ЗАКАРПАТСЬКА
АКАДЕМІЯ
МИСТЕЦТВ

Мистецтво XX-XXI століть:

проблеми, постаті, перспективи

Тези доповідей
V Всеукраїнської науково-практичної
студентської конференції

22-23
березня
2018

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАКАРПАТСЬКА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ

МАТЕРІАЛИ
V Всеукраїнської
науково-практичної студентської конференції

«МИСТЕЦТВО XX-XXI СТОЛІТЬ: ПРОБЛЕМИ, ПОСТАТІ, ПЕРСПЕКТИВИ»

Ужгород, 22-23 березня 2018 року

Видавництво Ражда
Ужгород, 2019

ББК 85.103(4УКР)
Т 40

Видання склали тези доповідей учасників V Всеукраїнської науково-практичної студентської конференції «Мистецтво XX-XXI століть: проблеми, постаті, перспективи» (Ужгород, 22-23 березня 2018 р.), проведеної в Закарпатській академії мистецтв.

РЕДАКЦІЙНА РАДА

Іван НЕБЕСНИК – *голова, ректор Закарпатської академії мистецтв, кандидат педагогічних наук, професор*
Наталія РЕБРИК – *заступник голови, проректор Закарпатської академії мистецтв, кандидат філологічних наук*
Марина КІЯК – *проректор Закарпатської академії мистецтв, заслужений працівник освіти України*
Аліна ВОЛОЩУК – *завідувач кафедри образотворчого мистецтва Закарпатської академії мистецтв, кандидат педагогічних наук, доцент*
Одарка СОПКО – *завідувач кафедри дизайну Закарпатської академії мистецтв, доцент*
Наталія ДОЧИНЕЦЬ – *доцент Закарпатської академії мистецтв, кандидат економічних наук, доцент*
Оксана ГАВРОШ – *викладач кафедри культури і соціально-гуманітарних дисциплін Закарпатської академії мистецтв, кандидат мистецтвознавства*
Марина СОФІЛКАНИЧ – *викладач кафедри культури і соціально-гуманітарних дисциплін Закарпатської академії мистецтв*
Каміла БОЛЕХАН – *голова студентської ради Закарпатської академії мистецтв*
Юліанна ГАГЕЛЬ – *голова наукового студентського товариства Закарпатської академії мистецтв*

Рецензенти:
М. В. Приймич, *доцент, кандидат мистецтвознавства*
Г. В. Шумицька, *доцент, кандидат філологічних наук*

Друкується за ухвалою Вченої ради Закарпатської академії мистецтв. Протокол № 5 від 26 січня 2018 р.

© Закарпатська академія мистецтв, 2019
© Видавництво «Ґражда», 2019

КОСТЮМОВАНА ГРА
В КОНТЕКСТІ РЕКРЕАЦІЙНО-ТУРИСТИЧНИХ ПРОЦЕСІВ

УДК 791.65:792.024:379.82

Ірина АГАДЖАННЯН,
2 курс,
факультет кібернетики
та системної інженерії,
Херсонський національний
технічний університет,
м. Херсон

Науковий керівник:
АРТЕМЕНКО М. П.,
доцент кафедри дизайну,
кандидат технічних наук,
Херсонський національний
технічний університет,
м. Херсон

Агаджанян І. Костюмована гра в контексті рекреаційно–туристичних процесів. Сьогодні в пріоритеті для багатьох країн є розвиток рекреаційної та туристичної галузей. Костюмовану гру або косплей можна назвати однією з інноваційних форм рекреації, що мотивує учасників до здійснення туристичних подорожей. Косплей-фестивалі – яскраве видовище, що збирає тисячі прихильників, проте сьогодні залишається малодослідженим. Мета. Робота має на меті виявлення ролі костюмованої гри в рекреаційно-туристичних процесах, для подальшого використання отриманої інформації в мистецтвознавчому аналізі костюму для косплею. Результати. Досліджено історію становлення та визначено ключові точки в розвитку косплей-руху, розглянуто провідні фестивалі світу, що включають косплей-шоу або конкурс, з позиції рекреаційно-туристичної діяльності. Висновки. Костюмовану гру можна віднести до інноваційних форм дозвілля, що має потужні перспективи використовуватися як туристичний ресурс, в якому костюм грає провідну роль. Починаючи з 1960-х рр. вона відстояла собі місце на різного роду фестивалях та переросла в масштабну індустрію, що розповсюджена по всьому світу. Кількість учасників таких заходів може досягати 500 000.

Ключові слова: костюм, гра, косплей, рекреація, туризм.

Aghajanian. I. Costumed game in the context of recreational and tourist processes. Now the priority for many countries is the development of recreational and tourism industry. Costume play or cosplay can be called one of the innovative forms of recreation that motivates participants to travel. Cosplay festival is a bright show that gathers thousands of supporters, but today remains

little researched. Purpose. This work aims to identify the role of costume play in recreational and tourist processes, for further use of the information obtained in the analysis of art costume for cosplay. Results. The history of formation is investigated and the key points in the development of cosplay movement are defined, the leading festivals of the world including cosplay show or competition are considered from the position of recreational and tourist activity. Conclusions. Costume game can be attributed to innovative forms of leisure, which has powerful prospects to be used as a tourist resource, in which the costume plays a leading role. Since the 60-ies of the twentieth century, she has defended herself a place in various festivals and has evolved into a large-scale industry, spread throughout the world. The number of participants in such events can reach 500,000.

Key words: costume, game, cosplay, recreation, tourism.

Актуальність теми. Розвиток рекреаційної та туристичної галузі є пріоритетним сьогодні для багатьох країн, тому він потребує вливання наукової думки з різних сфер. Не залишаються осторонь й знання з мистецтвознавства та дизайну. Рекреація як одна з головних форм продуктивного використання вільного часу людини – суспільний, економічний і науковий феномен, для якого не мають значення міжгалузеві та міждисциплінарні межі, зазначають в своїй роботі І. В. Смаль, В. В. Смаль [1]. Актуалізація сьогодні питань організації дозвілля, зокрема молодого покоління, обумовлена новими соціокультурними потребами суспільства та появою нових форм відпочинку. До інноваційних форм молодіжного дозвілля відносяться: рольові та сюжетно-рольові ігри, КВН, неформальні молодіжні об’єднання, екстремальний спорт, екстремальний туризм, перфоманс, інтернет-технології [2].

Костюмовану гру або косплей можна назвати однією з інноваційних форм рекреації, що мотивує учасників до здійснення туристичних подорожей. Сьогодні вона розвивається потужними темпами та представляє інтерес як для туриста-учасника, так і туриста-спостерігача. Косплей-фестивалі це яскраве видовище, що збирає тисячі прихильників, проте сьогодні залишається малодослідженим. Дослідники, що працюють в зазначеній темі, оперують здебільшого філософськими, культурологічними, психологічними та педагогічними сторонами питання, проте в жодній науковій роботі не приділяється достатньо уваги костюму, хоча без характерного образу та костюму подібні заходи втрачають сенс. Тому виявлення ролі костюмованої гри в рекреаційно-туристичних процесах та костюму в ній є питанням актуальним.

Мета. Робота має на меті виявлення ролі костюмованої гри в рекреаційно-туристичних процесах, для подальшого використання отриманої інформації в мистецтвознавчому аналіз костюму для косплею.

Завдання. Досягнення цієї мети потребує дослідження історії становлення та зростання популярності костюмованої гри серед сучасних засобів рекреації, а також виявлення масштабу збільшення від неї туристичних потоків.

