the entrance symbolizes the purity of the bride and is a sign of an unbreakable family bond. It is worth noting that the image of a towel is an important symbol in the image of the Virgin Mary: both in the monumental image of Oranta of the Kiev Sophia Cathedral (11th century) and in compositions on the theme of the Annunciation. For example, in the painting "Merode Altarpiece" (1432) by Robert Campin. The white flowers of the bride's wreath resemble a young flowering tree ready to bear fruit (for example, fleur d'orange – orange blossom flowers in Botticelli's painting "Primavera" (1482)).

The irises or "peacock eyes" depicted on the right side of the canvas grew at Mikhailo's ancestral home in the village of Tikhienkiy in the Pavlovs'ka stanitsa of the Krasnodar Territory. The artist recalls his grandmother Ulyana (his father's mother), who grew only flowers, read a lot, and made her grandchildren read as well [12]. In Egypt, the iris symbolized strength. In Ancient Greece, this flower was associated with the messenger of the gods, Iris. The iris symbolizes the power of Light and hope. In Christianity, as a variation of the lily, the iris is a symbol of the Immaculate Conception of the Virgin Mary [2, p. 121]. Since the green leaves of the iris resemble swords, they are associated with the sorrow of the Virgin Mary, who knew about the impending sacrifice before the birth of her son: "And a sword will pierce your own soul too – so that the thoughts of many hearts will be revealed" [Lk 2:33-35].



**Fig. 1.** Mikhailo Guida. Photographic portrait. 2013



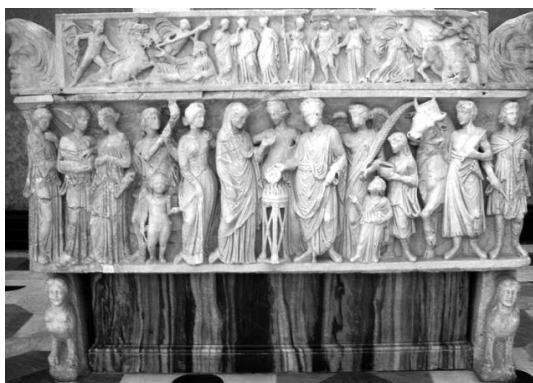
**Fig. 2.** M. Guida. Kuban wedding. Dedicated to great-grandfather Demyan Doroshenko. 2004. Canvas, oil. 170×230



**Fig. 3.** Titian. Unknown with gray eyes. 1540–1545. Oil on canvas. 111×93. Pitti Palace, Florence



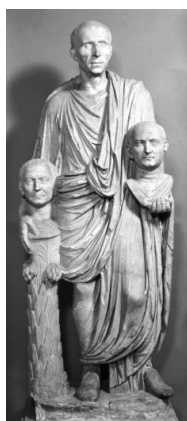
**Fig. 4.** The Ptahmery family group. New Kingdom. XIX Dynasty. 1250–1200 BC Egyptian Museum, Berlin



**Fig. 5.** Wedding ceremony. Roman sarcophagus. III century AD. The Hermitage, St. Petersburg



**Fig. 6.** Great-grandfather Demyan Doroshenko with relatives. Photograph. 1906



**Fig. 7.** Statue of a Roman with portraits (masks) of ancestors. Togatus Barberini. I century BC. Marble. Capitoline Museums, Rome



**Fig. 8.** Raphael. Spozalizio (Marriage of the Virgin). Board, oil. 170×117. Pinacoteca di Brera, Milan



**Fig. 9.** The Virgin Hodegetria. Beginning of the XVIII century. Cross-exaltation church in the near caves, Kyiv



**Fig. 10.** Peter Paul Rubens. Presentation of the portrait of Maria de' Medici to Henry IV. Cycle of Maria de' Medici. 1622–1625. 394×295. The Louvre Museum, Paris



**Fig. 11.** M. Guida. Maria and Stefania. 1994. P., oil on canvas. 130×110



**Fig. 12.** M. Guida. Kuban Wedding. Dedicated to Great-Grandfather Demyan Doroshenko. Sketch. 1998. Cardboard, oil



**Fig. 13.** Mikhailo Guida with his daughter Maria. Photograph



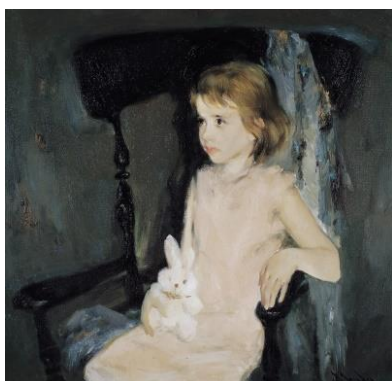
**Fig. 14.** Giuseppe Arcimboldo. Maximilian II and his family. 1563. Museum of Art History, Vienna



**Fig. 15.** Sysoi Shalmatov. Carving. Nativity of the Virgin. Ukrainian Baroque decor. Poltava. 18th century. National Art Museum of Ukraine, Kiev



**Fig. 16.** Van Dyck. Charles I and his Family. 1632. Oil on canvas. 303.8×256.5. Palazzo Pitti, Florence



**Fig. 17.** M. Guida. Stefania with a Rabbit. 1996. P., oil on canvas. 80×85



**Fig. 18.** T. Shevchenko. Peasant Family. 1843. P., oil on canvas. 60×72.5. National Museum of Shevchenko, Kiev



**Fig. 19.** Tintoretto. Man in Armor. 1550. Oil on canvas. 116×98. Museum of Art History, Vienna



**Fig. 20.** Tomb of the Athenian horseman. Greece. 380s BC. Pushkin Museum of Fine Arts, Moscow



**Fig. 21.** Van Dyck. Charles I on horseback. 1635. Louvre Museum, Paris



**Fig. 22.** Thomas Lawrence. Ataman Matvei Ivanovich Platov during a visit to England. 1814. Royal Collection, Windsor Castle



**Fig. 23.** Titian. Don Diego de Mendoza. 1540. 179×114. Palazzo Pitti, Florence



**Fig. 24.** Diego Velázquez. Philip IV of Spain in brown and silver. 1631. National Gallery, London

**Fig. 25.** Van Dyck. James Stuart, Duke of Lennox and Richmond. 1632-1640. Metropolitan Museum of Art, New York

**Fig. 26.** James McNeill Whistler. Portrait of Theodore Duret. 1883. Oil on canvas. 193.4×90.8. Metropolitan Museum of Art, New York



**Fig. 27.** Heorhiy Narbut. Photograph. 1917. National Art Museum of Ukraine, Kiev

The dramaturgy of the warrior's image, whose life is constantly in danger, is embodied in the dominant saturated dark earth relative to the light gray sky. The figures of the young people are highlighted by a bright light spot against the background of the boundless steppe. Such a tonal solution unites the family and faithful horses into a single whole. The golden-yellow caparison of the white horse, the red flowers in its mane, and the blue irises with emerald-green leaves determine a colorful chord in the tonal dominant of the

master's painting, based on a contrasting comparison of black and white, on the harmony of gray tones in various arrangements. The tonal spots – black, white, and gray – are balanced. In the ability to show the value of black and gray in painting, Guida is a worthy successor to the heritage of the art of the Far East and such masters as Whistler and Sickert. Guida's palette is exquisite and harmonious.

**Conclusions.** Transformation from the everyday events to living to being is realized

through ritual; hence, the importance of the "Wedding" theme, which is interconnected with the theme of "Family". The marriage ritual makes the union sacred.

By creating the composition "Kuban Wedding. Dedicated to great-grandfather Demyan Doroshenko" (2004) from the "Cossack Cycle," Guida incorporates himself into the unity of the family, lineage, and people. While painting the portrait-picture, the artist "lived" in the mythopoetic space and time. The boundaries of fragmentary historical time were overcome. The range of Mikhailo Guida's personality expanded due to the restoration of connection and harmonization with his ancestors. Creation of a psychological self-portrait inside a family portrait allowed the artist to empathize with the tragic events of his family members' lives and, having paid tribute to their memory, to reach a new level of consciousness.

The study of Guida's composition in connection with the depiction of the wedding ritual in a historical aspect in European art showed the preservation of the spiritual vertical in the work of the Ukrainian master. The compositional organization of the canvas expresses the archetypal basis of the cross: the luminous vertical of the family with the icon stands out in the space of the horizontal of dark earth. The image of the family and the homestead represents the unity of spirit and matter, heaven and earth. The connection with the higher, spiritual principle is symbolized by

the icon in the girl's hands. The image of the child signifies the continuity of the life cycle.

The wedding family portrait is created in the iconography of ceremonial aristocratic portraits of Ancient Rome, revived and developed in Renaissance and modern art by Titian, Velázquez, Rubens, and Van Dyck. The complex, dynamic silhouette of the figures and the active interaction of "mass and space" share stylistic similarities with late Baroque and Art Nouveau. The canonical form of the ceremonial portrait, refined over the centuries, helps to convey the significance of the characters: not aristocrats, but farmers and Cossack warriors living on the land.

In Guida's painting, there is a connection with psychologically rich portraits of the 19th century, particularly with the self-portraits of T. Shevchenko. The persuasiveness of the retrospective family portrait-picture is achieved largely by "reviving" the characters with distinctive features and the emotional world of their living descendants.

Guda is an heir not only to his Cossack lineage but also to the creators of past cultures. Artists of previous centuries and millennia are the ancestors of the contemporary painter. By engaging with their legacy, created during moments of artistic inspiration, the Ukrainian master establishes a connection between times. Focusing on tradition allows Guda to contribute to the living history of European portraiture and join the ranks of his master predecessors.

#### Література:

1. Brown Ch. Anthony Van Dyck. Publisher: Rizzoli, 1999. 352 p.

2. Cooper J. C. An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols. Thames & Hudson, 1987. 208 p.

3. Fedoruk A. The Fine Art of Mykhailo Guida. *Europen Oil Painting Master – Mykhailo Guida*. China, 2013. P. 7.

4. Panofsky E. Meaning in the Visual Arts. Garden City, N.Y.: Doubleday Anchor Books, Doubleday & Company, Inc., 1955. 362 p. : 95 figs.

5. The Digest of Justinian, Volume 4. Edited by Alan Watson. Published by: University of Pennsylvania Press, 2011. 768 p.

6. Wigner Eugene P. Symmetries and reflections. Scientific Essays. London: Indiana University Press, 1970. 280 p.

7. Аверинцев С. Брак и семья. Несовременный опыт христианского взгляда на вещи. *София–Логос. Словарь*. Київ: Дух і Літера, 2001. С. 352–365.

8. Авраменко О. Михайло Гуйда: монографія. Київ: Ханджоу, 2005. 196 с.

9. Білецький П. Українське мистецтво другої половини XVII–XVIII століть. Київ: Мистецтво, 1981. 158 с.

10. Гадамер Ганс-Георг. Герменевтика і поетика. Київ: «Юніверс», 2001. 288 с.

11. Потебня О. Естетика і поетика слова: збірник / Упоряд., вступ. ст., приміт. І. В. Іванько, А. І. Колодної. Київ: Мистецтво, 1985. 302 с.

12. Розмова Ольги Тарасенко з Михайло Гуйдой 18 травня 2019 року. *Архів автора*. 2019. С. 1–3.

13. Тарасенко О. Портрет і ритуал. *Мистецтвознавство України: зб. наук. пр.* Київ: Муз. Україна, 2005. Вип. 5. С. 56–68.

14. Тарасенко О. Реминисценции парсуны в живописных образах модерна и авангарда. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків, 2005. № 6. С. 67–85.

15. Тарасенко О., Тарасенко А. Світобудова Михайла Гуйди. *Art & Design*. 2021. № 2 (14). С. 52–163. URL: <http://artdesign.knutd.edu.ua/2021-2-14-abstract/>

16. Федорук О. Одухотворена матерія живопису. *Мистецькі обрії 2005–2006*. 2006. Вип. 8–9. С. 96–100.

17. Федорук О. У пошуках ідеального. Про Михайла Гуйду. *Художня культура. Актуальні проблеми*. Київ, 2006. С. 133–136.

18. Шило А. В., Панова М. В. К методологии портрета: «маска» в канонической и неканонической системах. *Очерки*. Харьков: Новое слово, 2007. 392 с.

#### References:

1. Brown, C. (1999). Anthony Van Dyck. New York [in English].

2. Cooper, J. C. (1987). An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols. London [in English].

3. Fedoruk, A. (2013) The Fine Art of Mykhailo Guida. *European Oil Painting Master – Mykhailo Guida*. China [in English].

4. Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts*. Garden City, New York [in English].

5. The Digest of Justinian (2011). Watson, A. (Ed.) Vol. 4. Pennsylvania [in English].

6. Wigner, Eugene P. (1970). *Symmetries and reflections*. Scientific Essays. London [in English].

7. Averintsev, S. (2001). *Brak i semya. Nesovremennyi opyt khristianskogo vzglyada na*

*veshchi* [Marriage and family. Out-of-date experience of the Christian view of things]. *Sophia-Logos. Slovar'*. Kiiv. 352–365 [in Russian].

8. Avramenko, O. (2005). *Mikhailo Guida: monografiya* [Mihailo Guida: monograph]. Kyiv [in Ukrainian].

9. Biletskii, P. (1981). *Ukrainske mistetstvo drugoi polovini XVII–XVIII stolit* [Ukrainian art of the second half of the 17th–18th centuries]. Kyiv [in Ukrainian].

10. Gadamer, Gans-Georg (2001). *Germenevtika i poetika* [Hermeneutics and poetics]. Kyiv [in Ukrainian].

11. Potebnya, O. (1985). *Estetika i poetika slova: zbirnik* [Aesthetics and poetics of words: the collection]. Kyiv [in Ukrainian].

12. Rozmova Olgi Tarasenko z Mykhailo Guido 18 travnya 2019 roku [Olga Tarasenko's conversation with Mykhailo Guida on May 18, 2019]. *Arkhiv avtora*. 1–3 [in Ukrainian].

13. Tarasenko, O. (2005). *Portret i ritual* [Portrait and ritual]. *Mistetstvoznavstvo Ukraini*. 5. 56–68 [in Ukrainian].

14. Tarasenko, O. (2005). *Reministsentsii parsuny v zhivopisnykh obrazakh moderna i avangarda* [Reminiscences of the Parsun in the pictorial images of the modern and avant-garde]. *Visnik Kharkivskoi derzhavnoi akademii dizainu i mistetstv*. 6. 67–85 [in Russian].

15. Tarasenko, O., Tarasenko, A. (2021). *Svitobudova Mikhaila Guidi* [Mykhailo Huyda's world-building]. *Art & Design*. № 2 (14). 52–163. URL: <http://artdesign.knutd.edu.ua/2021-2-14-abstract/> [in Ukrainian].

16. Fedoruk, O. (2006). *Odukhotvorena materiya zhivopisu* [The spiritual matter of painting]. *Mistetski obrii 2005–2006*. 8–9. 96–100 [in Ukrainian].

17. Fedoruk, O. (2006). *U poshukakh idealnogo. Pro Mikhaila Guidu* [In search of the ideal. About Mykhailo Guida]. *Khudozhnya kultura. Aktualni problemi*. Kyiv. 133–136 [in Ukrainian].

18. Shilo, A. V., Panova, M. V. (2007). *K metodologii portreta: «maska» v kanonicheskoi i nekanonicheskoi sistemakh. Ocherki*. [On the methodology of the portrait: "mask" in the canonical and non-canonical systems. The essays]. Kharkiv [in Russian].

## ТРАНСФОРМАЦІЯ РИТУАЛЬНОГО РОДОВОГО ПОРТРЕТУ В ТВОРЧОСТІ МИХАЙЛА ГУЙДИ: ЄВРОПЕЙСЬКИЙ КОНТЕКСТ

ТАРАСЕНКО О. А., ТАРАСЕНКО А. А.

*ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,  
Одеса, Україна*

**Метою** статті є дослідження значення канону європейського портрета у жанровій картині Михайла Гуйди: «Кубанське весілля. Посвята прадіду Дем'яну Дорошенку» (2004).

**Методологія.** Використовуються історико-культурологічний, компаративний, іконографічний, іконологічний, герменевтичний методи.

**Результати.** На основі порівняння з композиціями на тему одруження у мистецтві античності, Ренесансу та Нового часу у картині Гуйди виявлено: наявність духовного центру (ікона); показано роль симетрії у побудові ритуальної композиції; визначено національний характер образів та символів (української землі, домашнього двору, одягу, квітів, ритуальних предметів). Весільний портрет сім'ї козаків створено в іконографії парадних аристократичних портретів, розробленої Тіціаном, Тінторетто, Веласкесом, Рубенсом, Ван Дейком, Віслером.

Гуйда створив нову форму портрета та автопортрета в історичному портреті, наділивши образ предків індивідуальною психологією людини доби криз, з властивою йому рефлексією, прагненням до усвідомлення свого місця у світобудові. У композиції українського живописця відбувається сакралізація землі, будинку-двору через зв'язок із світовим початком. Лаконічна композиція пластично відповідає визначенню місця сім'ї кубанського козака в степовому ландшафті. Сім'я показана як монолітна цілісність, до якої включені коні, що втілюють енергію природи. У золотому перерізі композиції укладено архетип хреста. Образ народжувальної землі явлений горизонталлю родючого чорнозему. Сім'я включена до духовної вертикалі ритуального «осьового часу» – Axis Mundi. У взаємозв'язку неба та землі утверджується сила українського роду-народу.

**Наукова новизна** публікації полягає в тому, що в ній вперше проведено порівняння ідейного змісту та форми картини Гуйди з ритуальними композиціями на тему весілля та канонам аристократичного портрета Європи. Творчість українського художника включена до контексту мистецтва Європи.

**Практична значущість.** Представлені матеріали, їх художньо-стилістичний аналіз та узагальнення можуть бути використані у наукових дослідженнях, присвячених мистецтву картини-портрету в Україні.

**Ключові слова:** живопис України; Михайло Гуйда; ритуал; весілля; родина; людина у моделі світу; європейський портрет.

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Тарасенко Ольга Андріївна**, д-р мист., професор, професор кафедри образотворчого мистецтва, ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», ORCID 0000-0002-3775-4899, **e-mail:** oa\_tarasenko@ukr.net

**Тарасенко Андрій Андрійович**, канд. мист., доцент, доцент кафедри теорії і методики декоративно-прикладного мистецтва та графіки, ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського», ORCID 0000-0003-2739-3046, **e-mail:** btvt@ukr.net

**Цитування за ДСТУ:** Tarasenko O. A., Tarasenko A. A. Transformation of the Ritual Genealogical Portrait in Painting of Mikhailo Guida: European Context. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 53–64.

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2023.1.5](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.5)

**Citation APA:** Tarasenko, O. A., Tarasenko, A. A. (2023) Transformation of the Ritual Genealogical Portrait in Painting of Mikhailo Guida: European Context. *Art and design*. 1(21). 53–64.

УДК 7.012

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.6

<sup>1</sup>WENHUI D., <sup>2</sup>PASHKEYVCH K. L., <sup>2</sup>PETROVA O. V.<sup>1</sup>Kyiv Institute at Qilu University of Technology, Jinan, China<sup>2</sup>Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine

## PECULIARITIES OF THE USE OF MARINE CULTURAL SYMBOLS IN THE CREATION OF THE DESIGN OF THE CORPORATE STYLE OF THE BRAND

**The purpose** of the work is to study the characteristic features of marine style, elements that are used in the design of marine-themed products for further use in the design of brand corporate style.

**Methodology.** The methodological basis of the research is a systematic approach, methods of literary-analytical, systemic-structural, comparative analysis, as well as the historical method.

**The results.** The relationship between symbols of marine culture and brand design based on visual elements such as color and graphics, examined from the perspective of semiotic theory, is explored. With the help of practical cases, the characteristics of marine cultural symbols were analyzed, their spiritual meaning and role in the formation of the design of products in the marine style was investigated, and the ways of using these symbols in the design of the corporate style of brands were studied. It was found that the use of marine style symbols in the design of products related to the theme of the sea (production of products, cafes, restaurants, etc.) adds regional and specific features to the product design, because the concept and awareness of openness and inclusiveness of maritime culture subtly influence consumers. On the example of the design of the restaurant brand "N36", the perception, application and expression of marine symbols in the design of the corporate style were analyzed and an own design project was developed. It has been established that thanks to the use of abstract expression, simplicity, figurative and plastic characteristics of marine style symbols, it is possible to effectively emphasize the unique advantages and characteristics of the brand. The use of nautical symbolism provides an opportunity to establish an emotional connection between the product and the consumer, as well as spread local culture, thus creating products with marketable value.

**Scientific novelty.** Characteristic symbols of the marine style and their use in the design of corporate style of brands are studied.

**Practical significance.** The results of the research can be used in graphic design for developing a corporate style.

**Keywords:** design; symbols; industrial design; marine culture; semiotics; brand design; corporate style; souvenir products.

**Introduction.** In the course of rapid economic development with the product industry, the definition of branding has evolved from the original single name, nomenclature, symbolic graphics or design to a greater focus on cultural communication and visual aesthetics. The logo identity and standard colours, as visual expressions of the brand, can express both unique functions and meanings, as well as a wealth of meanings, and the combination of these elements also constitutes a symbolic cultural expression. Starting from the core values of the brand as the basic concept, the theory and concept of in-depth exploration of the characteristics of the brand, brand attributes, visual image and positioning

connotations are analysed and practised to achieve better marketing results [1].

In brand image design, a distinction needs to be made between generic and distinctive brand image design, and it needs to be explored and clarified how to create a brand image with uniqueness in a specific region and what aspects to focus on. In-depth research is carried out in terms of artistic design and maritime cultural symbols in order to better present the strengths and characteristics of the brand. The use of these symbols can add regional character and charm to products and give consumers a sense of the openness and tolerance of marine culture. By digging deeper into the essence of marine culture and incorporating it into the brand design, thus

creating unique marine cultural symbols, ideas, etc., and combining them with modern brand design concepts, thus achieving brand innovation.

**Analysis of previous researches.** After intensive research, we have found that the visual symbolisation of marine elements in brands has become an important topic. Although there is a considerable amount of research in this field at home and abroad, the application of marine cultural symbols in brands is still somewhat lacking. To this end, works such as Xu Hengyou's Design Semiotics [2] and Miranda Bruce's Signs and Symbols [3] have provided important references. An in-depth exploration of the connections between maritime cultural symbols and brands provides us with a new perspective to better understand and apply these theories.

Marine culture symbols can be expressed in a variety of ways, they can be expressed either through abstract graphics or through concrete content, all of which can combine form and spirit in a perfect way, thus demonstrating a unique artistic charm. The use of a variety of colours, lines, shapes and symbols allows for a better understanding of the spiritual content of maritime culture. These symbols are able to accurately convey information and construct emotion and meaning through the human senses [4]. The essence of marine culture is better interpreted by transforming its elements into symbolic symbols.

Marine culture symbols are not only a design theory, but also contain deep cultural connotations. They are not only a traditional art form, but can also be used as a cultural carrier, such as brand advertising and souvenirs, adding more meaning to the design. This allows people to clearly recognise the core components of a brand, as well as its uniqueness, function and positioning [5].

It has been proven that the style of a brand allows consumers to easily recognise goods or services with a good logo. In addition, the importance of brand image can significantly enhance the effectiveness of advertising. Advertising is an effective form of

communication that helps companies connect with consumers and convey their emotions, attitudes, ideas and greetings, thus enhancing public perceptions. It can shape not only the image of a product but also the image [6].

**Statement of the problem.** The purpose of the study is to analyze the peculiarities of the use of marine symbols in the creation of the corporate style of the brand. For this purpose, the following tasks were solved in the work: an analysis of the evolution of the maritime style in art was performed, an analysis of the corporate styles of brands that use elements of the marine theme in their corporate style was carried out, an own design project of the marine style of the restaurant was developed based on a reasonable choice of characteristic elements, color combinations with taking into account the specifics of the restaurant and the type of consumers.

**Results of the research.** An excellent logo can be more effectively remembered and widely disseminated. It represents a deep cultural heritage and spiritual connotation, and can be said to be like "a small body carrying great energy". By refining the graphics of marine cultural symbols, combining them with the right colour scheme and giving them a deep cultural and spiritual connotation, they can be made more vivid and elegant in the brand, thus conveying a unique contextual beauty [7]. Marine cultural symbols and the visual image of a brand should be closely integrated to show the culture, emotion and connotation they embody in the form of a product. It is therefore particularly important to integrate marine cultural symbols subtly into the brand to make the product more meaningful.

**1. Perfect graphic beauty.** The symbols of maritime culture can be seen in terms of their appearance, and they can be divided into concrete and abstract. Concrete in the sense that they are presented in various forms, such as the flora and fauna of the sea, the choppy shores and the profound meanings they imply, while abstract in the sense that they are presented in different elements, such as lines,

curves and curved surfaces, to express the author's emotions and the results they desire.

The Japanese brand Ocean Teabag has joined forces with a bookshop called Village Vanguard to create a series of animal-themed teabags (Fig. 1). The teabags have a clearly visible character and are full of elements of marine culture. The first step in the process of designing the tea bags was to follow the archetypes of the sea creatures themselves, as a way of showing the uniqueness of maritime culture. The second was to improve its appearance by adopting a symmetrical design to make it look more aesthetically pleasing and comfortable. In this way, we have retained the original graphic image while adding the creativity of the designers.

The design of the maritime culture symbol on the salt products of Newport Sea Salt Co., a veteran small artisanal sea salt company, sought to echo the classic nautical style of New England with a modern and simple application that works in a variety of formats, combining elements of latitude and longitude with wave patterns (Fig. 2), and a clean and neat design that gives it a sense of rhythm and sense of rhythm, enabling consumers to experience the unique charm of the sea when buying sea salt, thus better protecting the marine environment and contributing to the heritage of marine culture. We can feel the strong nautical culture.

"What you see is what you get" is a key idea of Andy Warhol's, which also had a profound influence on Pop Art. This objective form of expression is presented to the viewer through visual symbols that make a strong visual impact.

**2. Use of colour beauty.** Colour is a direct visual perception of beauty, not only as a visual effect, but also in the way it can be combined to give a rich variety of colours. Each colour has its own unique meaning and helps people to better understand their surroundings.

The seafood brand "Fresh Tide" (Fig. 3) visually uses the deep blue of the sea and the appetising orange as its main colours, a bold

clash of colours that reflects the brand's youthful and dynamic DNA, and the quality and high quality of the seafood is perfectly expressed through the use of copper prints to meet the needs of consumers. A better presentation and extension of the brand series. Calgee – a nutritional brand with a marine ecology theme (Fig. 4). The packaging uses environmentally friendly and recyclable or compostable materials whenever possible, visually based on the marine ecosystem, using green, which is the colour of life, and blue, which represents the 'beginning' of the ocean, extracting marine elements and using recyclable and eco-friendly materials to reflect the brand's personality, sustainability, innovation and high quality.

Colour is a rich source of fascination and can convey messages, emotions and ideas in a variety of ways. In semiotics, colour not only suggests the content of an image, but also symbolises its subject matter. Through the use of colour, we are able to present the meaning of an image more visually and vividly, and can help us to better understand the meaning of the image.

**3. Transmission of spiritual beauty.** A brand should not only be beautiful on the outside, but also have a profound connotation in order for consumers to feel the appeal of it. Symbols can therefore be an effective medium to convey the profound ideas and emotions they contain to consumers, allowing them to deeply understand and experience this unique art form.

In the public service campaign, we can see the many lives that have been polluted by marine plastic. Dolphins entangled in plastic bags, turtles stuck in plastic rings at a young age, seals with fishing nets embedded deep in their skin ..... These victims have not only suffered, but also had fatal consequences that are heartbreaking. Corona has teamed up with German artist Ella Ginn to create the "Corona Ocean Shaped Bottle Collection" (Fig. 5), inspired by the devastated marine life, to raise awareness of the dangers of plastic waste to marine life and to encourage a concerted effort

to reduce the use of plastic products and reduce pollution. emissions. Corona and Blue Ribbon Ocean Conservancy have joined forces to offer consumers who are interested in protecting the oceans more options in the form of online social communication and limited sets for charity. All proceeds from the campaign will be invested in the Blue Ribbon Ocean Conservation Project to realise the common dream of ocean conservation.

While designing a symbol, it is actually not just designing a symbol alone, but also incorporating certain emotional factors and ideological connotations into it. By placing the symbols with emotion and culture in the brand, the product will not only be visually pleasing, but will also be unique in its contextual beauty, that is, a product that is meant to be practical in its own right but also has a certain order and regularity to it [8].

Compared with some concrete marine culture symbols, some products will also incorporate text elements into the design, through careful modeling processing, the essence of marine culture is presented, but this expression is more abstract, some words are directly related to "sea", "ocean", and some are indirect, such as "fishing" boats.

Cuttlefish Crisp Cookie «OCEAN» is a snack product, the text elements used in this product are derived from the "ocean", each letter forms a separate package, put together to form a complete "ocean" (Fig. 6, a).

The "Beautiful Island" commemorative book abstracts this word, adding some marine element symbols on the basis of the text, making these four characters closer to the island and more oceanic (Fig. 6, b).

Japanese restaurant OCEAN brand design, the logo graphic is composed of text disassembly, vivid image, letters and fish pattern combination, symbolizing the marine element, conveying a message of sharing food (Fig. 7), so this symbol actually contains a unique cultural connotation in it, the letters and fish shape with lines to make it look contrasting, more eye-catching.

It is also not uncommon in some brands that the element of ocean waves is also uncommon, since it is also one of the elements that best represent the sea. Poplavok restaurant brand design, classic marine style, the designer used the classic blue ocean pattern and floral pattern, the whole design is very bright and impressive (Fig. 8).

The brand design of the "Qiju" homestay aims to incorporate the theme of turtles into Japanese humor and use it as a mascot, in order to change the limited expression of the previous related theme. In the design of the business card, the roof-shaped rolling processing is combined with the hand feel paper, which not only reflects the witty fun, but also shows the warm and simple brand tone, so that people who come to Hengchun can «swim freely in this ocean of life» (Fig. 9).

The conducted research became the basis for the development of the own design project of the corporate style of the restaurant in a marine theme. The seafood restaurant industry in China is developing rapidly as people's consumption structure changes and consumption levels rise. As the market becomes more competitive, seafood food and beverage consumption in first-tier cities is gradually shifting towards formal and fast food, and an increasing proportion of takeaways. With the development of technology, the way people consume is changing dramatically and more and more people are using the internet to shop. The N36° restaurant should therefore adopt a modern marine restaurant design to meet the consumption habits of the younger generation and thus transform the brand.

The restaurant offers a wide range of seafood for guests alike to enjoy fresh seafood. "The core philosophy of the N36° brand is «eat – we strongly recommend that everyone with a busy schedule eats regularly for a healthy body and a warm heart».

After careful planning, preliminary research, and in-depth analysis, a unique brand image of the restaurant "N36°" was developed (Fig. 10).



Fig. 1. Marine tea bags in Japan 2018: a – nishikigoi tea bags Ginger black tea; b – jellyfish tea bags "Kita Yuu Klei Lage" [9]



Fig. 2. Newport Sea Salt Co, 2017: a – marine culture symbols designed; b – company product application [10]



Fig. 3. Seafood Brand "Fresh Tide" in China, 2022: a – brand logo design; b – brand application [11]



Fig. 4. Brand identity "Calgee", 2020, USA [12]



Fig. 5. Corona marine special-shaped bottle series. German artist Ella Ginn, 2021, China [13]



**Fig. 6.** Application of marine text elements in products: a – packaging design of cuttlefish crispy biscuit "OCEAN"; b – "Beautiful Island" commemorative book design



**Fig. 7.** Japanese restaurant "OCEAN" brand design



**Fig. 8.** Brand design of the restaurant "Poplavok" (Yerevan, Georgia)



**Fig. 9.** Homestay "Qianju" brand design (Taiwan, China)

The design uses the image of seafood as a unique brand concept, as the basis, a visual image full of positivity, with a variety of symbolic patterns, with fresh blue as the main color, allowing consumers to enjoy food in a pleasant atmosphere.

A marine-themed logo motif allows for greater flexibility in expressing the brand's philosophy, while later extended use can also bring more enjoyment to the brand.

Firstly, the symbolic meaning and story of the brand name was considered and keywords were extracted when designing the logo. These elements were softly rendered into the logo graphic and a number of different expressions were used in the conception. The characteristics of the logo graphic were considered in terms of the typeface, and the characteristic elements were extracted, using a

unified Chinese and English font in the type design, or in combination with the graphic.



Fig. 10. Design of the "N36°" Restaurant Extension Application

The stunning drawing of "Leaping over the waves" shows a whale soaring down from the surface of the sea, weaving through the rough seas. The whale's body is covered in countless waves that float like a gorgeous sea of flowers as they soar through the sky, the waves punctuating them with elegance, the black and white lines outlining the waves making them even more colourful, the special texture of blue and white perfectly revealing the gentle and deep ocean, the fresh and light blue giving a mysterious and enchanting feeling that blends perfectly with the overall design style. This design is both simple and visually striking, making the brand image of the "N36°" restaurant more vivid and distinctive. To reflect the brand's characteristics, we developed takeaway series packaging, dine-in menu plates, in-store posters and storefront light boxes.

Extended application design aims to integrate elements of the brand into everyday life, based on the brand identity and philosophy, which not only enhances the brand image of the company, but also promotes

emotion and communication between the company and the consumer.

The design of a restaurant's packaging is crucial to shaping the brand image, as it visually demonstrates the brand's characteristics and can be more easily understood by consumers. Therefore, in the design process, attention needs to be paid to the hierarchical structure of the panels and the choice of packaging materials that reflect the brand's characteristics, thus making the product packaging more personal. The main colour of "N36°" is dark blue, which is intended to create a mysterious dining atmosphere. The "N36°" brand packaging focuses on the overall identity of the brand and enhances it with a unified secondary graphic. When designing the takeaway tote bags, we chose simple and easy-to-understand patterns, logos and slogans to add visual impact based on actual usage. To ensure the safety of the food, a special seal was designed for the packing box which not only prevents external contamination but also reminds consumers of the quality of the food. The seal is also equipped with a variety of graphics, brand names and other relevant

information to better present the brand to consumers. In addition, the repetition of the logo and graphics can make the design of the menu and drink cups clearer and easier to understand, thus better reflecting the overall brand image.

**Conclusions.** The historical origins and evolution of marine cultural symbols, as well as the design ideas they represent, are examined. On the basis of the research on the design of corporate styles of brands in the marine theme, the principles and methods of using elements of the marine style in the design of the brand are highlighted. Elements of marine culture are both a symbol of material culture and an abstract concept that can be represented in the design of a brand's corporate style in various

ways using various artistic techniques. Their appearance and content are combined, reflecting the unique charm of marine style. The use of various colors, the use of lines and various elements, shapes, symbols of the marine theme can convey a rich meaning, broadcast the brand concept, generating deep emotions in consumers. However, for these symbols to really work, they must be integrated into the artwork and presented to the consumers through design techniques. Prospects for further research can be the study of the use of non-traditional symbols of marine culture in the design of other objects, for example, in industrial design, in the design of the environment et al.

### Література:

1. 孙丽辉·毕楠·李阳《国外区域品牌化理论研究进展探析》上海. 2009. Vol. 31. P. 40–49. URL: <https://qks.sufe.edu.cn/J/WJGL/Article/Details/A160824004674/CN>.
2. 徐恒醇《设计符号学》[M]. 北京. 2008. 52 p. URL: <https://wqbook.wqxuetang.com/book/18012.html>.
3. Bruce M. – Mitford, Wilkinson P. Life – Reading – New Knowledge. Sanlian Bookstore Press. 2012. P. 274–279.
4. Lange S. Emotion and Form America. 1986. P. 67–190.
5. 黄敏. 品牌构成要素研究. 广东. 2016. 14 p.
6. 弘睿. 品牌的价值:作用与意义. 广州. 2013. 31p
7. 丁韬. 品牌形象设计导论. 北京. 2015. 24 p.
8. 逢书超. 关于手工装饰品艺术特征的思考与探索. 2016. Is. 033. P. 206–207.
9. Ocean-teabag. URL: <https://www.ocean-teabag.com/categories/338204>.
10. Newport Sea Salt Co. URL: <https://www.newportseasaltco.com>.
11. 高级感满满的海鲜礼盒来啦 | 原创品牌设计 URL: <https://xhslink.com/M5KxXn>.
12. Omega 3 Benefits. URL: <https://calgee.com/pages/omega-3-benefits>.
13. 科罗娜改变百年经典瓶身·只为守护一片海 URL: <https://www.digitaling.com/projects/181271.html>.

### References:

1. Lihui, S., Nan, B., Yang, L. et al. (2009). Foreign Regional Branding Theory Research Progress Analysis. *Foreign Economics and Management*. Vol. 31. Iss. 02. P. 40–49. URL: <https://qks.sufe.edu>.

- cn/J/WJGL/Article/Details/A160824004674/CN [in Chinese].
2. Xu, Hengchun, Li, Yanzu (2008). *Design Semiotics*. Zhonghua Book Company. 52 p. URL: <https://wqbook.wqxuetang.com/book/18012.html> [in Chinese].
3. Bruce, M. – Mitford, Wilkinson, P. (2012). *Life – Reading – New Knowledge*. Sanlian Bookstore Press. P. 274–279. [in English].
4. Lange, S. (1986). *Emotion and Form*. China Social Sciences Press. P. 67–190. [in English].
5. Min, H. (2016). *Research on brand components*. Guangdong University of Technology. 14 p. [in Chinese].
6. Hongrui, S. (2013). *The Value of Brands: Role and Meaning*. China: Research Institute. 31 p. [in Chinese].
7. Tao, D. (2015). *Introduction to Brand Image Design*. China: Water Resources and Hydropower Press. 24 p. [in Chinese].
8. Shuchao, F. (2016). *Thinking and exploring the artistic characteristics of handmade decorations*. Is. 033. P. 206–207 [in Chinese].
9. Ocean-teabag. URL: <https://www.ocean-teabag.com/categories/338204> [in Chinese].
10. Newport Sea Salt Co. URL: <https://www.newportseasaltco.com> [in English].
11. A high-end seafood gift box is here. Original brand design. URL: <https://xhslink.com/M5KxXn> [in Chinese].
12. Omega 3 Benefits. URL: <https://calgee.com/pages/omega-3-benefits> [in English].
13. Corona changed the body of a century-old classic bottle just to protect a piece of sea. URL: <https://www.digitaling.com/projects/181271.html> [in Chinese].

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МОРСЬКОЇ СИМВОЛІКИ У СТВОРЕННІ ДИЗАЙНУ ФІРМОВОГО СТИЛЮ БРЕНДУ

ВЕНХУЕ Д.<sup>1</sup>, ПАШКЕВИЧ К. Л.<sup>2</sup>, ПЕТРОВА О. В.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Київський інститут технологічного університету Цілу, Цзінань, Китай

<sup>2</sup>Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

**Метою** роботи є вивчення характерних ознак морського стилю, елементів, які використовуються в дизайні виробів в морській тематиці для подальшого використання в дизайні фірмового стилю брендів.

**Методологія.** Методологічною основою дослідження є системний підхід, методи літературно-аналітичного, системно-структурного, порівняльного аналізу, а також історичний метод.

**Результати.** Досліджено зв'язок між символами морської культури та дизайном бренду на основі візуальних елементів, таких як колір і графіка, що розглянуто під кутом зору семіотичної теорії. За допомогою практичних кейсів проаналізовано характеристики морських культурних символів, досліджено їх духовне значення та роль у формуванні дизайну виробів в морському стилі, вивчено способи використання цих символів у дизайні фірмового стилю брендів. Виявлено, що використання символів морського стилю в дизайні товарів, пов'язаних з тематикою моря (виробництво продуктів, кафе, ресторани тощо) додає дизайн-продукту регіональних і специфічних особливостей, тому що концепція та усвідомлення відкритості та інклюзивності морської культури тонко впливають на споживачів. На прикладі дизайну бренду ресторану «N36°» проаналізовано сприйняття, застосування та вираження морських символів в дизайні фірмового стилю та розроблено власний дизайн-проект. Встановлено, що завдяки використанню абстрактного виразу, простоти, образних і пластичних характеристик символів морського стилю можливо ефективно підкреслити унікальні переваги та характеристики бренду. Використання морської символіки дає можливість встановити емоційний зв'язок між продуктом та споживачем, а також поширити місцеву культуру, створюючи таким чином продукти з ринковою вартістю.

**Наукова новизна.** Вивчено характерні символи морського стилю та їх використання в дизайні фірмового стилю брендів.

**Практичне значення.** Результати дослідження можуть бути використані в графічному дизайні при розробці фірмового стилю.

**Ключові слова:** дизайн; символи; промисловий дизайн; морська культура; семіотика; дизайн бренду; фірмовий стиль; сувенірна продукція.

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Wenhui D.**, магістр, факультет дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, Kyiv Institute at Qilu University of Technology, ORCID 0000-0003-2303-9840, **e-mail:** 125860195@qq.com

**Пашкевич Калина Лівіанівна**, д-р техн. наук, професор, завідувач кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-6760-3728, Scopus 57191851112, **e-mail:** pashkevich.kl@knutd.com.ua

**Петрова Ольга Вікторівна**, аспірант, кафедра мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-6806-1243, **e-mail:** petrova\_o@gmail.com

**Цитування за ДСТУ:** Wenhui D., Pashkevych K. L., Petrova O. V. Peculiarities of the Use of Marine Cultural Symbols in the Creation of the Design of the Corporate Style of the Brand. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 65–73.

**Citation APA:** Wenhui, D., Pashkevych, K. L., Petrova, O. V. (2023) Peculiarities of the Use of Marine Cultural Symbols in the Creation of the Design of the Corporate Style of the Brand. *Art and design*. 1(21). 65–73.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.6>

УДК 7.05

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.7

<sup>1</sup>YIN J., <sup>2</sup>KROTOVA T.<sup>1</sup>Shaanxi University of Science and Technology, Xi'an City, China<sup>1,2</sup>Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine**STUDY OF MODERN TRENDS IN INNOVATIVE DESIGN OF HOUSEHOLD APPLIANCES**

**Purpose:** to analyze the trends of modern home appliance design innovation through the exhibition scale and theme, industry hot topics, and keywords, based on the design samples of household appliances of the Appliance & electronics World Expo (AWE) exhibition from 2012 to 2021.

**Methodology.** Using the methods of observation, analysis, synthesis, and generalization, the information about the AWE exhibition has been analyzed, and the characteristics and elements of typical home appliance products in different periods have been studied.

**Results:** Analyzed the typical product design in China's home appliance industry, and studied the theme, key information and typical cases of the exhibition by tracking the AWE exhibition, integrated the current manufacturing development situation and consumer demand, output the current trend of home appliance product innovation, and provided referenceable suggestions for product innovation design of household appliances.

**Scientific novelty:** China National Appliance and Consumer Electronics Expo is the authoritative home appliance event in China, from which frontier information such as industry forums or conferences can be obtained. Systematic combing of previous exhibitions can express the stray key information intuitively, rise from practical significance to theoretical logic, clarify the main topics and core contents of the development of home appliances in different periods, and thus explore the innovation trend of home appliances in theoretical perspective.

**Practical significance:** The study of the development pulse of home appliance design innovation helps to understand the trend of home appliance development in the current social and industry context, providing manufacturing companies with the direction of innovation and transformation, as well as providing a viable reference value for the dynamic form and direction of development in the macro industry development.

**Keywords:** home appliances; product design; trend research; AWE; intelligence analysis.

**Introduction.** With the continuous development of social economy, the design of home appliances has undergone a long development and evolution of styles in different eras, marking the characteristics and preferences of different stages in the timeline of home appliance development. Looking back, home appliances were given the needs and values of the times, and looking forward, the path and trend of the follow-up of home appliances should be explored from the development process, so as to grasp the development direction of the industry and realize effective guidance and suggestions. Organized by China Household Electric Appliances Association, the China Household Electric Appliances and Consumer Electronics Expo covers large home appliances, consumer electronics, kitchen and small home appliances,

environmental and health appliances, smart home, as well as home appliance parts and accessories and their supporting services, and is a platform to promote cross-border integration between traditional home appliances and emerging fields, and to promote all-round multi-level communication between the industry chain and consumers, with timeliness, representativeness and authority. Analyzing the information behind it can grasp the industry dynamics, promote industrial innovation and upgrade, and achieve high-quality development.

**Analysis of previous researches.**

According to the design trends of home appliances, scholars have studied the design trends of home appliances in the context of macro industry, including the "soft power" of design, market segmentation and the

prevalence of green [1]; In the trend of Internet of Things, home appliances are designed with human-machine interface, natural interaction and friendly appearance [2]; the strategy of innovative design of home appliances for 5G technology is to enhance user experience and interaction [3]; in the context of new retail, the social interaction strategy of creating consumer-centered interactive experience and building word-of-mouth communication based on social relationship is emphasized [4]; Defining home appliances as "family", it is believed that the family trend of home appliances not only ensures the interconnection of products, but also inherits brand genes and forms differentiating features [5]; The significance and necessity of CMF design was discussed with Chinese brand air conditioners as the object of study, and it proposed the trend of "artistic" product design [6].

Reports on the AWE event are abundant in real time and are followed by authoritative media organizations in China. In the field of academic research, scholars discussed the trend-crowd-innovation continuum from "planning products" to "planning life" [7]; summarized the design trends of small home appliances in AWE 2021, from category segmentation, functional laziness, health normalization [8], and another scholar predicts three trends in home appliance development: the trend of diversified product line layout becoming the norm, the trend of continuous fission of brand attributes through celebrity marketing, and the trend that smart home appliances are no longer an empty talk [9].