Виклад основного матеріалу. Японське слово «косплей» (cosplay) утворено шляхом злиття перекручених англійських слів «costume» («костюм») і «play» («гра») і, по суті, означає рольову гру. За думкою Р. Осмуда [3], існує кілька версій, які пояснюють, що саме зробило термін «косплей» популярним і як зародилася сама субкультура рольових ігор. Проте загально прийнято вважати, що людиною, яка придумала і ввела в ужиток слово «косплей», є журналіст-письменник Нобуюкі Такахаші (засновника Studio Hard Deluxe Inc.) [3;4;5]. Слово kosupure вперше з'явилося в статті, яку написав Такахаші в 1983 р. для червневого випуску My Anime [4].

Інші ресурси містять дещо відмінну інформацію, що Такахаші почав використовувати даний термін трохи пізніше у 1984 р., повернувшись з лос-анджелеського Всесвітнього конвенту наукової фантастики, і тому слідом за ним це слово почали використовувати кілька японських журналів. Він був вражений костюмованою фантастикою та фантастичними фанатами від Star Trek, Star Wars, яких він бачив. В результаті, коли він повернувся до Японії і ділився отриманим досвідом на конвенції, став закликати своїх японських читачів пристосувати практику американського костюму до власної культури, про що пише в своїй роботі М. Бруно [6]. Такахаші не міг використовувати для характеристики побаченого явища слово «маскарад», оскільки воно перекладається на японську мову як «аристократичний костюм», що суттєво відрізняється від конкурсів костюмів на конвенціях. Замість цього він створив фразу «костюмована гра», яка в кінцевому підсумку була скорочена до «косупре» або «косплей» [6,7]. Як результат, Такахаші додав два нових слова до словника субкультури та поп-культури [8].

Н. Ламерич в своїй роботі [5] зазначає, що західні конвенції з наукової-фантастики, на одній з яких побував Тхакаші, є лише од-

ним з прототипів косплею. Іншим прототипом костюмів для косплею у західній культурі можна вважати костюми пов'язані з традиціями ярмарків епохи Відродження та історичної реконструкції, а також більш пізні практики, такі як рольові ігри.

Заглибившись в історію косплей-субкультури в Японії, Р. Осмуд [3] виявляє, що вона бере початок у 1970-х рр., а її джерелом є публічні заходи, пов'язані з оборотом додзінсі («додзінсі» – японський термін для позначення незалежних літературних журналів, що самостійно видаються їх авторами [4:1]). Багато видавців використовували косплей як засіб комерційного просування своїх додзінсі, запрошуючи артистів, щоб зобразити персонажів з коміксів і тим самим привернути увагу якомога більшої кількості людей.

Як зазначають Дж. Байнбридж та К. Норрис [9], косплей на основі аніме та манга почав зустрічатися з 1978 р. А вже у 1979 р. перші аніме та манга персонажі з'являються на найкрупнішій конвенції того часу в Сан-Дієго (США). Тобто, коли починає свій розвиток косплей у Японії, американці вже понад 20 років переодягалися в супергероїв та героїв «Зоряного шляху», стверджують Дж. Байнбридж та К. Норрис [9].

Х. МакКарті [10] вказує, що у Відкритій громадській бібліотеці Ninomiya (Японія) зберігається ряд книг найперших конфенцій, де зафіксовано рекорд костюмів на конвенції Miyacon у 1974 р. в м. Кіото. Крім того автор зазначає цікаву інформацію, що стосується історії косплей руху в Японії, а саме: «Сайт японських косплей-зірок Panache зазначає, що поява STAR TREK на телебаченні США значно підвищила інтерес до костюмів на американських конвенціях наукової фантастики у другій половині 1960-х рр. Японська спільнота наукової фантастики тоді тільки формувалася, почавши організовувати щорічні конвенції з 1961 р. Перше костюмоване шоу відбулося на тринадцятому Японському SF Con (Miyacon) в Кіото у 1974 р., а потім розвивалося по стопах американських конвенцій. Відповідно до зазначеного, можна стверджувати, що маскаради на японських конвенціях з наукової фантастики були натхненні американськими конфенціями, але це також демонструє, що залучення костюмованих персонажів на конвенціях в Японії було активним на десятиліття раніше, ніж заявлено в більшості американських джерел». Інуі Тацуми в своїй роботі [11]

зазначає, що перший бум косплею в Японії припав на другу половину 1980-х – першу половину 1990-х рр. Світовий тріумф музичного альбому «Neon Genesis Evangelion», що було випущено до оригінального серіалу «Євангеліон», привів до стрімкого збільшення фанатів косплея однойменного серіалу. Це збільшило чисельність зарубіжних шанувальників японських аніме і манга і ще більше підігріло інтерес до такого явища, як косплей.

Таким чином, костюмована гра повільно, але впевнено відвойовувала собі місце на різного роду фестивалях та із заняття для фанатів незабаром переросла в масштабну індустрію. Професійні моделі почали випускати тематичні фотоальбоми, а в магазинах для фанатів стали з'являтися цілі відділи з готовими костюмами, перуками та іншою атрибутикою. За лічені роки фестивалі по всьому світу наповнилися людьми в яскравих костюмах. Почали проводитися міжнародні конкурси, з поширенням інтернету з'явилися спеціалізовані сайти, де можна похвалитися обновкою, поділитися досвідом чи попросити поради [12]. У 2003 р. відбувся перший Всесвітній саміт з косплею [9].

На основі проведеного аналізу літературних джерел щодо історії розвитку та становлення костюмованої гри або косплею було побудовано графічну хронологію ключових дат, яка зображена на рисунку 1.

На графіку можна побачити, що косплей сьогодні розвивається за двома основними напрямками – для фестивалів та фотосесій. В контексті даної роботи представляє інтерес дослідження першого напрямку.

Д. Козловський [15] зазначає, що сьогодні на планеті існує близько п'яти десятків великих фестивалів, де косплей є обов'язковим елементом. В Японії і США косплей до початку XXI ст. став частиною національної культури і повсякденного життя, зазначають М. Р. Фахретдинова та Е. Б. Оселедчик [8]. Продовжує зростати його популярність і в інших країнах, чим активно користуються в туристичній діяльності, збагачуючи кількість та різновид рекреаційних послуг. Косплей на фестивалях створює яскраве костюмоване шоу, яке може зацікавити не тільки фанатів аніме, манга чи наукові фантастики, а й широке коло спостерігачів, формуючи туристичну атракцію.

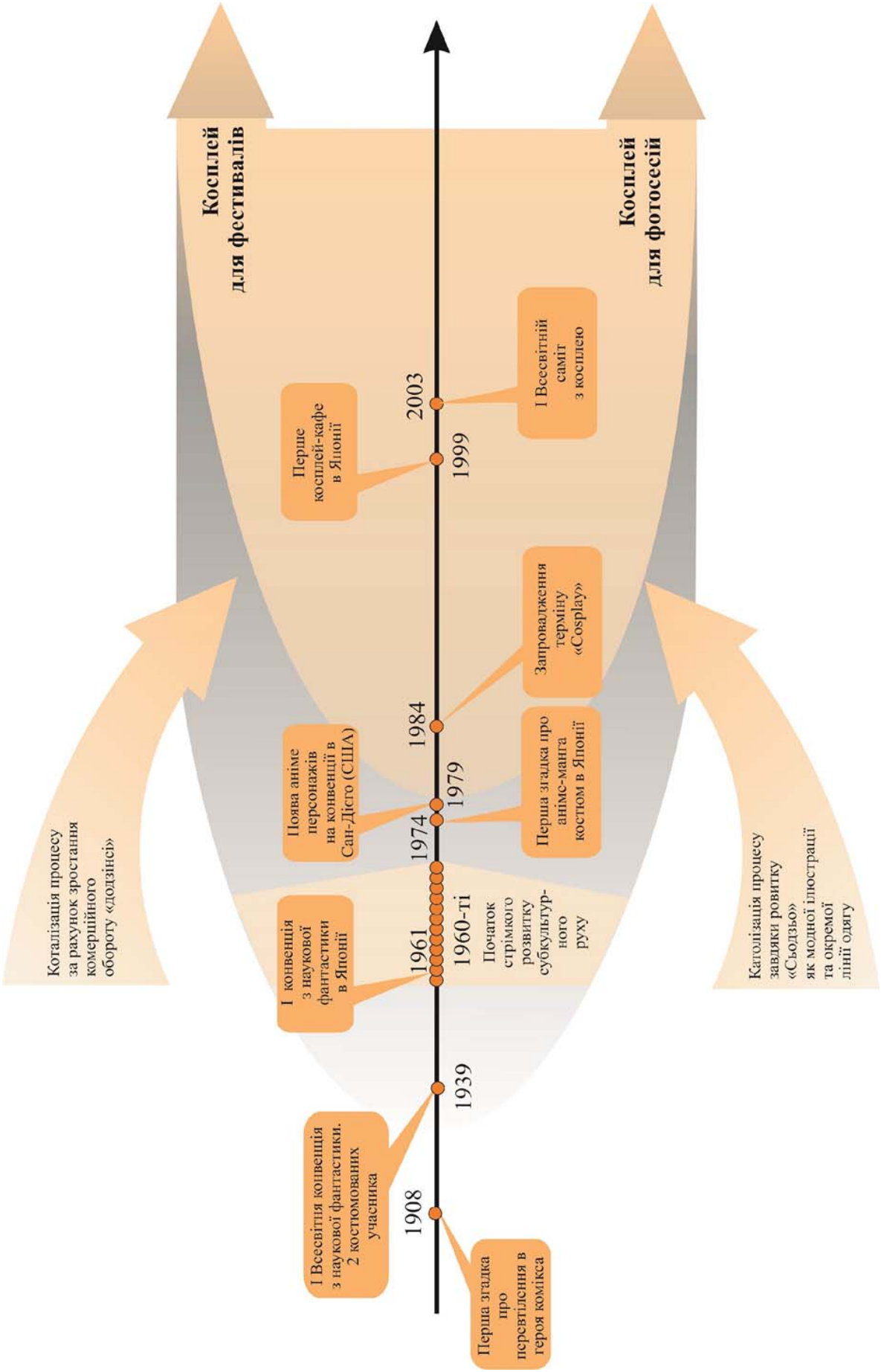


Рис. 1. Ключові точки в становленні та розвитку косплей-руху

Аналізуючи список заходів, що включають в себе косплей-шоу або конкурс, який розміщено на офіційному сайті www.cosplay.com можна стверджувати, що костюмована гра є популярною в більшості країн світу, проте впевнені лідируючі позиції щодо кількості костюмованих масових заходів займають США [14].

Узагальнена спроба демонстрації популярності фестивалів з косплей-шоу або конкурсом наведена в таблиці 1, де можна побачити офіційну статистику кількості учасників таких заходів.

Один з найперших та найвідоміших фестивалів існує з 1970 р., проводиться в Сан-Дієго (США) та з 1991 р. має назву «Comic-Con International». В перший рік за офіційним даними його відвідало 300 осіб [15]. До 1974 р. було вже близько 1000 відвідувачів. А число коспрелеєрів трохи підросло до, приблизно, 10% від усіх відвідувачів, зазначає Д. Козловський [15]. У 1979 р. прийняв вже 6000 чоловік, а у 1991р. – вже 15000 чоловік. Протягом 1990-х в «розкручуванні» Comic-Con взяв діяльну участь Голлівуд. Якщо в 1980-ті це були комікси, то в 1990-ті – кіно. Орієнтація на кіно зробила свою справу. У конференції брав участь сам Френсіс Форд Коппола та багато інших. До 2007 р. чисельність відвідувань зросла до 125000 чоловік.

Таблиця 1.

Коротка характеристика провідних фестивалів світу з косплеєм

Comiket	**Anime Expo**	**Lucca Comics & Games**	**Comic-Con International**
Токіо (Японія)	Лос-Анджелес (США)	Лукка (Італія)	Сан-Дієго (США)
з 1975 року	з 1992 року	з 1965 року	з 1970 року
В 2017 році кількість учасників становила 500 000 [36]	В 2017 році відвідало понад 300000 осіб [32]	У 2016 році фестиваль привернув до себе 270 000 учасників [38]	В 2015 році понад 160 000 учасників[28]

Supanova Pop Culture Expo	**Armageddon Expo**	**Middle East Film and Comic Con**	**London Super Comic Convention**
Сідней, Брісбен, Мельбурн, Перта, Аделаїда, Голд-Кост (Австралія)	Окленд, Веллингтон, Крайстчерч, Данідін, Манукау (Нова Зеландія)	Дубаї (ОАЕ)	Лондон (Великобританія)
з 2002 року	з 1995 року	з 2013 року	з 2012 року
У сумі конвенції 6 містах щорічно відвідують понад 160 000 осіб [37]	Понад 130 000 учасників щороку[37]	Щороку понад 50 000 учасників [37]	В 2015 році відвідало понад 20 000 осіб [37]
FACTS	**Fan Expo Canada**	**Comic Con Experience**	**Hyper Japan**
Гент (Бельгія)	Торонто (Канада)	Сан-Паулу (Бразилія)	Лондон (Великобританія)
з 1993 року	з 1995 року	з 2014 року	з 2010 року
Щороку понад 30 000 осіб [37]	Понад 130 000 учасників у 2017 році [39]	В 2015 році понад 140 000 учасників [40]	В літку 2017 року прийняло участь 80 000 осіб

Серед американських фестивалів косплею слід виділити ще декілька. Наприклад, Anime Expo – тут переважає різного роду аніме косплей, включаючи косплей Наруто, «Берсерк», Хеллсинга і інших популярних мультфільмів. Щоб показати свій косплей,

костюми багатьох учасників шиються у професійних модельєрів і коштують величезних грошей, вказує автор роботи [13].

Anime Expo, часто скорочується до «AX», проходить в Лос-Анджелесі, Каліфорнія. Середній показник щоденної відвідуваності фестивалю становить 30 000 осіб, а подекуди доходить до 40000 [16; 17]. Фестиваль функціонує з 1992 р. і тоді його відвідало за офіційними даними 1 750 осіб.

В роботі [18] стверджується, що найбільшими косплей-фестивалями в Сполучених Штатах і Канаді є Otakon, Anime Boston або Sakuracon. На них з'їжджаються не тільки жителі США і Канади, а й косплеєри з Європи, Азії та Австралії. Аніме-фестивалі в США і Канаді штучно популяризуються: йде серйозна реклама в інтернеті і на телебаченні, ведуться репортажі з подій на музичних каналах, складаються списки майбутніх заходів і починається їх «розкрутка». Навіть Хеллоуїн деякі косплеєри американського континенту жартівливо називають «днем косплеєрів».

Тож можна стверджувати, що фестивалі з косплей-шоу або конкурсом сьогодні активно проводяться в країнах Центральної Америки, Європи, Азії та Австралії, збираючи значну кількість відвідувачів. Роль костюму в таких рекреаційно-туристичних заходах є провідною, а тому потребує подальшого ретельного мистецтвознавчого аналізу.