**Setting objectives.** Prediction and analysis of design trends is a research activity with orientation to see the market dynamics while being able to find the direction of development and gain new development opportunities. AWE has always been a gathering place for new technologies, new products and new thinking, but the study of this exhibition as a research object and the systematic sorting of its information and the semantics behind it are not sufficient, therefore, this study will explore the modern

trends of innovative design of household appliances with regard to the development of AWE.

**Problem statement.** The following tasks have been set in the research: to systematize data on topics and trends in the design of household appliances in the period of 2012–2021; to characterize the main trends in the modern innovative design of household appliances.

**The results of the research and their discussion.** As one of the material carriers to measure the quality of life, home appliances play an important role in home life and become an important part of the home environment. In home interior design, the selection and design of home appliances are of great attention. The speed of innovation and iteration of home appliances surpasses the development of interior design concepts, resulting in design elements and trends such as home appliance styles, trend elements, color shapes and product sizes, which inevitably influence the home environment and reflect the aesthetic sense, lifestyle, space form and emotional support behind the family life of the user. Home appliances have gone beyond functional design to become multiple material carriers of brand, experience, emotion, aesthetics and culture, creating a multi-dimensional home environment in line with the modern technological context. Trend research is a summary of industry development, but also the starting point and direction for the industry to start again. Effective and trend prediction and research comes from the analysis of previous data and information, and combined with social and industry background for efficient, agile and accurate integration and analysis.

Consumer Electronic Show (CES), International Funkausstellung Berlin (IFA) and Appliance & Electronics World Expo (AWE) are the most authoritative home appliance exhibitions in the world. After 30 years of precipitation since 1992, AWE has become an important event platform for annual brand launches and industry summits, presenting the achievements

of the consumer electronics industry of the times. The object of this study is the exhibition situation of AWE since 2012–2021, which is sorted out from five aspects: time, theme, scale

and main content (Table 1), and its research value is important for the development trend of home appliance product design.

Table 1

**AWE Summary Information (2012–2021)**

Time	Theme	Scale	Main content
2012	Caring for the environment and enjoying life	About 45,000 visitors	Green, intelligent and customized products are in demand
2013	Caring for the environment and enjoying life	About 60,000 visitors	Show the results of the transformation and upgrading of home appliances
2014	Caring for the environment and enjoying life	4 exhibition halls About 82,000 visitors	Show the demand of consumer upgrade with cutting-edge technology products and intelligent life concept
2015	Intelligent	5 exhibition halls About 110,000 visitors	In the new normal, new model, new opportunities, the user experience as the core of the intelligent war
2016	Internet+ My Home	7 exhibition halls About 180,000 visitors	Intelligent, green, high-end has become the development trend of home appliances and consumer electronics
2017	Smart Life All in AWE	8 major exhibition halls About 220,000 visitors	New ecology of consumer upgrade through future perspective, disruptive technology and human care
2018	Smart Life Global Platform	10 exhibition halls About 292,000 visitors	Hardware products and the Internet of Things, big data, artificial intelligence and other technology integration results
2019	On AI Smart Living	10 exhibition halls About 338,900 visitors	AIOT accelerates the landing scene intelligent era security escort
2020	Future of Smart Competition	—	—
2021	AWE New Decade Leading the future with intelligence	6 exhibition halls About 350,000 visitors	Set system, intelligent, full-scene layout, Breaking New Ground; the beginning of the 14th Five-Year Plan, the starting point of the new decade of AWE

(Note: Due to the New Crown epidemic, the 2020 show has been postponed and the 2022–2023 show will be combined and held in Shanghai, China from April 27–30, 2023).

The continuous development of technology brings agile product iteration, home appliances have become the fastest-growing category of consumer electronics products, and their development direction and target orientation should keep pace with the times and be guided by science. A breakdown of the development and changes in the home appliance industry during the decade, there are three significant features.

First, the trend of intelligence is irreversible, when technology brings

convenience, intelligence has become a necessity, the concept of "home" has expanded from the physical entity to the network ecology, in the artificial intelligence, the intelligent design of home appliances has become the current focus of attention.

Second, the environment and health. Green appliances have been the key words in the field, "green" label has become a means to promote consumption, but its research and development is difficult, balancing

consumption and environmental issues need more confidence.

Third, user-centered. The meaning of the existence and design of home appliances is to provide life needs, and the main body of life is the "user", therefore, the user's needs and preferences is the basis, to provide users with intelligent life is the goal.

By summarizing the information from AWE exhibition hotspots, news reports and summit forums, it presents the current situation and form of the development of the home appliance industry in the past ten years, and in the current environment, it is necessary to predict and analyze the modern trends of innovative design of home appliances on the basis of development vision and keen insight, and accurately grasp the opportunities and innovative directions of design. In view of the results of the above study, 5 dimensions of development trends are proposed.

**1. Focus on the needs and interests of a consumer group.** Users' labels are constantly changing with the times and consumer behavior, and the new youth group has become the main force in the current consumer market [10]. Among the constantly segmented user groups, hobbies have become one of the criteria for segmentation, such as sports enthusiasts who are concerned about healthy lifestyles in the post-epidemic era, new parents in the post-90s, and food tasters who discover the beauty of food, etc. "Interest" has become an intrinsic motivation to link group activities, with the invisible power to bring users together to establish a similar standard of living and share a common state of life, which will influence the market layout of home appliances.

Take the mother and baby group as an example, this group is mostly young women, the times give them distinctive personality, fashion, beauty and self-confidence, but also give the "mother" identity under the unique tender, loving, brave and sensitive. Therefore, the segmentation market for mother and baby groups has become a hot spot, and the core strategy is to establish a product line for

mother and baby groups through humanized design, from the shape, color and tone of the accurate expression of user needs, from the product semantics, brand story and value image to convey the user group identity. BEAR is a Chinese mother and baby home appliance brand, its products air fryer (Figure 1), from the volume, the use of space for professional design, with light color, simple, lovely and soft, and from the health perspective to interpret the structure and working principle of the product, conveying a sense of happiness and exquisite product semantics, in line with the interests of the current mother and baby groups preferences.

The "interest" group circle is a strategy to position products and markets from user needs, and the core idea is still user-centered, establishing a subtle emotional bridge between users and home appliances, exploring the consumer preferences and individual needs of mainstream groups, stimulating product iteration ideas and users' desire to buy and share, reaching the deep-seated needs of "interest" group users, and creating a user-centered product explosion.

**2. Energy of appearance, artistic expression of home appliances.** The aesthetic value of home appliances is the key point for users to choose. In a complex home environment, home appliances exist around users as "decorations" and "artworks" based on their functions, and users want to show their personal taste and character through home decoration and home appliances selection, explore the aesthetics of art to give the home a sense of atmosphere and high quality, in line with the needs of modern life and fashion aesthetics, Coway launched the art co-branded air purifier (Figure 2), with the theme of "create air, decorate space", with nine decorative panels to switch at will, creating an exclusive art space aesthetics.

In the times of appearance first, visual expressiveness and attractiveness is the inner value of the product to convey, through the suitable modeling, color, pattern and other artistic means to attract the user's visual

attention. Giving the concept and emotion of art works to the products, forming the linkage between art and life, promoting the integration of each other, so that the products have both value and connotation, forming a very characteristic difference and personality in the homogeneous competition. The beauty of the product is the sense of value, the appearance of the product is the competitiveness, the value of the product is enough to influence the user's emotional judgment.

**3. "Deep" interaction experience between technology and user.** After the test of aesthetics of appearance, the use experience becomes the key to dialogue and communication between products and users. With the continuous development of artificial intelligence, technology integration and innovation for home appliances integration and innovation to overcome the technical barriers, the impact of virtual reality and augmented reality technology to provide more possibilities. Home appliance products have formed a family-centered interaction system, with interaction methods ranging from manual operation to motion sensing, voice interaction, and EEG interaction [11]. On the one hand, the aim is to provide convenient, accurate and efficient operation through technological enrichment, and on the other hand, to be able to provide users with real and immersive enjoyment through services and experiences.

The "depth" of interaction is a tangible bridge between the product and the user, linking the two sides in different dimensions to achieve two-way communication and understanding of information. "Simple" interaction focuses on the realization of functions, while "deep" interaction is more concerned with the feelings and experiences in the interaction process. Deep interaction creates a more realistic and interactive user experience, cultivates a sense of belonging and use of the product, and enjoys the sense of accomplishment brought by technology. Haier virtual trial mirror (Figure 3) based on the Internet of Things to establish the full life

cycle of clothing platform, 3D virtual fitting, intelligent recommendations to wear, the use of technology to empower users to provide an immersive trial experience.

Innovative design of home appliances has a long way to go in the research of deep interaction. Serving reality with technology without increasing its acceptable cost is an important topic and also has the prospect of development.

**4. Integration of appliances into the environment.** When a household appliance has a use environment, it is no longer an independent unit. It exists in different forms in each space of the home environment, and becomes a member of the family with rich functions, sizes and styles, and organically "integrates" into the home appliance ecosystem in the home space. Its integration can be considered in three ways.

First, with the development of artificial intelligence technology and the Internet of Things, smart home products have gradually spread from single products to systems, such as, the subsystems in Haier's smart home system, whole house food, whole house wash, whole house water, whole house air and whole house intelligence, realizing the non-integrated integration of home appliances in function.

Secondly, in the home environment, considering the space utilization and scene coordination, the design of home appliances is matched and integrated with the interior space layout at the beginning, effectively and fully utilizing the space, and achieving reasonable adaptability in terms of style, size and other aspects. For example, Ronshen WILL3.0 series refrigerator (Figure 4) with "no boundary" ultimate aesthetics let the refrigerator "disappear" in the overall kitchen space [12].

Finally, in the concept of home appliance product design, product design translates corporate brand, regional culture, traditional culture and other elements through design, and then returns to life with home appliances as a carrier, and continues to innovate in the process of inheritance and development,

injecting fresh power into the iteration of home appliance design.



Fig. 1. Air Fryer, company BEAR. China [13]



Fig. 4. Ronshen WILL3.0 built-in refrigerator. Company Ronshen, China [16]



Fig. 2. Air Purifier. Company Coway, China [14]



Fig. 3. Virtual Trial Mirror. Company Haier, China [15]

As a result, break through the boundaries in the innovation of home appliances, reasonable transformation, precise links, to achieve the scene integration, functional integration, cultural integration of borderless compatibility in different dimensions, integration mode.

**5. Sustainable.** In the context of the community of human destiny, home appliances have not deviated from the concept of green and healthy design. However, "sustainable" can not only be used as a green label to label products, in the era of rapid technological development, it is necessary to think calmly about green solutions for home appliances, and not to abandon natural systems at the cost of high-speed development.

At the level of environmentally sustainable design, the design of home appliances should consider the design and use of products from the whole life cycle system, combining the concepts of green design, modular design, durability design and recycling design. Intervene in the product design concept from the source, control the consumption and utilization of resources from the process, and consider the renewal of the life cycle from the result, and intervene in the whole life process of the product. In 2022, China National Grid launched the "Embrace Green Intelligence, enjoy a Better Life" campaign, in which it proposed the "Copper Good Logo to help replace old appliances with new ones" to improve the recycling value of copper materials.

At the level of social sustainability, focus on environmental and energy issues from the perspective of service design and social innovation, design and create a new way of life, consider new expressions and forms of existence for home appliances, and maintain the sustainability and balance of the earth's resources. At the same time, establishing and changing users' consumption psychology and cultivating a green and friendly consumption concept can form a sustainable consumption concept, which complements the design of

sustainable home appliances and builds a common ecological civilization.

**Conclusions.** Based on the analysis of the exhibition Appliance & electronics World Expo, as well as consumer preferences, we highlight the five main themes of home appliance trend design: Focus on the needs and interests of a consumer group, artistic expression of the appearance of home appliances, "deep" interaction experience between technology and user, integration of appliances into the environment, Sustainable. Explore the emotional bridge between brands and consumers from the "interest" group circle, and build an interest circle in line with the minds of young consumers, so as to inspire the new generation of consumers to buy and share; Energy of appearance, artistic expression of home appliances, symbolic visual definition, reflecting the connotation and value dimension of the brand through the visual expressiveness and attractiveness of the product, forming product differentiation and personalized development; "Deep" interactive experience, through the scene innovation function reconstruction, from product intelligence, functional integration, experience scenario to create a value experience beyond user expectations; Integration of appliances into the environment, activating value innovation through functional integration, scene integration and cultural integration innovation, fusing technology and culture to capture the power of the user's mind. Sustainable, low-carbon environmental protection in the context of the whole life cycle of the product from the continuous deepening of sustainable design awareness, in order to obtain super-sensory performance and value, that is, the value and content of the home appliance product design accumulation in the home environment.

#### Література:

1. 刘世平,黄运勇.宏观行业背景下的家电设计趋势分析.工业设计. 2016. No. 10. P. 123-125.
2. 冯甘泉.物联网趋势下的智能家电设计研究.技术与市场. 2020. No. 27 (11). P. 36-37.

3. Lu H.L., Cao X., Hsu Y. Product Innovation and Design Strategies for 5G Technology in China's Home Appliance Companies. *Sustainability*. 2022. No. 14 (22).
4. 刘越,张凌浩.新零售背景下家电品牌社会化互动设计.包装工程. 2020. No. 41 (08). P. 269-274.

5. 王征,郑刚强,王朝伟,刘览宇.基于“家族化”特征的智能家电产品设计策略. *包装工程*. 2023. No. 44 (02). P. 207–216.

6. Fei W. Y., Hee S. S. A Study on CMF Characteristics of Chinese Brand Air Conditioning Design. *Journal of Basic Design & Art*. 2019. No. 20(06). P. 323–336.

7. 张铭,段凯风,高紫薇.从“规划产品”到“规划生活”——AWE产品创新策略解析. *设计*. 2019. No. 32 (08). P. 150–155.

8. 杨征.聚焦AWE看小家电2021大趋势. *家用电器*. 2021. No. 04. P. 47.

9. 张丽.从AWE看家电发展趋势. *家用电器*. 2017. No. 04. P. 24–25.

10. 克劳锐.2022新青年消费图鉴.北京:克劳锐指数研究院, 2022.

11. 爱魔镜科技有限公司.2022全球小家电趋势洞察白皮书.北京:魔镜市场情报, 2022.

12. 新浪家居家电事业部.2022-2023家电设计趋势报告.新浪家居, 2023.

13. BEAR Air Fryer. URL: <https://www.bears.com.cn/products/kitcheninfo.html?id=228>.

14. Coway Air Purifier. URL: <http://www.coway-china.com/aircare/>

15. Haier Virtual Trial Mirror. URL: <https://cloud.tencent.com/developer/news/448187>.

16. Ronshen WILL3.0 built-in refrigerator. URL: <http://www.ronshen.com.cn/ecology.html>.

### References:

1. Liu, S. P., Huang, Y. Y. (2016). Analysis of home appliance design trends in the context of macro industry. *Industrial Design*, 10, 123–125 [in Chinese].

2. Feng, G. Q. (2020). Research on the design of smart home appliances under the trend of Internet of Things. *Technology and Market*, 27(11), 36–37 [in Chinese].

3. Lu, H. L., Cao, X., Hsu, Y. (2022). Product Innovation and Design Strategies for 5G

Technology in China's Home Appliance Companies. *Sustainability*, 14 (22).

4. Liu, Y., Zhang, L. H. (2020). Social Interaction Design of Appliance Brand under New Retail Background. *Packaging Engineering*, 41(08), 269–274 [in Chinese].

5. Wang, Z., Zheng, G. Q., Wang, Z. W., Liu, L. Y. (2023). Design Strategies of Intelligent Household Appliances Based on "Family" Characteristics. *Packaging Engineering*, 44 (02), 207–216 [in Chinese].

6. Fei, W. Y., Hee, S. S. (2019). A Study on CMF Characteristics of Chinese Brand Air Conditioning Design. *Journal of Basic Design & Art*, 20 (06), 323–336.

7. Zhang, M., Duan, K. F., Gao, Z. W. (2019). From "planning products" to "planning life" – analysis of AWE product innovation strategy. *Design*, 32 (08), 150–155 [in Chinese].

8. Yang, Z. (2021). Focus on AWE to see small appliances 2021 trends. *Household appliances*, 04, 47 [in Chinese].

9. Zhang, L. (2017). The development trend of home appliances from AWE. *Household appliances*, 04, 24–25 [in Chinese].

10. Beijing: TopKlout Index Research Institute. (2022). 2022 New Youth Consumption Guide [in Chinese].

11. Beijing: Magic Mirror Market Intelligence. (2022). 2022 Global Small Appliances Trend Insight White Paper [in Chinese].

12. Sina Home Appliance Division (2023). 2022–2023 Appliance Design Trends Report. Sina Home [in Chinese].

13. BEAR Air Fryer. URL: <https://www.bears.com.cn/products/kitcheninfo.html?id=228>.

14. Coway Air Purifier. URL: <http://www.coway-china.com/aircare/>

15. Haier Virtual Trial Mirror. URL: <https://cloud.tencent.com/developer/news/448187>.

16. Ronshen WILL3.0 built-in refrigerator. URL: <http://www.ronshen.com.cn/ecology.html>.

## ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ІННОВАЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ ПОБУТОВОЇ ТЕХНІКИ

<sup>1</sup>ІНЬ Ц., <sup>2</sup>КРОТОВА Т.

<sup>1</sup>Шансійський науково-технічний університет, Сіань, Китай

<sup>1,2</sup>Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

**Мета:** проаналізувати тенденції сучасного інноваційного дизайну побутової техніки на основі зразків дизайну побутової техніки виставки Appliance & electronics World Expo (AWE, Китай) з 2012 по 2021 роки.

**Методологія.** За допомогою методів спостереження, аналізу, синтезу та узагальнення проаналізовано інформацію про виставку AWE, досліджено характеристики та елементи типових виробів побутової техніки в різні періоди.

**Результати:** Проаналізовано дизайн побутової техніки в китайській промисловості, вивчено тенденції, ключову інформацію та тематичні групи товарів шляхом відстеження виставки AWE, інтегровано поточну ситуацію розвитку виробництва та споживчий попит, виведено поточні тенденції інновацій у виробництві побутової техніки та наведено характеристики щодо інноваційного дизайну побутової техніки.

**Наукова новизна:** Китайська національна виставка побутової техніки та побутової електроніки є авторитетною подією у сфері побутової техніки в Китаї, завдяки якій можна отримати інформацію про передові технології, інші галузеві форуми або конференції. Систематичне вивчення тенденцій попередніх виставок дозволяє систематизувати розсіяну ключову інформацію, провести паралелі від практичної значущості до теоретичної логіки, прояснити основні теми та особливості розвитку побутової техніки в різні періоди, і, таким чином, дослідити інноваційні тенденції побутової техніки.

**Практична значущість.** Вивчення змін у розвитку інновацій побутової техніки допомагає зрозуміти тенденції в дизайні побутової техніки в сучасному соціальному та галузевому контексті, а також позначені компаніями-виробниками напрями інновацій та трансформацій, які дозволяють забезпечити життєздатне еталонне значення для динамічних форм розвитку в макрогалузевому функціонуванні.

**Ключові слова:** побутова техніка; дизайн продукту; дослідження тенденцій; AWE; системний аналіз.

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Інь Цзінь**, аспірантка, факультет дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, здобувачка освіти, Шансійський науково-технічний університет, ORCID 0009-0004-9565-6236, **e-mail:** 1530821551@qq.com

**Кротова Тетяна Федорівна**, д-р мист., професор, професор кафедри мистецтва і дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0003-2282-0029, Scopus 57221108035, **e-mail:** krotova\_t@ukr.net

**Цитування за ДСТУ:** Yin J., Krotova T. Study of Modern Trends in Innovative Design of Household Appliances. *Art and design*. 2023. №1(21). P. 74–82.

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2023.1.7](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.7)

**Citation APA:** Yin, J., Krotova, T. (2023) Study of Modern Trends in Innovative Design of Household Appliances. *Art and design*. 1(21). 74–82.

УДК 658.512.2

<sup>1</sup>БЕРДИНСЬКИХ С. О., <sup>1</sup>ЯКОВЛЄВ М. І.,<sup>2</sup>КОЛОСНІЧЕНКО О. В., <sup>2</sup>ПАШКЕВИЧ К. Л.<sup>1</sup>Національна академія мистецтв України, Київ, Україна<sup>2</sup>Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.8

**ОБ'ЄКТИВНІ ТА ЕМОЦІЙНІ ВЛАСТИВОСТІ СУЧАСНОЇ  
ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННІ**

**Метою** дослідження є виявлення та систематизація основних візуальних засобів презентації проектного задуму в сучасній форматворчій практиці, встановлення їхньої ролі у передачі об'єктивних та емоційних властивостей представленого об'єкта.

**Методологія.** В дослідженні використано аналіз інформаційних джерел у сфері застосування новітніх засобів візуалізації творчих проектів, аналіз портфоліо сучасних дизайнерів та художників комп'ютерної графіки; структурний та системний аналіз; синтез результатів дослідження.

**Результати.** Проектна графіка у сучасній дизайнерській практиці виконує роль основного засобу доведення цінності проектного задуму, розкриваючи його найважливіші аспекти. Еволюція засобів візуалізації в дизайні останнім часом відбувається завдяки стрімкому розвитку цифрових та інформаційних технологій, зокрема сфери 3d-моделювання, при одночасному функціонуванні традиційних засобів та методів зображень. Визначено, що найпоширенішим засобом візуалізації сьогодні є об'єктивне зображення, яке побудовано на засадах фізичної коректності, і яке несе в собі принципи виразності художньої фотографії. Серед інших засобів набувають поширення зображення, побудовані на принципах умовності передачі властивостей об'єкта, і які відрізняються ефективністю у побудові візуального виразу. До них належать такі форми, як векторні лінійні зображення, скетчинг, нефотореалістична візуалізація, цифровий колаж. Встановлено пріоритети використання кожного із цих засобів у репрезентативних завданнях.

**Наукова новизна.** У дослідженні суттєво розширено та систематизовано номенклатуру сучасних засобів презентації дизайн-проекткування, виявлено їхню роль та функціональні властивості.

**Практичне значення** одержаних результатів полягає у можливості застосування їх у практиці дизайну, навчальному процесі підготовки фахівців художньо-творчих галузей, а також подальших дослідженнях з культурології, архітектури та теорії дизайну.

**Ключові слова:** проектна графіка; дизайн; візуалізація; комп'ютерна графіка; 3d-моделювання; візуальні комунікації.

**Вступ.** Впровадження комп'ютерних технологій у процес дизайну докорінно змінило уявлення про усталені впродовж тривалого часу методи вирішення творчих завдань, зокрема, у сфері візуалізації проектного задуму. При одночасному функціонуванні різних підходів та методик щодо створення та презентації об'єктів творчої діяльності бракує цілісної, обґрунтованої теорії. Зокрема, максимально охоплена об'єктивність у передачі властивостей проєктованих форм, фотографічна точність їх відтворення контрастує з графічною формалізацією, яка може суттєво підвищити свою значущість у

досягненні лаконічності та ефективності побудови комунікативного виразу.

Дана проблема має зв'язок тісний із важливими практичними завданнями художнього формоутворення – розробкою новітніх засобів та інструментарію проектування і оцінки проектних рішень.

Актуальність питання полягає у необхідності наукового дослідження сучасної проектно-графіки, зокрема її функціональних та естетичних аспектів, побудові системи принципів використання різноманітних форм об'єктивної та умовної графічної візуалізації у художньо-творчій

практиці. Доцільним завданням в аспекті даної проблематики є проведення системного аналізу властивостей існуючих графічних засобів дизайну.

**Аналіз попередніх досліджень.** Про значення проектної візуалізації у процесах художнього формоутворення йдеться в роботах, які стосуються загальних методичних питань проектування об'єктів архітектури, промислового виробництва, одягу тощо. Серед сучасних українських авторів окремі аспекти проектної графіки досліджувались у роботах науковців у сферах технічної естетики, прикладної геометрії та інженерної графіки, дизайну.

Питанням комп'ютерного формоутворення об'єктів дизайну присвячені роботи К. Сазонова. Започаткована ним технологія у наш час використовується у багатьох системах комп'ютерного проектування тривимірних об'єктів у різних країнах світу. Теми впровадження цифрових інструментів в дизайн торкаються в своїх працях В. Даниленко, О. Боднар. Особливості застосування тривимірного моделювання в промисловому дизайні України досліджені в дисертаційній роботі С. Вергунова [2], в якій автор доводить, що основною сучасною «проектною одиницею» промислового дизайну в контексті інформаційних технологій є тривимірна модель.

У роботі «Композиція + геометрія» (співавтор даної статті М. Яковлев [3]) графіка розглядається як засіб формалізації об'єктивних властивостей творів архітектури, дизайну, образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва. Доводиться, що пошук найбільш простих за накресленням та насичених за змістом візуальних моделей належить до розряду важливих і складних проблем формотворення. Перспектива розвитку проектної графіки вбачається у поєднанні досвіду, накопиченого дизайнерами-«рисувальниками», з новітніми прийомами виконання проектних ідей та нетрадиційними формами графіки.

У дисертації «Синтез традиційних і новітніх засобів проектної графіки» [1]

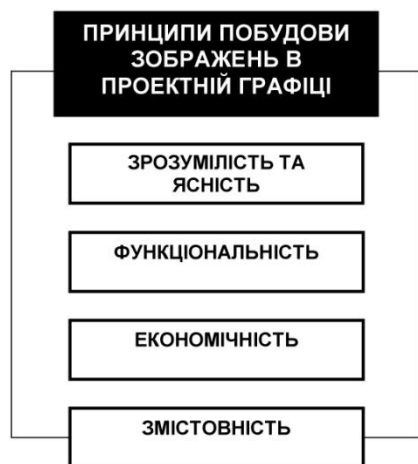
іншого співавтора даної статті С. Бердинських проведено аналіз функціонально-конструктивних та композиційних властивостей низки традиційних і новітніх засобів проектної візуалізації, встановлено пріоритети їх використання у художньо-творчому процесі, розглянуто технологічні аспекти та інструментарій синтезу графічних засобів для вирішення певних завдань формотворення.

Серед праць з розгляду питань раціональності використання графічних засобів у вирішенні завдань передачі інформації не втратила своєї актуальності книга, видана ще у 1968 році, відомого американського художника-графіка У. Боумена «Графічне подання інформації» [4]. У книзі з логічно мотивованої точки зору на великому ілюстративному матеріалі розглянуто всі основні завдання, які зустрічаються в практиці графічного вираження науково-технічних ідей, надано корисні рекомендації, що допомагають досягти ефекту зрозумілості і виразності графічними засобами. Автор розглядає візуальну мову, яка, як і інші мови, має власні ресурси і можливості, характерні саме для неї, тобто словник елементів форми, граматику просторової організації, ідіоми перспективи та синтаксис фразування образів. Боумен встановив певні правила та принципи зображення, що дозволяють максимально ефективно виявляти ті або інші властивості просторової форми (рис. 1).

У 80-х роках, з розвитком та впровадженням комп'ютерної техніки, дослідники приділяють велику увагу перспективі використання цифрових засобів у проектних процесах, переходу від традиційних графічних форм проектування до автоматизованих.

Автор праці «Методи проектування» (1982) Дж. К. Джонс [9], пише, що з появою проектної графіки удосконалення виробів емпіричним методом проб і помилок у процесі їх виготовлення самим розробником було в основному замінено «експериментуванням» на кресленнях, які являли собою

масштабні зорові моделі виробів і засоби передачі основних конструктивних даних від розробників до виконавців та наступних розробників.



**Рис. 1.** Принципи побудови зображень в проектній графіці (за У. Боуменом)

Однак критично аналізуючи традиційні методи проектування, автор вказує на труднощі їх широкого освоєння в практиці проектування і висловлює думку про необхідність застосування нових методів. Найбільш реальною перспективною основою об'єднання різноманітних аспектів та стадій проектування, на думку Джонса, є подальший розвиток методів автоматизованого проектування з діалоговою взаємодією людини та ЕОМ.

В контексті дослідження діджиталізації проектних процесів цікавою є праця Р.А. Рейнольдса «Комп'ютер для архітекторів» [13]. У книзі, виданій 1987 року, на зорі розвитку комп'ютерних технологій, автор на основі власного досвіду аналізує переваги та недоліки застосування комп'ютерної техніки у архітектурній практиці, підкреслює роль комп'ютерної візуалізації як результативного методу отримання зображень без значних зусиль. Щоправда, у той період комп'ютерна графіка оперувала ще такими простими методами відображення як «дротяна перспектива».

У більш пізніх роботах іноземних авторів дається оцінка комп'ютерному проектуванню, інструментам та процедурам САПР

(систем автоматизованого проектування), зокрема в сфері архітектури. Сучасним методам проектування присвячена книга «Смерть рисунка: архітектура в епоху симуляції» Д.Р. Шеєра (2014) [15], книга «Цифрова архітектура за межами комп'ютерів: фрагменти культурної історії комп'ютерного проектування» (2018) Р. Ботацці [5], стаття «Методи цифрового представлення: епізод алгоритмічного проектування» [6], у якій автори Р. Кастелу-Бранко, І. Каetano, А. Лейтаo приходять до висновку, що архітекторів слід мотивувати оволодіти декількома методами комп'ютерного опису, щоб вони відчували себе підготовленими для вибору правильного інструменту для роботи в будь-якому завданні.

Серед останніх робіт іноземних авторів, дотичних до проблематики дослідження, заслуговують великої уваги праці, присвячені порівнянню традиційних та новітніх засобів проектування, впровадженню у проектний процес інформаційних технологій, нефотореалістичним методам візуалізації (NPR).

Так, у статті «Порівняння традиційних і цифрових технологій візуалізації в архітектурній освіті» (автори Т. Ілдірим, А.О. Явуз) [21] аналізуються та порівнюються системи на основі класичних і комп'ютерних технологій, які використовуються в архітектурному проектуванні та візуалізації. Було встановлено, що перехід від традиційних до цифрових технологій в освіті архітектурного проектування є обов'язковим, однак цей перехід займе деякий час. Схожа за тематикою є стаття «Роль комп'ютерного та рукотворного зображення в проектуванні та презентації в дизайн-освіті» (О.С. Ісламоглу, К.О. Дегер) [8], метою якої є вивчення двох різних методів реалізації та виявлення нових знахідок щодо дизайну інтер'єру та процесу презентації. Про перспективи вивчення рукотворних ескізів в дизайн-практиці свідчить велика кількість наукових праць. Дослідженням скетчингу присвячено публікації «Використання концептуальних ескізів для відстежен-

ня прогресу проектування» (П.А. Роджерс, Г. Грін, А. Макгоун) [14], «Три унікальні концептуальні дослідження ескізів на основі концептуальних комбінацій в асоціативному розширенні та схематичній структурі» (Б. Кім, Е.-К. Юнг) [9] «Замисли та зв'язки між проектними рисунками» (Е. І-Луен До, М.Д. Гросс, Б. Нейман, Ч. Зімрінг) [20].

Низка нових іноземних публікацій присвячена впровадженню в проектний процес інформаційних технологій. Цікавою в даному контексті є робота «Методи візуалізації в архітектурній освіті з використанням віртуальних 3d-моделей і доповненої реальності в мобільних і соціальних мережах» (Д. Фонсека, С. Вільяграса, Н. Марті, Е. Редондо, А. Санчес) [7], у якій автори порівняли дві методики навчання: традиційну генерацію планів та генерацію інтерактивних 3d-моделей з використанням новітніх інтерактивних систем. В роботі підкреслюється, що перехід до нових методів візуалізації є тенденцією, яка веде до кращого розуміння просторових співвідношень. У роботі Дж. Молоні «Переосмислення технології відеоігор: на шляху до міждисциплінарності дизайну середовища, інженерії та архітектури» [11] автор адаптує технологію відеоігор для проектування в контексті архітектурно-дизайнерської освіти, розглядаються деякі аспекти гри, зокрема конкуренція, що можуть сформувати міждисциплінарне середовище проектування для інженерії та архітектури. Аналогічною є стаття «Інтеграція BIM та ігор для інтерактивної візуалізації архітектури в реальному часі» (Ян Вей, К. Калп, Р. Граф) [19], в якій представлені висновки щодо поточного застосування комп'ютерних ігор у дизайн-візуалізації та освіті, а також рішення щодо взаємодії між іграми та будівельними моделями для покращення архітектурної візуалізації та навчання.

Естетична оцінка NPR-зображенням дається у статті «Емоційна реакція та зорова увага до нефотореалістичних зображень» (Д. Моулд, Р.Л. Мандрик, Лі Хуа) [12], у якій

автори дійшли висновку, що рендеринг зображень NPR може зменшити емоційну реакцію на зображення, викликаючи плутанину, створюючи відволікаючі візуальні артефакти, спричиняючи втрату значущої семантичної інформації або змушуючи користувачів втрачати інтерес до отриманого зображення. Засобам створення зображень у NPR присвячена також стаття «Стилізоване лінійне зображення 3d-моделей за допомогою CNN із кодуванням властивостей лінії» (М. Учїда, С. Сайт) [17].

З аналізу інформаційних джерел можна зробити висновок, що сучасна проектна графіка акумулювала у собі прийоми як традиційних, так і новітніх засобів проектування. Питання щодо доцільності вибору засобів візуалізації результатів проектної діяльності залишається недостатньо вивченим.

**Постановка завдання.** Мета статті – виявити та систематизувати основні засоби візуалізації у сучасній практиці дизайну, дати оцінку їхньої об'єктивності або рівням формалізації у передачі властивостей проєктованих об'єктів, встановити роль та значення у вирішенні репрезентативних та комунікативних завдань.

**Результати дослідження.** Останнім часом проектна графіка еволюціонує переважно завдяки ширенню і прогресу інформаційних та комп'ютерних технологій, які поступово стали невід'ємною складовою арсеналу формоутворення. Завдяки своїй універсальності 3d-моделювання швидко набуло статусу одного із основних і перспективних засобів художнього проектування. Слід зазначити, що для зображень, будованих на основі обробки 3d-моделей, на ранніх стадіях розвитку була характерна неоднозначна умовність в передачі об'єктивних властивостей. Ця умовність була обумовлена обмеженими апаратними ресурсами комп'ютерної техніки, недостатнім розвитком програмного забезпечення, в тому числі якісних інструментів рендеру, а також початком становлення ринку 3D-моделей.

Комп'ютерна графіка не відразу була засвоєна художниками, і як новий інструмент не мала напрацьованих прийомів і правил.

Останні десятиліття розвиток цифрових засобів візуалізації дивував новими звершеннями в сфері об'єктивності відтворення властивостей зображеного, швидким зростанням якості комп'ютерної графіки. Згадується, як доволі умовні з погляду сьогодення продукти комп'ютерної графіки 2000-х років справляли таке ж враження, яке зараз справляють новітні роботи 3d-художників.

Індустрія комп'ютерних ігор, анімації та кіноіндустрія як найприбутковіші сфери використання цифрової візуалізації призвели до прогресу в усіх її засобах. Нині, розвиток комп'ютерної графіки дав нові художні професії «CG Artist», «CGI Artist», «3D Artist». Відповідно, загальний рівень розвитку мистецтва проектної візуалізації постійно «підвищує планку» щодо вимог якості і художньої виразності форми презентації, а часто – достовірності зображених властивостей об'єкта проектування. Набувають розвитку й нові форми презентації, такі як «ігрова присутність», відео, віртуальна реальність. Якщо традиційно сприйняття продукту відбувалось через статичне зображення на папері або на засобах виводу інформації, то сьогодні візуалізація, побудована на основі 3d-технологій, може бути подана в динаміці, засобами анімації та інтерактивної сцени.

Очевидно, комп'ютерна графіка як засіб створення реалістичного зображення досягла стадії, коли її продукція не поступається фотозображенням. Переконалівість сучасної 3d-візуалізації – це дійсно новий рівень створення уявлень про майбутній об'єкт, де глядач занурюється в штучну реальність, стає учасником сцени. «Атмосферність» передачі простору – нове правило якісної візуалізації. Окрім реалістичного відтворення форми, властивостей матеріалів проєктованого об'єкта, не менша увага надається створенню оточення, характеру освітлення, передачі

стану природи та створенню загального настрою, що стає активними засобами емоційного впливу на глядача (рис. 2).

Мистецтво проектної візуалізації – уміння подати та продати свій продукт дорого, а отже воно має відповідну цінність. Таку ж цінність мають відповідні ресурси, які виділяються на розробку репрезентації. Як відомо, фотореалістичне зображення виникає в результаті процедури рендеру, побудованої на застосуванні фізично-коректних методів прорахунку сцени. Тут велику роль, окрім апаратних можливостей комп'ютерної техніки, також відіграє якість 3d-моделей і текстур. Якісні та унікальні 3d-моделі потребують певних трудових витрат на їх створення, а отже мають відповідну вартість, збільшуючи в свою чергу витрати на створення кінцевого продукту. Сьогодні існує та набуває розвитку ринок 3d-моделей, багато з яких є у вільному доступі (безкоштовні), що дає змогу робити достатньо прийнятні візуалізації, обмежуючись ресурсами, натомість економлячи на достовірності створеної презентації.

Водночас з реалістичним напрямом у візуалізації проектних форм набувають розвитку графічно формалізовані засоби зображення. Однак умовність сучасної комп'ютерної візуалізації (на відміну від рендерів минулих десятиліть) стає обґрунтованою з погляду виразності та інформативності. Спектр завдань проектної графіки включає не лише об'єктивне зображення зовнішнього вигляду, а й такі аспекти як відображення структури, принципу функціонування, місцезнаходження, а тому об'єктивність у таких зображеннях не завжди є бажаною. Натомість для вирішення багатьох завдань у практиці й теорії дизайнерської діяльності, розробляються певні механізми спрощення зображення певного об'єкта. Потрібна точність, або, іншими словами, ступінь формалізації об'єкта залежить від поставленої мети, тобто від того, для вирішення яких завдань це описання призначене [4].

Формалізовані засоби візуалізації розвиваються, поєднуючи можливості

растрових редакторів і засобів 3D-моделювання, які дають зображення без використання складної та ресурсомісткої процедури рендеру. Базуючись на логіці та системі елементів традиційних засобів зображення (лінія, пляма, текстура, світлотінь), вони дозволяють створювати графічно-формалізовану візуалізацію, здатну виявити спектр властивостей об'єкта, достатній для розкриття проектного задуму. Обґрунтуванням вибору засобів для побудови таких зображень є теорія передачі інформації. В цій теорії графіка розглядається як певний вид комунікації, знакова мова з власними ресурсами, можливостями та правилами. Основними ж ознаками правильно побудованої графічної моделі, як сказано, є функціональність, змістовність, економічність та зрозумілість [4]. Комбінації різних графічних елементів дають можливість створення зображення, що максимально дозволяє виявити відповідні змісту аспекти проекту. Відмова від реалізму та надмірно охопленої об'єктивності у подачі дає змогу використовувати прийоми та засоби графічних технік, напрацьованих упродовж століть в галузях образотворчого мистецтва та архітектурної графіки. Так, серед найкращих високохудожніх зразків проектної культури, створених традиційними засобами, нам відомі роботи італійського графіка та архітектора Дожовані Піранезі, українського архітектора-конструктивіста Якова Черніхова (рис. 3).

Розглянемо основні засоби графічного моделювання, яким притаманна умовність зображення. Одним із основних таких засобів є креслення та лінійні зображення, виконані за допомогою векторних інструментів у площині, або як продукт обробки 3d-моделі. Векторне креслення та лінійне зображення використовують напрацьовані протягом розвитку методи символічного та абстрактного представлення форм. Основний же елемент креслення – лінія яка є конструктивною основою будь-якої графічної форми, основним формотворчим елементом на початковому етапі зображення.

Завдяки особливостям нашого візуального сприйняття, будь-яка просторова форма може упізнаватись лише за допомогою обмежено-мінімальної кількості ліній на площині, що визначають певні об'єктивні характеристики даної форми – силует, рух осевих напрямків, основні геометрично-конструктивні елементи тощо. На відміну від рукотворного виконання, комп'ютерна векторна графіка дозволяє легко інтегрувати у зображення додаткові елементи, як от колір, текстури, растрові зображення, будувати світлотінь (рис. 4).

Одним із традиційних засобів презентації проектного задуму, який не втратив своєї актуальності є скетч (начерк, ескіз, рисунок). Скетч – «швидкий рисунок», який допомагає відобразити головну ідею, задум дизайнера. У наші дні це слово набуло ширшого значення. Вважають, що хвиля скетчингу, що охопила зараз увесь світ дизайну – це явний показник «перенасичення» художників комп'ютерним моделюванням, які прагнуть повернення до основ, транслявання ідей за допомогою рисунка.

Рисунок та скетч, не зважаючи на появу нових методів, залишається базою принципу мислення в дизайні та архітектурі, головними інструментами творчого пошуку в процесі проектування об'єктів, відіграючи провідну роль в естетичному осмисленні законів природи. До скетчингу належать проектні малюнки, виконані як у легкій сучасній, так і академічній манері. Це також детально опрацьовані рисунки, проектні ілюстрації та рукотворні візуалізації, деколи фотографічно точні. Палітра матеріалів дуже широка та різноманітна, що включає класику рукотворної подачі (акварель, туш, кольорові та акварельні олівці, вугіль, кольорове чорнило, пастель) сучасні графічні інструменти (пан-пастель, акварельні маркери, різні лінери), а також синтез різних технік, у тому числі зображення, виконані на спеціальних графічних планшетах (рис. 5).