Висновки. Костюмовану гру можна віднести до інноваційних форм дозвілля. Починаючи з 1960-х рр. вона відстояла собі місце на різного роду фестивалях та із заняття для фанатів переросла в масштабну індустрію, що розповсюджена по всьому світу. Найбільші її локалізації зосереджені у США, Японії та Європі. Кількість учасників таких заходів може сягати 500 000. Звідси можна зробити висновок, що косплей має потужні перспективи використовуватися як туристичний ресурс, в якому костюм грає провідну роль.

ЛІТЕРАТУРА

1. Смаль І. В., Смаль В. В. Рекреація, туризм і дозвілля: тлумачення і співвідношення понять // Міжнародна науково-практична конференція «Педагогічні та рекреаційні технології в сучасній індустрії дозвілля» (4-6 червня 2004 р.) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://tourlib.net/statti_ukr/smal.htm.

2. Спруть Е. Косплей – инновационная форма досуга молодёжи – 24 августа 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://stopgame.ru/blogs/topic/75152.

3. Осмуд, Рахман. Косплей: воображаемое «я» и актерствующая личность / Осмуд Рахман, Лю Вин-Сун, Бриттани Хей-Ман Чеун // Теория моды: одежда, тело, культура, 2013. – Вып. 1: Весна. – С. 209-236.

4. Nobuyuki (Nov) Takahashi. Origin of the word cosplay // Yein Jee's Asian Blog. - 03.07.2008. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https:// yeinjee.com/tag/nobuyuki-nov-takahashi/.

5. Lamerichs N. Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. Transformative Works and Cultures, 7. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https:// doi.org/https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246.

6. Аташева К. Косплей как стиль жизни / К. Аташева // Мир фантастики, 2015. – 17. 10. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.mirf.ru/geek/kospley-chto-takoe.

7. Chris Kincaid . The History of Cosplay // Otaku Culture. – October 16, 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay.

8. Фахретдинова М. Р.; Оселедчик Е. Б. История косплея // Культура и время перемен. – 2017. – № 1(16). [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http:// timekguki.esrae.ru/32-242.

9. Bainbridge, J., Norris, C. (2013). Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture// Intersections: Gender & Sexuality In Asia & The Pacific, (32), 6. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http:// intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm.

10. Helen McCarthy. A Brief History of Cosplay // The Phoenix Papers. 2017. – Vol. 3. – No. 1. – P. 130-139.

11. Инуи Тацуми. Бушующая культура косплея // Современный взгляд на Японию. – 01.05.2015. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.cosplay.com/calendar/2017/.

12. Clements Jonathan, McCarthy Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. – 2-е изд. – Stone Bridge Press, 2006. – С. 30.

13. Масштабный конкурс косплея. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://wegame.com.ua/ru/massive-cosplay-contest.

14. Event Listing for 2017. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.cosplay.com/calendar/2017/

15. Козловский Д. История косплея [Електронний ресурс] // Персональный блог великого комбинатора – 15 августа 2015 г.– Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/San_Diego_Comic-Con_International.

16. Anime Expo [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://ru.wikipedia. org/wiki/Anime_Expo.

17. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. – М.: Восточная литература РАН, 2012. – С. 107. – 357 с.

18. San Diego Comic-Con International [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/San_Diego_Comic-Con_International.

РОЗВИТОК АЛЬТЕРНАТИВНОГО КОМІКСУ В США ТА ЄВРОПІ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ XX СТ.

УДК: 7.049.2«195/201»(4)(73)
І - 32

Ніколетта ІЗАЙ,
студентка 6-го курсу,
факультет дизайну,
Закарпатська
академія мистецтв,
м. Ужгород

Науковий керівник:
НЕБЕСНИК І. І.,
доцент кафедри дизайну,
кандидат мистецтвознавства,
Закарпатська академія
мистецтв,
м. Ужгород

Ізай Н. Історія альтернативного коміксу в США та Європі другої половини XX – початку XXI століття. У дослідженні розглянуто основні періоди становлення альтернативного коміксу в США та Європі. Автор детально зупиняється на творчості коміксистів, які здійснили найбільший вплив на розвиток цього жанру та принесли зміни в його стилістичний арсенал.

На початку свого становлення комікс слугував додатковим інструментом передачі інформації. Помітні зрушення відбулися з появою жанру супергероїки в індустрії коміксу, все ж заснування «графічного роману» у другій половині 1950-х рр. сприяло реформуванню підходів у цьому виді мистецтва.

Позитивна динаміка в розвитку альтернативного коміксу завдячує діяльності андеграундних коміксистів покоління 1960-х рр. Період від 1970-х до 2000-і рр. відзначений хвилею нових стилістичних пошуків поряд з традиційним «мейнстрімом». Загалом історія альтернативного коміксу США та Європи показує взаємини між системами графічного зображення європейських традицій в ілюстрації, американського мейнстріму у візуальній культурі та літературного спадку обидвох континентів.

Ключові слова: комікс, альтернативний комікс, андеграундний комікс, стилістичні аспекти, мейнстрім, супергероїка, графічний роман.

Izaj N. The history of an alternative comic in the United States and Europe in the mid XX - early XXI century. Stylistic aspects, periods of development. The study examines the main periods of the formation of an alternative comic in the United States and Europe. The author dives in details of the creativity of comics artists who made the greatest influence on the development of this genre and brought changes in its stylistic range.

At the beginning of its formation, the comic served as an additional tool for transmitting information. Notable changes took place with the formation of the superhero genre in the comics industry. However, the development of the «graphic novel» in the second half of the 1950's contributed to the reformation of approaches in this type of art.

The positive dynamic changes in the development of an alternative comic is due to the activity of underground comics artists of the 1960s. The period from the 1970s to the 2000s marked a wave of new stylistic exploration along with the traditional «mainstream». In general, the story of the alternative US and European comic book shows the relationship between graphic representation systems of European traditions in illustration, American mainstream in the visual culture and literary legacy of both continents.

Key words: comics, alternative comics, underground comics, stylistic aspects, mainstream, superhero comics, graphic novel.

Постановка проблеми. Альтернативний комікс, як окреме явище історії коміксу, успадкував основні риси від своїх попередників. Загалом, у наукових колах, комікс визнається все більше, як повноцінний вид візуального мистецтва, саме завдячуючи своєму, відносно молодому відгалудженню. Жанр альтернативного коміксу представлений двома основними формами – короткими односторінковим стрипом та графічним романом. У нашій роботі ми згадуємо про взаємини основних течій мистецтва коміксу в паралелі з розвитком альтернативного жанру. Важливо підкреслити, що багато авторів працювали одночасно в двох основних напрямках, тим самим підтвердивши, що комікс – це повноцінний вид мистецтва з широким спектром тем та підходів.

Візуальна багатогранність стилістичних пошуків та наративна якість цього виду мистецтва дають нам підстави для вивчення і розширення знань у цій сфері, що, в свою чергу, може бути корисним як для мистецтвознавців, так і для українських дизайнерів-ілюстраторів. Отже, ця тема є актуальною з огляду на її широкий діапазон в естетиці та інструментарії і недостатнє теоретичне опрацювання.

Мета статті – дати загальну мистецтвознавчу характеристику еволюції розвитку та стилістичних особливостей альтернативного коміксу як самодостатнього явища в графічному дизайні. Джерела натхнення та творчий процес ілюстраторів цього керунку варті уваги, адже їх дослідження сприятиме новим відкриттям у сфері графічного диазайну.

Виклад основного матеріалу. Для того, щоб окреслити період формування альтернативного коміксу, необхідно дослідити його витоки. Останнім перехідним етапом до альтернативного коміксу став його прямий попередник – андеграундний комікс.

Наприкінці 1960-х – початку 1970-х років в світі коміксів відбулося помітне піднесення. Опубліковані та розповсюджені незалежно від сформованої комікcної індустрії, більшість таких видань відображали молодіжну контркультуру того часу. Багато з них мали нестримний, часто підкреслено зухвалий характер; їхніми засобами були відверті зображення оголеного тіла, сексу, профанації, наркотичного досвіду та суспільної критики. Перші андеграундні комікси майже ніколи не продавалися в газетних кіосках, а тільки в спеціальних орієнтованих на молодь магазинах [7].

Комікс ставав все популярнішим серед художників-ілюстраторів у США та Європі починаючи з першої половини XX ст. В ході лослідження нам вдалося простежити хронологію основних стилістичних змін у цьому напрямку, а також виявити початок формування авторського коміксу, попередником якого став андеграундний рух 1960-1970 рр. Від початку андеграундна гілка отримала неоднозначну оцінку серед поціновувачів індустрії, тим самим відвоювавши власну авдиторію поступово. Проаналізувавши творчість окремих авторів, ми робимо висновок, що їхній вклад зробив поштовх для виокремлення альтернативного коміксу у самодостатню гілку графічного мистецтва.

Одним із перших яскравих прикладів можемо вважати «Пригоди Ісуса» автора Френка Стека (нар. 1937 р. в Г'юстоні), опублікований під псевдонімом Фолберт Стейджон. Тут необхідно розуміти, що автор не виступав в якості ілюстратора біблійських сюжетів, він, у першу чергу, запропонував власну версію розвитку відомих сюжетів, змішуючи світ 1960 із новозавітніми оповідями. Його манера вже містила в собі потенціал контркультурного руху, що був очолений зрештою Р. Крамбом у журналі «Zap Comics», що популяризував цю форму в ширшому діапазоні.

Властивою манерою Ф. Стека був градієнтний підхід до тону, його штрих та лінеарність виходили швидше з традицій образотворчого мистецтва, а не ілюстрації. Панелі, перенасичені діалоговими бульбашками, були розраховані на підготовленого читача на противагу послідовному тінейджерському контенту.

Важливим для нашого дослідження є постать карикатуриста та коміксиста Роберта Крамба (нар. в Філадельфії 1943 р.). Сьогодні Р. Крамба порівнюють з Ф. Кафкою, називають його стиль унікальним, а самого митця людиною, яка точно передає суть епохи. Часто карикатуристи, зазвичай налаштовані на критику суспільства, проте, критика Р. Крамба спрямовувалася на істеблішмент. Притому митець не тільки критикував його, а буквально перетворював на чудовиськ, як це робив і Кафка [2].

Згодом дітище Р. Крамба «Zap Comix» стало успішним і незабаром такі виконавці як Рік Гріффін, Віктор Москосо і С. Клей Вілсон почали робити свій внесок у розвиток андерграундного жанру. Інтерес до роботи Р. Крамба призвів до появи «Head Comix», опублікованих видавництвом «Viking Press. Як результат, сам Р. Крамб мав вплив майже на весь андеграундний рух як в США, так і в Європі.

Деяким коміксам альтернативного жанру вдавалося обходити «комікс-код» на підставі того, що вони не були журналами коміксів за класифікацією розповсюджувачів. Європейські комікси нарешті стають доступними широкому колу американських читачів з випуском збірника «Heavy Metal» від 1977 р.[1].

Тогочасний комікс в Європі розвивався завдяки таким художникам-коміксистам, як С. Топпі та У. Прат. Важко уявити розвиток комікс-альтернативи без вагомого внеску цих авторів, їхні твори – це образотворче мистецтво втілене у жанрі коміксу. З одного боку європейський комікс знаходився в полі пригодницького жанру, твори, що сюди належать тісно переплетені з літературним текстом, а художня мова вирізняється вишуканістю стилю, позначена підкресленою індивідуальністю манери та цілковитою суб'єктивністю художнього погляду. Саме з цих причин ми пов'язуємо витоки альтернативного коміксу у Європі з цими авторами.

Серджіо Топі (1932–2012) сформувався у Мілані, почавши свою кар'єру з виготовлення ілюстрацій до колекції «Enciclopedia dei Ragazzi» видавничої фірми «UTET», а також серії анімаційних рекламних фільмів. З 1966 року він зробив свої перші комікси для Іл Корієра деі Піколо. Серед них – «Il Mago Zurlì» (сценарій Карло Триберті), біографія коміксів П'єтро Міка та кілька історичних та військових оповідань у серії «Grandi Avventure di Pace e di Guerr» у співпраці з письменником Міло Мілані.

«Collector» – це найдовша та найвідоміша оригінальна серія Топі, яка дебютувала 1984 р. Ми легко захоплюємося історією, полюючи на таємничого та невловимого колекціонера. Уявні події коміксу відбуваються 1880 р. у північно-західному штаті Міссурі. Автору характерний скрупульозний підхід до компонування героїв, панелей та розмовних бульбашок на сторінках свого коміксу. Перша річ, на яку ми акцентуємо увагу, дивлячись на його твір, – це лінія. Вона пружна і впевнено творить композицію на сторінці. С. Топі точно контролює послідовність споглядання та сприйняття інформації на його ілюстраціях. Погляд скеровується по зображенню плавно без великого переривання, легко сприймаючи інформацію, яку хоче передати автор.

Авторська манера С. Топі розгорнулася в серії карт Таро для Ло Скарабео в Туріні 1989 р. У роботі автора ми простежуємо, що С. Топі є бездоганним майстром позитивного та негативного простору.

Кожна постать створена митцем відрізняється, має характерний силуетний візерунок, що виглядає ефектно і досконало. Попри філігранне опрацювання деталей, варіацію у пластиці та пропорції персонажів, досконалій геометрії формату С. Топі виглядає дещо консервативним. Його роботи швидше нагадують академічні студії художника, ніж мистецтво карикатури (caricature, cartoon). В той самий час, цей момент у його творчості отримав культовий статус у мистецтві коміксу.

Подібний академічний підхід до створення фігури, кадрування, гри пропорцій, пластики форм без надмірної гіперболізації, а також довершена система естетичних компонентів була присутня ще одному італійському авторові коміксів Уго Прату. Його твори в повній мірі покладаються на контрастні співвідношення тонів; мова більш узагальнена, не дивлячись на відповідність пластичній анатомії – він не вдається до надмірної деталізації, як це робив С. Топі.

Уго Еудженіо Прат (1927, Ріміні, Італія – 1995, Лозанна, Швейцарія) – італійський художник і сценарист коміксів. Автор одного з найвідоміших в світі пригодницьких коміксів «Corto Maltese». Володар премії Айснера 2005 р.

У 1959 р. митець переїхав до Лондона. Там автор почав працювати в групі «British Fleetway» через агентство «Roy d'Ami». У 1964 р. Уго Прат працював для «Daily Mirror» та «Sunday Pictoral».

Ще проживаючи в Аргентині він був редактором журналу «Misterix», де працював над серією «Capitan Cormorant» та «Wheeling». У 1965 р. він переїхав до Італії, де працював у «Corriere dei Piccolo in Milan», ілюструючи такі серії, як «Billy James», «Le Legende Indiane», «L'Epopa dell'America», «Sinbad il Marino», «L'Odissea», «Kiwi il Figlio della GiunglaGiungla» та багато інших, в основному за допомогою сценаріїв Міло Мілані.

У 1999 р. французька газета «Le Monde» склала список зі 100 книг століття, які вони вважали важливими для читання. Альбом «Corto Maltese», а саме «Балада про солоне море» опинився на 62 місці, що є помітним результатом.