Рис. 2. Об'єктивно-реалістичні засоби візуалізації в сучасній проектній графіці



Рис. 3. Графіка Якова Черніхова донині є взірцем лаконічної та виразної форми презентації

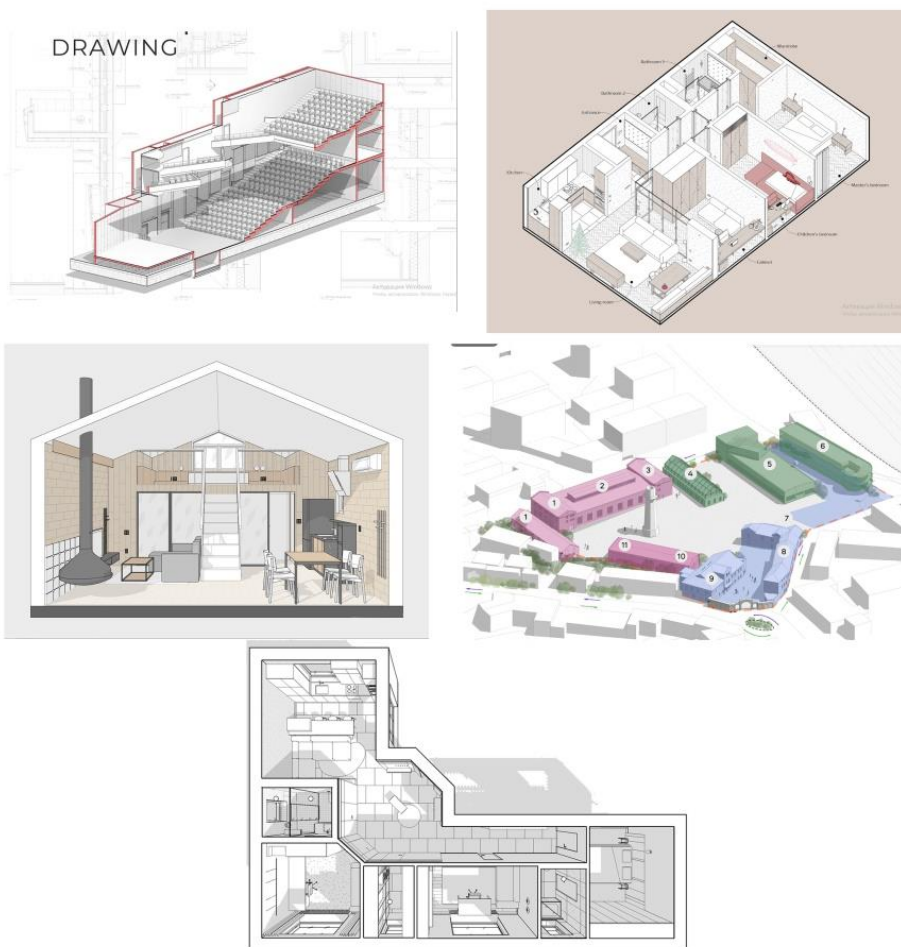


Рис. 4. Інформативність лінійних зображень у репрезентативних завданнях

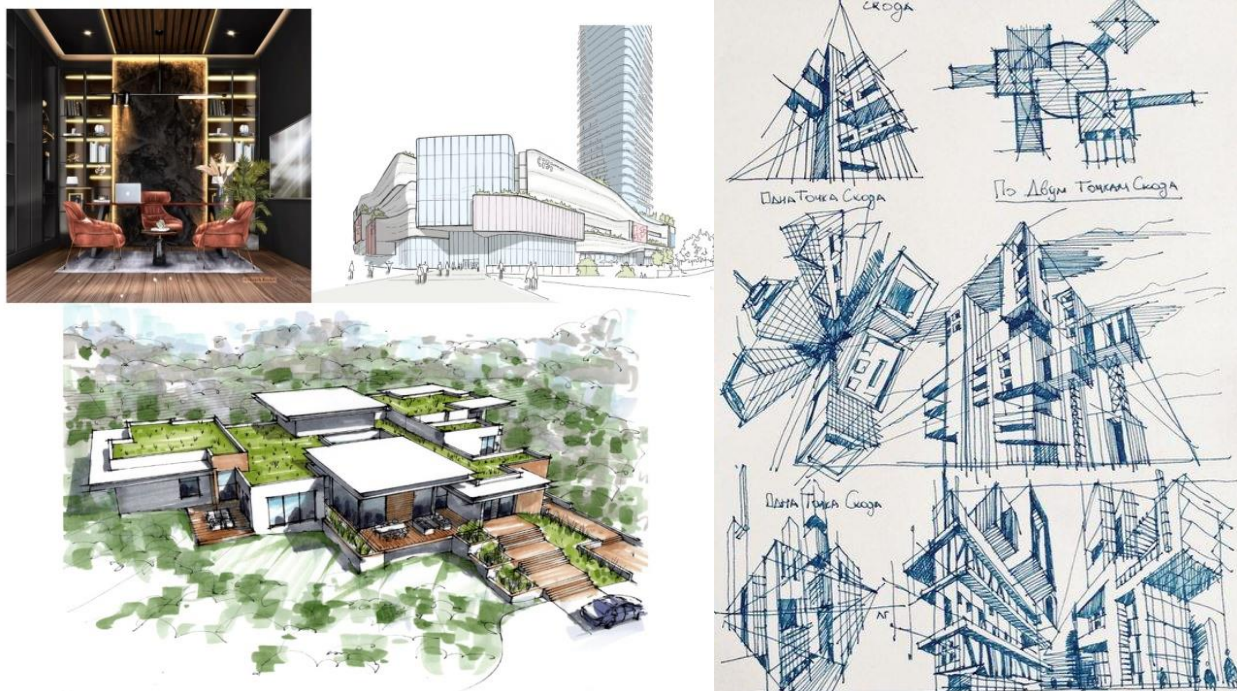


Рис. 5. Стильове розмаїття засобів скетчингу

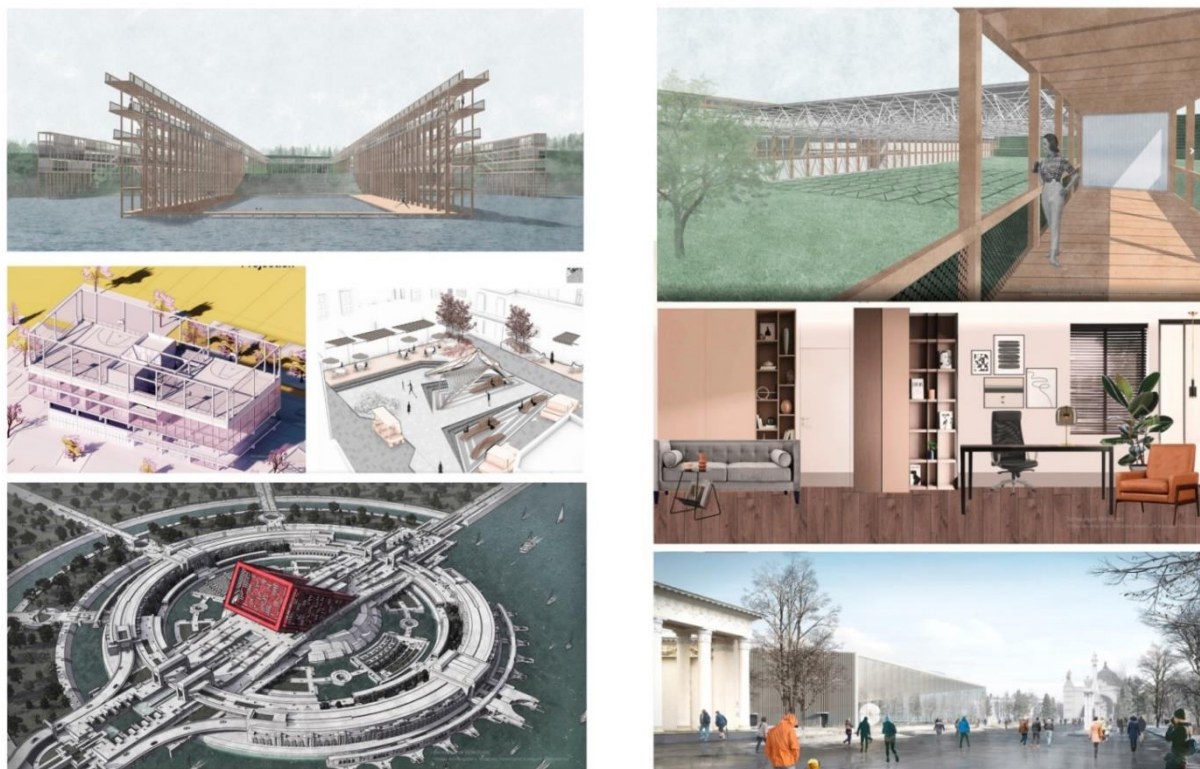


Рис. 6. Засоби NPR у візуалізації проектних ідей

Рис. 6. Поєднання принципів реалізму та умовності в цифрових колажах

Естетика скетча полягає у його живописності, що забезпечується наявністю великої кількості нюансних відтінків товщини, напрямку, форми та фактури

утворюючих ліній, а виразність визначається контрастними співвідношеннями якостей основних складових зображення (ліній, плям, точок). Доповнення додатковими

засобами виразності та обробка рукотворних скетчів у растрових редакторах є також одним із засобів проектної графіки, який широко використовується у творчих завданнях.

Поряд із традиційним скетчингом існує безліч методів в цифровому середовищі, які імітують засоби виразності традиційних (і не лише традиційних) технік. До них належить нефотореалістична візуалізація (NPR) – сфера комп'ютерної графіки, присвячена створенню методів імітації великого розмаїття стилів у цифровому мистецтві. На відміну від комп'ютерної графіки, сфокусованої на творенні ілюзії об'єктивної реальності, NPR ґрунтується на інших художніх стилях, таких як графіка, живопис, технічна ілюстрація та мультиплікаційний стиль (рис. 4). Часто методи NPR ґрунтуються на обробці 3d-моделі, що, звичайно, розширює сферу застосування цих методів.

Складні методи абстрагування зображень були розроблені на початку 2000-х років, коли машинне навчання почало впливати на алгоритми стилізації, зокрема аналогію зображення, яка могла навчитися імітувати стиль існуючого художнього твору. Поява глибокого навчання по-новому активізувала розвиток стилізації, зокрема алгоритми нейронного перенесення стилю (НПС), які можуть імітувати широку гаму художніх стилів з окремих візуальних прикладів.

Цифровий колаж та постобробка рендеру також є перспективними засобами створення якісних візуалізацій, наближених до об'єктивного реалізму, але яким властиві стильові особливості. Часто їх використовують для подачі первинної концепції, створення «мудбордів» на ранніх стадіях проекту, ігноруючи правила побудови простору. Таке зображення часто спрямовано на розкриття аспекту «що зображено», і слугує для пошуку та виразу загального образу дизайн-проекту. Примітно, що звернення архітекторів та

художників-конструкторів до техніки аплікації, колажу та фотомонтажу спершу було пов'язане з пошуками найбільш зручних та оперативних технічних засобів створення графічного зображення проекту, в якому замість фарбування площин на креслення наклеюють різноманітні сорти та види паперу, вирізаного за шаблоном шрифту, фотографії, шматочки фанери тощо.

Однак останнім часом техніка і можливості растрових редакторів дозволяють створювати у техніці фото колажу також високохудожні і доволі реалістичні презентації. В основі створення цифрового колажу – робота із нашаруванням зображень. Розвиток цифрового колажу пов'язаний із поширенням цифрових якісних фото, які знаходяться у вільному доступі у великій кількості. Цифровий колаж також слугує для доповнення засобами виразності, елементами антуражу, текстурами, візуальними ефектами, колірною-тональною корекцією на стадії постобробки рендеру у середовищі растрових редакторів. На сьогодні презентація проекту у програмах типу Photoshop надуває усе більшої популярності завдяки можливостям створення оригінального художнього вирішення, яке поєднує у собі принципи реалізму та формалізованості (рис. 6).

**Висновки.** Отже у результаті аналізу сучасних засобів візуалізації у сфері дизайн-проекування, виявлено основні категорії:

- фотореалізм (об'єктивне зображення дійсності), який ґрунтується на дослідженні та якомога точному відтворенні художньої фотографії. Для цього засобу характерне зображення дійсності з використанням ефектів «атмосферності», стану природи, освітлення, пори року тощо, які стають ефективними засобами виразності та спонукають глядача до занурення у реальність. Фотографічна об'єктивність в комп'ютерній графіці – найбільш ресурсномісткий метод. Однак спектр завдань у презентаційних завданнях не завжди спонукає до об'єктивності, а

потребує пошуку інших, графічно-формалізованих засобів.

- векторні лінійні зображення, побудовані у відповідних редакторах або створені на основі обробки 3D-моделі. Оскільки основний конструктивний елемент даного виду зображення – лінія сталої товщини, вони оперують комунікативними та виразовими засобами традиційної проектної подачі (лінійне креслення з елементами тону, кольору, текстури). Для таких зображень характерна умовність, лаконічність та інформативність у широкому спектрі зображувальних завдань. Слід зазначити, що через це, вимоги до 3d-моделювання значно нижчі ніж у об'єктивній візуалізації, що дозволяє економити ресурси на її створення.

- скетчинг, тобто моделювання проектної думки «від руки», передбачає використання теоретичного апарату академічного рисунка, засобів традиційних графічних технік та широкого спектру інструментів. Цінність скетчингу пов'язана із «рукотворністю», індивідуальністю виконання, «живим» характером зображень.

- нефотореалістична візуалізація, тобто створення методів цифрової імітації художніх стилів, таких як графіка, живопис, технічна ілюстрація та мультиплікаційний

стиль, для подачі проектної думки. Ґрунтується на використанні даних як 3d-моделювання так і растрового представлення, є перспективним та новітнім напрямом у розвитку комп'ютерної графіки завдяки впровадженню нових інформаційних технологій глибокого навчання. Надання художньо-стилістичного забарвлення певній презентації при обґрунтованому використанні може бути активним засобом підсилення образних характеристик проектного об'єкта.

- цифровий колаж, що дозволяє створювати проектні зображення на будь-якій стадії засобами комп'ютерного площинного моделювання. Універсальність цифрового колажу дозволяє поєднувати різні зображення в єдине ціле з можливістю застосування корекції та візуальних ефектів, що дає спектр необмежений спектр можливостей у творчому комбінуванні та створенні художніх презентацій проектної думки засобами фотореалізму та формалізованості.

Результати роботи стануть основою для подальших досліджень у сфері сучасної проектної графіки, з метою розробки теорії використання її засобів у сучасній проектній практиці, розробці програмного забезпечення, вдосконалення освітніх програм.

### Література:

1. Бердинських С. О. Синтез традиційних і новітніх засобів проектної графіки: дис. ... канд. техн. наук: 05.01.03. Київ, 2016. 299 с.

2. Вергунов С. В. Трехмерное моделирование в промышленном дизайне Украины конца XX – начала XXI вв.: рукопис дис. ... канд. мистецтв. Харків, 2010. 221 с.

3. Яковлев М. І. Композиція + геометрія. Київ: Каравела, 2007. 240 с.

4. Bowman W. J. Graphic communication. New York: John Wiley & Sons, 1968.

5. Bottazzi R. Digital Architecture beyond Computers: Fragments of a Cultural History of Computational Design. London: Bloomsbury Publishing, 2018.

6. Castelo-Branco R., Caetano I., Leitão A. Digital representation methods: The case of algorithmic design. *Frontiers of Architectural Research*. 2022. Vol. 11. Iss. 3. P. 527–541. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2021.12.008>.

7. Fonseca D., Villagrasa S., Martí N., Redondo E., Sánchez, A. Visualization Methods in Architecture Education Using 3D Virtual Models and Augmented Reality in Mobile and Social Networks. *Procedia – Social and Behavioral Science*. 2013. Vol. 93. P. 1337–1343. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.040>.

8. Islamoglu O. S., Deger K. O. The Location of Computer Aided Drawing and Hand Drawing on Design and Presentation in the Interior Design Education. *Procedia – Social and Behavioral Science*.

2015. Vol. 182. P. 607–612. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.792>.

9. Jones J. C. Design Methods. New York: John Wiley & Sons, 1982.

10. Kim B., Jung E.-C. Three Unique Concept Explorations in Sketching Based on Conceptual Combinations in Associative Extension and Schematic Structure. *Thinking Skills and Creativity*. 2023. Vol. 48. 101281. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101281>.

11. Moloney J. Videogame Technology Re-Purposed: Towards Interdisciplinary Design Environments for Engineering and Architecture. *Procedia Technology*. 2015. Vol. 20. P. 212–218. <https://doi.org/10.1016/j.protcy.2015.07.034>.

12. Mould D., Mandryk R. L., Li Hua. Emotional response and visual attention to non-photorealistic images. *Computers & Graphics*. 2012. Vol. 36. Iss. 6. P. 658–672. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2012.03.039>.

13. Reynolds R. A. Computing for Architects. London: Butterworths, 1987.

14. Rodgers P. A., Green G., McGown A. Using concept sketches to track design progress. *Design Studies*. 2000. Vol. 21. Iss. 5. P. 451–464. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00018-1](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00018-1).

15. Scheer D. R. The Death of Drawing: Architecture in the Age of Simulation. New York: Routledge, 2014.

16. Smith K. S. Architects' Sketches: Dialogue and design. Architectural Press, 2008.

17. Uchida M., Saito S. Stylized line-drawing of 3D models using CNN with line property encoding. *Computers & Graphics*. 2020. Vol. 91. P. 252–264. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2020.07.009>.

18. Behance. URL: <https://www.behance.net>.

19. Yan Wei, Culp C., Graf R. Integrating BIM and gaming for real-time interactive architectural visualization. *Automation in Construction*. 2011. Vol. 20. P. 446–458. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2010.11.013>.

20. Do E. Y.-L., Gross M. D., Neiman B., Zimring C. Intentions in and relations among design drawings. *Design Studies*. 2000. Vol. 21, Iss. 5. P. 483–503. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00020-X](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00020-X).

21. Yildirim T., Yavuz A. O. Comparison of Traditional and Digital Visualization Technologies in Architectural Design Education. *Procedia – Social and Behavioral Science*. 2012. Vol. 51. P. 69–73. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.120>.

## References:

1. Berdysnykykh, S. O. (2016). Syntez tradytsiinykh i novitnykh zasobiv proektnoi hrafiky [Synthesis of Traditional and Modern Means of Design and Graphics at the Art Form]. Candidate's thesis: 05.01.03. Kyiv [in Ukrainian].

2. Verhunov, S. V. (2010). Trekhmernoe modelyrovanye v promyshlennom dyzaine Ukrainy kontsa XX – nachala XXI vv. [Three-dimensional modeling in the industrial design of Ukraine in the late XX – early XXI centuries]. Candidate's thesis. Kharkiv [in Russian].

3. Yakovliev, M. I. (2007). Kompozytsiia + heometriia [Composition + geometry]. Kyiv: Kavela [in Ukrainian].

4. Bowman, W. J. (1968). Graphic communication. New York: John Wiley & Sons [in English].

5. Bottazzi, R. (2018). Digital Architecture beyond Computers: Fragments of a Cultural History of Computational Design. London: Bloomsbury Publishing [in English].

6. Castelo-Branco, R., Caetano, I., Leitão, A. (2022). Digital representation methods: The case of algorithmic design. *Frontiers of Architectural Research*, 11, 3, 527–541 <https://doi.org/10.1016/j.foar.2021.12.008> [in English].

7. Fonseca, D., Villagrasa, S., Martí, N., Redondo, E., Sánchez, A. (2013). Visualization Methods in Architecture Education Using 3D Virtual Models and Augmented Reality in Mobile and Social Networks. *Procedia – Social and Behavioral Science*, 93, 1337–1343. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.040> [in English].

8. Islamoglu, O. S., Deger, K. O. (2015). The Location of Computer Aided Drawing and Hand Drawing on Design and Presentation in the Interior Design Education. *Procedia – Social and Behavioral Science*, 182, 607–612. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.792> [in English].

9. Jones, J. C. (1982). Design Methods. New York: John Wiley & Sons [in English].

10. Kim, B., Jung, E.-C. (2023). Three Unique Concept Explorations in Sketching Based on Conceptual Combinations in Associative Extension and Schematic Structure. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101281. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101281> [in English].

11. Moloney, J. (2015). Videogame Technology Re-Purposed: Towards Interdisciplinary Design

- Environments for Engineering and Architecture. *Procedia Technology*, 20, 212–218. <https://doi.org/10.1016/j.protcy.2015.07.034> [in English].
12. Mould, D., Mandryk, R. L., Li Hua (2012). Emotional response and visual attention to non-photorealistic images. *Computers & Graphics*, 36, 6, 658–672. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2012.03.039> [in English].
13. Reynolds, R. A. (1987). *Computing for Architects*. London: Butterworths [in English].
14. Rodgers, P. A., Green, G., McGown, A. (2000). Using concept sketches to track design progress. *Design Studies*, 21, 5, 451–464. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00018-1](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00018-1) [in English].
15. Scheer, D. R. (2014). *The Death of Drawing: Architecture in the Age of Simulation*. New York: Routledge [in English].
16. Smith, K. S. (2008). *Architects' Sketches: Dialogue and design*. Architectural Press [in English].
17. Uchida, M., Saito, S. (2020). Stylized line-drawing of 3D models using CNN with line property encoding. *Computers & Graphics*, 91, 252–264. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2020.07.009> [in English].
18. Behance. URL: <https://www.behance.net>.
19. Yan Wei, Culp, C., Graf, R. (2011). Integrating BIM and gaming for real-time interactive architectural visualization. *Automation in Construction*, 20, 446–458. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2010.11.013> [in English].
20. Do, E. Y.-L., Gross, M. D., Neiman, B., Zimring, C. (2000). Intentions in and relations among design drawings. *Design Studies*, 21, 5, 483–503. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00020-X](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00020-X) [in English].
21. Yildirim, T., Yavuz, A. O. (2012). Comparison of Traditional and Digital Visualization Technologies in Architectural Design Education. *Procedia – Social and Behavioral Science*, 51, 69–73. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.120> [in English].

## OBJECTIVITY AND GRAPHIC FORMALIZATION OF MODERN PROJECT VISUALIZATION IN DESIGN

<sup>1</sup>BERDYNKYKH S. O., <sup>1</sup>YAKOVLIEV M. I.,

<sup>2</sup>KOLOSNIHENKO O. V., <sup>2</sup>PASHKEVYCH K. L.

<sup>1</sup>*The National Academy of Arts of Ukraine, Kyiv, Ukraine*

<sup>2</sup>*Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine*

**Purpose.** The aim of the study is to identify and systematize the main visual means of presenting the design idea in modern design practice, to establish their role in conveying the objective and emotional properties of the presented object.

**Methodology.** The research used the analysis of information sources in the field of application of the latest means of visualization of creative projects, the analysis of the portfolio of contemporary designers and CG artists; structural and systemic analysis; synthesis of research results.

**Results.** Design graphics in contemporary design practice plays the role of the main means to prove the value of a design idea, revealing its most essential aspects. The evolution of visualization tools in design has happened recently due to the rapid development of digital and information technologies, particularly in the field of 3d modeling, with the simultaneous functioning of traditional imaging tools and methods. It is defined that the most common means of visualization today is an objective image, which is built on the principles of physical correctness, and which carries the expressive principles of artistic photography. Also the images constructed using the principles of conventional transfer of object properties, which differ in their effectiveness at building a visual expression, are gaining popularity compared to other means. They include forms such as vector linear images, sketching, non-photorealistic visualization, digital collage. This research has established priorities for using each of these tools in representative tasks.

**Scientific Novelty.** For the first time in the research, modern tools nomenclature for presenting design projects have been expanded and systematized, their role and functional properties have been identified.

**The practical significance** of the obtained results lies in the possibility of their application in design practice, in the educational process of preparing specialists in the artistic and creative fields, and in further research in art history, cultural studies, architecture, and design.

**Keywords:** *design graphics; design; visualization; 3D modeling; visual communications.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Бердинських Святослав Олександрович**, канд. техн. наук, завідувач кафедри дизайну, Університет економіки та права «КРОК», ORCID 0000-0003-2911-7504, **e-mail:** sviatoslavbo@krok.edu.ua

**Яковлев Микола Іванович**, д-р техн. наук, професор, академік-секретар відділення синтезу пластичних мистецтв, Національна академія мистецтв України, ORCID 0000-0002-3977-0374, Scopus 57219711570, **e-mail:** gychamu@gmail.com

**Колосніченко Олена Володимирівна**, д-р мист., професор, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-5665-0131, Scopus 55791007500, **e-mail:** kolosnichenko.ov@knutd.edu.ua

**Пашкевич Калина Лівіанівна**, д-р техн. наук, професор, завідувач кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-6760-3728, Scopus 57191851112, **e-mail:** kalina.pashkevich@gmail.com

**Цитування за ДСТУ:** Бердинських С. О., Яковлев М. І., Колосніченко О. В., Пашкевич К. Л. Об'єктивні та емоційні властивості сучасної візуалізації в дизайн-проекуванні. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 83–95.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.8>

**Citation APA:** Бердинських, С. О., Яковлев, М. І., Колосніченко, О. В., Пашкевич, К. Л. (2023) Об'єктивні та емоційні властивості сучасної візуалізації в дизайн-проекуванні. *Art and design*. 1(21). 83–95.

УДК 7.012:745/749

<sup>1</sup>КАРА-ВАСИЛЬЄВА Т.В., <sup>2</sup>ЯКОВЛЄВ М. І., <sup>3</sup>ЧУЙКО О.Д.,  
<sup>3</sup>ШМАГАЛО Р.Т., <sup>4</sup>ЧЕПЕЛЮК О.В.<sup>1</sup>Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології  
ім. М.Т. Рильського НАН України, Київ, Україна<sup>2</sup>Національна академія мистецтв України, Київ, Україна<sup>3</sup>Навчально-науковий інститут мистецтв Прикарпатського національного  
університету імені Василя Стефаника, Івано-Франківськ, Україна<sup>4</sup>Львівська національна академія мистецтв, Львів, Україна<sup>5</sup>Херсонський національний технічний університет, Хмельницький, УкраїнаDOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.9

## ГЕНЕЗА ТА СТАНОВЛЕННЯ ПРОЄКТНОЇ МОВИ ВІЗУАЛЬНИХ ОБРАЗІВ ТА КОМУНІКАТИВНИХ ПРАКТИК У КОНТЕКСТІ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОЇ СПАДЩИНИ УКРАЇНИ

**Метою** роботи є дослідження історичного розвитку художньо-графічної мови та візуального сприйняття образів при передачі інформаційних послань від предків нащадкам, що у сучасному суспільстві стає підґрунтям для формування гармонійної цілісності української візуальної культури.

**Методологія.** Робота ґрунтується на використанні історико-культурологічного, компаративного, герменевтичного методів, а також методології системного підходу, який дозволяє розглянути візуальні комунікації як цілісне поле взаємодії людини та середовища у контексті здобутків українського мистецтва.

**Результати.** У дослідженні представлено динаміку розвитку та систематизовано історико-культурний мистецтвознавчий погляд щодо візуалізації послань стародавнього світу сучасному суспільству. Аналіз мистецьких пам'яток української культурної спадщини дозволив визначити загальну спрямованість художньо-проєктної мови візуальних образів та виділити своєрідні етнонаціональні, естетичні та екологічні аспекти, які сприяють сталому розвитку суспільства. Доведено, що становлення візуальної мови та проєктних практик відбувалося у напрямках удосконалення засобів художньої виразності, поглиблення предметних взаємодій, посилення комунікативних процесів видовищно-культурного характеру, залучення природних явищ до комунікації, а також організації масових комплексних дійств, спрямованих на відродження української культури. Результати дослідження є важливими для розв'язання проблем глобальної інформаційної перевантаженості середовища та візуального сприйняття шляхом переосмислення традиційних культурно-мистецьких та природних аспектів у сучасній візуальній культурі.

**Наукова новизна** полягає в тому, що дослідженням вперше обґрунтовано та виокремлено взаємозв'язки особливостей обміну інформацією за допомогою художніх образів та мистецьких ремесел від давніх часів до сучасності у візуальному предметному середовищі. У роботі вперше зроблено спробу дати загальну характеристику процесів розвитку та становлення візуальної графічної мови комунікативних процесів, підґрунтям яких є інтерпретація культурно-мистецької спадщини. Доведено, що перебіг етнокультурних процесів, які відбувалися на території України з давніх часів до сьогодення, має важливе значення для розуміння витоків комунікативного дизайну.

**Практична значущість.** Представлено аналіз історичного ракурсу динаміки розвитку народної творчості на прикладі народних традицій українського мистецтва, окреслено напрямки їх впровадження у сучасну візуальну культуру. Результати можуть стати основою подальших теоретичних досліджень візуальних комунікацій та застосовуватись практиками під час проєктування та стилізації облаштування сучасного простору, а також як основа для формування системного мислення дизайнерів у наукових дослідженнях та освітньому процесі.

**Ключові слова:** візуальні комунікації; художній образ; дизайн; декоративно-ужиткове мистецтво України; народні промисли; постмодернізм.

**Вступ.** Впродовж багатьох віків формувалось українське мистецтво, проходив відбір та закріплення у традиції найбільш художньо виразних форм передачі інформації, визначення досконалих з позицій функціональності засобів формування візуальної мови. Тому для кожної історичної епохи викристалізувалося величезне коло культурно-мистецьких здобутків, які мають власні особливості образотворення та визначають національне забарвлення сучасного дизайну візуальних комунікацій. Давні керамічні вироби, ткацтво, художній метал, прикраси, мала декоративна пластика з кістки, каменю, кременю як численні артефакти культури українського народу увібрали надзвичайно широкий спектр історично-культурних видозмін та віковичного досвіду комунікації, які до сьогодні визначають специфіку візуальної культури нашого народу. Проте у вирі різноманітності творчих форм, технологій та тенденцій розвитку поступово втрачається естетична сутність носіїв візуальних комунікацій, перекреслюючи здобутки величезної кількості поколінь українських митців.

Розвиток суспільства та формування сучасної художньо-проектної культури вимагає трансформації візуальних образів та графічної мови їх виразу, що обґрунтовує появу інноваційних засобів візуалізації інформації з рисами глобалізації. Численні візуальні комунікації, які існують навколо нас у вигляді рекламних бордів та різноманітних інформаційних носіїв, потребують постійної видозміни відповідно до викликів сучасності. Тому, перед дизайнерами постає надскладне завдання: з однієї сторони – це безперервний пошук нових методів проектування візуальної інформації з метою більш тривалої та ефективної взаємодії із споживачем, а з іншої – прагнення зберегти та переосмислити національне коріння багатой мистецької спадщини українського народу. Оскільки лише усвідомлення національної ідентичності у безмежних глобальних вимірах може сформувати

ефективні проєктні практики комунікації без втрати цілісності української візуальної культури загалом.

Отже, проблема історичної генези проєктної мови візуальних образів та комунікації залишається до сьогодні поза увагою вчених. З'ясування шляхів становлення виявляється надзвичайно складним завданням для майбутнього покоління мистецтвознавців в умовах тотальної глобалізації, оскільки народні ремесла та промисли потребують системного дослідження на тлі втрати актуальності традиційних творів декоративно-ужиткового мистецтва. Розв'язання піднятих проблем визначає тенденції розвитку візуальної мови комунікацій, що історично закладені у цілісному синкретичному пласті матеріально-духовної культури українців.

#### **Аналіз попередніх досліджень.**

Аналіз інформаційних джерел визначив відсутність комплексних робіт, присвячених піднятим питанням. Усі оглянуті праці окреслили дві групи наукових пошуків, що потребують системного осмислення. Перша група – це ґрунтовні історико-археологічні, культурологічні та мистецтвознавчі дослідження, що розкривають питання розвитку традиційних ремесел та промислів. Два останні десятиліття забезпечили досить ґрунтовне вивчення численних артефактів з археологічної та історичної точок зору. Завдяки праці дослідників, зокрема М. Відейка [2], Г. Охріменка, М. Кучинка, Н. Кубицької [7], Г. Гулька, О. Кричевського, С. Локайчук [11] одержано важливі матеріали про мистецтво, побут, духовну культуру та етнічні комунікації населення різних регіонів України. Такі дослідження старожитностей дають розширене уявлення про значну різноманітність археологічних культур, які спостерігалися за первісної доби, а ілюстративні та фотографічні матеріали становлять мистецьку цінність для оновлення художніх образів сучасних візуальних комунікативних процесів.

З позицій мистецтвознавства питання генези українського мистецтва від первісно-

го часу до сучасності були висвітлені В. Овсійчуком, Я. Запаском, І. Голодом, Я. Кравченком, С. Лупій, Р. Шмагалом [3], І. Кодлубай, О. Ногою [4], Д. Крвавичем [5]. Ці дослідження базуються на ґрунтовній джерельній базі, що охоплює матеріали археології, історії, культури, етнографії, засвідчуючи неповторний внесок у загальну мистецьку спадщину України та окреслюють зв'язки із світовою візуальною культурою. До того ж численні нові археологічні знахідки останніх років ще чекають мистецтвознавчого аналізу та художньої критики [11].

Друга група джерел представлена роботами, що спрямовані на формування сучасної візуальної культури та художньої мови візуальних комунікацій у контексті вивчення національних мистецьких здобутків. Питання етнодизайну стали об'єктом досліджень Є. Антоновича [1], І. Сиваш [10]. Концепції протодизайну та історичне підґрунтя для формування дизайну загалом та візуальних комунікацій зокрема розкрито у працях М. Станкевича [12], М. Horsham [19], J. Muller-Brockmann [21]. Перебіг етнокультурних процесів, цінні мистецькі знахідки, знайдені на теренах України, є важливою джерельною базою для розуміння витоків і традицій сучасної візуальної культури з її неоднозначними художніми образами та складними комунікативними процесами.

Загальні аспекти формування сучасної візуальної культури досліджували О. Павлова [8], О. Роготченко [9], В. Абизов [17]. Питання співвідношення дизайну та комунікацій, аналіз особливостей комунікативного дизайну проаналізовані у роботах М. Aakhus [16], J. Frascara [18], P. Messaris [20], A. Valtonen [26]. Дослідження теорії та практики сприйняття творів дизайну та декоративно-ужиткового мистецтва здійснені І. Кузнецовою [6], спричинені потребою глибокого розуміння особливостей комунікації та складних проблем їх візуального та динамічного сприйняття. Способи та прийоми моделювання художніх властивостей творів пластич-

ного мистецтва розкрито М. Яковлевим [15], D. Yates, J. Price [27], Y. Zhu [28].

Важливими у контексті заявленої теми видаються аспекти екологічних практик у дизайні, а також проблеми співвідношення декоративно-ужиткового мистецтва та екодизайну, розкриті у низці досліджень Р. Шмагало [13; 14]. Сучасні взаємодії візуальних комунікацій із предметно-просторовим середовищем у контексті глобальних історичних перетворень розкривають Н. Скляренко [23], М. Колосніченко, А. Дідух, О. Колосніченко, Т. Ременєва [24; 25].

Окреслені праці є джерелом цінної інформації, що зможуть актуалізувати виявлені проблемні моменти. Як висновок, у сучасній мистецтвознавчій науці відсутня узагальнююча праця, наукова систематизована джерельно-інформаційна база, що цілісно висвітлює процеси становлення та розвитку візуальної мови сучасних комунікативних процесів у контексті формування унікальної спадщини декоративно-ужиткового мистецтва України з розмаїттям художніх виражальних засобів та глибокою духовною сутністю візуальних образів.

**Постановка завдання.** Метою роботи є виявлення історико-культурних аспектів розвитку декоративно-ужиткового мистецтва України, що окреслюють тенденції формування візуальних образів та інноваційних комунікативних практик із врахуванням етнонаціональної специфіки. Систематизація художньо-естетичних, технологічних та сакральних аспектів творів декоративно-ужиткового мистецтва забезпечить створення художніх образів та виражальних засобів сучасних візуальних комунікацій. Такий методичний підхід відображає синтез мистецтва, духовної культури та дизайну, виявляючи еволюційні зміни формотворення артефактів – кераміки, творів дрібної пластики, одягу та прикрас, виробів з металу, кістки, каменю і навіть, музичних інструментів.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Створення художніх образів та здатність обмінюватися інформаційними

повідомлення за їх допомогою виступає головною особливістю людини. Перші художні способи візуальних взаємодій демонструють численні наскальні зображення [5; 21; 19], які відображали побут та заняття первісного населення. Ці графічні малюнки, доволі схематизовані та глибоко символічні, розкривали сутність різних життєвих подій первісного населення та слугували найдавнішою формою людських взаємин [21].

Вивчення *печерного живопису* засвідчує наявність зародків динамічного зображення об'єктів, оскільки переважна більшість фігур була зображена в русі з детальним опрацюванням окремих елементів [5]. Акцентування уваги на подіях первісності відбувалося за рахунок пошуків динамічної композиції та через введення кольорових плям, що несли символічне навантаження. Отримання фарб мінерального походження у первісному мистецтві засвідчує розвинені експериментальні підходи до створення художніх зображень із глибоким сакральним змістом. Унікальним є колористичний спектр барвників первісного часу – червона вохра різних відтінків, білі, жовті та чорні барвники, які використовувалися не лише для естетичного сприйняття, а й у культових ритуалах, що підтверджують знахідки виробів з барвниками у похованнях та вогнищах [7]. Це були фарби природного походження із мінеральної та рослинної сировини, що демонструють близькість людини до природного середовища. Первісні люди у складних екологічних умовах інтуїтивно відкривали харчові та лікувальні властивості рослин, необхідні мінерали та корисні копалини. Традиції фарбування як первісні канали комунікації окреслюють можливі тенденції розвитку аналогічних еко-технологій у комунікативному дизайні для сталого розвитку.

Наступний історичний етап розвитку візуальних образів для комунікації характеризується *зародженням предметних форм комунікації*. Це приклади мистецьких виробів дрібної пластики: гравіювання на камені

та металі, різьблення на кістці, виготовлення глиняних фігурок, підвісок, амулетів, які продовжували розвиватися у наступні епохи. Декоровані вироби мали сакральне значення та слугували для акумулювання досвіду, що передавався з покоління у покоління через засоби художньої виразності та візуальні образи. Малі мистецькі форми зооморфного, антропоморфного, орнаментально-символічного характеру представляють собою мобільне мистецтво із унікальним декором. Декоративні композиції постійно вдосконалювалися, з часом спрощувалися окремі орнаментальні візерунки, проте з'являлися наліпні елементи, які засвідчили перехід площинного зображення в об'ємне. Появу об'ємних сюжетних зображень, близьких за образами до об'єктів природного середовища, спостерігаємо на глиняній пластиці, ймовірно, ритуального призначення, та елементах глиняних виробів. Наприклад, домінування культу барана у віруваннях носіїв культури лійчастого посуду засвідчують численні знахідки елементів зооморфної пластики, зокрема стилізованих голів, кінцівок, рогів на ручках посудин, антропоморфної пластики – жіночі фігурки серед знахідок волино-люблінської культури на теренах Північно-Західної України [7]. Отже, візуальні комунікації втілювали тісні зв'язки з силами природи, водою, людиною та мали, очевидно, ритуальне призначення [2]. Давні вироби з каменю, кістки, металу розцінюємо як своєрідний первісний дизайн – протодизайн [12], який виконує роль предметного каналу комунікації.

Удосконалення знарядь праці та подальший розвиток світоглядних уявлень призвів до появи виробів із наявністю звукових ефектів, зокрема ритуальних музичних інструментів, шумових браслетів, іграшок-калаталець з пустотілим корпусом, наповненим керамічними кульками [7]. Фігурна пластика поряд з іншими творами мистецтва розкриває складний світ духовних уявлень первісного населення, проте їхні комунікативні властивості потребують

подальшого ґрунтовного дослідження. *Активізація сенсорного досвіду відбувається через звукові ефекти*, які підсилюють сприйняття візуальних зображень та предметних форм під час проведення культово-магічних дій [4; 5]. У пізніші періоди – у часи Київської Русі – образи птахів-калаталець, які були ймовірно пов'язані із обрядами аграрного циклу, не втратили сакрального змісту, проте стали більш реалістичними у виконанні. Сьогодні спостерігаємо широке використання звукових ефектів у сучасних візуальних комунікаціях рекламного характеру, у яких звук має інформаційний чи релаксаційний ефект [23; 24]. *Давні музичні інструменти також оцінюємо як засіб комунікації*. Показовими мистецькими виробами є комплекс Мізинських музичних інструментів із кісток, ребер та лопаток мамонта, які розмальовані ритуальною червоною та чорною фарбами [7].

Предметні ритуальні форми сакрального змісту із нанесеними графічними зображеннями набувають більш тісного зв'язку із природним середовищем, залучаючи до комунікації не лише графічні зображення сонячного божества, а природні джерела сонячного світла. Це ознаменувало появу візуальних зображень, утворених світло-тіньовими ефектами [23]. Експериментальна природа формування візуальних комунікацій як динамічних сюжетних постановок набула поширення з часів розвитку театру тіней у період Стародавнього Риму [22] та активно використовується й у сучасних масових діях.

Масовість характеру візуальних комунікацій підтверджують процеси обміну старожитностями, які засвідчили постійні міжетнічні та міжкультурні контакти населення України. Знахідки унікальних монет та рідкісних скарбів стали втіленням етнічних комунікацій населення [11]. Ці комунікативні процеси знайшли продовження у розвитку народних промислів та ремесел XIX–XX ст., які займають визначне

місце у культурно-мистецькій спадщині України. Художньо-технологічні особливості народних керамічних виробів, зразки ткацтва, в'язання та ін. визначають естетику та образність народної української творчості [3; 4; 14]. Характер традиційних форм, декору та матеріалу, сформований багатьма поколіннями народних майстрів, підготував основу для розвитку візуальних комунікацій з елементами національного забарвлення. Проте з початку XX століття з інтенсивним розвитком промисловості та торговельних взаємозв'язків спостерігаємо поступову втрату традиційних ознак. В умовах постмодернізму відбуваються трансформації видів декоративно-прикладного мистецтва, зокрема вироби з кераміки стають частиною архітектурних споруд та доріг, а техніки в'язання згуртовують людей зі всього світу, нівелюючи межі між мистецтвом та реальною дійсністю. Проте за цією масовістю втрачаються традиційні елементи декору, сутність орнаментики та формоутворення. У цих умовах відзначаємо синтез народного мистецтва та дизайну, що окреслює формування сучасного візуально-комунікативного простору. Разом з цим, акценти у проектуванні візуальних образів та взаємодій переносяться з декоративних якостей на використання матеріалів природного походження, спрямовуючи їх у напрямку еко-дизайну [14; 25].

Трансформації візуальних образів відбуваються під дією науково-технічних інновацій, які ускладнюють комунікацію, роблячи її більш динамічною та інтерактивною. Візуальні взаємодії стають багатофункціональними та видовищними, залучаючи одночасно значну кількість людей до масових комунікацій, тому сьогодні ми їх оцінюємо як інструмент формування культури та способу мислення. Це засвідчують організації різнопланових арт-подій на зразок щорічних Всеукраїнського фестивалю «Бандерштат», «Княжий», Міжнародного фестивалю «Поліське літо з фольклором», а також численних регіональних різдвяних дійств з колядками –

Вертепів, купальських ігор тощо. Головною особливістю таких масових візуальних дійств є залучення різних видів сенсорного досвіду – від виступів українських гуртів до проведення різноманітних майстер-класів, стартапів та куштування традиційних страв національної кухні, спрямованих на відродження української мови, культури та національної свідомості засобами дизайну.

**Висновки.** У дослідженні проаналізовано генезу візуальних образів та комунікативних практик від найдавніших часів до сьогодення, що дозволило окреслити основні проблемні аспекти становлення взаємозв'язків комунікативного дизайну із народним мистецтвом. Визначено історичні трансформації візуальної мови, що стали основою проєктних пошуків творчого виразу комунікацій на основі традиційних мистецьких форм. Поява властивостей багатофункціональності, динамічності, екологічної та національної спрямованості забезпечує формування цілісного візуально-комунікативного середовища, що відповідає вимогам сучасності.

У роботі окреслено еволюційні етапи формування засобів проєктування художніх образів та комунікації. Виділено п'ять напрямів становлення візуальної мови: 1) використання динаміки та кольору як засобів художньої виразності з метою підвищення якості переданої інформації; 2) домінування предметного характеру візуальних комунікацій; 3) формування

візуальних комунікацій як ритуальних дійств та культових процесів; 4) залучення природних процесів (сонце, дощ, вітер) до комунікативних взаємодій; 5) розвиток масових комунікації як інноваційних комплексних дійств на культурній мапі України, спрямованих на відродження традиційної української культури. В процесі еволюції візуальних форм комунікації відбувається трансформація багатовікової культурної спадщини українського народу засобами дизайну, що синтезується із усіма видами мистецтва, народними ремеслами, іграми та забавами. Інтуїтивність, зрозумілість та ментальність візуальних комунікацій сприяє максимальному залученню людей до комунікації, підвищенню їх ефективності та тривалості. Відзначаємо синкретичний характер комунікативних взаємодій, що акцентує увагу на культурно-мистецькій спадщині. Адже без звернення до мистецької спадщини неможливо посправжньому осмислити сутність, багатство та глибину змісту візуальної культури України, розкрити художній потенціал візуальних комунікацій сучасності. Пропоноване дослідження адресоване насамперед сучасному поколінню дизайнерів, що працюють у сфері візуальних комунікацій, формуючи безпосередньо візуальну культуру українського народу та презентуючи її на світовому рівні.

#### Література:

1. Антонович Є. А. Етноренесанси в культурі ХХ ст. та їхні етнодизайнерські виміри. *Етнодизайн: європейський вектор розвитку і національний контекст*. 2015. Кн.1. С. 7–11.
2. Відейко М. Шляхами трипільського світу. Київ: Наш час, 2008. 296 с.
3. Декоративно-ужиткове мистецтво. Словник: в 2 т. Під ред. Я. П. Запаско, І. В. Голод, В. І. Білик, Я. О. Кравченко, С. П. Лупій, В. Ф. Любченко, І. А. Мельник, О. О. Чарновський, Р. Т. Шмагало. Львів: Афіша, 2000. Т. 1. 364 с.
4. Кодлубай І., Нога О. Прадавня Україна. Історія, культура, вбрання. Львів: НВФ «Українські технології», 2004. 528 с.
5. Кривач Д. П., Овсійчук В. А., Черепанова С. О. Українське мистецтво: навч. посібн.: у 3 ч. Львів: Світ, 2005. Ч. 1. 256 с.
6. Кузнецова І. О. Моделювання візуального сприйняття об'єктів дизайну, декоративно-прикладного і образотворчого мистецтва: дис. ... д-ра техн. наук: спец. 05.01.03. Київ: КНУБА, 2006. 415 с.
7. Охріменко Г. В., Кучинко М. М., Кубицька Н. В. Розвиток керамічного виробництва на Волині (археологічний, етнографічний, мистецький аспекти): монографія. Луцьк: Волинська обласна друкарня, 2003. 246 с.
8. Павлова О. Ю. Візуальна культура як поле ліквідності модерну. *Міжнародний вісник:*

культурологія, філологія, музикознавство. 2015. Вип. II (5). С. 15–19.

9. Роготченко О. Шлях у прірву чи позасвідомість нездійснених ілюзій. *Сучасне мистецтво*. Ін-т проблем сучас. мис-ва Акад. мис-в України; За ред. В. Сидоренко (голова) та ін. Київ: «Акта», 2005. Вип. 2. С. 64–71.

10. Сиваш І. О. Мистецтво етнодизайну в художній культурі України ХХ – початку ХХІ ст.: автореф. дис. ... канд. мист.: 26.00.01 – Теорія та історія культури (мистецтвознавство). Київ, 2019. 23 с.

11. Скарби та рідкісні монети з теренів Північно-Західної України: монографія. За ред. Г. Гулько, О. Кричевський, Г. Охріменко, Н. Склярченко, С. Локайчук. Луцьк: Вежа-Друк, 2019. 292 с.

12. Станкевич М. Протодизайн, концепції і морфологія дизайну. *Нариси з історії українського дизайну ХХ століття*. Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України; За ред. М. І. Яковлева. Київ: Фенікс, 2012. С. 122–131.

13. Шмагало Р. Т. Виставка «Керамічний код Івана Левинського»: привід до розкодування імен та шкіл. *Ідеї, смисли, інтерпретації образотворчого мистецтва: Українська теоретична думка ХХ століття: Антологія*. За ред. Р. М. Яців. Львів: Львівська національна академія мистецтв; Інститут народознавства НАН України; Наукове товариство ім. Шевченка, 2021. Ч. 4. С. 179–186.

14. Шмагало Р. Т. Декоративне мистецтво і еко-дизайн: філософсько-освітні основи розвитку і сучасні виклики. *Art and Design*. 2020. № 4. С. 185–194.

15. Яковлев М. Кількісні критерії аналізу і моделювання художніх властивостей творів пластичного мистецтва. *Нариси з історії українського дизайну ХХ століття*. Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України; За ред. М. І. Яковлева. Київ: Фенікс, 2012. С. 72–83.

16. Aakhus M. Communication as Design. *Communication Monographs*. 2007. Vol. 74, № 1 (March). P. 112–117. DOI: <https://doi.org/10.1080/03637750701196383>.

17. Abyzov V. The Main Factors, Modern Conditions and Directions of the Creation of Architectural Environment. *Recent Developments in Engineering Research*. 2021. Vol. 12. P. 10–23. DOI: <https://doi.org/10.9734/bpi/rder/v12/7265D>.

18. Frascara J. Communication design : principles, methods, and practice. Allworth Press, New York, NY, 2004.

19. Horsham M. Hello Human: A History of Visual Communication. Thames&Hudson, 2022. 232 с.

20. Messaris P. Visual Communication: Theory and Research. *Journal of Communication*. 2003. № 53 (3). P. 551–556. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2003.tb02608.x>.

21. Muller-Brockmann J. History of Visual Communication: From the Dawn of Barter in the Ancient World to the Visualized Conception of Today. Tiranti, 1971. 336 p.

22. Orr I. C. Puppet Theatre in Asia. *Asian Folklore Studies*. 1974. № 33 (1). P. 69–84. DOI: <https://doi.org/10.2307/1177504>.

23. Skliarenko N. V. Section 9. Dynamic Visual Communication: The Historical Transformations and Modernity Challenges. *Challenges and prospects of the interaction between culture, science and arts in the modern context: Scientific monograph*. Riga, Latvia: "Baltija Publishing", 2022. 196 p. P. 167–188. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-206-7-9>.

24. Skliarenko N., Kolosnichenko M. The dynamical aspect of the visual communication: the system comprehension. *International Scientific Conference Innovation in Science: Global Trends and Regional Aspect: Conference Proceedings*, March 12–13, 2021. Riga, Latvia: «Baltija Publishing». P. 240–244. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-050-6-68>.

25. Skliarenko N. V., Kolosnichenko M. V., Didukh A. S., Kolosnichenko O. V., Remeniya T. V. Living visual communication design toward to sustainable development: Conceptual framework and ecological strategies. *International Journal of Design & Nature and Ecodynamics*. 2022. Vol. 17, № 6. P. 875–882. DOI: <https://doi.org/10.18280/ij dne.170607>.

26. Valtonen A. Approaching Change with and in Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 2020. № 6 (4). P. 505–529. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.08.004>.

27. Yates D., Price J. Communication Design: Insights from the Creative Industries. Fairchild Books AVA, New York, 2015.

28. Zhu Y. Comparing the Effects of Different Types of Cultural Inspiration on Design Creativity. *The Design Journal*. 2020. № 23 (6). P. 919–930. DOI: <https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1825173>.

#### References:

1. Antonovych, Ye. A. (2015). Etnorenesansy v kulturi XX st. ta yikhni etnodyzainerski vymiry [Ethnorenaisances in the culture of the 20th century and their ethnodesign dimensions].

*Etnodyzain: yevropeyskyi vektor rozvytku i natsionalnyi kontekst.* Book 1. P. 7–11 [in Ukrainian].

2. Videiko, M. (2008). *Shliakhmy trypil'skoho svitu* [By the ways of the Tripoli world]. Kyiv: Nash chas [in Ukrainian].

3. Dekoratyvno-uzhytkove mystetstvo. *Slovyk* [Decorative and applied art. Dictionary] (2000). (Eds): Zapasko, Ya. P., Holod, I. V., Bilyk, V. I., Kravchenko, Ya. O., Lupii, S. P., Liubchenko, V. F., Melnyk, I. A., Charnovskyi, O. O., Shmahalo, R. T. Vol. 1. Lviv: Afisha [in Ukrainian].

4. Kodlubai, I., & Noha, O. (2004). *Pradavnia Ukraina. Istorii, kultura, vbrannia* [Ancient Ukraine. History, culture, clothing]. Lviv: NVF «Ukrainski tekhnolohii» [in Ukrainian].

5. Krvavych, D. P., Ovsiihuk, V. A., Cherepanova, S. O. (2005). *Ukrainske mystetstvo* [Ukrainian art]. (Vols. 1–3; Vol. 1). Lviv: Svit [in Ukrainian].

6. Kuznetsova, I. O. (2006). *Modeliuvannia vizualnoho spryiniattia ob'ektiv dyzainu, dekoratyvno-prykladnoho i obrazotvorchoho mystetstva* [Modeling of visual perception of objects of design, decorative and applied and fine arts]: Doctor's thesis. Kyiv [in Ukrainian].

7. Okhrimenko, H. V., Kuchynko, M. M., & Kubytska, N. V. (2003). *Rozvytok keramichnoho vyrobnytstva na Volyni (arkheolohichni, etnografichni, mystetskyi aspekty)* [Development of ceramic production in Volyn (archaeological, ethnographic, artistic aspects)]: Monohrafiia. Lutsk: Volynska oblasna drukarnia [in Ukrainian].

8. Pavlova, O. Yu. (2015). *Vizual'na kul'tura iak pole likvidnosti modern* [Visual culture as a field of liquidity of modernism]. *Mizhnarodnyj visnyk: kul'turolohiia, filolohiia, muzykoznavstvo.* Vol. II (5). P. 15–19 [in Ukrainian].

9. Rohotchenko, O. (2005). *Shliakh u privu chy pozasvidomist nezdiisnennykh iluzii* [The path to the abyss or unconsciousness of unfulfilled illusions]. *Suchasne mystetstvo.* Ed(s): V. Sydorenko et al. Kyiv: «Akta». Vol. 2. P. 64–71 [in Ukrainian].

10. Syvash, I. O. (2019). *Mystetstvo etnodyzainu v khudozhnii kulturi Ukrainy XX – pochatku XXI st.* [The art of ethnodesign in the artistic culture of Ukraine in the 20th and early 21st centuries]. Extended abstract of candidate's thesis. Kyiv [in Ukrainian].

11. *Skarby ta ridkisni monety z tereniv Pivnichno-Zakhidnoi Ukrainy* [Treasures and rare coins from the territories of North-Western Ukraine] (2019): Monohrafiia. H. Hulko, O. Krychevskiy, H. Okhrimenko, N. Skliarenko, S. Lokaichuk (Eds). Lutsk: Vezha-Druk.

12. Stankevych, M. (2012). *Protodyzain, kontseptsii i morfolohiia dyzainu* [Protodesign, concepts and morphology of design]. *Narysy z istorii ukrainskoho dyzainu XX stolittia.* In-t problem suchasnoho mystetstva NAM Ukrainy; (Ed.) M. I. Yakovlieva; (Ed.) V. Sydorenko et al. Kyiv: Feniks. P. 122–131 [in Ukrainian].

13. Shmahalo, R. T. (2021). *Vystavka «Keramichnyi kod Ivana Levynskoho»: pryvid do rozkoduвання imen ta shkil* [The exhibition "Ceramic code of Ivan Levynsky": a reason for decoding names and schools]. *Idei, smysly, interpretatsii obrazotvorchoho mystetstva: Ukrainska teoretychna dumka XX stolittia: Antolohiia.* (Ed.) R. Yatsiv. Lviv: Lvivska natsionalna akademiia mystetstv; Instytut narodoznavstva NAN Ukrainy; Naukove tovarystvo im. Shevchenka. Vol. 4. P. 179–186 [in Ukrainian].

14. Shmahalo, R. T. (2020). *Dekoratyvne mystetstvo i eko-dyzain: filosofsko-osvitni osnovy rozvytku i suchasni vyklyky* [Decorative art and eco-design: philosophical and educational foundations of development and modern challenges]. *Art and Design.* 4. P. 185–194 [in Ukrainian].

15. Iakovliev, M. (2012). *Kilkisni kryterii analizu i modeliuvannia khudozhnikh vlastyvoستي tvoriv plastychnoho mystetstva* [Quantitative criteria for analysis and modeling of artistic properties of works of plastic art]. *Narysy z istorii ukrainskoho dyzainu XX stolittia.* In-t problem suchasnoho mystetstva NAM Ukrainy; (Ed.) M. I. Yakovlieva; (Eds.) V. D. Sydorenko et al. Kyiv: Feniks. P. 72–83 [in Ukrainian].

16. Aakhus, M. (2007). *Communication as Design.* *Communication Monographs.* Vol. 74, 1, March, 112–117. DOI: <https://doi.org/10.1080/03637750.701196383>.

17. Abyzov, V. (2021). *The Main Factors, Modern Conditions and Directions of the Creation of Architectural Environment.* *Recent Developments in Engineering Research.* Vol. 12. P. 10–23. DOI: <https://doi.org/10.9734/bpi/rder/v12/7265D>.

18. Frascara, J. (2004). *Communication design: principles, methods, and practice.* Allworth Press, New York, NY.

19. Horsham, M. (2022). *Hello Human: A History of Visual Communication.* Thames&Hudson.

20. Messaris, P. (2003). *Visual Communication: Theory and Research.* *Journal of Communication.* 53 (3). 551–556. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2003.tb02608.x>.

21. Muller-Brockmann, J. (1971). *History of Visual Communication: From the Dawn of Barter in the*

Ancient World to the Visualized Conception of Today. Tiranti.

22. Orr, I. C. (1974). Puppet Theatre in Asia. *Asian Folklore Studies*. 33 (1). P. 69–84. DOI: <https://doi.org/10.2307/1177504>.

23. Skliarenko, N. V. (2022). Section 9. Dynamic Visual Communication: The Historical Transformations and Modernity Challenges. *Challenges and prospects of the interaction between culture, science and arts in the modern context: Scientific monograph*. Riga, Latvia: "Baltija Publishing". P. 167–188. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-206-7-9>.

24. Skliarenko, N., & Kolosnichenko, M. (2021). The dynamical aspect of the visual communication: the system comprehension. *International Scientific Conference Innovation in Science: Global Trends and Regional Aspect: Conference Proceedings*, March 12–13, 2021. Riga, Latvia: «Baltija Publishing». P. 240–244. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-050-6-68>.

25. Skliarenko, N. V., Kolosnichenko, M. V., Didukh, A. S., Kolosnichenko, O. V., & Remeniava, T. V. (2022). Living visual communication design toward to sustainable development: Conceptual framework and ecological strategies. *International Journal of Design & Nature and Ecodynamics*. Vol. 17, No. 6. P. 875–882. DOI: <https://doi.org/10.18280/ijdne.170607>.

26. Valtonen, A. (2020). Approaching Change with and in Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 6(4). 505–529. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.08.004>.

27. Yates, D., Price, J. (2015). *Communication Design: Insights from the Creative Industries*. Fairchild Books AVA, New York.

28. Zhu, Y. (2020). Comparing the Effects of Different Types of Cultural Inspiration on Design Creativity. *The Design Journal*. 23(6). 919–930. DOI: <https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1825173>.

## GENESIS AND FORMATION OF DESIGN LANGUAGE OF VISUAL IMAGES AND COMMUNICATIVE PRACTICES IN THE CONTEXT OF THE CULTURAL AND ARTISTIC HERITAGE OF UKRAINE

<sup>1</sup>KARA-VASYLIEVA T. V., <sup>2</sup>YAKOVLEV M. I., <sup>3</sup>CHUYKO O. D.,  
<sup>4</sup>SHMAHALO R. T., <sup>5</sup>CHEPELYUK O. V.

<sup>1</sup>M. Rylskyi Institute of Art Studies, Folkloristics and Ethnology of the National Academy of Sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine

<sup>2</sup>National Academy of Arts of Ukraine, Kyiv, Ukraine

<sup>3</sup>Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine

<sup>4</sup>Lviv National Academy of Arts, Lviv, Ukraine

<sup>5</sup>Kherson National Technical University, Khelnytskyi, Ukraine

**Purpose.** The purpose of the work is to study the historical development of artistic and graphic language and visual perception of images during the transmission of information from ancestors to descendants, which in modern society becomes the basis for the formation of the harmonious integrity of Ukrainian visual culture.

**Methodology.** The work is based on the use of historical and cultural, comparative, and hermeneutic methods. In addition, the methodology of the system approach was used, which allows us to consider visual communications as an integrated field of human-environment interaction in the context of the achievements of Ukrainian art.

**Results.** The study presents the dynamics of development and systematizes the historical-cultural art-theological view of visualizing the references of the ancient world to modern society. The analysis of the artistic monuments of the Ukrainian cultural heritage made it possible to determine the general orientation of the artistic and project language of visual images and to highlight the peculiar ethno-national, aesthetic and ecological aspects that contribute to the sustainable development of society. It has been proven that the development of visual language and design practices took place in the directions of improving the means of artistic expression, deepening subject interactions, strengthening communicative processes of a spectacular and cult nature, involving natural phenomena in communication, as well as organizing mass complex actions aimed at the revival of Ukrainian culture. The results of the research are important for

solving the problems of global information overload of the environment and visual perception by rethinking the traditional cultural-artistic and natural aspects in modern visual culture.

**Scientific novelty.** The research for the first time substantiated and identified the interrelationships of the features of information exchange with the help of artistic images and artistic crafts from ancient times to the present in the visual subject environment. In the work, for the first time, an attempt is made to give a general description of the processes of development and formation of the visual graphic language of communicative processes, the basis of which is the interpretation of cultural and artistic heritage. It is proved that the course of ethno-cultural processes, which took place on the territory of Ukraine from ancient times to the present, is important for understanding the origins of communicative design.

**Practical significance.** An analysis of the historical perspective of the dynamics of the development of folk art is presented on the example of folk traditions of Ukrainian art, and the directions of their introduction into modern visual culture are outlined. The results can become the basis for further theoretical studies of visual communications and can be used by practitioners during the design and stylization of the arrangement of modern space, as well as a basis for the formation of the systemic thinking of designers in scientific research and the educational process.

**Keywords:** *visual communications; artistic image; design; decorative and applied art of Ukraine; folk crafts; postmodernism.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Кара-Васильєва Тетяна Валеріївна**, д-р мист., професор, Лауреат Національної премії України імені Тараса Шевченка, дійсний член Національної академії мистецтв України, завідувач відділу декоративно-прикладного мистецтва, Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М.Т. Рильського НАН України, ORCID 0000-0002-9074-4120, Scopus 57221101792, **e-mail:** karavastat@gmail.com

**Яковлев Микола Іванович**, д-р техн. наук, професор, дійсний член Національної академії мистецтв України, Заслужений працівник освіти України, академік-секретар відділення синтезу пластичних мистецтв, Національна академія мистецтв України, ORCID 0000-0002-3977-0374, Scopus 57219711570, **e-mail:** gychamu@gmail.com

**Чуйко Олег Дмитрович**, д-р мист., професор, завідувач кафедри дизайну і теорії мистецтва, Навчально-науковий інститут мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника, Україна, ORCID 0000-0003-3713-5593, **e-mail:** art.trivium@gmail.com

**Шмагало Ростислав Тарасович**, д-р мист., професор, професор кафедри історії і теорії мистецтва, Львівська національна академія мистецтв, Україна, ORCID 0000-0002-9853-8989, **e-mail:** shmahalo@hotmail.com

**Чепелюк Олена Валеріївна**, д-р техн. наук, професор, в.о. ректора, Херсонський національний технічний університет, Україна, ORCID 0000-0003-1677-5137, Scopus 23479446100, **e-mail:** elenachepelyuk@gmail.com

**Цитування за ДСТУ:** Кара-Васильєва Т. В., Яковлев М. І., Чуйко О. Д., Шмагало Р. Т., Чепелюк О. В. Генеза та становлення проєктної мови візуальних образів та комунікативних практик у контексті культурно-мистецької спадщини України. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 96–105.

**Citation APA:** Кара-Васильєва, Т. В., Яковлев, М. І., Чуйко, О. Д., Шмагало, Р. Т., Чепелюк, О. В. (2023) Генеза та становлення проєктної мови візуальних образів та комунікативних практик у контексті культурно-мистецької спадщини України. *Art and design*. 1(21). 96–105.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.9>

УДК 7.012.004.8

КОЛІСНИК О. В., МИХАЙЛОВА Р. Д., БЕРЕГОВИЙ О. С.,  
ВЛАСЮК В. В., КУРОВСЬКА Д. В.

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.10**НЕЙРОМЕРЕЖА MIDJOURNEY ЯК ІНСТРУМЕНТ  
ДЛЯ ГЕНЕРУВАННЯ ДИЗАЙН ГРАФІКИ**

**Мета.** Дослідити аспекти міждисциплінарного наукового дискурсу з проблем застосування штучного інтелекту; проаналізувати генеруючі програми штучного інтелекту; з'ясувати специфіку використання нейромережі «Midjourney» у мистецьких практиках та визначити її реальні можливості у створенні візуального контенту.

**Методологія.** Дослідження ґрунтується на соціокультурній, історико-теоретичній, емпіричній та порівняльній методології, використовуються також методи аналізу, синтезу, інформаційного моделювання.

**Результати.** Вивчення виробничого інструментарію штучного інтелекту як технологічного оснащення графічного дизайну, виявило його роль та місце у творчому процесі. Науковий аналіз нейромережі «Midjourney» показав потенціал програми для створення зразків мистецтва та продукту дизайну: в процесі творчого виробництва коди алгоритму перетворюють робочий матеріал на стилістично виразні зображення у низці варіантів, з яких митець формує остаточний. На прикладі сервісу «Midjourney» конкретизовано межі генерування зображень, визначено переваги та недоліки штучного інтелекту у царині образотворення. Скоректовано тлумачення поняття «нейронні мережі». Підсумовано, що штучний інтелект, попри існуючі на даний момент технічні обмеження, є перспективним інструментом дизайну, сприятливим для реалізації творчих ідей та візуалізації образів.

**Наукова новизна** дослідження полягає у вивченні можливостей використання штучного інтелекту, розкритті особливостей застосування алгоритмів нейромереж у творчій практиці, зокрема, генеруванні візуальних образів графічного дизайну, що є актуальним як для професійних користувачів, так і масової аудиторії. Виявлено переваги та недоліки застосування штучного інтелекту у створенні образних візуалізацій.

**Практична значущість** дослідження обумовлена розширенням інформації та поглибленням практичних навичок роботи у нейронній мережі, опануванням механізмами продукування зразків графічного дизайну. Отримані результати доводять перспективність штучного інтелекту в реалізації рішень у графічному дизайні. Матеріали роботи можуть бути використані в навчальному процесі, практичній діяльності у сфері творчих індустрій та мистецтва.

**Ключові слова:** штучний інтелект; нейромережа; візуальний образ; графіка; мистецтво; дизайн; творча практика; цифрове суспільство.

**Вступ.** Цифрові технології та їх невідпинний розвиток стали невід'ємною складовою соціально-економічних процесів першої чверті XXI ст., обумовивши магістральні напрямки розвитку сфер людського буття, способів спілкування, культури. На різні сфери творчості все настійніше впливає продукт цифрових технологій – штучний інтелект (надалі – ШІ). Цифрові технології увійшли у процеси кіноіндустрії, музики, живопису, графіки й інших мистецтв, обумовивши відкриття нових пріоритетів у образотворчій культурі,

що у свою чергу, в наш час переживає формальне та видове перетворення [19]. У масовому доступі нині діють понад сім програм, які генерують зображення за допомогою нейромережі штучного інтелекту за принципом людського мозку. Система зчитує текст чи завантажене зображення, аналізує та обробляє отриману інформацію, і врешті-решт створює унікальний візуальний образ. До таких генеративних програм належать «DALL-E», яка творить на основі зчитаного тексту необмежену кількість тривімірних

зображень [12]. Google пропонує програму «Deep Dream Generator» («Генератор глибоких снів»), яка створює своє зображення завантаженої попередньої картини у стилі сюрреалізму. Програма «NightCafe» («Нічне кафе») оброблює фотографії творів мистецтва, зберігаючи авторські права, внаслідок чого її широко застосовують художники для обробки фотографій власних творів. Одна з найбільш рейтингових програм штучного інтелекту, «WOMBO Dream», – також перетворює фотографії на складне цифрове мистецтво, карикатури чи картини за принципом попередніх програм. Універсальними для створення та покращення якості зображення на основі текстового запиту є програми «DeepAI» та «Pixray» [3].

Порівняно високу якість, має нейромережа «Midjourney», яка з'явилася у 2022 р. Це робить її привабливою для дизайнерів та художників, натхнених фентезі або науковою фантастикою. Як і «Deep Dream Generator», генерує витвори мистецтва шляхом візуалізації образів, яким надає сюрреалістичних рис. Особливості роботи Midjourney, що відображає стрімкий розвиток нових технічних можливостей штучного інтелекту та його масове залучення в творчих практиках, підтверджує необхідність наукового дослідження цього явища. Згідно публікацій інформаційного ресурсу Wired, у 2018 р. нейромережа «Бенджамін» без прямої участі знімальної групи змонтувала першу науково-фантастичну короткометражку [6]. Нейромережа набула сценарної майстерності, опрацювавши кілька сотень реальних сценаріїв. У 2020 р. штучний інтелект був апробований у авторській мистецькій роботі художника Романа Ліпські (рис. 1) [2].

Аналізуючи розвиток штучного інтелекту, варто підкреслити, що ще кілька років тому його використання асоціювалося переважно з допоміжною та додатковою функцією. Алгоритми роботи застосовувалися у повторюваних ситуаціях,

або дозволяли виконувати певні завдання результативніше. Наприклад, в закладах культури, такі застосунки алгоритмів використовували для резервування місць, продажу квитків, розрахунків тощо. Нині у сфері культури на основі інтелектуальних систем застосовуються вже нові форми комунікацій та взаємодій. Приклади Британського музею та Метрополітен-арт-музею показують використання роботизованих гідів, а також інсталяцій з технологіями AR і VR, що дозволяють отримати у музеї інформацію у форматі гри.

Заміщення людської діяльності штучним інтелектом у царині мистецтва стає дедалі частішим. У 2005 р. перший штучний інтелект, здатний малювати людські портрети, був створений за допомогою технологій розпізнавання обличчя і реконструкції зображень. Малюнки, зроблені у такий спосіб, були настільки схожі на малюнки, створені людиною, що не залишали сумнівів у їх рукотворному походженні. Однак цей факт не привертав уваги фахівців в галузі мистецтва, поки штучний портрет Едмонда де Беламі («Portrait of Edmond Belamy»), уявного французького аристократа, створений французькою командою «Obvious» за допомогою мережі «GAN» у 2018 р. не був проданий на аукціоні за 432 500 доларів (рис. 2). Цей інцидент став несподіванкою для маркетингу мистецтва, оскільки згенеровані за програмою роботи раніше не досягали подібних цін [10]. Окрім того, цей факт поставив проблему сприйняття та визначення цінності мистецьких зразків, створених штучним інтелектом, а також ризику знецінення та витіснення креативної авторської праці людини.

#### **Аналіз попередніх досліджень.**

Сучасні наукові дослідження щодо ШІ поділяються на вузькопрофесійні та міждисциплінарні.

Серед праць, присвячених використанню штучного інтелекту, значна кількість належить філософам. Так, питання штучного інтелекту вивчали J. Searle,

R. Penrose інш., які вже наприкінці ХХ ст. підсумували положення про те, що штучний інтелект обмежений лише тими програмами, які в нього вкладено [9, 15, 17].

Потужні трансформаційні технологічні процеси першої чверті ХХІ ст. означили у науковому дискурсі щодо ШІ ті сторони, які відобразили запити інформаційного суспільства, послідовно перетворюваного на цифрове. Головними лініями дискурсу, в якому брали участь D. Chalmers, S. Russel, P. Norvig та інші науковці, був наголос на небезпеках і загрозах, які пов'язані із удосконаленням можливостей штучного інтелекту, на актуалізації проблеми захисту прав людини, на проблемах конфіденційності, прозорості та неупередженості штучного інтелекту у соціальних практиках сьогодення [16]. Так, наприклад, дослідницька група міжнародних експертів з Університету Брауна у США наголосила, що досягнувши критичної позиції у своїй еволюції, штучний інтелект відіграє надто велику роль і у зв'язку із цим потребує серйозного контролю [4].

Емоційно-психологічну сторону питання, у свою чергу, відобразило вивчення ШІ у сфері творчих практик. Так, витвори митців Е. Перлмана, С. Ітона, які поширюють та аналізують власний досвід роботи з відповідними технологіями в мистецьких практиках – The Next Rembrandt, Choral, Artificial intelligence Virtual Artist, Artificially Intelligent Brainwave, на думку дослідниці А. Чібалашвілі, демонструють врахування програмами людського емоційного стану в руслі механізмів нейробіології [5], що ставить досить складні завдання перед дослідниками творчості митців-корисувачів програм ШІ.

В такому аспекті показовими є і досліді польських науковців P. Fortuna та A. Modliński, які вивчають місце штучного інтелекту у мистецтві. На їхню думку, алгоритми останнього здатні створювати зображення, які достатні за характеристиками, щоби бути запропонованими у

якості лотів на міжнародних арт-аукціонах. Однак, коли покупці творів дізнаються, що картину намалював штучний інтелект, вони оцінюють її як менш вартісну поряд із створеною людиною. Така оцінка безперечно впливає на маркетингові стратегії сучасного мистецтва, надаючи йому додаткової двозначності [11]. Отже, штучний інтелект поки що виключається з групи творців, рівних людям, незалежно від естетики та майстерності витвору.

З початку ХХІ ст. науковою та громадською спільнота обговорювалися утопічні та реалістичні наративи про застосування штучного інтелекту у візуальній культурі. В результаті обговорень однією з провідних виявилася концепція про штучний інтелект, який усвідомлює своє існування та здатний відчувати людський спектр емоцій, стверджуючи, таким чином, що креативність, як демаркаційна риса людського інтелекту, не є більше ознакою тільки людської свідомості. Із активним розвитком штучного інтелекту у творчих сферах, почала збільшуватись і група прихильників його використання як інструменту можливостей, що наближають майбутнє.

Використання нейронних мереж, здатних генерувати зображення, не тільки пришвидшує зміну творчих індустрій шляхом спрощення графічних процесів, а й пропонує нові креативні методи, які змінюють можливості професійної діяльності митців та розширюють межі творчої уяви. Водночас, проблема взаємодії машини і людини має також тенденцію до зростання їхнього протистояння та протистояння.

**Постановка завдання** полягає у теоретичному вивченні властивостей нейромережі штучного інтелекту. На прикладі системи «Midjourney» розглянути та проаналізувати можливості її практичного використання у візуальному мистецтві та графічному дизайні.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Нейромережа представляє

собою математичну модель, яку складає також її апаратне та програмне забезпечення, побудоване по принципу роботи біологічної системи нейронів. Розробка нейромережі здатна моделюватися у напрямку практичного розпізнавання образів, що відбувається шляхом керування та прогнозування.

На відміну від традиційних алгоритмів нейронні мережі не програмується у звичайному сенсі, а формуються відповідно до поставлених завдань, що й складає одну з головних переваг цього виду штучного інтелекту. Технічно процес роботи нейромережі отримав назву «навчання», що полягає у віднайденні коефіцієнтів зв'язків між нейронами. В такому «навчанні», нейронна мережа здатна виявляти складні залежності між вхідними та вихідними даними, а також знаходити та виконувати узагальнюючі дії. Високим досягненням став результат тестування, виповнений мережею за відсутності та «викривлення» у даних, що, фактично, показало врахування машиною емоції/емоційного стану досліджуваного об'єкту.

У переліку таких нейромереж штучного інтелекту – мережа «Midjourney», функціями якої є генерування художніх образів за текстовим запитом. Роботу «Midjourney» забезпечують алгоритми, що здатні розпізнавати друкований текст та перероблювати його у зображення на основі бази даних. Проєкт мережі «Midjourney», запропонований підприємцем та вченим Девідом Хольцом у лютому 2022 року, реалізується командою незалежної дослідницької лабораторії, яка займається покращенням та розширенням потенційних можливостей людства. «Midjourney» працює у форматі відкритого бета-тестування через застосунок чат-бота, у додатку для обміну даними – «Discord», який слугує зв'язком між серверами компанії та користувачем (цільовою аудиторією). Принцип роботи у нейромережі «Midjourney» полягає у реєстрації на офіційному сайті та комунікації через месенджер «Discord». Для

того, щоб почати генерацію зображень потрібно у поле вводу, що знаходиться у нижній частині екрану, написати команду «*imagine*» і сформулювати текстовий запит, по якому «Midjourney» буде генерувати зображення. Мовою спілкування у мережі є англійська, на якій саме потрібно створити запит. Процес генерації запиту у програмі не обмежується, що дозволяє його транслювати до того часу, поки не буде отриманий потрібний результат.

Практичні можливості «Midjourney» полягають у тому, що:

1) нейромережа генерує зображення на основі вивчення великої бази даних. Завдяки цьому «Midjourney» може створювати об'єкти та надавати їм певні характерні властивості;

2) за замовчуванням мережа генерує чотири зображення у форматі 1:1. Якщо потрібен інший варіант зображень, то до кінця створеного запиту потрібно додати два дефіса без пробілів через команду «*ar*» і відношення сторін. Наприклад, команда «*--ar 3:4*» або «*--ar 16:9*» надає горизонтальне зображення, команда «*--ar 9:16*» – вертикальне;

3) за допомогою додавання команди «*focal lenth --(14-500) mm*» мережа може створювати фокусну відстань до об'єкту;

4) за замовчуванням всі слова, які вводяться, мають для мережі однакову «важливість». Для акцентування певних виразів використовується команда з подвійною двокрапкою і позначенням «важливості» в межах від 1 до 10, наприклад: «*blue::10*», «*orange::1*» [7];

5) для вибору інтенсивності стилізації використовується команда: «*--s*» та число в межах 1-2000;

6) мережа, окрім того, відтворює рішення у стилістиці творів відомих художників. Наприклад, якщо у запиті «*Dali style*», нейромережа обере для створення образу характерні прийоми з робіт митця та продемонструє як може виглядати відповідне побудування у завданій стилістиці [18]. Зворотно, не завдаючи

конкретного стилю, мережа запропонує чотири випадкових варіанти (рис. 3, рис. 4) [14]. Два із можливих чотирьох варіантів рішення завдання, здійснених за допомогою нейромережі «Midjourney» у стилі С.Далі: «The 4th Dimension in the style of Salvador Dali» (4-й вимір у стилі Сальвадора Далі)

Для об'єктивності слід зупинитись й на певних обмеженнях зазначеної програми штучного інтелекту, які не висвітлюються інформаційними ресурсами засновників «Midjourney» та інших науковців.

Отже, а) під час прописування текстового запиту, користувач може зіткнутися з призупиненням конкретного генерування через використання «заборонених» розробниками слів, тобто «цензурою». У перелік таких виразів входять наприклад: «naked», «kill», «surgery», «shot», «organs», «nazi», «crack» та інші. Це, до певної міри, зменшує кількість тем, які можуть бути створені користувачами. У випадках, коли запит буде потребувати використання вище зазначених понять, дизайнерам доведеться використовувати інші варіанти мереж штучного інтелекту [13];

б) однією із вад роботи з «Midjourney», є неможливість точного розміщення об'єктів на площині зображення. Графік-дизайнер може задавати певні параметри, які дозволяють нейромережі «зрозуміти», де знаходиться об'єкт, однак чітко налаштувати це неможливо. Нейромережа буде розміщувати складові в хаотичному порядку;

в) за допомогою команди «--ar» можна вказати необхідний розмір вихідного зображення, однак збільшення сторін більше за 1920:1080 пікселів створює появу фантомних деталей та шумів, що є перешкодою у отриманні якісного результату [14].

Не зважаючи на певні недоліки нейромереж, в тому числі мережі «Midjourney», користувачі – митці та

дизайнери – в останні роки відзначають значний прогрес у роботі штучного інтелекту. Адже нейронні мережі надають змогу майже миттєво перетворювати слова та ідеї у зображення, що дає змогу отримати готовий до використання растровий продукт або ж матеріал для подальшої роботи [8]. Штучний інтелект прискорює робочий процес митця/дизайнера, зменшує витрату часу на пошук ідей, включно із графічним ресурсом, що знаходиться у відкритому доступі. Отже користувач отримує унікальні матеріали для послідовної роботи. Функція візуалізації нейромережі пропонує великий спектр застосувань, починаючи від маркетплейсів, де можна генерувати однотипні зображення, до створення художніх творів та NFT.

Завдяки алгоритмам роботи «Midjourney», що розгортає велику базу даних, сервіс операційно спрощує пошук та виконання концептуальних рішень дизайнером:

- значною перевагою нейромережі є швидкість роботи. Аналізуючи величезні обсяги даних, вона оптимізує робочий процес та пропонує рішення, з яких дизайнер може вибрати ті, котрі задовольняють його критерії; дизайнер може використати нейромережу, щоб створити варіативну вибірку у різних стилях і, узгодивши результат з клієнтом, одразу перейти до подальшої роботи у обраному напрямку;

- безперервність роботи сервісу дає змогу працювати над проєктом з меншою витратою розумових та фізичних сил [14]. Вищенаведені переваги «Midjourney» сприяють креативності дизайнерських практик у процесі формування графічного контенту, який можна використати для розробки елементів фірмового стилю, а саме: логотипів, банерів, упаковки, оформлення сайтів, патернів й т.ін.



**Рис. 1.** Ліпські Р. «Незакінчене». 2020.  
Полотно, акрил. 150 см x 200 см



**Рис. 2.** Команда «Obvious» (G. Cassels-Dupre, P. Fautrel, G. Vernier). Portrait of Edmond Belamy. 2018 р., Франція



**Рис. 3.** Варіант твору «Dali style»



**Рис. 4.** Варіант твору «Dali style»



**Рис. 5.** Джейсон М. Аллен. Théâtre D'opéra Spatial. Штучний інтелект, 2022, США

Продуктивність та успішність застосування системи «Midjourney» ілюструють наступні факти. Так, у 2022 р. переможцем щорічного мистецького конкурсу-ярмарку штату Колорадо в США став витвір, цілковито створений сервісом

«Midjourney», який застосував Джейсон М. Аллен з Пуебло-Уест, штат Колорадо, США (ис.4). За допомогою неймережі Дж.М. Аллен створив візуальну композицію під назвою «Théâtre D'opéra Spatial», на якій зображено декілька персон, вбраних у шати

доби бароко. Розташовані перед величезним круглим вікном-отвором, вони спостерігають залитий холодним світлом міський пейзаж [1]. Створення подібних вдалих творів, сприяє популяризації інструментів ШІ серед митців, адже неймережі дозволяють вести активний пошук концептуальних рішень.

Широке поле для застосування штучного інтелекту «Midjourney» пропонує також гейм-індустрія. Так, досліджувана неймережа успішно застосовується у дизайн-розробках візуалізації гри від розробки концепту – до реклами, що супроводжує випуск гри на ринок. «Midjourney» генерує ідеї, обирає матеріали для роботи, демонструє візуальний ряд. Штучний інтелект однаково зручний і продуктивний інструмент і для гейм-дизайнера у його прагненні щодо створення нових ідей, і художника – у його пошуках щодо формування образів персонажів, і розробника – щодо винайдення антуражу та деталей віртуального світу. Всі ці види робіт прискорює та полегшує неймережа, яка водночас корегує процес командної роботи [12, 14].

Окремим напрямом застосування неймережі «Midjourney» є також розробка промислового дизайну. Здатність утворювати нові форми, поєднувати та генерувати їх у зображення, унаочнює широкі можливості реалізовувати проєкти в цій ділянці, наділяючи їх унікальними рисами.

Фактично, використання неймережі в творчому процесі є можливістю розширити розуміння поставленого перед митцем/дизайнером концепції або завдання. Продукування ідеї у полі неймережі – це нескінченне джерело думок, що сприяє розширенню уяви та натхнення, інноваційних підходів у відображенні теми. Адже нейронна мережа пропонує незвичні ракурси, форми, комбінації кольору, поєднання текстур, синтезування елементів композицій. Для сучасних художників у їх суб'єктивному

творчому процесі неймережа пропонує на вибір не тільки концепції та варіанти рішень творчого задуму а й, навіть, способи його презентації.

Нарешті, надаючи змогу «перезавантажити» власний потенціал та додати нове бачення у різних сферах мистецтва, неймережа «Midjourney» може слугувати інструментом в арт-терапії для митців, які потрапляють у творчу кризу.

**Висновки.** Введення штучного інтелекту у творчий процес привнесло трансформації, які обумовили кардинальні зміни у творчому процесі, дизайні, візуальному та образотворчому мистецтві. Аналіз міждисциплінарного наукового дискурсу, який присвячено розкриттю використанню штучного інтелекту у різних соціальних сферах, зокрема дотичних до творчості та мистецтва, а також розгляд програм штучного інтелекту, які розроблені для генерування живописних, відео, фото, графічних художніх образів тощо, дає підстави стверджувати, що сучасне мистецтво поповнилося ще одним видом, а саме цифровим генеративним мистецтвом, яке, не дивлячись на конкретні ризики знецінення творчої людської праці, продовжує активно розвиватись, збільшуючи аудиторію своїх прихильників.

Результати генерування «Midjourney» доречні в архітектурі, моделюванні, маркетингу. Конкретизований у завданнях різних сфер творчої діяльності штучний інтелект демонструє успіхи розробки проєктів графічного та веб-дизайну, архітектури та інтер'єру, промислового дизайну, дизайну одягу, гейм-індустрії тощо. Зміни, які відбуваються завдяки здатності штучного інтелекту генерувати ідеї суттєво розширили обрії творчого процесу. Подальший розвиток неймереж, механізми дії яких наближені до роботи людського мозку, у бік проникнення у емоційний стан людини, матиме наслідком його максимальне наближення до психофізичного сприйняття світу у створенні візуального контенту. Вивчення

властивостей нейромережі «Midjourney» виявило її програмні якості генеративної графіки як досить досконалого новітнього

інструменту роботи у сфері мистецької уяви та способів творчої самореалізації як у дизайні, так і візуальних мистецтвах.

#### Література:

1. Березина Д. Картина, створена Midjourney, стала переможцем конкурсу живопису в США. URL: <https://tokar.ua/read/50997> (дата звернення: 17.09.22).

2. Бескоровайний К. Нештучне мистецтво створене штучним інтелектом. 2020. URL: <https://kunsht.com.ua/neshtuchne-mistectvo-stvorene-shtuchnim-intelektom/> (дата звернення: 7.09.22).

3. ТОП-7 найкращих у світі програм зі штучним інтелектом, які вміють малювати. URL: <https://psm7.com/uk/technology/top-7-luchshix-v-mire-programm-s-iskusstvennym-intellektom> (дата звернення: 9.10.22)

4. Учені просять взяти штучний інтелект під контроль. URL: <https://internetua.com/ucseni-prosyat-vzyati-shtucsnii-intelekt-pid-kontrol> (дата звернення: 9.08.22)

5. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. *Сучасне мистецтво*. 2021. (17), С. 41–50. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425> (дата звернення: 16.09.22)

6. Штучний інтелект створив перший фільм – про небезпечний вірус. 2018. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-technology/2482102-stucnij-intelekt-stvoriv-persij-film-pro-nebezpechnij-virus.html> (дата звернення: 11.09.22)

7. Aspect Ratios. URL: <https://docs.midjourney.com/docs/aspect-ratios> (дата звернення: 16.10.22)

8. Cetinic E., She J. Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook. *ACM Transactions On Multimedia Computing, Communications, And Applications*, 2022. 18(2). URL: <https://arxiv.org/abs/2102.09109> (дата звернення: 15.08.22)

9. Dennet D., Bennett M., Hacker P., Searle J. *Neuroscience and Philosophy: Brain, Mind, and Language*. Columbia University Press. 2007.

10. First AI-Created Art Work Sells for \$432,500 in New York. URL: <https://learningenglish.voanews.com/a/first-ai-created-art-work-sells-for-432-500-in-new-york/4630694.html> (дата звернення: 15.08.22).

11. Fortuna P., Modliński A. A(l)rtist or Counterfeiter? Artificial Intelligence as (D)Evaluating Factor on the Art Market. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*. 2022. URL:

<https://doi.org/10.1080/10632921.2021.1887032>

(дата звернення: 15.08.22).

12. How Midjourney And DALL-E 2 Help Designers To Create Unique Concepts? URL: <https://parametric-architecture.com/how-midjourney-and-dalle-2-help-designers-to-create-unique-concepts/> (дата звернення: 16.10.22).

13. List of Banned Words in Midjourney Discord. URL: <https://decentralizedcreator.com/list-of-banned-words-in-midjourney-discord/> (дата звернення: 16.10.22).

14. Midjourney: in the middle of the universe and multiverse of AI imagination. URL: <https://www.stirworld.com/see-features-midjourney-in-the-middle-of-the-universe-and-multiverse-of-ai-imagination> (дата звернення: 16.10.22).

15. Penrose R. *The emperor's new mind: Concerning computers, minds, and the laws of physics*. Oxford University Press, 1999. 602 p.

16. Russel S., Norvig P. *Artificial Intelligence: A Modern Approach* Pearson. 4th edition. 2020. 1136 p.

17. Searle, J. *Minds, Brains, and Sciences*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press. 1984. 107 p.

18. The 4th Dimension in the style of Salvador Dali. URL: [https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/w8z1ku/the\\_4th\\_dimension\\_in\\_the\\_style\\_of\\_salvador\\_dali/](https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/w8z1ku/the_4th_dimension_in_the_style_of_salvador_dali/) (дата звернення: 16.10.22).

#### References:

1. Berezina, D. (2022). Kartyna, stvorena Midjourney, stala peremozhtsem konkursu zhyvopysu v SShA [The painting created by Midjourney won a painting competition in the United States]. URL: <https://tokar.ua/read/50997> (Last accessed: 7.08.22) [In Ukrainian].

2. Beskorovainyi, K. (2020). Neshtuchne mystetstvo stvorene shtuchnym intelektom [Non-artificial art is created by artificial intelligence]. URL: <https://kunsht.com.ua/neshtuchne-mistectvo-stvorene-shtuchnim-intelektom/> (Last accessed: 7.08.22) [In Ukrainian].

3. TOP-7 naikrashchychkh u sviti prohram zhi shtuchnym intelektom, yaki vmiiut maliuvaty [TOP 7 best artificial intelligence programs in the world that can draw]. 2022. URL: <https://psm7.com/uk/technology/top-7-luchshix-v-mire-programm-s->

[iskusstvennym-intellektom](#) (Last accessed: 9.10.22) [In Ukrainian].

4. Ucheni prosiat vziaty shtuchnyi intelekt pid kontrol [Scientists are asking to take control of artificial intelligence]. 2021. URL: <https://internetua.com/ucseni-prosyat-vzyati-shtucsnii-intelekt-pid-kontrol> (Last accessed: 9.08.22) [In Ukrainian].

5. Chibalashvili, A. (2021). Shtuchnyi intelekt u mystetskykh praktykakh [Artificial intelligence in artistic practices]. *Zbirnyk naukovykh prats Suchasne mystetstvo*, 17, P. 41–50. URL: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425> (Last accessed: 16.03.22) [In Ukrainian].

6. Shtuchnyi intelekt stvoryv pershyi film – pro nebezpechnyi virus [Artificial intelligence has created the first movie about a dangerous virus]. 2018. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-technology/2482102-stucnij-intelekt-stvoriv-persij-film-pro-nebezpechnij-virus.html> (Last accessed: 11.08.22) [In Ukrainian].

7. Aspect Ratios (2022). URL: <https://docs.midjourney.com/docs/aspect-ratios> (Last accessed: 16.10.22) [In English].

8. Cetinic, E., She, J. (2022). Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook. *ACM Transactions On Multimedia Computing, Communications, And Applications*, 18(2), 1–22. URL: <https://doi.org/10.1145/3475799> (Last accessed: 15.08.22) [In English].

9. Dennet, D., Bennett, M., Hacker, P., Searle, J. (2007). *Neuroscience and Philosophy: Brain, Mind, and Language*. Columbia University Press [In English].

10. First AI-Created Art Work Sells for \$432,500 in New York (2018). URL: [https://learningenglish.voanews.com/a/first-ai-created-art-work-sells-for-](https://learningenglish.voanews.com/a/first-ai-created-art-work-sells-for-432500/)

[432-500-in-new-york/4630694.html](#) (Last accessed: 15.08.22) [In English].

11. Fortuna, P., Modliński, A. (2021). A(l)rtist or Counterfeiter? Artificial Intelligence as (D)Evaluating Factor on the Art Market. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*. DOI: 10.1080/10632921.2021.188703 (Last accessed: 15.08.22) [In English].

12. Russel, S., Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* Pearson. 4th edition. 1136 p. [In English].

13. Penrose, R. (1999). *The emperor's new mind: Concerning computers, minds, and the laws of physics*. Oxford University Press. 602 p. [In English].

14. How MidJourney And DALL-E 2 Help Designers To Create Unique Concepts? 2022. URL: <https://parametric-architecture.com/how-midjourney-and-dalle-2-help-designers-to-create-unique-concepts/> (Last accessed: 16.10.22) [In English].

15. Midjourney: in the middle of the universe and multiverse of AI imagination. 2022. URL: <https://www.stirworld.com/see-features-midjourney-in-the-middle-of-the-universe-and-multiverse-of-ai-imagination> (Last accessed: 16.10.22) [In English].

16. List of Banned Words in Midjourney Discord. 2022. URL: <https://decentralizedcreator.com/list-of-banned-words-in-midjourney-discord/> (Last accessed: 16.10.22) [In English].

17. Searle, J. (1984). *Minds, Brains, and Sciences*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press. 107 p. [In English].

18. The 4th Dimension in the style of Salvador Dalí. 2022. URL: [https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/w8zku/the\\_4th\\_dimension\\_in\\_the\\_style\\_of\\_salvador\\_dali/](https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/w8zku/the_4th_dimension_in_the_style_of_salvador_dali/) (Last accessed: 16.10.22) [In English].

## MIDJOURNEY NEURAL NETWORK AS A TOOL FOR GENERATING DESIGN GRAPHICS

KOLISNYK O. V., MYKHAILOVA R. D., BEREGOVYI O. S., VLASIUK V. V., KUROVSKA D. V.

*Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine*

**The purpose.** To investigate the aspects of interdisciplinary scientific discourse on the problems of applying artificial intelligence; analyze generating programs of artificial intelligence; to find out the specifics of the use of the "Midjourney" neural network in artistic practices and to determine its real possibilities in the creation of visual content.

**Methodology.** The research is based on socio-cultural, historical-theoretical, empirical and comparative methodology, methods of analysis, synthesis, and modeling are also used.