Уго Прат вважається одним з найвизначніших серед європейських коміксистів за його універсальні фантазії та вишукану графічну мову. У своїх оповіданнях автор міг перетворювати реальність на мрію і навпаки, таким чином він відводив своїх читачів на найдивніші землі та мандрував у часі. Одним з перших У. Прат навчився змішувати літературу з візуальним мистецтвом у цілісному продукті.

Теоретик комікcного мистецтва Скотт МакКлауд продемонстрував у розділі «Розуміння коміксу», що просто повторюючи панель, достатньо, щоб показати час, що минув [3]. Отже, якщо нічого не відбувається, час, здається, розтягується, незалежно від розпаду графічного контексту. Такі прийоми властиві й для Уго Прата були унікальними у свій час. Автор повністю керував процесом сприйняття читача, створюючи свої правила послідовності сприйняття коміксу.

Окреме місце в авторському коміксі необхідно віддати Жану Жиро (1938–2012, Париж), французькому авторові та ілюстратору, без якого неможливо уявити розвиток альтернативного жанру взагалі. Жана Жиро, більш відомого під псевдонімами «Жир» (Gir) і «Мебіус» (Mœbius), можна сміливо вважати найвідомішим і найвпливовішим європейським художником-коміксистом. Прославившись як творець культового вестерну «Блуберi», він пішов шляхом новаторства, несучи в світ коміксів сюрреалізм і психоделічний тип мислення. Саме поняття психоделії переплітається із уявленнями та знаннями про підсвідоме нашої психіки. Як і інші ілюстратори психоделічної ери, автор намагався розширити свідомість засобами візуальної мови.

Разом з соратниками він заснував один з найвпливовіших журналів – «Metal Hurlant», який пізніше став виходити в США під назвою «Heavy Metal», що цінувався далеко за межами спільноти любителів коміксів. В якості художника-постановника Ж. Жиро брав участь у створенні науково-фантастичних фільмів, які практично відразу стали классикою («Чужий» Рідлі Скотта, «Трон» Стівена Лісбергера, «Безодня» Джеймса Кемерона, «П'ятий елемент» Люка Бессона, а теж не побачила світ стрічка Алехандра Ходоровські «Дюна»).

Стиль автора містить численні посилання на історію мистецтва. Ми помічаємо впливи ар-нуво на твори автора, що несе за собою переосмислення пластики та просторового підходу східної гравюри. Довершений силует в поєднанні з точною композицією, що базується на методі золотого перетину, віддає декоративністю, властивій мистецтву Японії.

Розробки його середовищ та пейзажів на тлі, дають змогу заглибитися в ту атмосферу, що створює художник. Його підхід до кадрування в панелях наче перегукується із мовою вузької лінзи кінокамери, що в жодному разі не спотворює елегантні пропорції постатей, а тільки вміло оперує їхньою пластикою.

Ж. Жиро завжди домагався більшого: він мріяв експериментувати з авангардом, сюрреалізмом, сексуальністю. Тому в тому ж 1963 р. Жиро почав публікувати роботи в журналі «Hara Kiri», від того моменту француз вирішив підписуватися іншим псевдонімом – Moebius. Він взяв це ім'я, так як створював незвичайні комікси, схожі, на його думку, на так звані, стрічки Мьобіуса [9].

У 1974 р. Жиро разом з Філіпом Друє (Phillippe Druillet), Жаном-П'єром Дьуоне (Jean-Pierre Dionnet) і Бернаром Фаркаса (Bernard Farkas) заснували «Les Humanoïdes Associés», де почав випускатися новаторський журнал «Métal Hurlant» [9].

Французький журнал зробив величезний вплив не тільки на коміксистів, але й на художників, кінематографістів, ілюстраторів і графічних дизайнерів того часу та наступних поколінь. У 1974 р., коли вийшов перший випуск «Métal Hurlant», світ коміксів не тільки в Європі, але і в США та Японії, змінився назавжди. Видання виходило раз на квартал і спеціалізувалося на коміксах для дорослих: історії в основному писалися в жанрі наукової фантастики, жахів та еротики. Малюнки створювали провідні європейські

коміксисти: вони відрізнялися дуже високою якістю, деталізацією, експериментальною графікою, що орієнтується на кінематограф. З 1977 р. журнал почав виходити і на англійській мові в США, отримавши назву «Heavy Metal» [9].

Окреме місце в нашій роботі ми присвячуємо Девіду Джону Мазукелі (нар.1960 р.) – американському художнику і письменнику коміксів. Автор відомий своїми роботами над сюжетними сценаріями супергероя «Daredevil», «Born Again» і «Batman», що звісно не вписуються в поняття комікcної альтернативи, а також за свої графічні романи, такі як «Asterios Polyp» і «City of Glass» [7]. Сьогодні він є викладачем у школі образотворчого мистецтва в Манхеттені.

Д. Мазукелі отримав статус бакалавра в школі дизайну Род-Айленду, і почав працювати в жанрі коміксу ще на початку 1980-их рр. в «Marvel» над «Daredevil» разом із письменником Денні О'Нілом, проте завершив свою роботу за сценарієм Ф. Міллера [6].

Ф. Міллер та Д. Мазукелі також співпрацювали над графічним романом «Batman», серіалізований у випусках № 404-407 щомісячного «Бетмена» компанії «DC Comic», і незабаром опублікував його в одному томі. «Batman: Year One» досі вважається однією з кращих історій Бетмена.

Після того, як Мазукелі намалював «Batman: Year One», приступив до створення історії «Angel» в «Marvel Fanfare» (№ 40 1988 р.). Автор опублікував три випуски власної незалежної антології «Rubber Blanket», спільно відредагованою разом зі своєю дружиною – художницею Річмонд Льюїс, в якій він почав знаходити власний голос як письменник, а також вивчав нові шляхи візуального вираження. Його вигадливі та незграбні історії в «Rubber Blanket», зокрема «Near Miss», «Dead Dog», «Discovering America» та «Big Man» встановили «перехідний» етап у мистецтві коміксу [8].

У 2009 р. в пантеонських книгах вийшов графічний роман Д. Мазукелі «Asterios Polyp». У сюжеті, структурі та дизайні ця книга досліджує ідею подвійності. Деякі з дихотомій, яких торкнувся автор, є аполлонізм проти Діонісія; розум проти емоції; доля проти волі; природа протиставлена вихованню. Зрештою, книга ставить питання про те, як людина стає тим, ким вона є. Це також може бути пов'язано з Одіссеєю, на якій ця історія, вочевидь, заснована.

Цей комікс розділений між його візуальними та словесними темами. Дослідники Хіларі Чут та Маріан ДеКовен стверджують,

що читач повинен аналізувати кожну нитку, представляючи кожну окрему частину оповіді.

Хоча багато митців використовують один візуальний стиль, щоб представити своїй аудиторії послідовне уявлення про історію, Д. Мазукеллі вносить стратегічні зміни у стиль усього «Asterios Polyp». По суті, кожен персонаж трансформується у все новому графічному вирішенні в контексті оповіді.

Загалом, своєю творчістю художник засвідчив випадок, коли один автор заповнював одразу дві ніші – альтернативного та мейнстрімового жанрів.

Серед коміксистів цього періоду вагомою постаттю є Френк Міллер (нар. 1957 р.) – американський письменник-коміксист, романист, інккер, сценарист, режисер та продюсер, найвідоміший за своїми графічними романами «Ronin», «Daredevil: Born Again», «The Dark Knight Returns», «Sin City», та «300».

Хоча він не є чистим представником альтернативного жанру, проте ми можемо сміливо зауважувати, що коміксист зламав тверду паралель між тогочасним мейнстрімовим керунком та авторським коміксом. Його твори показали глядачеві, що супергероїка може доповнюватися авторською манерою та відходити за межі будь-яких канонів.