**Results.** The study of the production tools of artificial intelligence as technological equipment of graphic design revealed its role and place in the creative process. The scientific analysis of the "Midjourney" neural network showed the potential of the program to create art samples and design

products: in the process of creative production, algorithm codes transform the working material into stylistically expressive images in a number of variants, from which the artist forms the final one. Using the example of the "Midjourney" service, the limits of image generation are specified, the advantages and disadvantages of artificial intelligence in the field of imaging are determined. The interpretation of the concept of "neural networks" has been corrected. It is concluded that artificial intelligence, despite the currently existing technical limitations, is a promising design tool, favorable for the implementation of creative ideas and visualization of images.

**The scientific novelty** of the study consists in studying the possibilities of using artificial intelligence, revealing the features of the use of neural network algorithms in creative practice, in particular, the generation of visual images of graphic design, which is relevant both for professional users and a mass audience. The advantages and disadvantages of using artificial intelligence in the creation of imaginative visualizations are revealed.

**The practical significance** of the research is due to the expansion of information and the deepening of practical skills of working in a neural network, mastering the mechanisms of producing graphic design samples. The obtained results prove the perspective of artificial intelligence in the implementation of solutions in graphic design. Work materials can be used in the educational process, practical activities in the field of creative industries and art.

**Keywords:** *artificial intelligence; neural network; visual image; graphics; art; design; creative practice; digital society.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Колісник Олександра Володимирівна**, д-р філос. наук, професор, професор кафедри графічного дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-4374-6043, **e-mail:** kolisnyk.ov@knutd.edu.ua

**Михайлова Рада Дмитрівна**, д-р мист., професор, професор кафедри дизайну інтер'єру і меблів, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-7264-0205, **e-mail:** radami1818@gmail.com

**Береговий Олександр Сергійович**, магістр, кафедра графічного дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-9530-2762, **e-mail:** robot.sasha2013@gmail.com

**Власюк Владислав Васильович**, магістр, кафедра графічного дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-5839-029X, **e-mail:** vladvlasjukrp@gmail.com

**Куровська Дар'я В'ячеславівна**, асистент кафедри графічного дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID: 0000-0003-1256-0171, **e-mail:** dasha.kdv.1999@gmail.com

**Цитування за ДСТУ:** Колісник О. В., Михайлова Р. Д., Береговий О. С., Власюк В. В., Куровська Д. В. Нейромережа Midjourney як інструмент для генерування дизайн-графіки. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 106–115.

**Citation APA:** Колісник, О. В., Михайлова, Р. Д., Береговий, О. С., Власюк, В. В., Куровська, Д. В. (2023). Нейромережа Midjourney як інструмент для генерування дизайн графіки. *Art and design*. 1(21). 106–115.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.10>

УДК 7.05:(747+698)

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.11

ЛЮ П.

Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Харків, Україна

**ДИЗАЙН ВІТРИН ЛЕЙЛИ МЕНШАРІ ДЛЯ HERMÈS**

**Мета:** проаналізувати передумови та історію формування авторського стилю Лейли Меншарі – провідної художниці-декоратора Hermès в дизайні вітрин бренду, дослідити тематику, методи та засоби створення вітринних інсталяцій, які вирізняють бренд з поміж багатьох інших.

**Методологія** дослідження зумовлена комплексним вивченням вітриністики визначеного бренду та охоплює: методи аналізу, синтезу, образно-стилістичного і структурно-системного аналізу ексклюзивних авторських зразків, історичний та компаративний методи.

**Результати.** Визначено ступінь вивченості теми у науковій та фаховій літературі провідних вітчизняних і закордонних авторів; проаналізовано джерела, які окреслюють історичний розвиток вітринних експозицій французького модного дому Hermès протягом другої половини ХХ – початку ХХІ століть. Зазначено основні підходи щодо оформлення вітрин бренду, які склалися історично, окреслено ключову тематику експозицій, типові та новаторські підходи в їх дизайні, відмінності та особливості. Досліджені характерні риси індивідуальної творчості Л. Меншарі та її значення для мистецтва вітрин у світі.

**Наукова новизна** дослідження полягає в комплексному розгляді «мистецтва вітрин», твори якого в наш час привертають все більше уваги та мають велике значення в розвитку сучасної візуальної культури, охоплюють змістовний та матеріальний аспекти дизайну вітрин як артефактів та творів мистецтва.

**Практична значущість** Матеріали статті можуть бути використані у навчальному процесі як унікальні зразки репрезентації дизайну костюма при підготовці фахівців з дизайну одягу, а також у підготовці вітриністів як спеціалізованих фахівців декоративно-прикладного мистецтва та експозиційного дизайну, при написанні наукових робіт.

**Ключові слова:** вітриністика; мистецтво вітрин; мода; одяг; інсталяції; авторський стиль; дизайн середовища; дизайн інтер'єру.

**Вступ.** Почувши вислів «мистецтво вітрин» мало хто замислюється над тим, що, по суті, це оксюморон. Якщо керуватися функціями, яких вітрини набули ще в час виникнення – демонструвати, рекламувати і продавати виставлені товари, то очевидно, що вони не мають нічого спільного з мистецтвом. Серед функцій мистецтва ключовими є когнітивна, естетична, емоційно-психологічного впливу та гедоністична, яка зберігає актуальність навіть у контексті тенденцій епохи постмодерну. Втім, сучасній вітриністиці вдалося синтезувати оригінальний продукт – вітринні інсталяції, функції яких комплексно вирішують все вище згадане. Відкритим питанням залишається час, коли такий синтез відбувся та став «нормою». Можна також дискутувати з приводу об'єктивності причин такого синтезу та того, наскільки позитивним є отриманий результат.

Чи можна вважати, що оформлення вітрин стало мистецтвом тоді, коли з вітрин зникли цінніки, а поряд з товарами магазину з'явилися предмети, що не мали жодного відношення до них? Чи більш вірним буде припущення, що банальне оформлення вітрин стало мистецтвом від тоді, коли ним зайнялися безпосередньо митці, наприклад, Сальвадор Далі або Енді Уорхол? Втім, історія свідчить, що оформлені ними вітрини були швидше винятком з правил, аніж правилом. Можна припуститися думки, що вітрини постали витворами мистецтва тоді, коли їх експозиції стали не просто тематичними (товарними), але сюжетними. Але ж ні, французький комерсант Арістід Бусіко ще у 1872 р., відкриваючи перший у світі універмаг під назвою «Au Bon Marché» («За доступними цінами»), епатував публіку сюжетно-тематичними вітринами виключно з метою

підвищення продажу товарів. То коли ж оформлення вітрин стало «мистецтвом», за якими критеріями визначається? Відповідь, на нашу думку, необхідно шукати не тільки в історії оформлення вітрин...

**Аналіз попередніх досліджень.** Якщо розглядати вітрину як твір мистецтва, значить розглядати її як об'єкт культури. Але ж якої – сучасної, масової, комерційної, повсякденної, міської? Кожна з характеристик доречна та надає вітринам особливого «звучання». Сучасна наука про вітриністику, як вид декораційного мистецтва або експозиційного дизайну [10–12], відносить її до складу мерчандайзингу – особливої форми ведення комерційної та економічної діяльності, а точніше – до його візуальної складової [5, 6, 8, 9]. На переконання більшості дослідників, найбільш продуктивним є розгляд вітриністики як елементу сучасної візуальної культури [1–4]. І, оскільки, як зауважує Алексіс Л. Бойлен, «візуальна культура не буває нейтральною» та завжди має певну цінність, вона є, насамперед, наративом про враження, емоції, вплив і відчуття [1, с. 17]. Візуальні образи, візуальні об'єкти та все те, що їх доповнює, створюють «візуальне середовище, де всі деталі, які ми бачимо... стають виразними, асимільованими, нормалізованими й очевидними, а також локалізованими й доступними» [1, с. 11].

Дослідниця зауважує, що існують оптимістичний і песимістичний погляди на візуальну культуру. Перший розглядає її як «спосіб творення індивідуальних ідентичностей і колективної приналежності», що дозволяє позитивно впливати на формування та функціонування, як окремих візуальних середовищ, так і візуального середовища, в цілому, в його зв'язку з важливими суспільними та соціокультурними процесами, здійснювати контроль над ними та через них формувати свідомість сучасників і підтримувати рівень культури в суспільстві. Натомість, песимістичний погляд зосереджує увагу на «зловісному і руйнівному потенціалі»

візуальної культури, який формується та поширюється стихійно, є неконтрольованим процесом, в основі якого сумнівні цінності, агресія, жорстокість, що транслюються у різний спосіб і актуалізують деструктивні процеси в суспільстві. Песимісти вважають, що «візуальна культура – це пишний сад руйнації та розпачу» [1, с. 13]. Сама ж Алексіс Л. Бойлен, за результатами проведеного нею аналізу формування наукової думки у цій царині, робить висновок, що «візуальна культура – це «мова інституційного ребредингу й урізноманітнення аудиторії», обумовлена цілою серією «змін у знаннях, впливі і владі, які супроводжували масштабні інтелектуальні, політичні й соціальні зсуви в другій половині ХХ століття» [1, с. 38–46]. І виголошує: «...те, що візуальна культура робить, важливіше за межі того, чим ця культура є...» [1, с. 47]. Таким чином, можна приблизно окреслити хронологічні рамки явища, яке досліджуємо, – друга половина ХХ ст., а також зосередити увагу саме на «дієвості» вітрин як елементу візуальної культури. Це дозволить виявити особливості вітрин як мистецьких творів та критерії, за якими їх можна саме так класифікувати.

Як відомо, історія розвитку декорування вітрин розпочалася в Парижі у ХІХ столітті. З часом вона поєднала в собі різні види мистецтва, моду (продукти індустрії моди), дизайн і маркетинг [4]. Головне завдання вітрин полягає не тільки в тому, щоб привернути увагу потенційних споживачів, але й в тому, щоб стимулювати їх бажання що-небудь придбати. І у своєму розвитку відповідно цих завдань та функцій вітриністика ніколи не зупинялась, продукуючи все нові й нові методи та прийоми, окремі з яких сьогодні вважаються класикою. Так, наприклад, вітрини Hermès вже протягом 90 років визнаються високим стандартом, на котрий орієнтуються вітриністи всього світу. З цих 90 років 55 років пов'язані з творчістю Лейли Меншарі (Leïla Menchari) [19; 21]. Саме її авторський підхід до дизайну вітрин та його

результати, без перебільшення, можна визнати «мистецтвом вітрин».

**Постановка завдання:** виявити, що вплинуло на формування авторського стилю Л. Меншарі в дизайні вітрин; встановити ключові художньо-образні, стильові та інші підходи в її творчості; сформулювати на їх основі критерії, за якими вітрину можна визнати мистецьким твором.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Вітрини Hermès демонструють унікальний аспект діяльності бренду, який було засновано як майстерню з виготовлення екіпірування для екіпажів та верхової їзди. З часом спеціалізація змінилася, позаяк бренд став випускати одяг, парфуми, аксесуари. Перетворення спеціалізованої майстерні на унікальний за своєю концепцією та продукцією французький Дім моди Hermès супроводжувалося відкриттям брендівих магазинів, вітрини яких транслювали пріоритети бренду, орієнтовані на цінність повноцінного життя, подорожей і відкриттів [13; 15].

У 2017 році у паризькому Grand Palais відбулася виставка під назвою «Hermès a tyre-d'aile – Les mondes de Leïla Menchari», як втілення вказаних цінностей в унікальній творчості [20]. Її організатором стала сценограф Наталі Крін'єр, яка збирає в єдиній експозиції вісім вітринних інсталяцій, присвячених подорожам в країни Сходу, звідки дизайнерка завжди привозила масу цікавих автентичних речей. Значну частину декорацій за ескізами Л. Меншарі створили різні умільці: скульптори, живописці, мозаїсти, каменотеси й інші. За роки своєї роботи над вітринами Hermès Л. Меншарі постійно поєднувала зразки народної творчості, унікальні дизайн-продукти бренду та концептуальні наративи сучасності, що робило її вітринні інсталяції сюрреалістичними. Завдяки саме цьому й сформувався особливий стиль вітриністики, розвиток якого фахівці спостерігали від 1978 року. Посаду головного художнього керівника з оформлення вітрин та відповідального за тематику і колористику

відомих аксесуарів Hermès Л. Меншарі посідала до 2013 р., а в 2014 р. вона передала естафету своєму наступнику Антуану Платто.

В історії вітриністики ХХ – початку ХХІ століття вітрини Л. Меншарі були і залишаються унікальними зразками, що ґрунтуються на концепті «відсутньої присутності «героя» експозиції» як особливого авторського підходу. Справа в тім, що дизайнерка ніколи не використовувала у вітринах манекени як експозиційне обладнання та елемент об'ємно-просторової композиції. Вона не вважала за потрібне виставляти «замінника» людини, щоб створити її образ. Для цього застосовувались зовсім інші прийоми, складні композиційно-планові та колористичні рішення, специфічне освітлення та маса різноманітних деталей, створюючи для глядачів враження, що «герой» колоритних інсталяцій щойно був тут або ось-ось з'явиться [16]. Як сформувався такий лейтмотив творчості Л. Меншарі?

Підґрунтям творчості будь-якого художника, насамперед, є його родинне коріння, вплив оточення та тих, у кого він навчався, особистостей, які вплинули на формування його світогляду та світовідчуття. У Л. Меншарі все це було настільки ж унікальним, як і її вітрини. Лейла народилася в Тунісі у 1927 році в сім'ї багатих землевласників, де батько-юрист і мати-секретар суду – одна з перших жінок, яка відмовилася носити чадру на початку ХХ століття, були прихильниками прогресу та особистісних свобод. З десяти років дівчинка була частою гостею подружжя інтелектуалів Вайолет і Джин Хенсон, захоплених археологією та історією, які покинули Європу після Першої світової війни, щоб мріяти під середземноморським сонцем. Їх затишний дім в розкішному садку з павичами відвідували відомі митці та світові зірки, зокрема, Жан Кокто та Серж Лифар. Дослухаючись до інтелектуальних розмов естетів, дівчина назавжди засвоїла, що найважливіші цінності – це краса і свобода, які визначили увесь її майбутній життєвий

шлях. Коли Вайолет і Джин померли на початку 1970-х років, їх будинок успадкувала Л. Меншарі, яку вони вважали своєю прийомною донькою. Відтоді вона постійна навідувалась туди, відпочивала в саду та надихалася зустрічами з тими, хто поділяє її цінності, зокрема, з дизайнером Аззедіном Алайя та князем Монако Альбертом.

Безтурботне життя в достатку серед екзотичної природи надихало і формувало цікавість дівчини до незвичайних красивих речей, пристрасть до найдрібніших деталей і витончених східних мотивів. Художню освіту вона спочатку отримала в Інституті витончених мистецтв у рідній країні, а вже потім продовжила навчання в Національній вищій школі витончених мистецтв у Парижі, де була ученицею Шапелена-Міді [17; 18]. Саме в той час Лейла познайомилася зі своїм співвітчизником – дизайнером одягу Аззедіном Алайя, який зумів зачарувати її світом моди. Завдяки йому Л. Меншарі віднаходить для себе в індустрії моди безліч чарівних моментів і унікальних особистостей.

Відразу по закінченню навчання Лейла отримує запрошення на роботу до вже відомого паризького дизайнера Гі Ляроша. Втім, не як художниця, а як модель – елегантна, витончена, граційна красуня яскравої зовнішності з розвиненим художнім смаком та інтелектом. Працюючи моделлю вона продовжує займатися живописом, цікавиться сценографією та опановує декоративне мистецтво. І саме це приводить її в 1961 р. у пошуку творчої праці в Hermès, де вона знайомиться з вже досить відомою декораторкою вітрин Енні Бумель. Як наставниця, легенда декору і промислового дизайну Енні Бумель створювала вітрини, які транслювали атмосферу месопотамського храму, циркової естетики і настроїв полотен С. Далі (рис. 1). Вона не рекламувала і не «продавала» у своїх вітринах продукти Hermès, але створювала атмосферні сюжетно-тематичні композиції, на які парижани приходили подивитися. Як

згадувала Л. Меншарі, на співбесіді Е. Бумель попросила її намалювати власні мрії, та вражена малюнком відразу взяла на роботу. Мрійниця, фантазерка і вічний шукач пригод художниця органічно вписалася в команду бренду та розпочала роботу на посаді ілюстратора. В 1978 р. Жан-Луї Ерме – президент Торгового дому Hermès особисто призначив Л. Меншарі головним стилістом і декоратором вітрин провідного магазину Hermès на Фобур-Сент-Оноре 24. Вона не просто замінила свою наставницю, але й очолила Комітет кольорів на шовку, який безпосередньо займався колірною палітрою знаменитих хусток Hermès. [7]. Незважаючи на те, що французький будинок класу люкс, заснований ще у 1837 р., давно використовував глибокі закриті вітрини як «картини», дизайн Л. Меншарі вивів їх на новий рівень, водночас впроваджуючи візуальну маркетингову стратегію Hermès (рис. 2).

Власний стиль Л. Меншарі випрацьовувала поступово, поєднуючи улюблені східні мотиви, екзотичні кольорово-фактурні поєднання, фантазії та любов до деталей і матеріалів у надзвичайно складних, багатопланових композиціях, в оригінальних перспективних скороченнях, які додавали їм глибини. Її інсталяції ніби сни, гра уяви, ілюстрації до східних казок, спогадів з дитинства, ліричні оповіді про подорожі та пригоди. Обираючи що року ключову тематику вітрин разом з керівництвом Hermès, вона ніби створювала захопливу історію, в якій обов'язково простежувалися цінності модного дому та його ДНК [17]. Наприклад, наприкінці 2008 р. Л. Меншарі відкривала свій 124 дизайн вітрин Hermès на тему «Індійські фантазії» (рис. 3) [16]. У 2006 р. це було «повітря Парижу», у 2007 р. – «приєднайся до танцю». А ще були «Річка», «Африка», «Галактика» й багато ін. грандіозних, ніби театральних декорацій, вітрин, в яких, здавалося, ось-ось розпочнеться дійство [21].



**Рис. 1.** Вітрини флагманського бутіка Hermès, оформлені Е. Бумель. 1961 та 1967 роки.  
Фото з сайту [22]



**Рис. 2.** Вітрини флагманського бутіка Hermès, оформлені Л. Меншарі.  
Фото з сайту [15; 20]



**Рис. 3.** Вітрини флагманського бутіка Hermès, оформлені Л. Меншарі.  
Фото з сайту [20]



Рис. 4. Фото вітрин Л. Меншарі різних років з сайту [20]

Візуальні концепції декоратора вітрин у Парижі завжди очікували з нетерпінням як подію, і в індустрії моди, і у мистецьких колах [14].

Вони захоплювали та дивували, привносили екзотику та яскраві враження в буденне життя парижан ніби з незвіданого, унікального та фантастичного всесвіту чотири рази на рік. Усього Л. Меншарі розробила і втілила в життя 137 вітринних інсталяцій. Останні вже у віці 86 років у 2013 році. Художниця відзначала, що у своїх роботах вона завжди була «справжньою» і «відвертою», використовувала виключно ті предмети, які були зрозумілими звичайним людям, з одного боку, та мали власну історію, з іншого. Виставлені у складних вітринних композиціях такі предмети допомагали перехожим «знайти себе», розкрити власні почуття. Такий авторський

підхід до власної творчості проаналізувала авторка книги «Leïla Menchari, la Reine Mage» («Чарівниця Лейла Меншарі») видавництва Actes Sud Мішель Газьє [7; 17]. Зокрема, вона відзначає, що дизайнерка вважала себе людиною світу, багато подорожувала у пошуках натхнення та нових ідей, але її ставлення до рідного Тунісу та східних культур завжди відчутне в її роботах. Особливо воно відчувається у використаних матеріалах: шовках, шкірі, східних солодощах, у візерунках.

Важливо, що виставлені у вітринах дизайнерські речі Л. Меншарі ніколи не виставляли на продаж, оскільки їх від початку вважали унікальними творами мистецтва. Речі, які майстри Hermès виготовляли для експозицій у вітринах, ніколи не були продані (рис. 3). Сама ж Л. Меншарі усвідомлювала, що з Hermès

Workshops для неї можливо все – задоволення та запаморочення, реальність, що досягає рівня мрії, та магія, що збувається: «Під час розробки сцени має бути якась таємниця. Адже Містерії – це трамплін мрій. Таємниця – це запрошення заповнити прогалини своєю уявою», – казала вона [15].

Л. Меншарі вітала колаборації з різними митцями, наприклад: Крістіану Ренонсія належала скульптура коня – жовтий Пегас, що піднімається дибки; Бенуа Люїк – скульптура плакучої верби та обличчя Арчімбальдо з раковин. Кожну вітрину вона проектувала як маленьку театральну сцену, де кожна річ відігравала свою роль. Концептуальні підходи дизайнерки розкрив Мішель Турньє у своїй книзі «Les Vitrites d'Hermès» («Вітрини Hermès»), яка вийшла в 1999 році. Він вказує, що декоратор Hermès вважала себе «ірраціональним елементом» компанії, який ненавидить банальність, ніколи не стримує своєї уяви, але вміє триматися на землі як рідкісний талант [13].

У книзі згадується, що Л. Меншарі колекціонувала бедуїнські шарфи і завжди шукала певний кольоровий відтінок, що її надихає. Її мистецтво, як пише автор, полягає в особливому естетичному баченні та відчутті кольору і фактур. Надихаючись подорожами на Близький і Далекий Схід, вона створила для Hermès єгипетські археологічні пам'ятки з піском і статуями, що розсипаються. Втім, вона також створила знакові сцени Парижу з пам'ятниками, виготовленими з органзи. І це далеко не всі з її фантазій (рис. 4).

Як творча особистість, Л. Меншарі стала також героєм документального фільму французького режисера Жозе Даяна. Він показав її як експерта у створенні мізансцен, де надважливим є демонстрація того, що Hermès – це окремий світ. І цей світ мрійливих фантазій та вигаданих історій, зафіксованих у витончених картинах

зимових білих лісів та у міражах, наповнених Медузами з класичної давнини, не просто має особливу естетику, але є мистецтвом, що здатне приносити задоволення та формувати культурні зразки.

**Висновки.** Підсумовуючи, можна сказати, що творчість Л. Меншарі у вітриністиці, яка охопила пів століття, вирізняє яскравий авторський стиль. Його ключовими характеристиками є: створення складних багатопланових тематично-сюжетних композицій, які реалізуються, насамперед, без використання манекенів як експозиційного обладнання; є закритими вітринами з чітко сконструйованими перспективними скороченнями, що надають їм глибини, простору та масштабів; поєднання в цих композиціях автентичних зразків народної творчості з ексклюзивними дизайн-продуктами бренду Hermès, що утворювало складний синтез різнофактурних, багато декорованих елементів, візерунків, деталей, поєднаних на концептуально-образному рівні; складність та колоритність вітринних інсталяцій в цілому, де утворювалася складна поліфонія кольорів і кольорових відтінків, яка посилювалася спеціально продуманим освітленням. Вітрини Л. Меншарі однаково цікаві та «картинні» з різних точок огляду. А акценти на окремих складових їх композиції вибудовані так, що глядач постійно відкриває для себе усе нові й нові подробиці представленої дизайнеркою історії. Власне, окреслені характеристики та нарративність вітрин Л. Меншарі дозволяють визначати їх як мистецькі твори – тобто унікальні, високохудожні зразки, естетика яких втілює унікальний авторський стиль обдарованого митця.

Оскільки вітринні інсталяції Л. Меншарі детально описані та візуально зафіксовані у відео та фото матеріалах, є можливість їх подальшого детального аналізу та вивчення з метою опанування дизайну вітрин як мистецтва.

**Література:**

1. Бойлен А. Л. Візуальна культура. Пер. з англ. Г. Лелів. Київ: ArtHuss, 2021. 208 с.
2. Лагода О. Візуальний мерчандайзинг (вітриністика) як форма художньої репрезентації костюма. *Теорія та практика дизайну: зб. наук. пр.* 2013. Вип. 4. С. 96–104.
3. Лагода О. Вітриністика як сучасна форма художньої репрезентації в індустрії моди. *Вісник ХДАДМ.* 2013. Вип. № 3. С. 89–93.
4. Лю П., Лагода О. Сучасні тенденції в дизайні вітрин: засоби і прийоми наповнення, специфіка експозиційного обладнання. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2021. Вип. 35. Том 2. С. 68–73.
5. Diamond J., Diamond E. *Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design.* Prentice Hall, 2004. 362 p.
6. Diamond E. *Contemporary Visual Merchandising.* Prentice Hall PTR, 1999. 248 p.
7. Gazier M. Leïla Menchari: The Queen of Enchantment. *Actes Sud.* 2017. 432 p. ISBN: 2330084153, 9782330084158.
8. Liu P., Lahoda O. Shop windows display mannequins in the context of modern design development and visual communication. *TRAMES.* 2022. 26(76/71). 3. 273–292. DOI: <https://doi.org/10.3176/tr.2022.3.02>.
9. Visual merchandising 4 VM+Sd Magazine. STMedia Group. 2005. 175 p.
10. Warren K. *Design paradigms: a sourcebook for creative visualization.* New York: Wiley, 2000. 294 p.
11. Ware C. *Information. Visualization: Perception for Design.* New-York, Oxford: Morgan Kaufmann Publishers by Elsevier Inc, 2004. 513 p.
12. Ware C. *Visual, Thinking for Design.* New-York: Oxford, Morgan Kaufmann Publishers by Elsevier Inc, 2008. 198 p.
13. Exhibition: French Leather Goods House Hermès's Tribute to Window Designer Leïla Menchari. URL: <https://thisisglamorous.com/2017/11/exhibition-french-leather-goods-house-hermes-tribute-to-window-designer-leila-menchari.html/#section0> (Last accessed: 02.12.2022).
14. Hermès green spring windows displays, Paris. URL: <http://retaildesignblog.net/2012/03/13/hermes-green-spring-windows-displays-paris/> (Last accessed: 02.12.2022).
15. Isaac-Goize I. A New Exhibition from Hermès Salutes the Artist Behind Those Iconic Windows. URL: <https://www.vogue.com/article/hermes-leila-menchari-grand-palais-windows-exhibition/amp?epik=dj0yJnU9cm1URnZ0RGx4WlBVMXlxRzltOEZCMWpxWS1ocUdIZXEmcD0wJm49bFJHWE10ZjFjVkJZFcXdJNmphZFpIUSZ0PUFBQUFBR1BITINn> (Last accessed: 11.10.2022).
16. La vitrine indienne d'Hermès. URL: <https://briec75.typepad.fr/soundtracktomylife/2008/12/la-vitrine-indi.html> (Last accessed: 02.12.2022).
17. Leïla Marie-Béatrice Baudet. Menchari, la décoratrice des vitrines Hermès. Rédigé le. URL: <https://briec75.typepad.fr/soundtracktomylife/2008/12/leila-menchari.html> (Last accessed: 10.11.2022).
18. Madeleine Luckel. Leïla Menchari, Longtime Creative Force at Hermès, Dies of Coronavirus: веб-сайт. URL: <https://www.architecturaldigest.com/story/leila-menchari-longtime-creative-force-at-hermes-dies-of-coronavirus?epik=dj0yJnU9NGoxODJ3MmhmSkjtjUGVMRWxJRVIIVFV2Rnejlqc1FpTUcncD0wJm49eEV6bnZSMnJtc2FjQmlyMFBIiN2V0USZ0PUFBQUFBR1BIUEh3> (Last accessed: 10.11.2022).
19. Sayfa A. Exhibitions & Events. Leïla Menchari: Masalsı Vitrinler: веб-сайт. URL: <https://www.rixosmagazine.com/tr/exhibitions-events/leila-menchari--masalsi-vitrinler-9156-3908> (Last accessed: 02.12.2022).
20. TRENDLEND. Leïla Menchari – behind Hermes Windows. URL: [https://trendland.com/leila-menchari-behind-hermes-windows/?utm\\_source=Trendland+List&utm\\_campaign=4591fde9e5-RSS\\_EMAIL\\_CAMPAIGN&utm\\_medium=email](https://trendland.com/leila-menchari-behind-hermes-windows/?utm_source=Trendland+List&utm_campaign=4591fde9e5-RSS_EMAIL_CAMPAIGN&utm_medium=email) (Last accessed: 02.12.2022).
21. Storefronts are a way to tell a story. URL: <https://interior.sredaobuchenia.ru/showcase> (Last accessed: 10.11.2022).
22. STYLEINSIDER. URL: <https://styleinsider.com.ua/2015/01/udivitelnyj-mir-fantazii-hudozhnika-oformitelya-vitrin-lejly-menshari/> (Last accessed: 02.12.2022).

**References:**

1. Boilen, A. L. (2021). *Vizualna kultura [Visual culture]*. Translation from English H. Leliv. Kyiv: ArtHuss [in Ukrainian].
2. Lahoda, O. (2013). *Vizualnyi merchandaizynh (vitrynistyka) yak forma khudozhnoi reprezentatsii kostiuma [Visual merchandising (window dressing) as a form of artistic representation of a costume]. Teoriia ta praktyka dyzainu: Zb. nauk. pr. V. 4. Pp. 96-104.* URL: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/Design/issue/view/310>. [in Ukrainian].

3. Lahoda, O. (2013). Vitrynistyka yak suchasna forma khudozhnoi reprezentatsii v industrii mody [Window display as a modern form of artistic representation in the fashion industry]. *Visnyk KhDADM*. № 3. P. 89–93. URL: <http://visnik.org.ua/view-uk/?y=2013&n=3> [in Ukrainian].
4. Liu, P., Lahoda, O. (2021). Suchasni tendentsii v dizaini vitryn: zasoby i pryomy napovnennia, spetsyfika ekspozytsiinoho obladnannia [Modern trends in the design of showcases: means and methods of filling, specifics of display equipment]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. V. 35. T. 2. P. 68–73. URL: <http://www.aphn-journal.in.ua/35-2-2021> [in Ukrainian].
5. Diamond, J., Diamond, E. (2004). *Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design*. Prentice Hall. 362 p. [in English].
6. Diamond, E. (1999). *Contemporary Visual Merchandising*. Prentice Hall PTR. 248 p. [in English].
7. Gazier, M. (2017). Leïla Menchari: The Queen of Enchantment. *Actes Sud*. 432 p. [in English].
8. Liu, P., Lahoda, O. (2022). Shop windows display mannequins in the context of modern design development and visual communication. *TRAMES*. 26(76/71). 3. 273–292. DOI: <https://doi.org/10.3176/tr.2022.3.02> [in English].
9. Visual merchandising 4 VM+Sd Magazine. STMedia Group, 2005. 175 p. [in English].
10. Warren, K. (2000). *Design paradigms: a sourcebook for creative visualization*. New York: Wiley. 294 p. [in English].
11. Ware, C. (2004). *Information. Visualization: Perception for Design*. New-York, Oxford: Morgan Kaufmann Publishers by Elsevier Inc. P. 513 [in English].
12. Ware, C. (2008). *Visual, Thinking for Design*. New-York: Oxford, Morgan Kaufmann Publishers by Elsevier Inc. P. 198 [in English].
13. Exhibition: French Leather Goods House Hermès's Tribute to Window Designer Leïla Menchari. URL: <https://thisisglamorous.com/2017/11/exhibition-french-leather-goods-house-hermes-tribute-to-window-designer-leila-menchari.html/#section0> (Last accessed: 02.12.2022) [in English].
14. Hermès green spring windows displays, Paris. URL: <http://retaildesignblog.net/2012/03/13/hermes-green-spring-windows-displays-paris/> (Last accessed: 02.12.2022) [in English].
15. Isaac-Goize, I. A New Exhibition from Hermès Salutes the Artist Behind Those Iconic Windows. URL: <https://www.vogue.com/article/hermes-leila-menchari-grand-palais-windows-exhibition/?epik=dj0yJnU9cm1URnZ0RGx4WIBVMXlxRzltOEZCZWpxWS1ocUdlZXEmcD0wJm49bFJHWE10ZjFjVkJzFjXjNmphZFpIUSZ0PUFBQUFBR1BITINn> (Last accessed: 11.10.2022) [in English].
16. La vitrine indienne d'Hermès. URL: <https://brieuc75.typepad.fr/soundtracktomylife/2008/12/la-vitrine-indi.html> (Last accessed: 02.12.2022) [in English].
17. Leïla Marie-Béatrice Baudet. Menchari, la décoratrice des vitrines Hermès. Rédigé le. URL: <https://brieuc75.typepad.fr/soundtracktomylife/2008/12/leila-menchari.html> (Last accessed: 10.11.2022) [in English].
18. Madeleine Luckel. Leïla Menchari, Longtime Creative Force at Hermès, Dies of Coronavirus: веб-сайт. URL: <https://www.architecturaldigest.com/story/leila-menchari-longtime-creative-force-at-hermes-dies-of-coronavirus?epik=dj0yJnU9NGoxODJ3MmhMSktjUGVMRWxJRVIIV2Rnejlqc1FpTUcmcD0wJm49eEV6bnZSMnJtc2FjQmlyMFBiN2V0USZ0PUFBQUFBR1BIUEh3> (Last accessed: 10.11.2022) [in English].
19. Sayfa, A. Exhibitions & Events. Leïla Menchari: Masalsı Vitrinler: веб-сайт. URL: <https://www.rixosmagazine.com/tr/exhibitions-events/leila-menchari--masalsı-vitrinler-9156-3908> (Last accessed: 02.12.2022) [in English].
20. TRENDLEND. Leïla Menchari – behind Hermes Windows. URL: [https://trendland.com/leila-menchari-behind-hermes-windows/?utm\\_source=Trendland+List&utm\\_campaign=4591fde9e5-RSS\\_EMAIL\\_CAMPAIGN&utm\\_medium=email](https://trendland.com/leila-menchari-behind-hermes-windows/?utm_source=Trendland+List&utm_campaign=4591fde9e5-RSS_EMAIL_CAMPAIGN&utm_medium=email) (Last accessed: 02.12.2022) [in English].
21. Storefronts are a way to tell a story. URL: <https://interior.sredaobuchenia.ru/showcase> (Last accessed: 10.11.2022) [in English].
22. STYLEINSIDER. URL: <https://styleinsider.com.ua/2015/01/udivitelnyj-mir-fantazii-hudozhnika-oformitelya-vitrin-lejly-menshari/> (Last accessed: 02.12.2022) [in English].

**WINDOW DESIGN BY LEILA MENSHARY FOR HERMÈS**

LIU P.

*Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine*

**The purpose** of the research is to analyze the background and history of the formation of the author's style of Leyla Menshari, the leading Hermès decorator artist in the design of the brand's showcases, to explore the themes, methods and means of creating showcase installations that distinguish the brand from many others.

**Methodology** is determined by a comprehensive study of the window display of a certain brand and includes: methods of analysis, synthesis, image-stylistic and structural-system analysis of exclusive author's samples, historical and comparative methods.

**Results.** The degree of study of the topic in the scientific and professional literature of leading domestic and foreign authors is determined; analyzed the sources that outline the historical development of window displays of the French fashion house Hermès during the second half of the 20th and the beginning of the 21st centuries. The main approaches to the design of the brand's showcases that have developed historically are indicated, the key themes of the expositions, typical and innovative approaches in their design, differences and peculiarities are outlined. The characteristic features of L. Menshari's individual creativity and its significance for the art of window displays in the world are studied.

**The scientific novelty** of the study consists in a comprehensive consideration of the "art of shop windows", the works of which nowadays attract more and more attention and are of great importance in the development of modern visual culture, covering the meaningful and material aspects of the design of shop windows as artifacts and works of art.

**The practical significance.** The materials of the article can be used in the educational process as unique examples of costume design representations in the training of fashion design specialists, as well as in the training of window dressers as specialized specialists in decorative and applied art and exhibition design, when writing scientific papers.

**Keywords:** *window dressing; window art; installations; author's style.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРА

**Лю Пейвей**, аспірант кафедри дизайну тканин та одягу, факультет дизайну середовища, Харківська державна академія дизайну і мистецтв ORCID 0000-0002-4098-7060, **e-mail:** l.peiwei2019@gmail.com

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2023.1.11](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.11)

**Цитування за ДСТУ:** Лю П. Дизайн вітрин Лейли Меншарі для HERMÈS. *Art and design*. 2023. № 1(21). С. 116–125.

**Citation APA:** Лю, П. (2023) Дизайн вітрин Лейли Меншарі для HERMÈS. *Art and design*. 2023. 1(21). 116–125.

УДК 7.012

ОВАКІМЯН Л. Ю., КРОТОВА Т. Ф.

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.12

**ХУДОЖНЬО-СИМВОЛІЧНІ ЗАСОБИ ВИРАЖЕННЯ ВЛАДИ І  
ВПЛИВУ В ОБРАЗАХ ВИДАТНИХ ПОСТАТЕЙ  
СТАРОДАВНЬОГО СВІТУ**

**Мета** дослідження – проаналізувати художньо-комунікаційні засоби костюма та предметно-просторового оточення представників правлячої верхівки стародавніх часів, які демонструють привілейований статус у суспільстві (на прикладі образів Клеопатри VII та Гая Юлія Цезаря).

**Методологія.** У роботі застосовано історичний, біографічний, аналітичний, порівняльний методи. Під час аналізу образів Клеопатри та Ю. Цезаря, у виявленні символічних характеристик костюма та предметних атрибутів застосовано іконографічний метод, а також методи формального та образно-стилістичного аналізу.

**Результати.** За допомогою творів образотворчого мистецтва та історичних джерел проаналізовано художньо-символічні засоби демонстрації влади і впливу через зовнішній образ відомих постатей стародавньої доби. Розглянуто такі складові у створенні образів, як костюм та предметно-просторове оточення. Висвітлено історичне підґрунтя, особливості релігійних та світоглядних уявлень, які допомагають виявити символічний зміст елементів вбрання та оточення.

**Наукова новизна.** На історичних прикладах досліджено зв'язок між людиною і костюмом в контексті візуальної комунікації; запропоновано вектор осмислення і систематизації історичного досвіду для вироблення підходів до розробки і застосування сучасних засобів візуальної комунікації через форму та символічний зміст в дизайні костюма.

**Практичне значущість.** Матеріали дослідження є основою для подальших розвідок щодо прояву образно-символічної функції костюма в образах представників привілейованого суспільства. Результати роботи можуть бути використані в лекційних курсах з дисциплін «Історія мистецтв і дизайну», «Художнє проектування костюма», а також у розробці візуальних складових образу публічної особистості.

**Ключові слова:** образ; символ; костюм; предметно-просторове оточення; візуальна комунікація; влада; вплив; стародавня доба.

**Вступ.** Костюм є виразником не лише зовнішніх ознак та індивідуальних характеристик людини, а й засобом впливу на цілі групи людей, отже, – може бути наділений рядом символів у вигляді форм, кольорів і оздоблення, що дозволяє розглядати його як об'єкт комунікації. Комунікаційну функцію костюма, його знаково-символічні аспекти активно використовують в соціумі, вони мали велике значення в житті окремих людей та окремих культурних спільнот. Дискурс щодо комунікації засобами костюма має місце в релігійних громадах, у політиці, літературі, мистецтві, тощо. Вагомим історичним пластом, що демонструє символічну природу костюма, є матеріальна культура

єгипетської та греко-римської цивілізацій. У межах дослідження, зосередженого на аналізі комунікаційних засобів одягу в різні історичні епохи, не аби який інтерес у вивченні символічних і візуальних кодів представляють вищеназвані культури. Задля їх виявлення необхідно зосередити увагу на тому, які цінності, чесноти та якості характеру особистості відображає одяг, створюючи при цьому потужний комунікаційний посыл для впізнаваності людини та досягнення її цілей у суспільстві.

**Аналіз попередніх досліджень.** Образи відомих людей привертають увагу багатьох дослідників, існує чимало наукових праць, які розкривають різні аспекти даної теми. У своєму дослідженні «Символічне

використання одягу в греко-римській літературі та Євангелії від Луки: зображення ідентичності персонажу через одяг» німецький дослідник К. Айерс зазначає, що здатність одягу передавати символічне значення через його зображення є реальністю, яку широко розуміли та використовували в греко-римському світі. У тому світі одяг повідомляв про характер, цінності, статус і функцію в суспільстві тієї чи іншої людини, що мала значення в суспільстві. Те, що можна сказати про персонажа, також можна сказати за допомогою короткого, але яскравого опису його одягу, і одяг може функціонувати як важлива лінза, через яку аудиторія повинна дивитися на цю людину [10].

У праці «Грецьке та римське вбрання» авторів Л. Клеланд, Г. Девіса, Л. Левеллін-Джонса представлено збірник різновидів костюма, зачісок та аксесуарів з характеристиками способів обробки, тканин, драпіровок і кольорів [11]. Всі ці засоби формували довершений класичний образ у складній системі соціальних значень тогочасного суспільства. Автор розкриває значення терміну «відповідний одяг»: римські еліти мали чітке уявлення про те, що доречно і правильно носити в конкретних випадках. Одяг, прийнятний в одній ситуації (наприклад, костюм для неформальних обідів) не був доречним в інших ситуаціях, наприклад, для ведення офіційних справ на форумі чи в судах, де потрібно було носити тогу.

Увагу знаковим відмінностям в костюмі єгиптян, греків і римлян приділяє Т. Ніколаєва у своїй книзі «Тектоніка формування костюма» [6]. У розвитку самостійного проєктного мислення, творчих здібностей та креативності ідей дизайнера, на думку авторів Т. Ніколаєвої, І. Давиденко, А. Баранової, Т. Кротової, є необхідним вивчення історично-культурної спадщини, і на цій основі – використання сучасних проєктних технологій та інноваційних засобів вирішення дослідницьких завдань

[7, с. 127]. Важливе значення історичної спадщини в опануванні проєктними методиками підкреслюють К. Пашкевич, М. Колосніченко, Н. Чупріна та ін. [2; 3; 9]. У контексті проєктних практик костюм тих чи інших історичних періодів розглядається і застосовується як джерело розробки нових моделей одягу.

Моду як один із видів невербальної комунікації розглядає В. Лавошник. Автор стверджує, що вестиментарний код включає особливості подвійного контексту інтерпретації як того, хто передає інформацію, так і того, хто її отримує. Погоджуємося з дослідником в тому, що передача інформації була б неможливою, якби учасники комунікації не володіли спільним фондом лексичних та синтаксичних знань, який дозволяє декодувати вбрання один одного. Таким чином, той чи інший елемент одягу може бути інтерпретований лише завдяки системі одягу, прийнятій у суспільстві [4, с. 40]. Значення кольору як комунікативно-символічної складової костюму за його асоціативно-емоційним змістом висвітлено у праці А. Лифар-Чавченко. Авторка зазначає: «Як комунікативна складова костюму, колір і/або колірні поєднання здатні викликати колірні асоціації, які пов'язані більшою мірою, залежать від расової та етнічної приналежності, від культурних традицій, роду діяльності та від індивідуальних особливостей характеру окремої людини. Колірні асоціації залежать також і від об'єктивних властивостей кольору, наприклад, від насиченості кольору залежить характер реакції людини на відповідний колір» [5, с. 120].

Проаналізувавши праці зарубіжних і українських вчених можна стверджувати, що у переважній більшості з них розкрито проєктні можливості в костюмі із застосуванням спадщини античних часів, або охарактеризовано костюм у контексті розвитку відповідної історичної доби. Комунікаційні можливості костюма, способи

застосування тих чи інших знакових символічних елементів потребують окремого системного дослідження.

**Постановка завдання.** Завданням роботи є: проаналізувати знаково-символічні особливості костюма і предметного оточення, що використовували з метою створення образу влади і впливу на прикладі зображень відомих особистостей стародавньої доби.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Однією з найвідоміших особистостей давньоєгипетської цивілізації є цариця Єгипту з династії Птолемеїв, остання з царських правителів Стародавнього Єгипту, правління якої тривало 21 рік (51–48 до н. е. і 47–30 до н. е.), – Клеопатра. Історія Клеопатри VII (69–30 рр. до н. е.) знайшла відображення не лише у сфері історичної науки, але й в поезії, образотворчому та театральному мистецтві, кінематографі. У різних історичних джерелах особистість Клеопатри розглядається з різних аспектів. За словами грецького історика Плутарха у книзі «Життя Антонія», на момент смерті їй було тридцять вісім років; з них вона правила як цариця протягом двадцяти двох років і була партнеркою римського імператора Марка Антонія протягом чотирнадцяти [15]. Автор вказує, що Клеопатра була єдиною жінкою в історії стародавнього світу, яка правила незалежно (не успадкувавши владу через мертвого чоловіка), і намагалася врятувати своє царство від римської «військової машини», яка на нього постійно зазіхала.

Відомо, що Клеопатра була членом довготривалої династії Птолемеїв, різні історичні дослідження дають уявлення про те, звідки походили її предки: майже всі вони належали до царства македонських греків. Окрім грецького походження, Птолемеї також були греками в культурному відношенні. Грецька мова була єдиною мовою, якою говорили більшість Птолемеїв, і хоча вони зображували себе фараонами

для своїх єгипетських підданих, вони шанували своє грецьке коріння. Вони карбували монети в грецькому стилі, спонсорували грецьких інтелектуалів, давали своїм нащадкам грецькі імена, замовляли портрети з використанням грецької іконографії та відстоювали свою легітимність зв'язком з Олександром Македонським [12]. Клеопатра була єдиним членом своєї родини, яка навчилася говорити єгипетською мовою; тим не менше, збережені документи показують, що вона вела майже всі офіційні справи грецькою мовою.

Зображення Клеопатри демонструють широке іконографічне розмаїття, різні джерела історії – скульптура, живопис, свідчення науковців, надають можливість зібрати та проаналізувати основні риси і деталі зовнішнього образу, завдяки яким Клеопатра комікувала силу, владу, божественний статус. Скульптурний бюст Клеопатри авторства Х. Луїса виконано в давньогрецькому класичному стилі (рис. 1). В багатьох біографічних дослідженнях зазначається, що Клеопатра в основному була вбрана у грецькій манері, мала грецькі риси обличчя і світлу шкіру, і у своїй саморепрезентації прагнула показати себе як богиню. Монета з її зображенням в профіль показує її з мужніми рисами обличчя та великим гачкуватим носом (рис. 2); історик Плутарх стверджує, що вона навмисно наказувала зображати себе з чоловічими рисами, аби продемонструвати силу. У той же час він зазначав, що краса Клеопатри була незрівнянною, що вона мала солодкий голос і непереборну чарівність [15].

Англійський художник, представник руху прерафаелітів Д. Уотерхаус (1849–1917) зображує Клеопатру як жінку величезної сили та інтелекту (рис. 3). Це демонструє, перш за все, її поза – одна рука владно зігнута до боку тулуба, інша – лежить на статуї лева, що стоїть поруч. У Єгипті у вигляді левиці зображали богиню

покарання, війни і палючого Сонця Сехмет. Ознакою величезної внутрішньої сили, енергії та зосередженості є погляд Клеопатри, спрямований вперед з-під лоба з нахиленою вниз головою. Одяг на грецький манер доповнюється золотими поясом і царським головним убором жінок і богинь, очевидно видозміненим у версії художника, однак все ж містить голову кобри, яка асоціюється з богинею Уаджит, що була покровителькою Нижнього Єгипту.

На задньому плані художник розташував ще один важливий атрибут – зображення богині охоронниці фараонів та їхньої влади – Нехбет. Цю богиню зображували у вигляді птаха – шуліки (або грифа), що тримає кільце Шен у своїх пазах. Кільце Шен часто зустрічається у бога Гора, що уособлював ранкове сонце та слугував одним із символів влади фараона (його символічно зображали у вигляді сокола чи яструба) та бога часу Хеха (у вигляді чоловіка з головою жаби). Саме слово «шен» у стародавньому Єгипті означало «оточення», а кільце Шен позначало нескінченність, що розуміється як вічність, доки існує час [16, с. 88]. У своїй модифікованій подовженій формі кільце Шен перетворилося на картуш, який закривав і захищав назавжди ім'я фараона. Отже, поза, погляд, одяг, головний убір та атрибути оточення у сукупності розкривають образ жінки, яка має великий авторитет і силу. В житті Клеопатри, як в приватному, так і політичному, важливе значення має постать Гая Юлія Цезаря. Він є, безперечно, також однією з найвідоміших історичних постатей. Його військові кампанії розширили кордони Риму за річку Рейн і через Ла-Манш до південних земель Британських островів.

Ю. Цезар (100 р. до н. е. – 44 р. до н. е.) народжений у привілейованій патриціанській родині. Після смерті консула Луція Корнелія Сулли в 78 р. до н. е. він повернувся до Риму і, намагаючись кинути

виклик авторитету аристократичного сенату, який тоді керував римською політикою, став адвокатом та здобув славу завдяки своїм особистим якостям і ораторському мистецтву. Зрештою його обрали на посаду військового трибуна, яка дала йому повноваження командування частиною римської армії і шлях до сенаторської кар'єри. Він швидко став губернатором південно-східної Іспанії, а до 60 р. до н. е. був обраний консулом Риму, що було високою політичною посадою [8]. Цезар був політиком, військовим і письменником, який значно змінив республіканську державу Рим до революції в політичній системі та заснування імперії, підготувавши шлях для свого прийомного сина, Октавіана. Образ Ю. Цезаря можемо бачити у скульптурному портреті (рис. 4). Обличчя диктатора демонструє характерні риси рішучості та внутрішньої сили завдяки підкресленим вилицям і підборіддю, масивному носу. Цей портретний бюст, ймовірно, був створений приблизно між 30-20 рр. до н. е.; очевидно, що у передаванні індивідуальних рис скульптор надихався портретними бюстами елліністичних правителів та іншими реалістичними творами, які відтворюють обличчя Ю. Цезаря [14]. Голене обличчя і коротка зачіска – важливі ознаки статусу для римського вищого суспільства. Чоловіча стрижка «Цезарь» отримала назву в честь легендарного полководця і існує в різних модифікаціях і по сьогоднішній день.

Владний образ Ю. Цезаря зобразив французький художник Л. Ройєр на живописному полотні «Верцингеторикс перед Цезарем» (рис. 5). В основу картини покладено історичний епізод після битви біля галльського міста-фортеці Алезії (провінція римської республіки, територія теперішньої Франції) між римською армією під командуванням Гая Юлія Цезаря і галльською армією під командуванням Верцингеторикса, яка відбулася у вересні 52 року до н. е.



**Рис. 1.** Х. Луїс. Бюст Клеопатри. Altes Museum, м. Берлін, Німеччина



**Рис. 3.** Д. Уотерхаус. Клеопатра. Полотно, олія. 1888. Приватне зібрання



**Рис. 2.** Монета із зображенням профілю Клеопатри. 37–33 г. до н.е. Altes Museum, м. Берлін, Німеччина



**Рис. 4.** Скульптурний портрет Ю. Цезаря. Переданий В. Пачетті у 1804 р. в музей К'ярамонті, м. Ватикан, Рим



**Рис. 5.** Л. Ройєр. Верцингеторикс перед Цезарем. 1899. Музей Крозатьє, м. Ле-Пюї-ан-Веле, Франція

Битва завершилася поразкою галльських військ і взяттям фортеці військом Ю. Цезаря. Переможений військовий зображений у профіль, на коні, – чим художник звеличує шляхетність переможеного та жертвність галльського героя [17]. Переможець – на возведенні, в оточенні свити і охорони. Домінування головного персонажу картини підкреслено насиченим червоно-пурпурним кольором тоги та лавровим вінком.

Лаврове дерево нерозривно пов'язане з давньогрецькою міфологією, а саме – з образом Аполлона. Лавровий вінок або

тріумфальний символ лавра у стародавній Греції призначатися для переможців у спортивних змаганнях, у стародавніх римлян – для героїв, які відзначилися у військових кампаніях. Спочатку його робили з листя лавра, а в період пізньої римської Республіки – із золота. У римлян лавр став символом миру, який здобувають після військових перемог. Ю. Цезар одягав цей атрибут тріумфу на всі урочисті заходи. Наявність лаврового вінка на голові означала, окрім статусу переможця і те, що Цезар не хотів, щоб хтось бачив залісину на його голові [13].

Тога в гардеробі римлян була основним предметом одягу і символом римського громадянства. В епоху Римської імперії її використання було здебільшого пов'язане з церемоніальною функцією. У дослідженні давньоримських інститутів верховної влади Я. Алешкевич зазначає: «Сенатори мали й зовнішні ознаки. Вони носили тогу з пурпуровою каймою (тогу-претексту), золоту печатку і спеціальне взуття, яке виготовлялося або з червоної, або з чорної шкіри й прикрашалось металевою пряжкою» [1, с. 73].

Тога була дорогим вбранням, символом статусу та багатства, зазвичай виготовлялася з білої вовни і часто була білого кольору без декору. Імператори та високопосадовці носили декоровані або пурпурні тоги, вони мали різний об'єм, і цей критерій змінювався залежно від рангу та статусу носія [18]. К. Ауерс також розглядав значення кольорів і виділяв два значущі кольори в стародавньому Римі – білий і пурпурний. Білий колір позначали латинським словом «albus», але чистого відтінку білого можна досягти за допомогою методів відбілювання. Коли політик хотів підкреслити чистоту намірів, він одягав сліпуче білосніжну тогу. Надзвичайно дорогим і престижним був тирійський пурпур, цей колір зазвичай виготовляли з молюсків. Спочатку він символізував багатство і статус, а пізніше став символом самого імператора, зокрема, за часів Нерона було заборонено носити пурпур всім, крім нього самого [10]. Отже, в результаті аналізу творів образотворчого мистецтва, які характеризують способи демонстрування впливовості відомих постатей стародавньої доби можна стверджувати, що їх костюм та предметне оточення складається з відповідної системи символів у вигляді форм, кольорів, зображень божественних істот тощо. Костюм і предметні атрибути мають зв'язок з особистістю, яка завдяки асоціативному

ланцюгу закріплюється в людській уяві як носій влади і сили.

**Висновки.** У статті проаналізовано художньо-символічне значення костюма та предметного оточення, спрямованого на повідомлення про походження, характер діяльності та суспільне становище носія. Для проведення аналізу обрано твори образотворчого мистецтва, які розкривають різні способи візуальної комунікації через зовнішні образи. Вони включають інформаційні повідомлення, виражені в процесах суспільно-політичного життя через живописні образи і в персональних портретах. За допомогою образно-стилістичного та іконографічного аналізу виявлено особливості створення образів з рисами влади, сили і впливу. В образах єгипетської цариці Клеопатри такими комунікаційними засобами є: положення постаті в просторі (поза тіла і вираз погляду), елементи костюма (царський головний убір з коброю богині Уаджит), предметні атрибути (статуя левиці – богиня покарання, війни і палючого Сонця, зображення богині охоронниці фараонів та їхньої влади – Нехбет, яка тримає кільце Шен, що символізувало вічність). В образах давньоримського державного і політичного діяча Ю. Цезаря характеру сили і влади досягнуто такими комунікаційними засобами, як: положення постаті в просторі (поза тіла і риси обличчя; домінування в просторі – розміщення на возведенні), костюм (тога об'ємної форми червоно-пурпурного кольору; головний убір та атрибут тріумфу – лавровий вінок).

Виявлені візуальні елементи в образах та проаналізовані історичні джерела дозволяють мати уявлення про способи зовнішньої комунікації задля утвердження авторитету у суспільстві стародавнього світу. Подальше дослідження передбачає аналіз образів відомих постатей наступних історичних періодів з метою порівняння образно-символічних засобів демонстрації статусу та суспільної приналежності.

**Література:**

1. Алешкевич Я. А. Еволюція давньоримських інститутів верховної влади. *Науковий вісник Ужгородського університету: Серія: Історія*. Ред. кол.: М. М. Вегеш (гол. ред.), Д. Д. Данилюк, М. В. Олашин та ін. Ужгород: Видавництво УжНУ «Говерла», 2012. Вип. 28. С. 71–80.
2. Дизайн одягу в полікультурному просторі: монографія. Під наук. ред. М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова. Київ: КНУТД, 2020. 268 с.
3. Кротова Т. Ф. Канони античності й відродження як основа тектонічного строю класичного костюма. *Art and Design*. 2018. № 1. С. 83–94. DOI:10.30857/2617-0272.2018.1.8.
4. Лавошник В. С. Мода як один з видів невербальної комунікації (на матеріалі французької мови). *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія «Філологічні науки»*. Мовознавство. 2014. № 1. С. 39–44.
5. Лифар-Чавченко А. Колір як комунікативно-символічна складова костюму за його асоціативно-емоційним змістом. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2010. Вип. 21. С. 117–127.
6. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: навч. посібник. Київ: Арістей, 2011. 340 с.
7. Ніколаєва Т. В., Давиденко І. В., Баранова А. І., Кротова Т. Ф. Інновації практичної підготовки фахівців з дизайну одягу на основі дослідження формоутворення історичного костюма. *Art and Design*. 2019. № 3. С. 125–135. DOI:10.30857/2617-0272.2019.3.13.
8. Тищик Б. Й. Історія держави і права країн Стародавнього світу: навч. посібник. Львів: Світ, 2001. 384 с.
9. Чупріна Н. В. Система моди ХХ – початку ХХІ століття: проектні практики та чинники функціонування (європейський та український контексти): монографія. Київ: КНУТД, 2019. 475 с.
10. Ayers C. The Symbolic Use of Clothing in Greco-Roman Literature and the Gospel of Luke: The Portrayal of Character Identity through Clothing. URL: [https://www.academia.edu/40401060/The\\_Symbolic\\_Use\\_of\\_Clothing\\_in\\_Greco\\_Roman\\_Literature\\_and\\_the\\_Gospel\\_of\\_Luke\\_The\\_Portrayal\\_of\\_Character\\_Identity\\_through\\_Clothing](https://www.academia.edu/40401060/The_Symbolic_Use_of_Clothing_in_Greco_Roman_Literature_and_the_Gospel_of_Luke_The_Portrayal_of_Character_Identity_through_Clothing) (дата звернення 12.12.2022).
11. Cleland L., Davies G., Llewellyn-Jones L. Greek and Roman Dress A-Z. URL: [https://www.academia.edu/37618237/Greek\\_and\\_Roman\\_Dress\\_A\\_Z](https://www.academia.edu/37618237/Greek_and_Roman_Dress_A_Z) (дата звернення 14.12.2022).
12. Cleopatra: the egyptian queen: the entire life story. Kindle Edition, 2018. 90 p.
13. Coolidge O. Lives of Famous Romans. American Home School Publishin, 2007. 222 с.
14. Julius Caesar, 1804. Chiaramonti Museum, Vatican. URL: <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-profano/cesare-c-d--chiaromonti.html>.
15. Plutarch. Life of Antony. Edited by Christopher Brendan Reginald Pelling. Cambridge University Press, 1988. 356 с.
16. Rice M. Who's Who in Ancient Egypt. Routledge, 2002. 320 с.
17. Royer L. Vercingétorix devant César, 1899. URL: <https://www.musee.patrimoine.lepuyenvelay.fr/musee-crozatier/les-collections/les-incontournables/vercingetorix-royer/#> (дата звернення 18.12.2022).
18. The toga and the manner of wearing it. Roman Fashion history. URL: <https://world4.eu/the-toga/> (дата звернення 12.12.2022).

**References:**

1. Aleshkevych, Ya. A. (2012). Evoliutsiia davnorymskykh instytutiv verkhovnoi vldy. [Evolution of ancient Roman institutions of supreme power.] *Scientific bulletin of the Uzhhorod University: Series: History, Uzhhorod*. Iss. 28. P. 71–80 [in Ukrainian].
2. Kolosnichenko, M. V., et al. (2020). Dyzain odiahu v polikulturnomu prostori: monohrafiia [Clothing design in a multicultural space: monograph]. Edited by M. V. Kolosnichenko, K. L. Pashkevich, T. F. Krotova. Kyiv: KNUITD. 268 p. [in Ukrainian].
3. Krotova, T. F. (2018). Kanony antychnosti y vidrodzhennia yak osnova tektonichnoho stroiu klasychnoho kostiuma [The canons of antiquity and revival as the basis of the tectonic structure of the classical costume]. *Art and Design*. No. 1, P. 83–94. DOI:10.30857/2617-0272.2018.1.8 [in Ukrainian].
4. Lavoshnyk, V. S. (2014). Moda yak odyin z vydiv neverbalnoi komunikatsii [Fashion as one of the types of non-verbal communication] (based on the material of the French language). *Scientific*

*bulletin of I. Franko DDPU. Series "Philological Sciences". Linguistics. No. 1, P. 39–44 [in Ukrainian].*

5. Lyfar-Chavchenko, A. (2010). Kolir yak komunikatyvno-symvolichna skladova kostiumu za yoho asotsiatyvno-emotsiynym zmistom [Color as a communicative and symbolic component of a costume according to its associative and emotional content]. *Bulletin of the Lviv National Academy of Arts*. Vol. 21. P. 117–127 [in Ukrainian].

6. Nikolayeva, T. V. (2011). Tektonika formoutvorennia kostiuma [Tectonics of costume formation]: textbook. Kyiv, Aristei. 340 p. [in Ukrainian].

7. Nikolayeva, T. V., Davydenko, I. V., Baranova, A. I., Krotova, T. F. (2019). Innovatsii praktychnoi pidhotovky fakhivtsiv z dyzainu odiahu na osnovi doslidzhennia formoutvorennia istorychnoho kostiuma [Innovations in the practical training of clothing design specialists based on research into the formation of historical costumes]. *Art and Design*. No. 3. P. 125–135. DOI:10.30857/2617-0272.2019.3.13 [in Ukrainian].

8. Tyshchuk, B. Y. (2001). Istoriiia derzhavy i prava krain Starodavnoho svitu [History of the state and law of the countries of the ancient world]: textbook. Lviv: Svit. 384 p. [in Ukrainian].

9. Chuprina, N. V. (2019). Systema mody XX – pochatku XXI stolittia: proektni praktyky ta chynnyky funktsionuvannia (ievropeiskyi ta ukrainskyi konteksty) [The fashion system of the XX – early XXI centuries: design practices and factors of functioning (European and Ukrainian contexts)]: monograph. Kyiv: KNUTD. 475 p. [in Ukrainian].

10. Ayers, C. The Symbolic Use of Clothing in Greco-Roman Literature and the Gospel of Luke:

The Portrayal of Character Identity through Clothing. URL:

[https://www.academia.edu/40401060/The\\_Symbolic\\_Use\\_of\\_Clothing\\_in\\_Greco\\_Roman\\_Literature\\_and\\_the\\_Gospel\\_of\\_Luke\\_The\\_Portrayal\\_of\\_Character\\_Identity\\_through\\_Clothing](https://www.academia.edu/40401060/The_Symbolic_Use_of_Clothing_in_Greco_Roman_Literature_and_the_Gospel_of_Luke_The_Portrayal_of_Character_Identity_through_Clothing) (дата звернення 12.12.2022) [in English].

11. Cleland, L., Davies, G., Llewellyn-Jones, L. Greek and Roman Dress A-Z. URL: [https://www.academia.edu/37618237/Greek\\_and\\_Roman\\_Dress\\_A\\_Z](https://www.academia.edu/37618237/Greek_and_Roman_Dress_A_Z). (дата звернення 14.12.2022). [in English].

12. Cleopatra: the egyptian queen: the entire life story. Kindle Edition, 2018. 90 p. [in English].

13. Coolidge, O. (2007). Lives of Famous Romans. American Home School Publishin. 222 p. [in English].

14. Julius Caesar, 1804. Chiaramonti Museum, Vatican. URL: <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-profano/cesare-c-d--chiamonti.html> [in English].

15. Plutarch. Life of Antony. Edited by Christopher Brendan Reginald Pelling. Cambridge University Press, 1988. 356 p. [in English].

16. Rice, M. (2002). Who's Who in Ancient Egypt. Routledge, 320 p.

17. Royer, L. (1899). Vercingétorix devant César. URL: <https://www.musee.patrimoine.lepuyenvelay.fr/musee-crozatier/les-collections/les-incontournables/vercingetorix-royer/#> (дата звернення 18.12.2022) [in English].

18. The toga and the manner of wearing it. Roman Fashion history. URL: <https://world4.eu/the-toga/> (дата звернення 12.12.2022) [in English].

## ARTISTIC AND SYMBOLIC MEANS OF EXPRESSING POWER AND INFLUENCE IN IMAGES OF PROMINENT FIGURES OF THE ANCIENT WORLD

OVAKIMIAN L. Y., KROTOVA T. F.

*Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine*

**The purpose** of the research is to analyze the artistic and communicative means of costume and object-spatial environment of ruling classes of ancient times, who demonstrate a privileged status in society (using the example of the images of Cleopatra VII and Gaius Julius Caesar).

**Methodology.** The work uses historical, biographical, analytical, and comparative methods. During the analysis of the images of Cleopatra and J. Caesar, the iconographic method, as well as the methods of formal and image-stylistic analysis, have been used to identify the symbolic characteristics of the costume and subject attributes.

**Results.** With the help of works of fine art and historical sources, the artistic and symbolic means of demonstrating power and influence through the external image of famous figures of the ancient era have

been analyzed. Such image-creating components as costume and object-spatial environment have been considered. The historical background, and peculiarities of religious and worldviews, which help to reveal the symbolic meaning of the elements of clothing and environment, have been highlighted.

**Scientific novelty.** The relationship between a person and a costume in the context of visual communication has been explored using historical examples; a vector of understanding and systematization of historical experience has been proposed to elaborate approaches to the development and application of modern means of visual communication through the form and symbolic content in costume design.

**Practical significance.** The research materials are the basis for further investigations into the manifestation of the figurative and symbolic function of the costume in the images of the privileged society representatives. The results of the work can be used in lecture courses for the disciplines "History of Art and Design", and "Artistic Costume Design", as well as in the development of visual components of the image of a public figure.

**Keywords:** *image; symbol; costume; object-spatial environment; visual communication; power; influence; ancient times.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Овакімян Лаура Юріївна**, аспірантка, кафедра мистецтва та дизайну, факультет дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну; ORCID 0009-0009-5227-7638, **e-mail:** laura.arutyunova@gmail.com

**Кротова Тетяна Федорівна**, д-р мист., професор, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0003-2282-0029, Scopus 57221108035, **e-mail:** krotova\_t@ukr.net

**Цитування за ДСТУ:** Овакімян Л. Ю., Кротова Т. Ф. Художньо-символічні засоби вираження влади і впливу в образах видатних постатей Стародавнього світу. *Art and design*. 2023. № 1(21). С. 126–134.

**Citation APA:** Овакімян, Л. Ю., Кротова, Т. Ф. (2023) Художньо-символічні засоби вираження влади і впливу в образах видатних постатей Стародавнього світу. *Art and design*. 2023. 1(21). 126–134.

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2023.1.12](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.12)

УДК 76.012:655.3.  
066.11](477):75.  
071.1Лопухова

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.13

ОЛІЙНИК В. А.

ПВНЗ «Київський університет культури», Київ, Україна

## КНИЖКОВІ ІЛЮСТРАЦІЇ НАДІЇ ЛОПУХОВОЇ: АВТОРСЬКА ХУДОЖНЯ КОНЦЕПЦІЯ, ГРАФІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ

**Мета:** презентувати авторські особливості ілюстративного доробку Надії Лопухової (1928–2014) у контексті загальної графічної стилістики оформлення книжкових видань в Україні другої половини ХХ століття.

**Методологія** дослідження передбачає комплексний підхід і включає мистецтвознавчий аналіз візуальних джерел із залученням теоретичного, хронологічного, індуктивного, порівняльного та джерелознавчого методів.

**Результати.** Визначено художньо-образну специфіку ілюстративної графіки Надії Лопухової, реалізовану завдяки використанню різноманітних художніх технік, прийомів, засобів, а також внаслідок авторського переосмислення літературного матеріалу й образотворчого досвіду колег-попередників. Сформульовано основні положення особистої творчої парадигми мисткині, якою зумовлена її художня діяльність та співпраця з видавництвами України. З огляду на вищенаведене, обґрунтовано мистецький внесок художниці до розвитку українського дизайну книги та окреслено перспективні напрямки подальших досліджень у цій галузі.

**Наукова новизна.** Творчість Народної художниці України Надії Лопухової у цій статті розглядається вперше як художній феномен вітчизняного графічного мистецтва, що спричинив формування особливого ілюстративного простору і застосування широкого діапазону можливостей втілення проєктної ідеї у межах особистої візуальної парадигми одного майстра.

**Практична значущість.** Важливими висновками дослідження практичного значення є визначення та характеристика рис графічного стилю Надії Лопухової, який демонстрував художньо-образні трансформації впродовж всіх етапів творчої діяльності художниці, та аналітичні результати зіставлення зразків книжкової продукції різних років, оформленої ілюстраторкою. Матеріали дослідження мають прикладний характер і можуть використовуватися як у проєктних курсах з графічного дизайну, так і для змістовного наповнення лекційних курсів при висвітленні сучасних тенденцій української книжкової графіки.

**Ключові слова:** книжкова графіка; дизайн книги; мистецтво ілюстрації; художня техніка; графічний стиль; особиста візуальна парадигма.

**Вступ.** Народна художниця України (1998 рік) Надія Йосипівна Лопухова (1928–2014), талановитий графік та ілюстраторка, протягом усього власного творчого шляху велику увагу приділяла роботі над проєктами книжкових видань. Її оригінальні ілюстрації та художні макетні вирішення формують особливий арт-простір українського дизайну книги, позначений специфічними візуальними проявами і комунікативним потенціалом. При цьому, через брак відповідних наукових публікацій, постать мисткині на сьогодні є нерозкритою на тлі художніх досягнень вітчизняної книжкової справи, порівняно з іншими, більш відомими у цій царині, майстрами.

Хоча, як видно з доробку Н. Й. Лопухової, спадок художниці у жанрі книжкової графіки – яскраве явище в історії дизайну української книги і займає одну з провідних позицій в аспекті вивчення характерних художніх ознак мистецьких трансформацій другої половини ХХ століття. За книжковими виданнями, оформленими Надією Лопуховою, можна вивчати актуальні тенденції мистецтва ілюстрації та пріоритетні напрями розвитку книговидавничої галузі в Україні відповідного часу, а також сформулювати авторські художні принципи, що дасть змогу у повній мірі досягнути глибину творчої самобутності художниці.

**Аналіз попередніх досліджень.**

Наразі творчість київської художниці Надії Лопухової потребує ґрунтовного висвітлення у науковій літературі. Її ім'я побіжно згадується у кількох мистецтвознавчих публікаціях О. Ламонової [4–6], Н. Белічко [1] та інших авторів у контексті розгляду київської графічної школи та загальних питань розвитку української образотворчості, однак, дослідники не приділяли належної уваги аналізу книжкової графіки Надії Лопухової як цілісного явища, що у межах окремого авторського методу демонструє яскравий художній стиль та динамічні трансформації.

Головним відкриттям періоду розвитку книжкового мистецтва в Україні від середини ХХ століття було розуміння книги як синтетичного мистецького продукту [3; 4], що, безумовно, мотивувало безпосередніх учасників цього процесу до цікавих експериментів та нових візуально-естетичних відкриттів, і Н.Й. Лопухова активно долучилася до цього руху.

Найбільш важливим джерелом дослідження є альбом художниці, автором-упорядником якого стала Л. Дмитрова [9]. У виданні презентований творчий життєпис Надії Лопухової та художній огляд її знакових робіт – як станкової, так і книжкової графіки. Зокрема, серед книжкових проєктів представлено близько двадцяти, більшість з яких – книжки для дітей. У зв'язку з цим Л. Дмитрова наголосила, що «ім'я Надії Лопухової у багатьох пов'язується зі щирими, проникливими, яскравими ілюстраціями до дитячих творів» [9, с. 11]. Авторка альбому у хронологічному порядку коментує ілюстративні серії, акцентуючи їхні ефектні характеристики і обґрунтовуючи вибір художньої концепції. Проте, Л. Дмитрова не робить висновків щодо значення творчості Н.Й. Лопухової для становлення українського дизайну книги в цілому чи його київського сектору, залишаючи багато прогалин серед аналізу конкретних професійних

досягнень художниці з позиції її як графічного, так і дизайнерського потенціалу.

Корисним у контексті даної статті також виявилось інтерв'ю з доньками Надії Лопухової – Заслуженими художницями України Світланою та Наталею.

Крім того, серед інформаційних джерел дослідження можна відзначити деякі веб-ресурси: профілі колекціонерів, веб-сайти художніх музеїв та оглядові матеріали на електронних платформах, присвячені графіці Надії Лопухової.

**Постановка завдання.** Презентація авторських особливостей ілюстративного доробку Надії Лопухової у контексті загальної графічної стилістики оформлення книжкових видань є важливим завданням з огляду на все вищезазначене. Крім того, доцільно хронологічно окреслити етапи особистого творчого становлення та професійного зростання мисткині і схарактеризувати відповідні художні трансформації.

**Результати дослідження.** Активне формування творчої індивідуальності Надії Лопухової розпочалося 1954 року – відразу по завершенні навчання у Київському художньому інституті. І вже з 1955 року молода художниця регулярно доводила власну стійку позицію майстра книги і талановитого графіка успішною участю у професійних виставках республіканського, всесоюзного та закордонного рівнів і плідною роботою у жанрах книжкової ілюстрації та станкової графіки [8; 10].

Набуваючи професійного досвіду на початковому етапі творчої діяльності створенням ілюстрацій прямої семантики оповідного характеру (наприклад, до повісті Л. Серпіліна «Будівничі»), що було звичним явищем для української книжкової графіки 40–50-х років ХХ століття, Н.Й. Лопухова пройшла динамічний творчий шлях до шліфування власної авторської візуальної парадигми, котрою послуговувалася на фінальному етапі свого розвитку. Досить швидко основну свою увагу художниця зосередила на оформленні книжок для

дітей, співпрацюючи з потужними українськими видавництвами «Молодь» і «Веселка». Саме на сторінках дитячих видань ілюстраторці вдалося якнайповніше розкрити власний потенціал, презентувавши для юних читачів світ добра і позитиву через майстерну роботу з композицією та акцидентним шрифтом, влучність художніх образів, філігранність технік. Деякі книжкові видання, проілюстровані Надією Лопуховою, були випущені провідним українським видавництвом «Дніпро», що само по собі демонструє знак якості її графіки.

У той час, коли, «отримуючи в цілому однакову інформацію і схожі враження, спілкуючись, обмінюючись думками, молоді київські графіки «дихали спільним повітрям» і, звичайно, спиралися у своїх пошуках та експериментах на однакові зразки й авторитети» [4, с. 48], Надії Лопуховій вдалося вибудувати власну модель реформування художньої мови української книги, завдяки наполегливій праці у напрямку представлення книги як цілісного художнього організму. Це завдання з успіхом було реалізоване низкою високохудожніх видань, що отримали визнання на професійних виставках та здобули захоплення читачів. Зокрема, мова йде про роботу над оформленням книжок для дітей «Ладоньки-ладусі», «Сорокабілобока» (1961), «Крихітка-Хаврошечка» (1964), «Я знаю, з ким дружити» (1966), «Королівська таємниця» (1970) та драмифеєрії Лесі Українки «Лісова пісня» (1970) і роману Панаса Мирного «Хіба ревуть воли, як ясла повні?» (1974) [9]. Деякі із зазначених творів були перевидані пізніше.

Світ ілюстрацій Надії Лопухової презентує широку палітру художніх технік та графічної стилістики. У своїх роботах мисткиня активно використовувала гуаш, акварель, туш, олівець, майстерно володіла літографією, ліногравюрою, офортом [2; 9]. Завдяки такому розмаїттю художниці вдавалося індивідуалізувати образ кожної книги, а з іншого боку – бути

непередбачуваною та оригінальною. Саме ці творчі риси виразно продемонстрували дизайнерський потенціал Н. Лопухової, який практично проявився у розробці цілісних та гармонійних книжкових макетів.

Так, зразки деяких видань для молодших читачів початкового етапу творчості художниці виконані у форматі альбомів дитячих малюнків, на що вказує змішана техніка акварелі та олівця, «скетчева» подача ілюстрацій, багато фрагментарного декору сторінок (рис. 1).

При цьому ілюстраторка, прагнучи досягти гармонійної цілісності всіх частин книжкового блоку, максимально використовувала всю доступну площину книги для замальовок, імітуючи форзаци за рахунок тематичного патерну, маркуючи різними кольорами серединну лінію розворотів сторінок, виконуючи титульні групи повністю від руки разом зі шрифтовими написами (рис. 2).

Експерименти з різними художніми техніками у контексті оформлення книжкових видань визначають ще одну специфічну рису авторського методу Надії Лопухової, оскільки подібне явище зустрічається доволі нечасто серед художників книги. Наприклад, сучасні ілюстратори вже на початку творчого шляху обирають улюблені інструменти і технології та, за винятком незначних пошуків, удосконалюють свою провідну художню техніку протягом усього життя. Натомість, серед сучасників Н. Лопухової можна знайти чимало ілюстраторів книги, творчість яких виразно поділяється на періоди, присвячені певним тематиці/техніці/жанру, але таких періодів, як правило, не більше трьох і вони є досить цілісними стилістично, на відміну від творчої діяльності Н.Й. Лопухової [1; 3; 6]. У зв'язку із зазначеною особливістю, ілюстративний доробок цієї художниці цікавий з позиції органічного синтезу контрастних графічно-виразних засобів протягом всього процесу формування єдиної авторської концепції та особистої творчої парадигми.



Рис. 1. Розворот книги для дітей «Крихітка-Хаврошечка» у виконанні Надії Лопухової (Державне видавництво дитячої літератури УРСР, Київ, 1964, техніка ілюстрацій – акварель, олівець). Джерело – приватний родинний архів художниці



Рис. 2. Оформлення титульного розвороту дитячої книжки «Названий батько» у виконанні Надії Лопухової (Видавництво дитячої літератури «Веселка», Київ, 1967, техніка ілюстрацій – акварель, олівець). Джерело – приватний родинний архів художниці

Мисткиня легко перемикалася з соковитого «режиму» акварелі на стриману туш, зі щільної гуаші на щирі наївність олівця, змішувала різні техніки, прагнучи досягти найефективнішого ідейного відтворення проєкту, і щоразу отримувала прогнозований результат з сюжетно насиченою, деталізованою композицією та однаково яскравими художніми образами. Згодом, опановуючи естампні техніки, Н.Й. Лопухова додала і їх до особистої художньої палітри, віднайшовши власну авторську інтерпретацію та проєктне застосування.

Також важливо відзначити, що джерелом натхнення книжкової графіки Надії Лопухової часто була українська народна творчість, художні риси якої вдало впліталися у вигляді образно-графічних натяків до загального сюжету ілюстрацій. Особливу прихильність художниці до зразків народного мистецтва, що проявилось, зокрема, у візуальній стилістиці вже згаданого тут ілюстративного циклу до «Лісової пісні» Лесі Українки (1970), помічає дослідниця О. Ламонова [5], зауважуючи у своїй публікації ефектний прийом застосування яскравих художньо-пластичних можливостей лінориту задля візуальної імітації декоративної техніки аплікації соломкою (рис. 3).

Коментуючи цю роботу, Л. Дмитрова називає її етапною у творчості художниці, «незаперечним доказом її мистецької зрілості, свідченням високої професійної культури» [9, с. 43]. Натомість, О. Ламонова вищезазначені ілюстрації називає «лебединою піснею» художньої манери лінориту, оскільки у 1970–80-х роках вже мало хто з графіків звертався до цієї техніки, характерної для образотворчості 1960-х років [4]. У вищенаведеній художній серії віддзеркалені ключові принципи особистої творчої парадигми Надії Лопухової, які полягають у «фольклорному реалізмі», площинному вирішенні ілюстрацій, акцентуванні декоративності, винятковій пластичності форм і бездоганній композиції. Саме у цьому творі художницею був

застосований новаторський підхід ілюстрування літературного тексту – замість прямої візуалізації сюжетної лінії графічно передати загальний емоційний настрій поезії, відтворити у зображеннях почуття і складні переживання головних героїв, допомогти читачеві відчувати атмосферу подій розповіді.

Окрім іншого, напередодні 1970-х років, на хвилі всезагальної популярності офорту в українському графічному мистецтві, Н.Й. Лопухова успішно долучилася до лав піонерів прогресивної і цікавої художньої техніки [2; 7]. Саме у ній 1974 року виконана ще одна знакова ілюстративна серія до роману Панаса Мирного «Хіба ревуть воли, як ясла повні?» (рис. 4).

Зазначений твір не є традиційним для доробку художниці – для її вподобань характерна більш лірична та дитяча літературна тематика. Однак, у цьому випадку роман зацікавив ілюстраторку, насамперед, глибоким змістом і яскравим образом головного героя. На думку критиків, Н.Й. Лопухова обрала єдино правильний концептуальний шлях у художньому оформленні цієї книги – «підпорядкувати ілюстрування не розгортанню сюжету, а основній ідеї роману – протесту проти економічного гноблення, незламності народного духу у боротьбі за соціальне визволення, за соціальну справедливість» [9, с. 57]. Окрім того, зауважується суто індивідуальне режисерське вирішення книги в цілому, авторські візуальні акценти та внутрішній драматизм ілюстрацій, певні з яких виконані доволі схематично, без пропрацьованої деталізації. Так візуалізувалася авторська ідея щодо надання можливості читачеві уявити додаткові деталі самостійно, відчувши загальну пронизливу атмосферу твору.

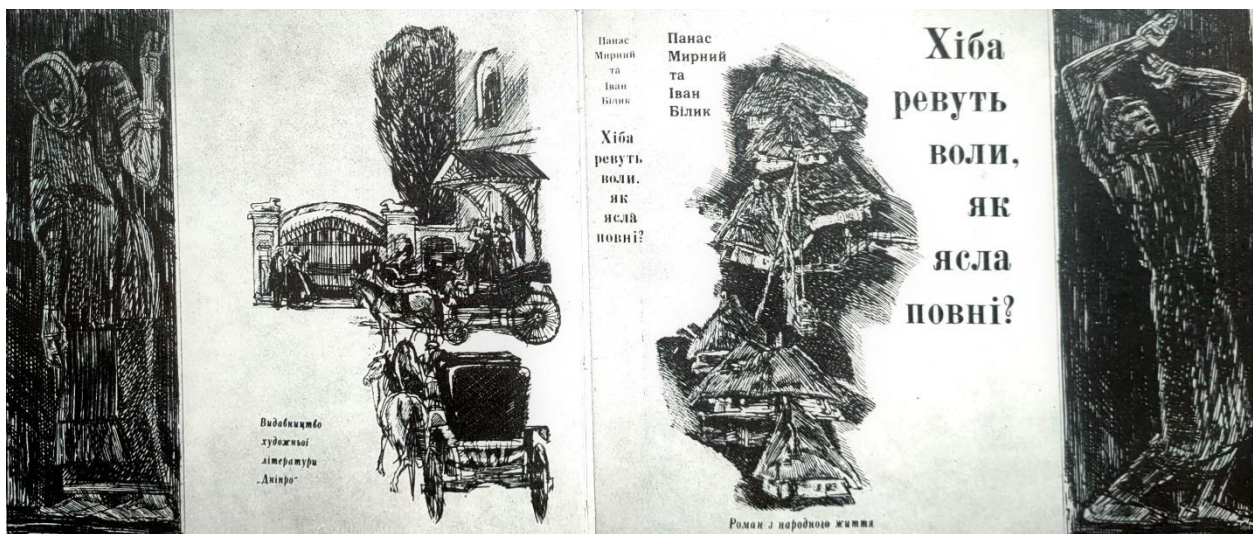
Надія Лопухова займалася книгою у період з 1954 по 2007 рр., її доробок у галузі книжкової справи налічує понад 30 проілюстрованих видань, переважна більшість з яких – дитячі. Деяко з книжкової графіки художниці залишилося не виданим [2]. На

думку мистецтвознавців [5; 9], саме на ілюстраціях для юної аудиторії мисткиня зросла як фахівець і представила свої найкращі творчі ідеї. При цьому етапною роботою авторки вважається ілюстрування

казки О. Іваненко «Кисличка» («Дитвидав», 1962), що позначило новий рівень художньої майстерності Н. Лопухової – емоційно насичений, життєрадісний, щиро-проникливий.



**Рис. 3.** Ілюстрації Надії Лопухової до драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» (Видавництво художньої літератури «Дніпро», Київ, 1970, техніка ілюстрацій – лінорит). Джерело – архів Харківського художнього музею



**Рис. 4.** Суперобкладинка до роману Панаса Мирного «Хіба ревуть воли, як ясла повні?» з ілюстраціями Надії Лопухової (Видавництво художньої літератури «Дніпро», Київ, 1974, техніка ілюстрацій – офорт). Джерело – альбом творчості Н. Й. Лопухової з приватного родинного архіву

**Висновки.** Феномен книжкової графіки Надії Лопухової полягає в її унікальній здатності, незважаючи на широку палітру застосованих упродовж творчої діяльності художніх технік і засобів, сформувані і зберегти індивідуальний авторський почерк, що у повній мірі

розкрився через власну візуальну парадигму. Застосування різних графічних технік і прийомів художньої мови (олівці, туш-перо, акварель, гуаш, лінорит та інші техніки, їхнє міксування тощо) давало змогу щоразу знаходити принципово нове пластичне вирішення книги. При цьому

творчим стимулом для художниці було, з одного боку, прагнення технічних експериментів, а з іншого – авторської інтерпретації психологічно складних літературних сюжетів.

На підставі проведеного дослідження ілюстративного доробку Н.Й. Лопухової основними рисами її авторської концепції визначено тяжіння до декоративізму, частково реалістичного фольклору, площинності зображення, широке використання «ручного» малюнка, майстерне пластичне образотворення та комплексний дизайнерський підхід до розробки проєктів книжкових видань. Саме ці позиції зумовили формування особистої візуальної парадигми

мисткині, ефективність якої вона довела власною творчістю.

Зважаючи на все вищевикладене, можна виділити три основних етапи діяльності Надії Лопухової як художника книги, орієнтуючись на її ключові роботи:

1) становлення авторської графічної концепції (1954–1962 рр.) – «період дитячої ілюстрації»;

2) реформування художньої мови української книги у контексті власного творчого бачення (1963–1974 рр.) – «період візуальних експериментів»;

3) удосконалення особистих професійних здобутків (1975 – 1990 рр.) – «період художньо-психологічних інтерпретацій».

#### Література:

1. Белічко Н. Книжкова графіка 50–70-х років ХХ століття. Київ, 2003. 128 с.
2. Інтерв'ю з сестрами Світланою та Наталею Лопуховими (особистий архів авторки). Київ, 15.12.2022.
3. Лагутенко О. А. Українська графіка ХХ століття. Київ: Грані-Т, 2011. 184 с.
4. Ламонова О. В. Київська книжкова графіка кінця 50-х – початку 70-х років ХХ століття. Тенденції розвитку, стилістика, майстри: дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.05. Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України. Київ, 2006. 171 с.
5. Ламонова О. Графічний цикл Надії Лопухової до «Лісової пісні» Лесі Українки (1970). *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*: зб. наук. пр. Харків: ХХПІ, 2000/2001. № 6/1. С. 81–85.
6. Ламонова О. Шляхи української графіки II-ї половини ХХ століття. *Образотворче мистецтво*. 2000. С. 64–66.
7. Надія Лопухова – заслужений діяч мистецтв України. *Бібліотечний вісник*. 1996. № 6. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/bv\\_1996\\_6\\_23](http://nbuv.gov.ua/UJRN/bv_1996_6_23).
8. Надія Лопухова. URL: <https://uartlib.org/ukrayinski-hudozhniki/lopuhova-nadiya/>
9. Надія Лопухова: Альбом. Авт.-упоряд. Л. І. Дмитрова. Київ: Мистецтво, 1981. 111 с.
10. Художники України: Енциклопедичний довідник. Інститут проблем сучасного мистецтва АМУ; Редкол.: В. Д. Сидоренко (голова) та ін. Київ: Інтертехнологія, 2006. С. 350–351.

#### References :

1. Belichko, N. (2003). *Knyzhkova hrafika 50–70-kh rokiv XX stolittia* [Book graphics of the 50s–70s of the 20th century]. Kyiv. 128 p. [in Ukrainian]
2. Interv'iu z sestramy Svitlanoiu ta Nataleiu Lopukhovymy [Interview with sisters Svitlana and Natalya Lopukhova] (osobystyi arkhiv avtorky). Kyiv, 15.12.2022 [in Ukrainian].
3. Lahutenko, O. A. (2011). *Ukrainska hrafika XX stolittia* [Ukrainian graphics of the 20th century]. Kyiv: Hrani-T. 184 p. [in Ukrainian].
4. Lamonova, O. V. (2006). *Kyivska knyzhkova hrafika kintsia 50-kh – pochatku 70-kh rokiv XX stolittia. Tendentsii rozvytku, stylistyka, maistry* [Kyiv book graphics of the late 50s – early 70s of the 20th century. Development trends, stylistics, masters]: dys... kand. mystetstvoznavstva: 17.00.05. Instytut mystetstvoznavstva, folklorystyky ta etnolohii im. M. T. Rylskoho NAN Ukrainy. Kyiv. 171 p. [in Ukrainian].
5. Lamonova, O. (2000/2001). *Hrafichniy tsykl Nadii Lopukhovoї do «Lisovoї pisni» Lesi Ukrainky (1970)* [Nadiya Lopukhova's graphic cycle to Lesya Ukrainka's "Forest Song" (1970)]. *Tradytsii ta novatsii u vyshchii arkhitekturno-khudozhnii osviti: zb. nauk. pr = Traditions and innovations in higher architectural and artistic education*. Kharkiv: KhKhPI. № 6/1. P. 81–85 [in Ukrainian].
6. Lamonova, O. (2000). *Shliakhy ukrainskoi hrafiky II-i polovyny XX stolittia* [Paths of Ukrainian graphics of the 2nd half of the 20th century]. *Obrazotvorche mystetstvo = Art*. P. 64–66 [in Ukrainian].

7. Nadiia Lopukhova – zasluhenyi diiach mystetstv Ukrainy [Nadiya Lopukhova is an honored artist of Ukraine]. *Bibliotechnyi visnyk = Library Bulletin*. 1996. № 6. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/bv\\_1996\\_6\\_23](http://nbuv.gov.ua/UJRN/bv_1996_6_23) [in Ukrainian].

8. Nadiia Lopukhova [Nadiya Lopukhova]. URL: <https://uartlib.org/ukrayinski-hudozhniki/lopuhova-nadiya/> [in Ukrainian].

9. Dmytrov, L. I. (author-compiler) (1981). Nadiia Lopukhova [Nadiya Lopukhova]: albom. Kyiv: Mystetstvo. 111 p. [in Ukrainian].

10. Khudozhnyky Ukrainy: Entsyklopedychnyi dovidnyk [Artists of Ukraine: Encyclopedic guide]. Instytut problem suchasnoho mystetstva AMU; Redkol.: V. D. Sydorenko (holova) et al. Kyiv: Intertekhnolohiia, 2006. P. 350–351 [in Ukrainian].