Митець володіє фантастичним вмінням зображати екстримальні моменти у своєму коміксі. Ми одразу помічаємо його непересічне вміння передавати світло-тінь та вправність у силуетах. Ф. Міллер спочатку малює підсилені карикатури, потім доповнює їх за допомогою певного запасу деталізованих текстур і переводить все у площинний монохромний контраст.

Ф. Міллер є не тільки автором коміксів, а й художником. Використовуючи франчайзингових персонажів у двох видавців, «Marvel» та «DC», Міллер зміг зібрати довкола своїх творів базу шанувальників і в підсумку впровадити власне бачення в маси. Мало художників у цій галузі здатні коментувати поп-культуру, соціальну мораль і політику, як це зробив Ф. Міллер. Митець завжди шукав нових засобів для створення оповідань, тому природно, що створення фільмів стало його останнім заняттям.

У 1991 р. Ф. Міллер розпочав роботу над своєю першою історією «Sin City». Комікс виявився головним проектом Міллера протягом більшої частини десятиліття, оскільки він розповідав істо-

рії «Sin City», допомагаючи відродити жанр 2нуар» [5]. Таким чином, завдяки авторському підходу до створення коміксів, Ф. Міллер зумів поєднати віяння східного мистецтва та фільмів нуар, що, в результаті, вплинуло на ціле покоління послідовників.

Одним з перших авторів незалежного коміксу 1980–1990 рр. й досі вважається американський автор Арт Шпігельман (нар. 1948 р., Стокгольм), який здобув своєю працею високих результатів, визнаних професіоналами у галузі та критиками.

А. Шпігельман розпочав свою кар'єру в компанії «Topps» в середині 1960-х, там він створив пародійну серію «Wacky Packages» та «Garbage Pail Kids» у 1980-х рр. У 1970-х рр. він вийшов на андеграундну сцену коміксу з короткою автобіографічною роботою. Вибір із цих смуг з'явився у збірці «Breakdowns» у 1977 р. Після цього митець розпочав роботу над фундаментальним твором «Maus», в якому йшлося про його батька, який пережив Голокост. У постмодерністській книзі автор зображує німців в образі котів, євреїв як мишей та поляків в образі свиней. Не зважаючи на таку стилізацію цей тавр не позбувся вартості документального твору, що стало, звичайно ж, прецидентом. Він отримав «Пулітцерівську премію» в галузі літератури 1992 р. за найважливіший твір, що відповідає за привертання уваги загалу до питання Голокосту, а дослідників літератури, відоповідно, до жанру комікса.

Автор страждає так званим «лінивим оком» і, таким чином, не має сприйняття глибини. Він каже, що його художній стиль «дійсно є результатом недоліків». В його манері ми бачимо трудомістку простоту зі щільними візуальними мотивами, які ми не можемо побачити при першому перегляді [4]. Автор використовує слово «декодування», щоб виразити дію читання коміксів і вважає, що комікси найкращим чином можна виразити за допомогою діаграм, знаків та символів. Його досвід вкотре показав світові, що комікс – це самостійний жанр, що має у собі потенціал літератури та графічної мови водночас і може засвідчувати високий професійний рівень.

Одним із найяскравіших представників альтернативного жанру коміксу в Європі від 1980-х рр. є бездоганний колорист та відмінний майстер туші – Лоренцо Матотті (нар. 1954 р., Брещія в Ломбарідії). Автор обійшов усі канони створення історії у картинках та вніс своє бачення, що ґрунтувалося на впливі живопису,

взаємодії тексту та зображення, а також витонченої пластики зображуваних героїв та їх композицій. Ілюстрації художника були опубліковані в часописах «Cosmopolitan», «Vogue», «The New Yorker», «Le Monde» і «Vanity Fair». 2003 р. Маттоті отримав найпрестижнішу премію в галузі коміксу ім. Айснера за графічний роман «Dr Jekyll & Mr Hyde». Його роботи наділені екстравагантністю та надзвичайною вишуканістю.

З коміксом «Fires» (1986) Маттотті затвердив своє ім'я в світі коміксів. Історія тут обертається навколо боротьби між природою і цивілізацією. Головний герой – член екіпажу корабля, який повинен переконатися, що таємничий острів готовий до цивілізації. Хоча «Fires» має чітку сюжетну лінію, Л. Матотті уникає явної хронологічної історії. Важливе значення має внутрішній бій головного героя, який змінюється і виходить із суворого середовища. Графічно альбом є найяскравішою в його художній кар'єрі працею: шість років роботи автор віддв книзі, яка нагадує галерею картин.

Чорно-білий комікс «The Man at the Window» («Людина у вікні», 1992) здивував публіку, оскільки до цього моменту, автор справляв враження на глядача за допомогою кольору. Тут ми бачимо, наскільки коміксист був багатогранним ілюстратором та бездоганним майстром лінії та чорно-білого тону. Цей напів-біографічний роман є інтенсивним і чутливим коміксом, в якому він використовує різні екскурсії для рукописів. Автор використовує лінії, які так само, як і текст розповідають історію. Проте, на нашу думку, наратив тут не є настільки важливим як самі малюнки.

Отже, ми можемо зауважити, що піку своєї популярності, альтернативний жанр коміксів зазнав у період від 1980-х рр. та активно збагатив ряди індустрії коміксу по сьогодні. Альтернативні комікси часто публікуються в малій кількості, випускаються з нерегулярними розкладами розповсюдження, як це робиться у мейнстрімі. Однак, це зовсім не означає, що цей жанр є менш важливим. Навпаки, альтернативний жанр коміксів залучає все більшу аудиторію читачів, охоплюючи дорослу тематику, в тому числі історичні та психологічні теми, що робить цей жанр більш обширним та унікальним. Це, в свою чергу, веде до того, що авторські комікснi романи починають завойовувати незнані до цих пір перемоги в індустрії коміксів.

Висновки. На основі аналізу літературних джерел та конкретних творів комікcного мистецтва приходимо до з'ясування характеристики етапів розвитку коміксу, чіткої періодизації цієї індустрії та стилістичних особливостей альтернативного жанру графіки США та Європи другої половини XX ст. Проведене дослідження спонукає до наступних висновків.

Альтернативний комікс – це жанр коміксу, визначення якого окреслилося починаючи від 1980-х рр., це явище сформувалося після андеграундного руху та представляє альтернативу мейстрімовим супергеройським коміксам. Альтернативний комікс охоплює широкий спектр жанрів, літературних течій, художніх стилів та характеризується індивідуальним підходом до виконання ілюстрацій.

Пройшовши довгий шлях перетворення, альтернативний жанр частково повернувся до класичних методів карикатури та академічного малюнку. Авторський комікс 1980-х–2000-х рр. стилістично наслідує напрацювання попередніх десятиліть.

Графічний роман набуває якостей літературного наративу, широке охоплення візуальних стилів та демократичний підхід до авторської манери, новостворений жанр передбачає стилістичний діапазон від академічного підходу до наїву.

Андеграундний рух в коміксі (1960–1970 рр.) – останній перехідний етап та попередник альтернативного жанру коміксу, що став одним із найяскравіших проявів контркультури та естетики психоделії.

Проаналізувавши творчість авторів альтернативного коміксу, ми робимо висновки, що увібравши в себе досвід карикатури, здобутків образотворчого мистецтва, авторський комікс передає всю глибину симбіозу мистецтва графіки та літератури.