## THE BOOK ILLUSTRATIONS BY NADIA LOPUKHOVA: AUTHOR ARTISTIC CONCEPT AND GRAPHIC POTENTIAL

OLIINYK V. A.

*Kyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine*

**Purpose:** to present the author's features of Nadia Lopukhova's (1928–2014) illustrative work in the context of the general graphic style of the design of book publications in Ukraine of the corresponding period – second half of the XX century.

**Methodology** involves a comprehensive approach and includes an art analysis of visual sources with the involvement of theoretical, chronological, inductive, comparative, and source studies methods.

**Results.** The artistic and pictorial specificity of Nadia Lopukhova's illustrative graphics, realized thanks to the involvement of various artistic techniques, methods and practices, as well as due to the author's reinterpretation of literary material and the artistic experience of her predecessors, has been determined. In addition, the main provisions of the artist's personal creative paradigm, which determine her artistic activity and cooperation with publishing houses of Ukraine, are formulated. In view of the above, the artist's artistic contribution to the development of Ukrainian book design is substantiated and promising directions for further research in this field are outlined.

**Scientific novelty.** In this article, the work of the People's Artist of Ukraine Nadia Lopukhova is considered for the first time as an artistic phenomenon of domestic graphic art, which caused the formation of a special illustrative space, which is an example of a wide range of possibilities for the implementation of a project idea within the personal visual paradigm of one master.

**Practical significance.** The important conclusions of the research of an applied nature are the classification of the features of the graphic style of Nadia Lopukhova, which demonstrated artistic and figurative transformations during all stages of the artist's creative activity, and the analytical results of the comparison of samples of book products of different years designed by the illustrator.

**Keywords:** *book graphics; book design; illustration art; artistic technique; graphic style; personal visual paradigm.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРА

**Олійник Вікторія Анатоліївна**, канд. мист., доцент, доцент кафедри мистецтв, ПВНЗ «Київський університет культури», ORCID 0000-0002-3455-6942, **e-mail:** viktoriya0308@ukr.net

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.13>

**Цитування за ДСТУ:** Олійник В. А. Книжкові ілюстрації Надії Лопухової: авторська художня концепція, графічний потенціал. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 135–142.

**Citation APA:** Олійник, В. А. (2023) Книжкові ілюстрації Надії Лопухової: авторська художня концепція, графічний потенціал. *Art and design*. 1(21). 135–142.

УДК 7.012:687

<sup>1</sup>ПАШКЕВИЧ К. Л., <sup>1</sup>ГЕРАСИМЕНКО О. Д., <sup>1</sup>ЕЖОВА О. В.,<sup>2</sup>ШМАГАЛО Р. Т., <sup>1</sup>ЛЮКЛЯН Н. Р.<sup>1</sup>Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна<sup>2</sup>Львівська національна академія мистецтв, Львів, Україна

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.14

**УКРАЇНЬСЬКА ЕСТЕТИКА В ДИЗАЙНІ СУЧАСНИХ ЮВЕЛІРНИХ ВИРОБІВ**

**Мета** – проаналізувати традиційні ювелірні вироби, які є складовою національного вбрання України та порівняти їх з сучасними прикрасами в етнічному стилі, визначити вплив традиційної української символіки на ювелірні вироби сучасності.

**Методологія.** Дослідження зумовлено комплексним вивченням тематики та охоплює: методи аналізу, синтезу та метод системного аналізу.

**Результати.** Проведено аналіз літературних джерел за тематикою традиційних ювелірних виробів, надано опис сучасних українських ювелірних брендів та їх колекцій в етнічному стилі. Визначено, що українські дизайнери активно користуються традиційною символікою, виготовляючи максимально подібні прикраси до тих, які носили українці, або їх сучасну інтерпретацію, відповідну новітнім тенденціям, але з національними мотивами, а також виробляють ювелірні вироби з державними символами України. Систематизовано та описано найбільш поширені символи, що застосовуються при виготовленні сучасних українських ювелірних прикрас.

**Наукова новизна.** На основі аналізу сучасних ювелірних брендів виокремлено три основні групи ювелірних виробів в етнічному стилі: максимально наближені до традиційних, інтерпретовані та патріотичні прикраси.

**Практична значущість.** Матеріали статті можна використати при вивченні ювелірних прикрас України, при підготовці фахівців з дизайну ювелірних виробів та при написанні наукових робіт.

**Ключові слова:** ювелірні вироби; прикраси; етностиль; вишивка; символи.

**Вступ.** Основоположною базою для української національної культури є народна культура, на основі якої поступово сформувалися професійні наука, література, мистецтво. Національне мистецтво – це мистецтво, що має безпосереднє відношення до життя певного народу й певного часу, це джерело цінностей, ідей, образів, що зрощують духовність, формують любов до її землі, знання її історії. Своєрідність української культури визначають також взаємодія з іншими етнокультурами, вплив географічних умов та особливості історичного шляху.

Сьогодні питання самоідентифікації дуже гостро постає в українському суспільстві. Століттями українську культуру намагалися знищити чужоземні загарбники, нав'язуючи свої культурні цінності, та попри всі перешкоди, вона все ж зберегла свою унікальність та продовжує активно відрод-

жуватися. Рівень національної свідомості активно зростає, і митці, дизайнери одягу, ювеліри тощо, повертаються до свого «коріння», намагаючись зберегти та відродити традиції у своїх творіннях. У когось це ідентичні вироби, максимально подібні до тих, які носили наші предки, у когось – сучасна інтерпретація, відповідна новітнім тенденціям, але з національними мотивами. Етнічна культура вбирає в себе багато значущих істин і змістів, що служать меті самозбереження людини і забезпечують цілісність її особистості. Актуальність даної теми полягає у тому, щоб прослідкувати та проаналізувати яким чином українська етнічна культура модернізується та відтворюється в сучасних ювелірних виробках.

**Аналіз попередніх досліджень.** Традиційні українські прикраси здебільшого висвітлені у роботах, які пов'язані з

національним вбранням і виступають як невід'ємний елемент традиційного костюму, про це писали у своїх роботах Т. Ніколаєва [1], Ф. Вовк [2], Г. Врочинська [3]. Особливості орнаментики в українському вишиванні досліджував М.Р. Селівачов [4], символіку – Т. Причепій [5], а К. Матейко [6] видала етнографічний словник, у якому зібрані тлумачення назв українського народного одягу, аксесуарів, прикрас, взуття.

Ганна Врочинська [2] описала традиційні види українських прикрас та подала класифікацію прикрас за матеріалом, з якого вони виготовлялися, виділяючи три основні групи:

- прикраси з рослин, тканин, пір'я, що виготовлялися дівчиною власноруч у домашніх умовах;

- прикраси з кольорових каменів, скла та бісеру;

- прикраси з кольорових металів.

Дослідниця підкреслила, що для цих художніх виробів вагоме місце відігравали естетичний аспект та спільне функціональне навантаження. Г. Врочинська пише, що жіночі прикраси займали перше місце серед тих матеріальних цінностей, в які вкладалися зібрані гроші. Значення жіночих прикрас, як матеріальних цінностей простежується в давньому звичаї дарувати намисто з коралу, перлів, золотих монет, дукачів тощо, до церков як підвіски до ікон. Так, у середовищі львівського патриціату і міщанства кількість прикрас (клейнотів, біжутерії) набирала вражаючих масштабів. Отже, варто зазначити, що в прикраси вкладалися значні кошти, іноді прикраси могли коштувати як ціле майно. Також Ганна Врочинська охарактеризувала прикраси як окремий і дуже вагомий вид народного мистецтва, що є невід'ємним компонентом вбрання, атрибутом обрядів та звичаїв [2].

Т. Ніколаєва у своїй книзі «Історія українського костюма» [1] детально описує традиції одягу, його окремі елементи, головні убори, взуття та прикраси. Автор розкриває відмінності національного костюму в залежності від регіону. Так,

наприклад, у Центральній Україні було прийнято носити багато разків різнобарвного або червоного намиста, дармовіси, монети-дукачі. На Лівобережжі жіночі шию та груди прикрашали одним великим дукачем з багато оздобленим бантом, а от на Гуцульщині були популярні згарди – металеві прикраси з мідними хрестиками, також був звичай носити бісерні прикраси, прикраси з венеціанського скла. Автор наголошує, що дослідження матеріальної культури допомагає у пізнанні духовного світу народу.

П.П. Толочко в своїй роботі «Історія української культури» [7] подала повну характеристику прикрас, їх призначення, технології виробництва, ілюстрації знахідок від доби палеоліту до новітніх часів. Детально описано різноманітні декоративні вироби, знайдені при розкопках стоянок. Також автор описав поховання, які надзвичайно важливі при дослідженні значення прикрас.

Професор Хведір Вовк більше уваги надав стрічкам та квіткам, описуючи, в який спосіб їх носили у різних частинах України, оскільки вони були найпоширенішими. Науковець запропонував поділ сережок на два основні види – сережки для великоруських жінок та сережки для українок. Також він дослідив шийні прикраси українок, описав їх види та способи виробництва [2].

**Постановка завдання.** Інтерпретація традиційних прикрас, використання традиційної символіки у сучасних ювелірних виробках українських дизайнерів, недостатньо висвітлені в українському мистецтвознавстві, тому на основі аналітичних досліджень необхідно порівняти традиційні ювелірні вироби, які є складовою національного вбрання України, з сучасними прикрасами в етнічному стилі, а також визначити вплив традиційної української символіки на ювелірні вироби сучасності.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Людині властиво себе прикрашати, тому прикраси і сьогодні займають важливе місце у повсякденному житті, обрядах

та віруваннях. Існують різні класифікації прикрас, і з них складно вибрати одну найкращу, тому що класифікувати прикраси можна за різними параметрами. Основною причиною цього є регіональні відмінності. За основу класифікації можна брати стать, вік, регіон побутування, призначення, вид, час створення, епоха, стиль. Найчастіше виділяють три види прикрас – вушні, шийні, нагрудні. Проте ця класифікація не включає в собі обручку, перстень, котрі є досить широковживані. Виділяють також і речі, які можна віднести, як до прикрас, так і до елементів одягу (пояс, вінок). Найпоширенішими прикрасами серед населення України були і залишаються сережки, намисто, підвіски, коралі, каблучки, дукати, хрести.

Ювелірне мистецтво в Україні досить стрімко розвивається у різноманітних стильових напрямках. Є бренди, які від початку заснування виготовляли прикраси в етностилі, і це було їхньою головною «фішкою», а є й такі, які тільки віднедавна почали випускати колекції з традиційними елементами. Дизайнери вміло підбирають етноприкраси до сучасного гардеробу, доповнюючи образ. Сьогодні в Україні наявне досить широке різноманіття прикрас з етнічними мотивами

Наприклад, Oberig – український ювелірний дім преміум-сегмента, що транслює історію через сучасні прикраси. Дизайн кожного виробу унікальний, з тисячолітніми символами, які наповнені силою природи та захищають власника прикраси (рис. 1). У розробці колекцій беруть участь етнографи й історики. Ось таким слоганом транслює себе сам бренд: *«Прадавні слов'янські символи, сповнені силою природи та вірою багатьох поколінь, ми поєднали з бездоганною майстерністю та любов'ю до своєї справи. Oberig Jewelry – коштовна історія тисячоліть»* [8].

Zerno – це бренд жіночого одягу в етнічному стилі, в асортименті якого також наявні традиційні прикраси – силянки, з'гарди, писані пацьорки, максимально

наближені до тих, які носили наші предки (рис. 2). Бренд був заснований у 2014 році в Києві, як певна реінкарнація кількох фешн-проектів. Zerno створює сучасні одяг та аксесуари в етнічній стилістиці, таким чином щоб його легко можна було використовувати в повсякденному житті. Бренд вирізняється серед інших використанням натуральних матеріалів, якістю пошиття, унікальністю більшості моделей. Вироби тиражуються в невеликих кількостях. Ручна робота, вишивка, брижування, вибіткові орнаменти, плетіння, експерименти з чесаною вовною – усе це перетворює одяг Zerno з утилітарного виробу в справжнє мистецтво, засіб самовираження та демонстрації своєї ідентичності. Дизайнери марки надихаються давніми автентичними зразками. У речах цього бренду закладений сакральний посил етнічних знаків і символів [9].

Kozzachka – бренд, орієнтований на якість та унікальність, який створює колоритні речі в етнічному стилі. Особливістю цього виробника є використання нових підходів до старих технологій: схрещування мистецтва з одягом, традицій з комфортом. Захоплива історія, розмаїті традиції, багатогранні етнічні образи та незрівнянна природа землі – фактори, які впливають на сучасну інтерпретацію традиційних прикрас. В асортименті даного виробника здебільшого намиста та пацьорки, однак зустрічаються і прикраси з монетами, тобто дукати (рис. 3). Бренд Kozzachka закликає споживати «з розумом», вкладатися в одяг та в аксесуарі в довгостроковій перспективі, тобто «річ на роки», або ж річ як реліквія, яка буде передаватися з поління в покоління [10].

Koval – майстерня з виготовлення авторських прикрас, що випускаються у лімітованих колекціях. У цих ювелірних виробках деякі окремі етнічні елементи поєднуються з мінімалізмом, і як наслідок виходять сучасні актуальні прикраси, які вдало вписуються в нинішній ритм життя. Восени 2016 року світ побачила дебютна колекція ювелірних виробів «Тошена» з елементами української вишивки (рис. 4, а).

Сьогодні ювелірний бренд має п'ять випущених колекцій. Колекція «**Kvitucha**» асоціюється з українським колоритом, нагадує елементи вишивки (рис. 4, б). Остання колекція має назву «Часопис» і

натхненна мотивами книг 20-х років ХХ ст., в прикрасах можна побачити відповідний шрифт тої епохи та рослинний орнамент схожий на петриківський розпис (рис. 4, в) [11].



**Рис. 1.** Прикраси від Oberig Jewelry



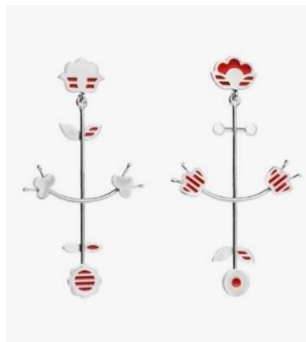
**Рис. 2.** Прикраси від бренду Zerno



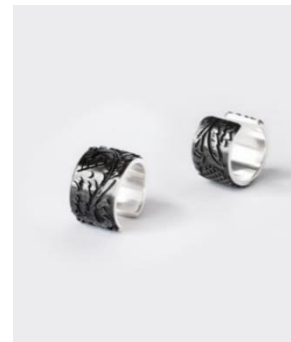
**Рис. 3.** Прикраси від Kozzachka



**а**



**б**



**в**

**Рис. 4.** Прикраси з колекцій бренду Koval: а – «Тоचना»; б – «Kvitucha» в – «Часопис»

ZeltaDarbs – бренд родом з Луганщини, який випускає прикраси з українським орнаментом із застосуванням емальєрної технології (рис. 5). Кожен орнамент на перстнях, до прикладу, має свою семантику, так як і будь-яка українська вишивка передбачає спеціальний культурний код. При виготовленні прикрас використовують 3D-технології – орнамент наносять за допомогою піксельної матриці, а у кожен утворений отвір, що набуває вигляду візерунка, наносять спеціальну ювелірну емаль. Далі виріб відправляється у піч при 700–800 градусах, де емаль має розплавитись, після цього прикрасу шліфують і полірують, а насамкінець виріб проходить перевірку на якість. На всю роботу йде приблизно тиждень часу, а на розробку нової моделі витрачається до місяця [12].

Logvinenko Jewelry – український ювелірний бренд, що створює геометричні асиметричні прикраси. У колекції є сережки, каблучки, каблучки-кастети, кольє-краватки та брошки. Остання колекція 2022 року під назвою «Treasure», що в перекладі означає «скарб», випущена спільно з Скарбницею історичного музею України і натхненна історичними пам'ятками, а саме Мартинівським скарбом, одним із найвідоміших антських скарбів, який відноситься до епохи «ранніх» слов'ян (VI–VII ст.) та періоду заснування Києва (рис. 6) [13].

Oniks – ювелірне підприємство, яке успішно працює на ювелірному ринку України вже більше 30 років. В їх асортименті представлені практично всі види коштовностей – це і сережки, каблучки, підвіски, хрестики, браслети ланцюжки, кольє тощо. Підприємство працює у різних стильових напрямках. У колекції «Українська символіка» представлені вироби з національними символами: сережки, каблучки, колони з державним гербом, кольє в кольорах державного прапора, також прикраси з картою України, підвіски з булавою – відсилка до козацької доби, тощо (рис. 7). Матеріали, які використовувалися –

золото та срібло, оздоблення виконано фіанітами, діамантами. У деяких виробках зустрічається декорування емаллю [14].

Kviten – патріотичні прикраси з лаконічним дизайном, створені з срібла 925 проби у поєднанні з золотом 375 та 585 проби з вставками улекситу, гематиту, авантюрину, оніксу, цирконію та перлів. Як і в бренду Oniks, у Kviten частіше зустрічаються прикраси з національними символами країни – герб, державний прапор, окреслені кордони України, також є підвіски з вітовим деревом – символ, який зустрічається у традиційних українських вишивках (рис. 8) [15].

Нові колекції вийшли у таких ювелірних брендів як Guzema та SOVA. Багато брендів зараз повертаються до свого коріння, створюють прикраси та аксесуари з українськими етнічними мотивами, що безумовно пов'язано з нинішньою ситуацією – вторгнення росії на територію України [16]. Одяг, прикраси, аксесуари – все це атрибути, які відрізняють нас від інших, це спосіб зовнішнім виглядом виразити свою приналежність до певного народу. Тому зараз це як ніколи актуально, багато брендів тим самим підтримують українську культуру та популяризують її як на державному рівні, так і на міжнародному [17].

Ювелірний дім SOVA Jewelry випустив колекцію «Kalyna», виконану із жовтого і білого золота та червоних коралів (рис. 9, а). Більшість виробів SOVA витримані в лаконічному, мінімалістичному стилі. Бренд експериментує з дизайном, що відображено в нових колекціях SOVA. Стилiстика прикрас органічно перегукується з модними тенденціями, підкреслюючи популярне сучасне звучання [18].

Також ювелірний бренд Guzema випустив колекцію, присвячену Україні, яка називається «Spadok» (рис. 9, б). До колекції ввійшли кольє з коралів і бурштину, золотий кулон у формі кетяга калини, що вишитий хрестиком червоними нитками, а також брошка, моносережка та інші символічні вироби.



Рис. 5. Прикраси від ZeltaDarbs



Рис. 6. Прикраси від Logvinenko Jewelry



Рис. 7. Прикраси від Oniks



Рис. 8. Прикраси від Kvitен



Рис. 9. Ювелірні вироби: а – колекція «Калупа» від ювелірного бренду SOVA; б – колекція «Sradok» від ювелірного бренду Guzema Jewelry

Ювелірний бренд Kochut займається виготовленням рукотворних ювелірних прикрас із золота, срібла, різних металів та дорогоцінного каміння. Першою ювелірною прикрасою для продажу стало лицарське намисто із срібних орлів. Кожен ювелірний виріб бренду виготовляється в одній майстерні – починаючи від ідеї й закінчуючи нанесенням декоративних покриттів. Більшість прикрас створюються повністю вручну, тож багато виробів неможливо повторити в точній копії. Ювелірні прикраси від Kochut можна придбати за кордоном в офлайн магазинах Австрії, Чехії, Казахстану й Великої Британії, в Україні – лише в Ужгороді й Києві [19]. В ювелірних виробках від Kochut спостерігається свій унікальний стиль, що робить їх відмінними від інших: простежуються рослинні мотиви, відтворення різноманітних природних текстур у прикрасах, кельтська символіка (рис. 10, а, б). Також є вироби з символікою, яка притаманна українській культурі, наприклад, срібна корона з фіанітами, з державним гербом України (рис. 10, в).

Côte&Jeunot – український бренд, який виготовляє мінімалістичні прикраси із золота і срібла. У колекціях представлені кулони, сережки та каблучки. Основний стиль бренду – мінімалізм, та все ж у бренду є декілька виробів, які мають національні мотиви. Наприклад, кафф «Монета», що представлена на офіційному сайті, схожа на українські традиційні сережки-півмісяці (рис. 10, г). Також представлені підвіски та кулони з синьо-жовтими кольорами, і при цьому такими ювелірними прикрасами можна доповнити будь-який образ, що включає сучасне різноманіття стилів – від повсякденного до святкового (рис. 10, д) [20, 21].

Bevza – один з найвідоміших українських брендів жіночого одягу та аксесуарів. Серед ювелірних виробів у бренду наявні кольє та сережки у вигляді пшеничних колосків, сережки «Калина», кулони з листям каштану – символом Києва, столиці України (рис. 11) [22]. Бренд Bevza представив

концептуальну зйомку весняної колекції 2023 року під назвою «Життя сила» на території київської філії хлібзаводу «Кулиничі», яка забезпечує хлібом 9 регіонів України. Сьогодні, коли через війну у світі зростає глобальна продовольча криза, це дуже потужний меседж. Адже Україна, будучи одним з найкрупніших експортерів зерна у світі, наразі кров'ю свого народу виборює право жити на своїй землі та вирощувати пшеницю, яка годує не лише українців, а й інші народи [23].

Попри популярність в Україні, найвищі показники продажів колекцій Bevza у США та Європі, зокрема в найбільшому онлайн-ритейлері дизайнерського одягу NET-A-PORTER, а також у дванадцяти магазинах по всьому світу. Світлана Бевза – найкращий дизайнер жіночого одягу за версією національної премії Best Fashion Awards (2013, 2019), дизайнер року за версією Elle Style Awards (2018), учасниця New York Fashion Week, Spring Summer 2023. Як бачимо бренд Bevza активно популяризує український дизайн на міжнародній арені.

Народні символи України – це святині українського народу. В українській графіці використовуються символи й образи з пісенної народної творчості, з легенд, які використовуються в обрядах і звичаях. Їх вишивають на сорочках, рушниках, відтворюють у розписі посуду, в кованих виробках, у різьбленні, в барельєфному прикрашанні житла, у розписах печі, гончарних виробках, у гравюрі, а також в прикрасах. Українська символіка вирізняється геометричними, рослинними і рідше тваринними символами. Символіка – це умовне відображення подій, явищ, понять, ідей за допомогою умовних знаків – символів; символічне значення, яке надається чому-небудь. Сучасні ювелірні дизайнери, які створюють прикраси в українському етнічному стилі, часто звертаються до традиційних джерел народного мистецтва і культури.

Наприклад, у прикрасах Oberig спостерігається часте використання символів, які є

елементами вишивки. За допомогою коштовного каміння створюється відповідний орнамент із закладеним сенсом. Прикраси від Oberig – це преміум сегмент, головною ідеєю якого є прадавні символи.



Рис. 10. Прикраси брендів: а-в – Kochut; г,д – Côte&Jeunot



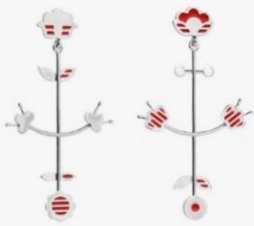



Рис. 11. Прикраси бренду Bevza

Таблиця 1

Аналіз сучасних ювелірних виробів з українськими етнічними символами

Бренд	Зображення виробу	Символ	Значення
Oberig		Ромб та хрест 	Ромб – символ землі і плодючості, хрест – центричність та гармонія
Koval		Повна роза 	Повна роза – символ об'єднання двох начал: чоловічого та жіночого

Продовження табл. 1

Бренд	Зображення виробу	Символ	Значення
		<p>Дерево життя</p> 	<p>Дерево життя – це зв'язок світу земного з небесним, філософське осмислення категорії вічності – минулого, сучасного і майбутнього</p>
<p>Zerno</p>		<p>Ключі</p> 	<p>Ключі – шлях до досконалості, родючість, запліднення</p>
<p>Kviten</p>		<p>Державний герб України Тризуб</p>	<p>Державний символ України</p>
<p>Oniks</p>		<p>Державний прапор України в синьо-жовтих кольорах</p>	<p>Державний символ України</p>
<p>Kochut</p>		<p>Державний герб України Тризуб</p>	<p>Державний символ України</p>

Продовження табл. 1

Бренд	Зображення виробу	Символ	Значення
		Кельтський символ Трикветр	Трикветр – символ життя, смерті і відродження, в свою чергу, уособлює рівність, неподільність і вічність
ZeltaDarbs		Трикутник	Трикутник – символ єдності трьох світів: земного, підземного або невидимого, небесного або духовного
SOWA Jewelry		Калина	Калина символізує вірність, відродження, надію, жіночу вроду, силу та здоров'я
Bevza		Пшеничне колосся	Колоски – символ єдності, родючості, повноти життя

Подібна ситуація спостерігається в Koval – в залежності від тематики колекції, наявні прикраси з елементами української вишивки, а точніше із символом «повна рожа» – це і браслети, підвіски, сережки тощо. Колекція «Kvitucha» співвідноситься з традиційним символом «світове дерево», а вироби колекції «Часопис», натхненні мотивами книги 20-х років ХХ ст., при проведенні асоціативних зв'язків нагадують петриківський розпис. Петриківський розпис, або «петриківка» – українське декоративно-орнаментне народне малярство, яке сформувалося на Дніпропетровщині в селі Петриківка, звідки й походить назва цього виду мистецтва. Також у бренду Koval є прикраси у вигляді колоска пшениці, що теж є символом України.

У ZeltaDarbs також наявний великий асортимент ювелірних виробів з українською символікою, яку часто можна побачити у вишиванці: сварги, трикутники, хрести, ромби, спіралі тощо. Орнамент наносять за допомоги спеціальної ювелірної емалі. Сам ювелір, власник компанії, розповідає що в кожному символі своя семантика, і вони одними із перших почали робити ювелірні прикраси з українською вишивкою, починаючи з 2007 року.

Колекція під назвою «Kalyna» від SOVA Jewelry являє собою поєднання золота, срібла з червоними коралами, що потенційно є посилання на традиційний для нас символ – калину, враховуючи до цього семантику назви колекції. Калина – символ життя, крові, вогню, також деякі дослідники

пов'язують її назву із сонцем, жаром, паланням. Калина часто відіграє роль світового дерева, на верхечку якого птахи їдять ягоди і приносять людям вісті, іноді з потойбіччя. Та й саме дерево пов'язує світ мертвих зі світом живих.

У бренду Zerno теж спостерігається використання української символіки, а саме в прикрасі з бісеру – силянці. На виробі зображений символ «ключ» що символізує шлях до досконалості та родючість. Окрім цього варто зауважити, що цей бренд також виготовляє прикраси практично ідентичні до традиційних українських прикрас.

Отже, бачимо що українські дизайнери сьогодення у своїх ювелірних виробках часто використовують українську символіку, поширюють та популяризують їх як в українському суспільстві, так і на міжнародній арені, тим самим зберігаючи свої традиції (табл. 1).

**Висновки.** Проаналізовано сучасні українські ювелірні бренди та їх колекції в етнічному стилі. Визначено що деякі бренди такі, як Zerno та Kozzachka виготовляють прикраси максимально наближені до традиційних. Інші ж – Oberig, Koval, Logvinenko Jewelry, ZeltaDarbs, SOVA – вибирають лише деякі елементи, стилізують їх, і в результаті виходять сучасні прикраси з

посиланням на етнічну приналежність з традиційними мотивами, які легко вписати в повсякденний, святковий чи будь-який інший стиль життя. Третя група вирізняється тим, що використовує у своїй виробках державні символи України, що можна зазначити ще як патріотичні. Це прикраси у формі тризубу – державного герба, наприклад, підвіски у формі синьо-жовтого прапора, камені у прикрасах відповідних кольорів, а також вироби з окресленими кордонами України. Під час аналізу символіки, що використовується в сучасних ювелірних виробках, виявлено, що українські дизайнери активно користуються традиційною символікою, елементами запозиченими із вишивки, які за народними повір'ями несуть в собі сакральний сенс. Наприклад, у ювелірного дому Oberig, на цій концепції побудований бренд, саме з таким посилом вони звертаються до своїх клієнтів – прикраса несе в собі силу, прикраса-амулет, прадавні слов'янські символи. Та все ж, ще одним важливим меседжем, який транслює цей бренд є збереження традицій, розуміння своєї ідентичності і приналежності до певної окремої культури (української), соціуму, національності.

#### Література:

1. Ніколаєва Т. Історія українського костюма. Київ: Либідь, 1996. 171 с.
2. Вовк Х. Студії з української етнографії та антропології. Київ: Мистецтво, 1995. 336 с.
3. Врочинська Г. В. Українські народні жіночі прикраси XIX – початку XX століть. Київ: Родовід, 2007. 232 с.
4. Селівачов М. Р. Лексикон української орнаментики (іконографія, номінація, стилістика, типологія): навч. посіб. 2-е вид., перероб. та допов. Київ: редакція вісника «АНТ», 2009. 408 с.
5. Причепій Т., Причепій Є. Вишивка східного поділля. Київ: Родовід, 2016. 344 с.
6. Матейко К. Український народний одяг: етнографічний словник. За ред. Р. Кирчів. НАН України. Інститут народознавства. Київ: Наукова думка, 1996. 196 с.

7. Історія української культури: у 5 т. Ред. колегія П. П. Толочко, Д. Н. Козак, Р. С. Орлов. Київ: Наукова думка, 2001. Т. 1. 1134 с.

8. Офіційний сайт "OBERIG JEWELRY". URL: <https://oberigjewelry/> (дата звернення: 26.03.2023).

9. Офіційний сайт "Zerno fashion". URL: <https://zerno.fashion/index.php?route=product/category&path=240> (дата звернення: 26.03.2023).

10. Офіційний сайт "Kozzachka". URL: <https://www.kozzachka.com/product-category/accessories/> (дата звернення: 26.03.2023).

11. Офіційний сайт "KOVAL". URL: <http://kovaljewellery.com.ua> (дата звернення: 26.03.2023).

12. Офіційний сайт "ZeltaDarbs". URL: <https://zeltadarbs.com> (дата звернення: 26.03.2023).

13. Офіційний сайт "Logvinenko Jewelry". URL: <https://logvinjewelry/treasury> (дата звернення: 26.03.2023).

14. Офіційний сайт "Oniks". URL: <https://oniks.ua/categories/ukrainskaia-simvolika1> (дата звернення: 26.03.2023).
15. Офіційний сайт "Kviten". URL: <https://kviten.in.ua/patriotichni-prikrasi/> (дата звернення: 26.03.2023).
16. Guzema fine jewelry представляє автентичну колекцію Spadok, натхненну українською культурою. *ELLE: веб-сайт*. URL: <https://elle.ua/ru/ludi/novosty/guzema-fine-jewelry-predstavlyaet-autentichnuyu-kollekciyu-spadok-vdohnovlennuyu-ukrainskoy-kulturoy/> (дата звернення: 26.03.2023).
17. Офіційний сайт "GUZEMA". URL: <https://guzema.com/collections/spadok> (дата звернення: 26.03.2023).
18. Офіційний сайт "Sova Jewelry". URL: <https://sovajewels.com/ua/collections/kalyna/> (дата звернення: 26.03.2023).
19. Офіційний сайт "Kochut". URL: <https://jewellery.kochut.org/pl/shop/> (дата звернення: 26.03.2023).
20. Cuff Coin large. *Côte&Jeunot: веб-сайт*. URL: <https://cote-jeunot.com/product/kaff-moneta-bolshaya/> (дата звернення: 26.03.2023).
21. Пара серця в кольорах прапор. *Côte&Jeunot: веб-сайт*. URL: <https://cote-jeunot.com/product/ozherele-two-hearts-ua/> (дата звернення: 26.03.2023).
22. Офіційний сайт "BEVZA". URL: <https://bevza.com/collections/jewellery?page=1> (дата звернення: 26.03.2023).
23. Ціна хлібу: бренд BEVZA представив концептуальну зйомку у пекарні. *INSIDER: веб-сайт*. URL: <https://insider.ua/ua/czina-hliba-brend-bevza-predstaviv-konceptualnu-zjomku-u-pekarni/> (дата звернення: 26.03.2023).
- References:**
1. Nikolaieva, T. (1996). *Istoriia ukrainskoho kostiama* [History of Ukrainian costume]. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
  2. Vovk, Kh. (1995). *Studii z ukrainskoi etnografii ta antropologii* [Studies in Ukrainian ethnography and anthropology]. Kyiv: Mystetstvo [in Ukrainian].
  3. Vrochynska, H. V. (2007). *Ukrainski narodni zhinochi prykrasy XIX – pochatku XX stolit* [Ukrainian folk women's jewelry of the 19th and early 20th centuries]. Kyiv: Rodovid [in Ukrainian].
  4. Selivachov, M. R. (2009). *Leksykon ukrainskoi ornamentiuky (ikonografii, nominatsiia, stylistyka, typologii)* [Lexicon of Ukrainian ornamentation (iconography, nomination, stylistics, typology)]. 2d ed. Kyiv: redaktsiia visnyka "ANT" [in Ukrainian].
  5. Prychepii, T., Prychepii, Ye. (2016). *Vyshyvka skhidnoho podillia* [Embroidery of the eastern division]. Kyiv: Rodovid [in Ukrainian].
  6. Mateiko, K. (1996). *Ukrainskyi narodnyi odiah: etnografichni slovnyk* [Ukrainian folk clothes: an ethnographic dictionary]. R. Kyrchiv (ed.). Kyiv: Naukova dumka [in Ukrainian].
  7. Tolochko, P. P., Kozak, D. N., Orlov, R. S. (eds.) (2001). *Istoriia ukrainskoi kultury* [History of Ukrainian Culture]. Kyiv: Naukova dumka. Vol. 1 [in Ukrainian].
  8. Ofitsiyni sait "OBERIG JEWELRY" [Official site "OBERIG JEWELRY"]. URL: <https://oberig.jewelry/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  9. Ofitsiyni sait "Zerno fashion" [Official site "Zerno fashion"]. URL: <https://zerno.fashion/index.php?route=product/category&path=240> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  10. Ofitsiyni sait "Kozzachka" [Official site "Kozzachka"]. URL: <https://www.kozzachka.com/product-category/accessories/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  11. Ofitsiyni sait "KOVAL" [Official site "KOVAL"]. URL: <http://kovaljewellery.com.ua> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  12. Ofitsiyni sait "ZeltaDarbs" [Official site "ZeltaDarbs"]. URL: <https://zeltadarbs.com> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  13. Ofitsiyni sait "Logvinenko Jewelry" [Official site "Logvinenko Jewelry"]. URL: <https://logvin.jewelry/treasury> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  14. Ofitsiyni sait "Oniks" [Official site "Oniks"]. URL: <https://oniks.ua/categories/ukrainskaia-simvolika1> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  15. Ofitsiyni sait "Kviten" [Official site "Kviten"]. URL: <https://kviten.in.ua/patriotichni-prikrasi/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  16. Guzema fine jewelry predstavliaie avtentychnu kolektsiiu Spadok, natkhennu ukrainskoiu kulturoiu [Guzema fine jewelry presents an authentic Spadok collection inspired by Ukrainian culture]. *ELLE: veb-sait*. URL: <https://elle.ua/ru/ludi/novosty/guzema-fine-jewelry-predstavlyaet-autentichnuyu-kollekciyu-spadok-vdohnovlennuyu-ukrainskoy-kulturoy/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
  17. Ofitsiyni sait "GUZEMA" [Official site "GUZEMA"]. URL: <https://guzema.com/collections/spadok> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].

18. Ofitsiyni sait "Sova Jewelry" [Official site "Sova Jewelry"]. URL: <https://sovajewels.com/ua/collections/kalyna/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
19. Ofitsiyni sait "Kochut" [Official site "Kochut"]. URL: <https://jewellery.kochut.org/pl/shop/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
20. Cuff Coin large. *Côte&Jeunot: veb-sait*. URL: <https://cote-jeunot.com/product/kaff-moneta-bolshaya/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
21. Para sertsia v kolorakh prapor. *Côte&Jeunot: veb-sait*. URL: [https://cote-jeunot.com/product/ozherele-two-hearts\\_ua/](https://cote-jeunot.com/product/ozherele-two-hearts_ua/) (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
22. Ofitsiyni sait "BEVZA" [Official site "BEVZA"]. URL: <https://bevza.com/collections/jewellery?page=1> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].
23. Tsina khlibu: brend BEVZA predstavyy kontseptualnu ziomku u pekarni [The price of bread: the BEVZA brand presented a concept shoot in a bakery]. *INSIDER: veb-sait*. URL: <https://insider.ua/ua/czina-hliba-brend-bevza-predstaviv-konceptualnu-zjomku-u-pekarni/> (Last accessed: 26.03.2023) [in Ukrainian].

## UKRAINIAN AESTHETICS IN THE DESIGN OF MODERN JEWELRY PRODUCTS

<sup>1</sup>PASHKEVYCH K. L., <sup>1</sup>GERASYMENKO O. D., <sup>1</sup>YEZHOVA O. V.,

<sup>2</sup>SHMAHALO R. T., <sup>1</sup>LIUKLIAN N. R.

<sup>1</sup>*Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine*

<sup>2</sup>*Lviv National Academy of Arts, Lviv, Ukraine*

**Purpose.** To analyze traditional jewelry, which is a component of the national costume of Ukraine and compare it with modern jewelry in ethnic style, to determine the influence of traditional Ukrainian symbols on modern jewelry.

**Methodology.** The research is conditioned by a comprehensive study of the subject and covers: methods of analysis, synthesis and the method of system analysis.

**Results.** An analysis of literary sources on the topic of traditional jewelry was carried out, a description of modern Ukrainian jewelry brands and their collections in ethnic style was provided. It was determined that Ukrainian designers actively use traditional symbols, making jewelry as similar as possible to those worn by Ukrainians, or their modern interpretation, in accordance with the latest trends, but with national motifs, and also produce jewelry with state symbols of Ukraine. The most common symbols used in the production of modern Ukrainian jewelry are systematized and described.

**Scientific novelty.** Based on the analysis of modern jewelry brands, three main groups of jewelry in ethnic style are distinguished: as close as possible to traditional, interpreted and patriotic jewelry.

**The practical significance.** The materials of the article can be used in the study of Ukrainian jewelry, in the training of jewelry design specialists, and in the writing of scientific papers.

**Keywords:** *jewelry; ethnic style; embroidery; symbols.*

### ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ:

**Пашкевич Калина Лівіанівна**, д-р техн. наук, професор, завідувач кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-6760-3728, Scopus 57191851112, **e-mail:** pashkevich.kl@knutd.com.ua

**Герасименко Олена Дмитрівна**, д. філософії, доцент кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-8566-7215, **e-mail:** gerasymenko.od@knutd.edu.ua

**Ежова Ольга Володимирівна**, д-р пед. наук, професор, професор кафедри ергономіки і дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-5920-1611, Scopus 57200291293, **e-mail:** oyezhova70@gmail.com

**Шмагало Ростислав Тарасович**, д-р мист., професор, професор кафедри історії та теорії мистецтва, Львівська національна академія мистецтв, ORCID 0000-0002-9853-8989, **e-mail:** shmahalo@hotmail.com

**Люклян Надія Романівна**, аспірантка, факультет мистецтв і моди, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-9598-8119, **e-mail:** n.r.lyuklyan@gmail.com

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.14>

**Цитування за ДСТУ:** Пашкевич К. Л., Герасименко О. Д., Єжова О. В., Шмагало Р. Т., Люклян Н. Р. Українська естетика в дизайні сучасних ювелірних виробів. *Art and Design*. 2023. №1(21). С. 143–156.

**Citation APA:** Пашкевич, К. Л., Герасименко, О. Д., Єжова, О. В., Шмагало, Р. Т., Люклян, Н. Р. (2023) Українська естетика в дизайні сучасних ювелірних виробів. *Art and Design*. 1(21). 143–156.

УДК 76.071.1Яблон:  
741(477)“19”

DOI:10.30857/2617-  
0272.2023.1.15

<sup>1</sup>РОГОТЧЕНКО О. О., <sup>2</sup>ЮР М. В., <sup>3</sup>ЗАЙЦЕВА В. І.

<sup>1</sup>Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України, Київ, Україна

<sup>2</sup>Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, Україна

<sup>3</sup>Київський університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна

## АКВАРЕЛЬНА СПАДЩИНА ТЕТЯНИ ЯБЛОНСЬКОЇ ЯК ПРИКЛАД БАГАТОГРАННОЇ ХУДОЖНЬОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

**Мета** статті – дослідити й висвітлити образотворчі особливості акварельної спадщини Тетяни Яблонської як прикладу багатогранної художньої майстерності. Особливу увагу приділити стилістичним аспектам творчих акварельних робіт мисткині задля актуалізації інтересу до її творчості.

**Методологія** дослідження полягає в застосуванні комплексного мистецтвознавчого аналізу й аксіологічного підходу для висвітлення ціннісних орієнтирів творчого спадку художниці в українському образотворчому мистецтві.

**Результати.** Проаналізовано особливості авторської манери, колористики й гостроти композиційного вирішення в акварелях Тетяни Яблонської. Виявлено нову стилістику образотворчих засобів щодо графічної художньої мови. Охарактеризовано засоби професійної майстерності мисткині.

**Наукова новизна.** Науковці приділяли більшої уваги переважно станковим живописним полотнам художниці. Графічні твори Тетяни Яблонської більшою мірою були представлені й опубліковані у виставкових каталогах, які зазвичай мають щонайменшу інформативну складову. Відтак, запропоновано всебічний мистецтвознавчий аналіз стилістичних аспектів акварельних творів Тетяни Яблонської й окреслено високий рівень її художньої майстерності.

**Практична значущість.** Матеріали даного дослідження можуть стати корисними для викладання навчальних дисциплін з образотворчого мистецтва, бути використані у монографіях, що характеризують грані творчої особистості художниці та стати підґрунтям для подальшої аналітичної діяльності.

**Ключові слова:** образотворче мистецтво; графічні твори; техніка акварелі; колористика; Тетяна Яблонська.

**Вступ.** Творчість видатної української художниці Тетяни Яблонської потребує всебічного поглибленого дослідження, зокрема, її графічні твори, виконані в техніці акварелі, до якої художниця зверталася протягом всього свого творчого шляху. Так, видається необхідним окреслити питання, пов'язані з відтворенням природи у поєднанні з авторською стилістикою, а саме: пошуками живописної техніки в акварелі, принципами композиційної виразності та характером художньої пластики лінії у поєднанні з «чистотою» кольору, що створює високу емоційну образність авторської творчої манери. Представлені дослідження архівних матеріалів щодо акварельного доробку художниці дозволять виявити особливості

графічної мови й акцентувати значущість цього творчого спадку з метою пропагування української графіки загалом. Так, представлений матеріал значно збагатить і поглибить дослідження графічної творчої спадщини мисткині, відомої нам, передовсім, живописними роботами.

**Аналіз попередніх досліджень.** Варто зазначити, що дослідники творчості Тетяни Яблонської, дещо побіжно торкалися графічного акварельного доробку мисткині, здебільшого зосереджуючи увагу на живописних полотнах. Переважно всі публікації висвітлюють графіку художниці у доволі загальних ремарках до альбомних репродукцій з виставок. Відтак, графічні твори, і зокрема, акварельні роботи Тетяни

Яблонської, охарактеризовано лише дотично.

Серед дослідницьких робіт радянського періоду особливе місце посідає монографія Леоніда Владича «Тетяна Нилівна Яблонська» [4]. Аналізуючи творчий доробок художниці, автор акцентує увагу на ескізах та етюдах як підготовчому матеріалі до живописних полотен. Проте, окремо відзначено акварельні роботи Яблонської, які були створені у зв'язку з участю у XXVIII Міжнародній художній виставці під час перебування у Венеції влітку 1956 року. Так, зокрема, відносно пейзажу «Венеція. На лагуні» (1956, папір, акварель), підкреслено високу майстерність виконання [4, С. 16–45].

Слушною є аналітика відомої української мистецтвознавиці Галини Скляренко з характеристикою етапів творчості та публікацією робіт Тетяни Нилівни. Так, в книзі «Українські художники: з відлиги до незалежності у главі «Творчість Тетяни Яблонської (1917–2005): особистий шлях в історії радянського живопису» наголошено: «... художниця ще за життя отримала статус вітчизняного класика, та й надалі кожна виставка її творів продовжує привертати широку увагу та зацікавлення глядачів» [8, С. 19]. Зокрема, автор відзначає високу творчу майстерність художниці та досконале володіння нею технікою рисунку й живопису, засновані на високій реалістичній школі й виразній творчій стилістиці.

Акварельні твори Тетяни Яблонської широко представлені в художніх музеях Києва, Миколаєва, Одеси, Харкова, Чернігова й потребують більш глибокого мистецтвознавчого аналізу наукової спільноти.

**Постановка завдання.** Ґрунтовне висвітлення й презентування у даному дослідженні графічного акварельного доробку Тетяни Яблонської набуває актуальності як приклад високої й багатогранної художньої майстерності. А також дозволить виявити особливості графічної мови художниці й підкреслити масштабність її творчого спадку з метою

збагачення і збереження українського графічного мистецтва загалом.

**Результати дослідження та їх обговорення.** З огляду на весь масив творчої спадщини Тетяни Нилівни Яблонської графічні роботи не зараховуються як основні класичні твори народної художниці України. Проте, важко уявити сучасний художній музей України, в якому не було б представлено й графічні аркуші мисткині. Їх значущість і цінність полягає в тому, що без них неможливо уявити й зрозуміти саму хрестоматійну живописну творчість Т. Яблонської.

Життєвий шлях художниці був яскравим і водночас не простим. Перші батьківські уроки рисунку, навчання в Київському художньому інституті (1935–1941) у видатних художників Абрама Черкаського і Федора Кричевського, Друга світова війна, евакуація і тяжка праця у колгоспі на Поволжі, повернення у зруйнований післявоєнний Київ, педагогічна і громадська діяльність – всі ці життєві обставини не могли не відобразитися на творчості художниці. Роботи мисткині зворушують тонкістю і глибиною, створених нею художніх образів. Вона віртуозно володіє майстерністю художнього спостереження, поетизуючи в своїй творчості навколишню дійсність.

Насамперед, привертає увагу участь Тетяни Яблонської у першій повоєнній виставці графічних робіт художників України, яка відбулась у 1946 році в Ленінграді і Таллінні. Художниця експонувала графічні твори: «Купання» (етюд, папір, олівець) і «Забава» (етюд, папір, олівець).

Творчим неспокоєм прозорістю та стрімкістю мазка приваблює нас акварельний живопис Яблонської. В її акварельних портретах ми відчуваємо глибоку проникливість, вміння у найдрібніших деталях передавати характерні особливості образу. Яскравим прикладом, вище сказаного, можуть слугувати акварелі «Леся біля вікна» (1954) (рис. 1) та «Дівчинка за фортепіано» (1954–1955 pp.) (рис. 2).

Згодом творчість Тетяни Яблонської здобула широке визнання не тільки в нашій державі, але й в багатьох країнах світу. Так, у кінці 1950-х років картини художниці експонувалися в Німеччині, Польщі, Франції, Фінляндії, Китаї, Італії, на Всесвітній виставці у Брюсселі 1958 року та інших. Протягом цих років Яблонська побувала в Польщі, Чехословаччині (тепер Чехія), Швеції, Італії. Ці поїздки і творчі зустрічі мали значний вплив на світосприйняття і творчість мисткині.

Влітку 1956 року Тетяна Яблонська їде до Італії у зв'язку з участю у XXVIII Міжнародній художній виставці у Венеції. Ця подорож стала визначальною для подальшого пошуку індивідуальної творчої манери художньої мови художниці. Йдеться про цикл акварельних малюнків, виконаних з натури у Венеції.

Художниця і раніше працювала аквареллю, але її роботи мали етюдний характер і не були широко представлені на виставках. Тому майстерність, з якою були виконані «венеціанські» акварелі, стали цілковитою несподіванкою, адже вони у повній мірі розкрили творчий темперамент художниці.

Так, «венеціанські» акварелі, створені під враженням характерних сяючих фарб міста на воді, вирізнялися стрімкістю мазка, прозорістю й яскравістю фарб. В цих роботах відчувається глибока схвильованість новим життєвим матеріалом, побуту й неповторним образом прекрасної Венеції, оспіваної багатьма художниками від минулого до сьогодні. Акварелі мисткині заліті сонцем з насиченим вологою повітрям, з каналами, наповненими бірюзово-синьою водою і чудовими пам'ятниками архітектури. «Гострим оком художника-жанриста, який вміє спостерігати життя великого міста і за кожною, хай найдрібнішою побутовою деталлю, бачити живу людину, зобразила вона характерні сцени – гондольєрів, що чекають на туристів, перехожих, які годують голубів на площі Сан-Марко» – пише в своїй монографії

Леонід Владич [4, С. 45]. Дійсно, акварельна робота «Венеція. Площа Святого Марка» (1956) (рис. 3), це складна, композиційно вивірена, багатофігурна, жанрова робота, що передає життя чудового старовинного міста.

В акварелі «Вечір на каналі» приваблює контрастне поєднання барв, розвішеної між будинками білизни, зеленої води і рожевого човна. Також акварельні пейзажі «Неаполь. Гавань Санта Лючія» (1956), «Венеція. Гондоли» (1956) (рис. 4). вирізняються чистими кольорами й глибоко поетичними образами, притаманними творам художниці. Вона охоче вводить у свої пейзажі жанрові мотиви, органічно поєднуючи образ людини з образом природи. В цей новий період творчості пейзажі на поверховий погляд здаються етюдами, але за своєю сутністю й композиційною складовою є завершеними, самодостатніми картинами. Такою можна вважати й акварельну роботу «Венеція. На лагуні» (1956) (рис. 5), де художниця дуже тонко передала прозорість повітря й хвилюючу глибину «кришталевих» морських хвиль.

«Справді, у венеціанських акварелях повною мірою виявився бурхливий, що б'є через край, темперамент художниці. Ми бачимо в цих малюнках і прозорі фарби, і легкий, стрімкий мазок пензля, що його тримає впевнена рука майстра...» [4, С. 45].

Під враженням чергової поїздки до Італії художниця згадуватиме: «Поїздка до Італії 1972 року перевернула мою свідомість. Мистецтво раннього Відродження вразило мене своєю високою духовністю та щирістю».

Майже всі акварельні твори експонувалися на виставці «І спогади, і мрії» в Національному художньому музеї України до 100-річчя від дня народження мисткині (2017). Деякі акварельні пейзажі опубліковано у виданні Гаяне Атаян «Щоденники. Спогади. Мрії», зокрема: «Венеціанський канал» (1956) (рис. 6), «Венеція. Сан-Марко» (1956) [1, С. 410].



**Рис. 1.** Леля біля вікна. Тетяна Яблонська, 1954, папір, акварель. Власність автора



**Рис. 2.** Дівчинка за фортепіано. Тетяна Яблонська, 1954–1955 рр. папір, акварель. Власність автора



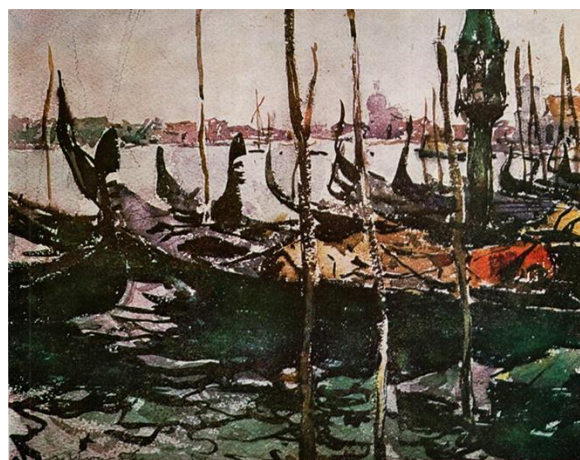
**Рис. 3.** Венеція. Площа Святого Марка. Тетяна Яблонська, 1956, папір, акварель. Національний художній музей України



**Рис. 4.** Венеція. Гондоли. Тетяна Яблонська, 1956, папір, акварель. Національний художній музей України



**Рис. 5.** Венеція. На лагуні. Тетяна Яблонська, 1956, папір, акварель. Національний художній музей України



**Рис. 6.** Венеція. Венеціанський канал. Тетяна Яблонська, 1956, папір, акварель. Національний художній музей України

Вважається, що «венеціанські» акварелі кінця 1950-х років започаткували неофольклорний період у творчості Тетяни Яблонської. Архітектура й особливий ландшафт Італії, полотна майстрів епохи Відродження, впливали на гостроту сприйняття, змінювали колористичну палітру творів художниці.

Царина графіки займала у творчості мисткині важливе місце. Про різнобічність її таланту говорить неодноразова участь у виставках графіки.

**Висновки.** Виходячи з викладеного є всі підстави стверджувати, що представлений в даній статті матеріал дещо розширив і поглибив дослідження графічної творчої спадщини Тетяни Яблонської. Відтак, було окреслено питання живописної техніки в акварелі у поєднанні з авторською стилістикою, а також розглянуто засоби композиційної виразності та характер художньої

пластики лінії у поєднанні з «чистотою» кольору. Мистецтвознавчий аналіз архівних матеріалів дозволив виявити особливості графічної мови й авторської творчої манери в акварелях Тетяни Яблонської. Охарактеризовано засоби багатогранної професійної майстерності мисткині. Виявлено нову стилістику образотворчих засобів щодо графічної художньої мови. Підсумовуючи, можемо зазначити, що, так званий, «венеціанський» період у житті художниці мав особливий вплив на подальший творчий шлях і започаткував неофольклорні тенденції у творчості Тетяни Яблонської. В цей новий період творчості акварельні роботи мисткині за своєю сутністю й композиційною складовою стають самодостатніми картинами як приклад багатогранної художньої майстерності.

#### Література:

1. Атаян Г., Зайцева І. Тетяна Яблонська. Щоденники, спогади, мрії. Київ: Родовід, 2020. 584 с.

2. Бугаєнко І. Тетяна Яблонська: Живопис. Графіка: альбом. Упоряд.: І. Бугаєнко. Київ: Мистецтво, 1991. 176 с.

3. Виставка графічних робіт художників України. Таллін: каталог. Дирекц. худ. вист. України, Коміт. у спр. при Раді Мін. УРСР: уклад. Г. А. Нестеровська, підг. Л. Владич. Таллін, 1946. 32 с.

4. Владич Л. В. Тетяна Нилівна Яблонська: монографія. Київ: Державне видавн. образотворчого мистецтва і музичної літератури УРСР, 1958. 90 с.

5. Дмитрова Л. Лицем до життя. *Образотворче мистецтво*. 1974. № 2. С. 9.

6. Історія українського мистецтва: у 5 т. Голов. ред.: Г. Скрипник. Київ: Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАНУ, 2007. Т. 5: Мистецтво ХХ століття. 1048 с.

7. Перша республіканська виставка рисунка: кат. вист. Спілка худ. України; упоряд. В. М. Верба. Київ: Реклама, 1972. 60 с.

8. Скляренко Г. Українські художники: з відлиги до незалежності. Кн. 1. Київ: ArtHuss, 2018. 280 с.

9. Тетяна Яблонська. Пастель 2003–2005: кат. вист. Націон. худ. муз. України; уклад.: С. Мамаєв, Г. Атаян. Київ: ВХ студіо, 2006. 40 с.

#### References:

1. Ataian, H., Zaitseva, I. (2020). Tetiana Yablonska. Shchodennyky, spohady, mrii [Diaries, memories, dreams]. Kyiv. 584 p. [in Ukrainian].

2. Buhaienko, I. (191). Tetiana Yablonska: Zhyvopys. Hrafika: albom [Tatiana Jablonska: Painting. Graphics]. Kyiv. 176 p. [in Ukrainian].

3. Vystavka hrafichnykh robit khudozhnykiv Ukrainy. Tallin: kataloh [Exhibition of graphic works by artists of Ukraine. Tallinn]. Uklad. H. A. Nesterovsko, pidh. L. Vladych. Tallin, 1946. 32 p. [in Ukrainian].

4. Vladych, L. (1958). Tetiana Nylivna Yablonska: monohrafiia [Tatiana Nylivna Yablonska]. Kyiv. 90 p. [in Ukrainian].

5. Dmytrova, L. (1974). Lytsem do zhyttia [Face to life]. *The Art*. Nr 2. P. 9 [in Ukrainian].

6. Istoriiia ukrainskoho mystetstva: u 5 t. [History of Ukrainian art]. Holov. red.: H. Skrypnyk. Kyiv, 2007. T. 5: Mystetstvo KhKh stolittia. 1048 p. [in Ukrainian].

7. Persha respublikanska vystavka rysunka: kat. vyst. [The first republican exhibition of drawings]. Uporiad. V. M. Verba. Kyiv, 1972. 60 p. [in Ukrainian].

8. Skliarenko, H. (2018). *Ukrainski khudozhnyky: z vidlyhy do nezalezhnosti* [Ukrainian artists: from thaw to independence]. Kn. 1. Kyiv. 280 p. [in Ukrainian].

9. Tetiana Yablonska. *Pastel 2003–2005: kat. vyst.* [Pastel 2003–2005: cat. whist]. Natsion. khud. muz. Ukrainy; uklad.: S. Mamaiev, H. Ataian. Kyiv, 2006. 40 p. [in Ukrainian].

## THE WATERCOLOR HERITAGE OF TETIANA YABLONSKA AS AN EXAMPLE OF MULTIFACETED ARTISTIC SKILLS

<sup>1</sup>ROGOTCHENKO O., <sup>2</sup>YUR M., <sup>3</sup>ZAITSEVA V.

<sup>1</sup>*Modern Art Research Institute of National Academy of Art of Ukraine, Kyiv, Ukraine*

<sup>2</sup>*Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design named after Mykhailo Boychuk, Kyiv, Ukraine*

<sup>3</sup>*Borys Grynchenko Kyiv University, Kyiv, Ukraine*

**Purpose** of the article is to investigate and highlight the pictorial features of Tetyana Yablonska's watercolor legacy as an example of high artistic skill. Pay special attention to the stylistic aspects of the artist's watercolor works in order to actualize interest in her work.

**Methodology** consists in the application of a complex art analysis and an axiological approach to highlight the value orientations of the artist's creative heritage in Ukrainian fine art.

**Results.** The features of the author's manner, coloristics and sharpness of the compositional solution in Tetyana Yablonska's watercolors are analyzed. A new stylistics of pictorial means in relation to the graphic artistic language has been revealed. The tools of the artist's professional skill are characterized.

**Scientific novelty.** Scientists paid more attention mainly to the artist's easel painting. Tetyana Yablonska's graphic works were mostly presented and published in exhibition catalogs, which usually have the least informative component. Therefore, a comprehensive art-critic analysis of the stylistic aspects of Tetyana Yablonska's watercolor works is offered and the high level of her artistic skill is outlined.

**Practical significance.** The materials of this study can be useful for teaching fine art subjects, be used in monographs characterizing the facets of the artist's creative personality, and become the basis for further analytical activities.

**Keywords:** *fine art; graphic works; watercolor technique; coloristics; Tetiana Yablonska.*

### ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ:

**Роготченко Олексій Олексійович**, д-р мист., професор, головний науковий співробітник відділу теорії та історії культури, Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України, ORCID 0000-0003-4631-8260, **e-mail:** rogotchenko2007@ukr.net

**Юр Марина Володимирівна**, д-р мист., старший науковий співробітник, проректор з наукової і міжнародної діяльності, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, ORCID 0000-0003-3487-1480, **e-mail:** yurmaruna@gmail.com

**Зайцева Вероніка Іванівна**, канд. мист., доцент кафедри декоративного мистецтва і реставрації, факультет образотворчого мистецтва і дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка, ORCID 0000-0003-1160-1760, **e-mail:** v.zaitseva@kubg.edu.ua

**Цитування за ДСТУ:** Роготченко О. О., Юр М. В., Зайцева В. І. Акварельна спадщина Тетяни Яблонської як приклад багатогранної художньої майстерності *Art and design*. 2023. № 1(21). С. 157–162.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.15>

**Citation APA:** Роготченко, О. О., Юр, М. В., Зайцева, В. І. (2023) Акварельна спадщина Тетяни Яблонської як приклад багатогранної художньої майстерності *Art and design*. 2023. 1(21). 157–162.

УДК 7.012+364.7

ЧУПРИНА Н. В., БУЛАТОВ В. А.

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

DOI:10.30857/2617-0272.2023.1.16

**ПРИНЦИПИ УРАХУВАННЯ ЕРГОНОМІЧНИХ ПОКАЗНИКІВ В ІНКЛЮЗИВНОМУ ДИЗАЙНІ СЕРЕДОВИЩА**

**Мета:** визначення принципів урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища.

**Методологія.** У дослідженні застосовано методи порівняння та узагальнення, комплексний та системний аналіз сучасних ергономічних вимог.

**Результати.** Проведений аналіз принципів урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища. Визначено їх вплив на формування продуктів інклюзивного дизайну, а також при розробці образно-проектних рішень предметно-просторового середовища. Окреслені засоби інклюзивного дизайну з урахуванням ергономічних показників з метою створення узагальненої типології новітніх методів та заходів у формуванні образно-проектних рішень.

**Наукова новизна** полягає у визначенні принципів використання вимог ергономіки у формуванні сучасного просторового середовища інклюзії що є основною метою при створенні комфортного, безпечного, доступного та естетичного продукту дизайну для людей з обмеженими можливостями.

**Практична значущість.** Проведений аналіз дозволив визначити спектр використання принципів ергономічних показників при створенні продуктів інклюзивного дизайну, а також при розробці образно-проектних рішень предметно-просторового середовища.

**Ключові слова:** інклюзивний дизайн; ергономічні принципи; доступність; продукт дизайну; ергономічні показники; формування просторового середовища; комфортність; безпечність; просто-риво-предметне середовище; інклюзивне дизайн-середовище; ергономічне дизайн-проекування.

**Вступ.** Процес формування продукту просторового середовища є складним явищем, тому що він пов'язаний із сучасними вимогами ергономіки та інклюзивного дизайну, що в свою чергу визначаються диференцією ступеню інклюзії, тобто люди з інвалідністю різняться, маючи різні форми та ступені інклюзії:

– людина, яка може ходити, але має інклюзію руху кінцівок рук, що робить проблематичним для неї узяти той чи інший предмет, або виконувати з ним якусь дію;

– людина що має інклюзію зору, або слуху тощо, потребує індивідуального підходу та застосування новітніх вимог ергономічного дизайну щодо створення продукту просторового середовища інклюзивного дизайну тощо [12].

Тобто розробка продукту інклюзивного дизайну потребує індивідуального підходу, згідно із формою інвалідності.

Використання ергономічних принципів у формуванні завдань інклюзивного дизайну визначило новий вид дизайнерського напряму, що окреслюється прогресивними

вимогами та принципами у створенні продукту доступності. Тому процеси створення новітнього продукту просторового середовища доступності пов'язані із вимогами, що висуваються до розробки продуктів інклюзивного дизайну, як оптимального інструменту створення комфортного, безпечного, естетичного продукту просторового середовища доступності. (даний термін представлений Конвенцією про права осіб з інвалідністю, ст.9 «Доступність», де йдеться про надання людям з інвалідністю спроможності здійснювати незалежний спосіб життя та мати доступ до участі в різноманітних сферах життя, а також про надання можливості людям з інвалідністю мати доступ рівно з іншими до зв'язку і інформації, фізичного середовища, комунікаційно-інформаційних систем та технологій, транспорту та послуг або других об'єктів) [18]. Отже сучасні структурні зв'язки між ергономікою та інклюзивним дизайном, маючи загальний вектор у досягненні завдання, представленого «Конвенцією про права осіб з інвалідніс-

тю» щодо створення предметно-просторового середовища доступності [16], допомагають створити новітній продукт ергодизайну, що є синтезом зручності, безпеки, краси. Аналіз наукового матеріалу базується на теоретичних розробках у сфері інтегрального проєктування об'єктів інклюзивного ергодизайну та досліджень закономірностей формування його образно-проектних рішень.

#### **Аналіз попередніх досліджень.**

Питанню урахування ергономічних показників в розробці продуктів інклюзивного дизайну та формуванні предметно-просторового середовища присвячено багато наукових досліджень. Науковці Н. Ольгунтюрк та Х. Демиркан (N. Olguntürk, H. Demirkan) визначили індивідуальний принцип підходу ергономіки та інклюзивного дизайну щодо формування продуктів доступності для людей з інклюзією [17]. Автори В.С. Пуць, Г.В. Єфімчук у своєму дослідженні означили критерії застосування ергономіки у створенні сучасних художніх творів різного призначення із ознаками комфортності та зручності доступності [10].

Дослідник Т.Дж Сміт (T.J. Smith) відзначив запровадження принципів ергономіки в різних сферах діяльності людини, які призвели до значних успіхів у досягненні комфорту, підвищення ефективності, безпечності, доступності, підвищення працездатності та конкурентоспроможності [18]. Автори В. Володіна, О. Виноградов, О. Гужва проаналізували теоретичні і практичні проблеми створення доступного середовища для осіб з інвалідністю та маломобільних груп населення та охарактеризували основні критерії доступності міського простору для осіб з обмеженими можливостями [4].

В дисертаційному дослідженні Т.Р. Амакалі (Tangi Rebekka Amakali) представлено аспекти виконання програми інклюзивного проєктування щодо втілення образно-творчих проєктів ергодизайну доступності [15]. Науковець О. Смірнова провела аналіз ергономічних інноваційних прийомів та сучасних архітектурних дизайнерських, адаптуючи ознаки доступності та комфорту [11].

Науковець Н. Чугай характеризує трансформацію як засіб формування середовища для розвитку дітей [14]. Дослідник А. Ашеро́в охарактеризував питання художньо-конструкторських втілень у поєднанні з принципами ергодизайну щодо вирішення проблеми єдності та цілісності композиції, також впливу кольору та колірної гармонії на її сприймання форми [1]. В. Голобородьком представлено специфіку ергодизайну, як процесу формування новітнього продукту доступності, що потребує застосування експериментальних опрацювань та всебічного використання аналізу проєктованого об'єкту [5, 6].

Науковець О. Бойчук у своєму дослідженні відзначив, що головною метою ергодизайну у створенні предметно-просторового середовища є здобуття інтегрального функціонального комфорту, що визначає оптимальний психофізіологічний стан індивіда під час його активної діяльності, який окреслюються позитивними емоційними реакціями [2].

Дослідник С. Мигаль представив сучасні методи створення предметно-просторового середовища доступності, що характеризуються застосуванням важелів ергодизайну, вирішуючи таким чином взаємопов'язану проблему взаємодії людини з її оточенням [7].

Теоретик та дизайнер-практик В. Папанек в своїй роботі розкрив питання широких можливостей і бачення місії в подальшому житті людства, наголошуючи на людиноцентричності, соціальному контексті та вирішенні проблем довкілля та створенні предметно-просторового середовища інклюзії у вирішенні проблем людей із обмеженими можливостями при організації продукту та розробці простору доступності [9].

Автор С. Сьомка присвятив свої дослідження питанню взаємозв'язків ергономіки та дизайну щодо формування сучасних продуктів ергодизайну [13].

**Постановка завдання.** Формування продукту просторового середовища для людей з інклюзією пов'язано з такими

факторами як: комфортність, безпека, зручність тощо. Тому основним завданням даного дослідження є характеристика та визначення принципів урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Створення сучасного продукту інклюзивного дизайну окреслюється ергономічними вимогами, тому що рівень досягнення доступності та рівності має широкий спектр правил, які формують дане визначення як таке. Отже, урахування та впровадження ергономічних показників в інклюзивному дизайні предметно-просторового середовища стало інструментом сучасного проектування та формування продукту просторового середовища доступності для людей з інклюзією [8].

Термін «ергономіка» з'явився у сучасному суспільстві не так давно. Як наука ергономіка сформувалась у 1920 роках у США та швидко затвердила свою провідну роль майже у всіх сферах життєдіяльності людини, як наука що вивчає комплексні особливості діяльності людини у систематизованому зв'язку «людина-машина-довкілля» з метою оптимізації комфорту та безпеки, ефективності та її покращення. Ця наука ввібрала в себе такі наукові напрями як: фізіологія, психологія, гігієна, антропологія, біомеханіка, та різноманітні технічні науки тощо [10].

**Інклюзивний дизайн** – це систематизований процес формування образно-проектних рішень, спрямованих на створення продукту, предметно-просторового середовища або послуг, з відсутністю бар'єрів та ознаками доступності як для людей з обмеженими можливостями, так і для усіх представників суспільства, без обмеження расової належності, статі, віку, здібностей тощо [17].

Точкою перетину двох напрямів – інклюзивного дизайну та ергономіки – стало прийняття Конвенції ООН про права осіб з інвалідністю у 2006 році [16], що надала нових можливостей для людей з

інклюзією у суспільстві сучасності, також сформувала особливий загально-конфесійний інструмент впливу – інклюзивний дизайн, що став відповідальним за формування безбар'єрного предметно-просторового середовища, продукту та послуг доступності. Тому, щоб вирішити таке складне завдання потрібно виробити інноваційні підходи, сформувані новітні бачення, оволодіти сучасними інструментами, які б допомогли визначити алгоритм створення інклюзивного продукту доступності. Отже, характерним внеском у створення та розвиток предметно-просторового середовища та продукту інклюзивного дизайну стало залучення ергономіки, що став провідним вектором у формуванні образно-проектних рішень інклюзивного простору доступності [2].

Вимоги «Конвенції про права людей з інвалідністю» декларують правові норми, які представлені певними вимогами створити для людей з інклюзією необхідні умови щодо безперешкодного досягнення можливостей у самостійному та незалежному засобі життя та зручному користуванню предметно-просторовим середовищем та продуктами інклюзії. Тобто державам-учасницям необхідно взяти певних заходів щодо забезпечення людей з обмеженими можливостями однаковим доступом із другими членами суспільства, що стосується: транспорту, середовищного оточення, інформаційно-комунікаційних систем та технологій, зв'язку та інформації та інших послуг та об'єктів: тих, що існують або пропонуються населенню різних районів як сільських, так і міських [4].

З іншого боку, критерії доступності розповсюджується на значно ширші (ніж визначено Конвенцією) шари населення, такі як: літні люди, вагітні жінки або категорії людей, що мають порушення здоров'я тимчасового характеру. Отже, інклюзивний дизайн є вектором постійного процесу, що формує образно-проектні рішення, які враховують різний ситуаційний досвід людей, їх розуміння даної проблеми та практики, якими раніше нехтували. Таким чином,

одним з основних завдань інклюзивного дизайну є створення предметно-просторового середовища та продуктів дизайну для людей з інклюзією з метою їх залучення до рівноправних процесів використання загальних благ сучасного суспільства.

Процеси формування образно-проектних рішень інклюзивного дизайну окреслюються правилами організованості та довершеності, що визначають не тільки оптимальні естетичні втілення, доцільність гармонії зовнішніх та внутрішніх базових складових,

послідовну логічність структури, але і всебічні засоби для створення зручного, безпечного, якісного, комфортного продукту інклюзивного простору [17]. Отже виконуючи унікальне завдання Конвенції щодо формування продукту доступності, створюючи сучасні проектні рішення, інклюзивний дизайн спирається на фундаментальні принципи, що є визначальним критерієм кожного створеного продукту або простору (середовища) (рис. 1).



Рис. 1. Принципи інклюзивного дизайну

Представлені принципи мають особливе значення у створенні сучасного суспільства рівності та доступності, де провідну роль відіграє інклюзивний дизайн, який має ергономічне наповнення [9]. Тобто, інклюзивний дизайн формує просторове середовище та продукти інклюзії, що з ним пов'язані, тоді як ергономіка вивчає взаємозв'язки людини з її оточенням. Головною вимогою принципу доступності інклюзивного дизайну є досягнення вищого рівня простоти, легкості в освоєнні, комфортності, відсутності бар'єрів, що є важливим аспектом у створенні комплексних рішень одночасного використання створеного продукту для людей з відмінними видами інклюзії [13]. Тому фахівцям інклюзивного ергодизайну

необхідно враховувати цей факт взаємодії між особливостями тіла людини з обмеженими можливостями та її оточенням у предметно-просторовому середовищі.

Динаміка ергономічних процесів, охоплюючи сферу практичної проектної діяльності, орієнтована на вдосконалення алгоритмів, прийомів, проектних практик, способів виконання функцій, адаптації та характерних засобів та умов, що безпосередньо впливають на якість життєдіяльності, ефективності та рівень психофізіологічного стану людини із інклюзією. Отже, ергономічні вимоги базуються на таких засадах як: комфорт, простота виконання, безпека, доступність, ефективність, естетична упорядкованість [18].

Представлені засади є нормою ергономічних вимог, що віддзеркалюють раціональний мінімум функціональних процесів у системі та визначаються комфортністю, згодженістю, надійністю, ефективністю та економічністю. Впровадження ергономічних аспектів у створенні інклюзивного простору, допомагає уникнути низки суб'єктивних помилок, особливо коли вони відносяться до емпіричних досліджень проєктованих об'єктів та дії психофізіологічних чинників на особистість через навколишнє середовище [8]. Застосування методів та засобів ергономіки сформувало новий підхід та структуру щодо урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища. Тому декларуючи ознаки ступеню відкритості та доступності при розробці предметно-просторового середовища інклюзивного дизайну можна сформулювати такі принципи [16]:

- доцільність, що впроваджує розподіл функцій між людиною з інклюзією та використовуваних механізмів інклюзивної допомоги;

- розумна організація функцій людей з інвалідністю в інформаційному інтернет-просторі з метою створення доступності до певних інтернет-ресурсів;

- оптимізації, яка визначається в наповненні інформаційного забезпечення та оптимального використання систем управління;

- надійність, що допомагає покращення функціонування системи «людина з інвалідністю – машина», «людина з інвалідністю – просторове середовище», шляхом збільшення точності та якості виробів інклюзивного простору;

- цілісність, що визначає розгляд системи взаємодії людини з інклюзією із предметно-просторовим середовищем як єдине функціональне ціле;

- інтеграційна кількість сполучних елементів між людиною з інвалідністю – продуктом доступності – предметно-просторовим середовищем;

- контроль потужності обміну інформаційними ресурсами, або інформаційним

обміном між людиною з інвалідністю та зовнішнім середовищем;

- визначення рівня впливу середовищного оточення людини з інвалідністю на її емоційний стан.

Для повної характеристики продуктів інклюзивного дизайну також необхідно визначити та врахувати ергономічні показники трудового процесу людей з інвалідністю, які гарантують ефективність, безпеку та комфортність праці [13]:

- антропометричні та біомеханічні (індивідуальна відповідність знарядь праці розмірам, формі тіла, силі робочих рухів);

- фізіологічні та психофізіологічні (відповідність трудових процесів швидкісним, енергетичним, зоровим і слуховим можливостям людей з інвалідністю);

- психологічні (відповідність трудових процесів закріпленим і сформованим навичкам, можливостям сприйняття, пам'яті та мислення для людей з інклюзією);

- гігієнічні (температура, фізико-хімічний склад повітря, освітлення, шуми та інші завади для працівників з інвалідністю);

- естетичні (реалізуються в художньо-структурних оформленнях робочих місць, знарядь праці та виробничих середовищ).

Тобто, урахування ергономічних показників при розробці інклюзивного предметно-просторового середовища забезпечує загальний векторний синтез інструментарію, окреслює новітні шляхи формування безпечного, комфортного, доступного продукту та предметно-просторового середовища інклюзії, де згідно з індивідуальним підходом до людини з обмеженими можливостями усі необхідні речі були б розташовані на оптимальній відстані та висоті, компоненти старанно продумані та підібрані таким чином, щоб не призвести до незручностей (рис. 2).

Одним із головних аспектів впровадження ергономічних показників у проєкти інклюзивного дизайну є застосування відповідності ознак антропометрії, що залежать від національності, віку, типу занять людини, статі, способу життя величин людського тіла та його пропорцій тощо. Для кожного

проєкту вони формуються емпірично та досліджуються у різноманітних ситуаціях життєдіяльності, з метою застосування даних у створенні збалансованого та доцільного продукту інклюзивного дизайну або предметно-просторового середовища доступності [12].

Процеси інтегрування ергономічних показників у розробки в сфері інклюзивного дизайну призвели до появи сучасних есте-

тично-ергономічних продуктів та предметно-просторового середовища доступності (рис. 3–5). Таким чином, характеризуючи єдність цілей та завдань інклюзивного дизайну та ергономіки, можна зауважити їх загальне соціально-свідоме спрямування, що є головним аргументом забезпечення конкурентоспроможності, безпеки сучасного продукту інклюзії та його якості.

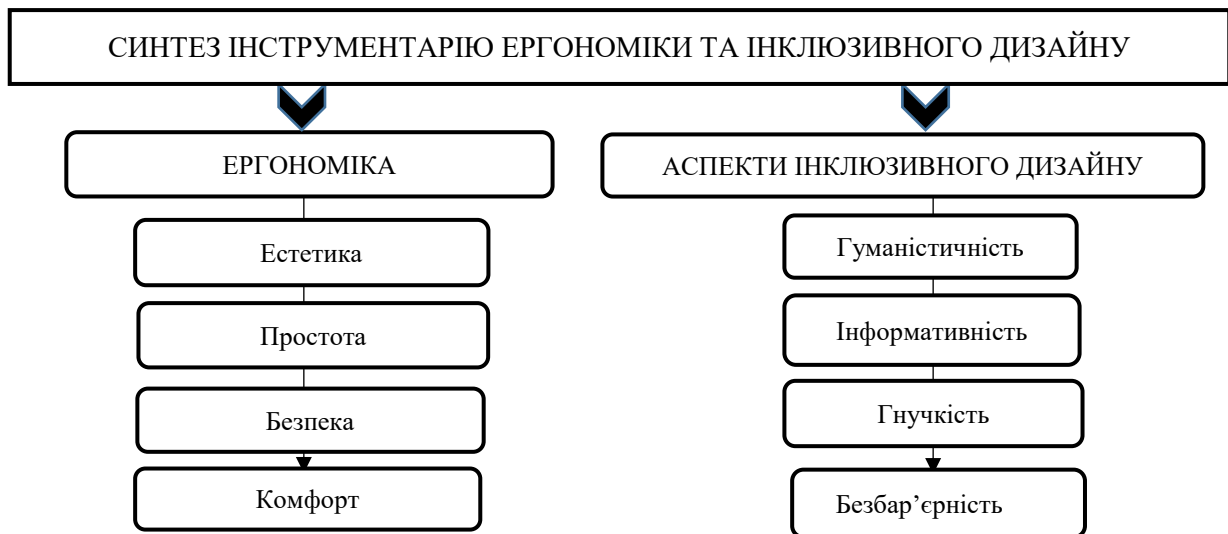


Рис. 2. Ергономічні показники інклюзивного середовища



Рис. 3. Пристрій доступності інклюзивного дизайну на монорейці для підняття людини з обмеженими можливостями над сходами, 2020 р. [18]



Рис. 4. Зовнішній пристрій для посилення звуку для людей з обмеженнями слуху, 2021 р. [18]



Рис. 5. Інклюзивний візок з електричним приладом, який трансформується для пересування як сидячи так і стоячи, 2019 р. [18]

Так, мірилом інтегральної досконалості прийняття образно-проєктних рішень стає здобуток діючого комфорту, що визначає рівень психофізіологічного ступеню особистості у фазі її активного стану, проявляється у

перспективі позитивного емоційного резонансу, та критерію тотожності об'єктів просторового оточення суб'єктивним можливостям індивідуума.

З іншого боку, доцільність систематизації та узагальнення відомостей про базові підходи та засоби інклюзивного дизайну з метою створення узагальненої типології новітніх методів та заходів у формуванні образно-проектних рішень спонукає створення платформ аналізу досягнень продуктів інклюзивного дизайну для людей з обмеженими можливостями, що відкриє нові можливості для створення сучасних продуктів ергодизайну інклюзії.

**Висновки.** Проведений аналіз дозволив визначити принципи урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища, що є: доцільність, розумна організація функцій людей з інвалідністю в інформаційному інтернет-просторі; оптимізація; надійність; цілісність; інтеграційна кількість сполучних елементів між людиною з інвалідністю – продуктом доступності – предметно-просторовим середовищем; контроль потужності обміну інформаційними ресурсами; рівень впливу середовищного оточення людини з інвалідністю на його емоційний стан.

Результати впливу ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища на кінцевий результат проектування

відображено у процесах створення сучасного продукту на усіх етапах його розробки та представлено такими принципами:

- аналітичне дослідження діяльності індивіда з інклюзією щодо аспектів її здійснення та розробка нормативних документів;
- дослідження ергономічних вимог та показників та їх рекомендаційне виконання відповідно до обліку;
- використання ергономічних принципів у проєктованому продукті інклюзивного дизайну;
- створення концепту інклюзивного проєкту ергодизайну з використанням макетів;
- визначення оціночного критерію щодо повноти та правильності виконання ергономічних настанов.

В ході дослідження було визначено їх вплив на формування продуктів інклюзивного дизайну, а також при розробці образно-проектних рішень предметно-просторового середовища. Окреслені засоби інклюзивного дизайну з урахуванням ергономічних показників з метою створення узагальненої типології новітніх методів та заходів у формуванні образно-проектних рішень.

#### Література:

1. Ашеро́в А. Дизайн і ергономіка: Термінологічний словник. Харків: НТМТ, 2009. 103 с.
2. Бойчук О. В. Основи ергодизайну. Київ: НАУ, 2011. 300 с.
3. Булатов В. А. Новітні принципи ергономічної організації сучасного місця дизайнера. *Norwegian Journal of development of the International Science*. 2021. № 65. С. 10–15. DOI: 10.24412/3453-9875-2021-65-1-10-15. URL: [http://www.njd-iscience.com/wp-content/uploads/2021/07/NJD\\_65\\_1.pdf](http://www.njd-iscience.com/wp-content/uploads/2021/07/NJD_65_1.pdf).
4. Володіна В. С., Виноградов О. О., Гужва О. І. Інвалідність і питання доступності. *Педагогіка й сучасні аспекти фізичного виховання: збірник наукових праць V Міжнародної науково-практичної конференції* (17–18 квітня 2019р.). Краматорськ: ДДМА, 2019. С. 238–246. URL: <http://dspace.luguniv.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8578/1/07.pdf>.
5. Голобородько В. М. Ергодизайн: від терміну до стратегії. *Технічна естетика і дизайн*. 2002. Вип. 2. С. 214–218. URL: <http://www.nbu.gov.ua/node/793>.
6. Голобородько В. М. Ергономіка для дизайнерів: підручник. Харків: ХДАДМ, 2012. 378 с.
7. Мигаль С. П. Дизайн середовища: проблеми та перспективи. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія: Архітектура. 2012. № 728. С. 197–202. URL: [https://vlp.com.ua/files/1\\_2\\_zmist\\_728.pdf](https://vlp.com.ua/files/1_2_zmist_728.pdf).
8. Нестеренко В. В. Ергономічні принципи удосконалення архітектури закладів вищої освіти адаптованих до людей з обмеженими фізичними можливостями: дис. ... канд. архітектури: 18.00.02. Харків, 2014. 244с.
9. Папанек В. Дизайн для реального світу. Екологія людства та соціальні зміни. Київ: Вид-во «ArtHuss», 2020. 480 с.
10. Пуць В. С., Єфімчук Г. В. Основи ергономіки та художнього конструювання: навчальний посібник. Луцьк: ІВВ Луцького НТУ, 2018. 128 с.
11. Смірнова О. В. Формування інноваційних будівель засобами ергодизайну в контексті

сталого розвитку міського середовища. *Архітектура та містобудування*. 2020. Т. 6, Вип. 159. С. 103–107. <http://eprints.kname.edu.ua/58170/1/5681%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-12008-1-10-20201217.pdf>.

12. Сьомка С. В. Ергономіка та ергодизайн: підручник. Київ: Ліра-К, 2017. 618 с.

13. Чугай Н. М. Трансформація як засіб формування середовища для розвитку дітей: дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.07. Львів, 2021. 244 с.

14. Amakali T. R. Inclusive design policy implementation: an organizational knowledge creation perspective. Berkshire: University of Reading, 2017. 197 p.

15. Convention on the Rights of Persons with Disabilities Adopted by General Assembly resolution 61/106 of 13 December 2006.

16. Olguntürk N., Demirkan H. Ergonomics and universal design in interior architecture education. *METU.JFA*. 2009. 26 (2). P. 123–138. URL: [http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/2009/cilt26/sayi\\_2/123-138.pdf](http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/2009/cilt26/sayi_2/123-138.pdf).

17. Smith T. J. The Ergonomics of learning: educational design and learning performance, *Ergonomics*. PubMed, 2007. № 50. 1530–1546. DOI: 10.1080/00140130701587608. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17917895/>

18. Офіційний сайт закладу "Perkins School for the Blind". URL: <https://www.perkins.org/working-at-perkins> (дата звернення: 12.03.2023).

## References:

1. Asherov, A. (2009). Dyзain i Erhonomika. Terminolohichniy slovnyk. [Design and ergonomics: Terminological dictionary]. Kharkiv [in Ukrainian].

2. Boichuk, O. V. (2011). Osnovy erhodyzainu [Basics of ergonomic design]. Kyiv [in Ukrainian].

3. Bulatov, V. A. (2021). Novitni pryntsyipy erhonomichnoi orhanizatsii suchasnoho mistsia dyzainera [The latest principles of ergonomic organization of a modern designer's place]. *Norwegian Journal of developmen of the International Science*. № 65. P. 10–15 [in Ukrainian].

4. Volodina, V. S., Vynohradov, O. O., Huzhva, O. I. (2019). Invalidnist i pytannia dostupnosti [Disability and accessibility issues]. *Proceedings from Pedagogy and modern aspects of physical education' 19: V Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia (17–18 kvitnya 2019 roku) – 5th International Scientific and Practical Conference*. Pp. 238–246. Kramatorsk: DDMA [in Ukrainian].

5. Holoborodko, V. M. (2002). Erhodyzain: vid terminu do stratehii [Ergodesign: from term to strategy]. *Tekhnichna estetyka i dyzain – Technical aesthetics and design*. 2. 214–218 [in Ukrainian].

6. Holoborodko, V. M. (2012). Erhonomika dlia dyzaineriv: pidruchnyk [Ergonomics for designers: textbook]. Kharkiv [in Ukrainian].

7. Myhal, S. P. (2012). Dyзain seredovyshcha: problemy ta perspektyvy [Environment design: problems and prospects]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu «Lvivska politekhnika»*. Serii: *Arkhitektura – Bulletin of Lviv Polytechnic National University. Series: Architecture*. 728. 197–202 [in Ukrainian].

8. Nesterenko, V. V. (2014). Erhonomichni pryntsyipy udoskonalennia arkhitektury zakladiv vyshchoi osvity adaptovanykh do liudei z obmezhenymy fizychnymy mozhlyvostyamy [Ergonomic principles of improving the architecture of higher education institutions adapted to people with physical disabilities]. Candidate's thesis. Kharkiv [in Ukrainian].

9. Papanek, V. (2020). Dyзain dlia realnoho svitu. Ekolohiia liudstva ta sotsialni zminy [Design for the real world. Human ecology and social changes]. Kyiv [in Ukrainian].

10. Puts, V. S. and Yefimchuk, H. V. (2018). Osnovy erhonomiky ta khudozhnoho konstruiuvannia. [Basics of ergonomics and artistic design]. Lutsk [in Ukrainian].

11. Smirnova, O. V. (2020). Formuvannia innovatsiinykh budivel zasobamy erhodyzainu v konteksti staloho rozvytku miskoho seredovyshcha [Formation of innovative buildings by means of ergodesign in the context of sustainable development of the urban environment]. *Arkhitektura ta mistobuduvannia – Architecture and urban planning*. Vol. 6, Iss. 159. P. 103–107 [in Ukrainian].

12. Somka, S. V. (2017). Erhonomika ta erhodyzain [Ergonomics and ergodesign]. Kyiv [in Ukrainian].

13. Chuhai, N. M. (2021). Transformatsiia yak zasib formuvannia seredovyshcha dlia rozvytku ditei [Transformation as a means of creating an environment for children's development]. Candidate's thesis. Lviv [in Ukrainian].

14. Amakali, T. R. (2017). Inclusive Design Policy Implementation: An Organizational Knowledge Creation Perspective. Berkshire [in English].

15. Convention on the Rights of Persons with Disabilities Adopted by General Assembly resolution 61/106 of 13 December 2006 [in English].

16. Olguntürk, N. and Demirkan, H. (2009). Ergonomics and universal design in interior architecture education. *METU.JFA*. 26 (2). 123–138 [in English].

17. Smith, T. J. (2007). The Ergonomics of Learning: Educational Design and Learning

Performance. *Ergonomics*. PubMed. № 50. 1530–1546 [in English].

18. Ofitsiyni sait zakladu "Perkins School for the Blind" [Official website of the institution "Perkins School for the Blind"]. URL: <https://www.perkins.org/working-at-perkins> (Last accessed: 12.03.2023) [In English].

## PRINCIPLES OF CONSIDERING OF ERGONOMIC INDICATORS IN INCLUSIVE DESIGN OF THE ENVIRONMENT

CHUPRINA N. V., BULATOV V. A.

*Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine*

**Purpose:** definition of the criteria for the implementation of ergonomic indicators in the inclusive design of the environment.

**Methodology.** The methods of comparison and generalization, complex and systematic analysis, which helped to define the principles and characterize the means of taking ergonomic indicators into account in the inclusive design of the environment are used in the research.

**Results.** The analysis of the principles of taking into account ergonomic indicators in the inclusive design of the environment was carried out. Their influence on the formation of inclusive design products during the development of the subject-spatial environment is determined. The expediency of systematization and generalization of information about the basic approaches and means of inclusive design with the aim of creating a generalized typology of the latest methods and measures in the formation of visual and design solutions is substantiated.

**Scientific novelty** consists in determining the principles of using ergonomics requirements in the formation of modern products and the spatial environment of inclusion is the main principle and goal in creating a comfortable, safe, accessible and aesthetic design product for people with disabilities. It is proposed to create platforms for the analysis of the achievements of inclusive design products for people with disabilities, which will open up new opportunities for the creation of modern inclusion ergodesign products.

**Practical significance.** The conducted analysis made it possible to determine the principles of taking ergonomic indicators into account in the inclusive design of the environment and the means of their further use in the creation of a subject-spatial environment.

**Keywords:** *inclusive design; ergonomic principles; accessibility; design product; ergonomic indicators; spatial environment formation; comfort; safety; spatial-object environment; inclusive design-environment; ergonomic design.*

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРІВ:

**Чупріна Наталія Владиславівна**, д-р мист., професор, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-7017-6456, Scopus 56835800000, **e-mail:** chouprina@ukr.net

**Булатов Валерій Анатолійович**, аспірант, кафедра мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0003-0832-2429, **e-mail:** bulatov@ugi.edu.ua

**Цитування за ДСТУ:** Чупріна Н. В., Булатов В. А. Принципи урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 163–171.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.16>

**Citation APA:** Чупріна, Н. В., Булатов, В. А. (2023) Принципи урахування ергономічних показників в інклюзивному дизайні середовища. *Art and design*. 1(21). 163–171.