У ході дослідження було виявлено, що альтернативний комікс, наслідуючи здобутки своїх предтеч, виокремився в самодостатню та незалежну гілку мистецтва комікса.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кутузов К., Волков А. Тайная история комиксов. Герои. Авторы. Скандалы Іван Смолій / Кирилл Кутузов, Алексей Волков. – М., 2017. – 336 с.

2. Мейровиц Д. Кафка для начинающих / Дэвид Зейн Мейровиц – М.: Попурри, 2004. – 176 с.

3. Скотт МакКлауд. Понимание комикса / Скотт МакКлауд. – «Єклипс», 1990. – 138 с.

4. Chute, Hillary L. «Graphic Narrative». In Bray, Joe; Gibbons, Alison; McHale, Brian. The Routledge Companion to Experimental Literature. Routledge. – pp. 407-419.

5. Matt, J. Spent. Drawn and Quarterly. – 2007.

6. «Our Faculty: David Mazzuchelli». School of Visual Arts. Archived from the original on October 23 2012. Retrieved July 1 – 2012.

7. Sabin, Roger (1996). «Comical comics». Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art. London, United Kingdom: Phaidon Press. – 35 p.

8. Young, Frank (August 1992). «Comics Used to be about Telling Stories: David Mazzucchelli Discusses his Transition from Mainstream to Independence». The Comics Journal. Seattle, Washington: Fantagraphics Books (152): 114–199.

ПРИНЦИПИ УНІВЕРСАЛЬНОГО ДИЗАЙНУ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ОФІСІВ З УРАХУВАННЯМ ВИМОГ ЛЮДЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ

747:725.1:331.101.1-056.24

Ксенія КАТРІЧЕНКО,
2 курс магістратури,
факультет дизайну середовища,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
м. Харків

Науковий керівник:
БОНДАРЕНКО І. В.,
професор кафедри
дизайну інтер'єру,
кандидат архітектури,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
м. Харків

Катріченко К. Принципи універсального дизайну як засіб формування офісів з урахуванням вимог людей з інвалідністю. У статті розглянуто принципи плануванні навколишнього середовища з урахуванням засад універсального дизайну, що сьогодні є вкрай актуальним питанням. Автор робить спробу проаналізувати дизайн предметно-просторового середовища, який орієнтований на користувача і ґрунтується на підході, спрямованому на задоволення потреб всіх людей з урахуванням можливих змін їх здібностей протягом життя. Створення дизайну об'єктів громадського призначення на основі впровадження принципів універсального дизайну дозволить повністю вирішити проблеми уособлення людей з обмеженими можливостями.

Ключові слова: універсальний дизайн, середовище, адаптація, обмежені можливості.

Katrikchenko K. Principles of universal design as a means of forming offices taking into account the requirements of people with disabilities. The article considers the principles of environmental planning taking into account the principles of universal design, which today is a very topical issue. The author tries to analyze the design of a user-centered subject-space environment, and is based on an approach aimed at meeting the needs of all people, taking into account possible changes in their abilities during their lives. Creating a design of public objects based on the implementation of the principles of universal design will fully solve the problem of personification of people with disabilities.

Key words: universal design, environment, adaptation, limited possibilities.

Постановка проблеми. Останніми роками майже у всіх країнах світу ведеться велика робота щодо адаптації предметно-просторового середовища до можливостей людей, що потребують сторонньої підтримки та постійної уваги. До них відносяться: інваліди різних нозологічних груп, люди похилого віку, вагітні, діти дошкільного віку, дорослі із дітьми на руках або в колясках, хворі на хронічні захворювання, травмовані з обмеженням рухливості. Встановлення пріоритетів у плануванні навколишнього середовища з урахуванням принципів універсального дизайну на сьогоднішній день є першочерговим завданням. Таким чином, сучасна стратегія формування дизайну предметно-просторового середовища повинна забезпечити перехід до дизайну, який орієнтований на користувача і ґрунтується на підході, спрямованому на задоволення потреб всіх людей з урахуванням можливих змін їх здібностей протягом життя. При цьому повинні бути витримані наступні вимоги: доступність, безпека, інформативність, зручність. Отже, створення дизайну об'єктів громадського призначення на основі впровадження принципів універсального дизайну дозволить повністю вирішити проблеми уособлення людей з обмеженими можливостями.

Мета дослідження – розкрити комплексні підходи та запропонувати відповідні заходи щодо вирішення проблеми дизайну безбар'єрного середовища офісних приміщень на засадах універсального дизайну.

Виклад основного матеріалу. Наявність великої кількості неповносправних в Україні передбачає проведення заходів, які спрямовані на поліпшення і полегшення їхнього лікування, проживання та обслуговування, а також залучення до повноцінної суспільно-корисної праці. Конвенція ООН про права інвалідів (ратифікована Україною 16 грудня 2009 р.) підтримує дану модель, розвиваючи її далі, визнаючи «інвалідність» в якості «правової проблеми» – визнає і поважає «інвалідність» людини як елемент людського розмаїття; покладає відповідальність на суспільство і уряд за забезпечення політичного, правового, соціального та фізичного середовища підтримки прав людини та повного включення та участі людей з інвалідністю [3].

Універсальний дизайн (UNIVERSAL DESIGN) – це основа для розробки чи проектування навколишнього середовища, громад-

ських будинків і споруд, транспортних засобів загального користування, речей, технологій, будь-яких інформаційних видань чи подачі інформації та комунікацій у такий спосіб, щоб ними могли користуватися найширші верстви населення, незважаючи на наявні в них можливі функціональні обмеження. Помітний вплив на розвиток безбар'єрного дизайну спричинили зміни у трактуванні інвалідності не з огляду на певні обмеження людини (фізичні чи психічні), а з позиції соціального потенціалу кожної особи, на заваді реалізації якого стають певні перешкоди. Ці зміни обумовили появу нових підходів до філософії дизайну, в яких від самого початку процесу проектування враховувалися потреби користувачів. Така філософія дизайну з часом набула міжнародного визнання і закріпилася як концепція «універсального дизайну» із визначенням семи принципів універсального дизайну, запропонованих архітектором Роном Мейсом (табл.1).

Аналізуючи перші спроби відомих архітекторів, що намагалися вирішити питання адаптації людей з інвалідністю у дизайні середовища, можна побачити, наскільки креативним було їх дизайнерське рішення відповідно до часу його створення. Намагаючись досягти певного результату, архітектори та дизайнери збиралися разом та обговорювали питання доступності та комфорту для людей з вадами здоров'я. В цих групах були проекти, зроблені архітекторами всього світу для людей з інвалідністю.

Одним з найкращих прикладів вважається об'єкт, створений у дев'яностих роках минулого століття, побудований студією Колхас / ОМА в м. Бордо (рис.1.). Офіс-студія розташована в саду англійського стилю біля залишеної каменоломні. Власник будівлі, що був паралізований, сказав архітектору: «Цей будинок – мій світ, будь ласка зробіть якомога більше курорту». За концепцією Рема Колхаса, свобода – це головна мета побудови об'єкту. Будинок, площею 500 м^2 був створений із трьох поверхів, як класичні вілли, але мав зовсім інший зовнішній вигляд. Він характеризується наявністю бетонного фасаду, який нагадує «дот». Бункер виглядає драматично на одному зі схилів пагорба, однак скло, яке є основним матеріалом будинку, підкреслює взаємодію між внутрішнім та зовнішнім простором, немов велика загадка, що має безперервний простір. Основним інноваційним елементом будівлі стала секція розміром з кімнату, що виконує роль ліфта-офісу

та здійснює переміщення між різними рівнями будинку. Це будинок, де інноваційна технологія допомагає архітектуру створити всесвіт для власників будівлі. В той же час вона є і простою, і складною.

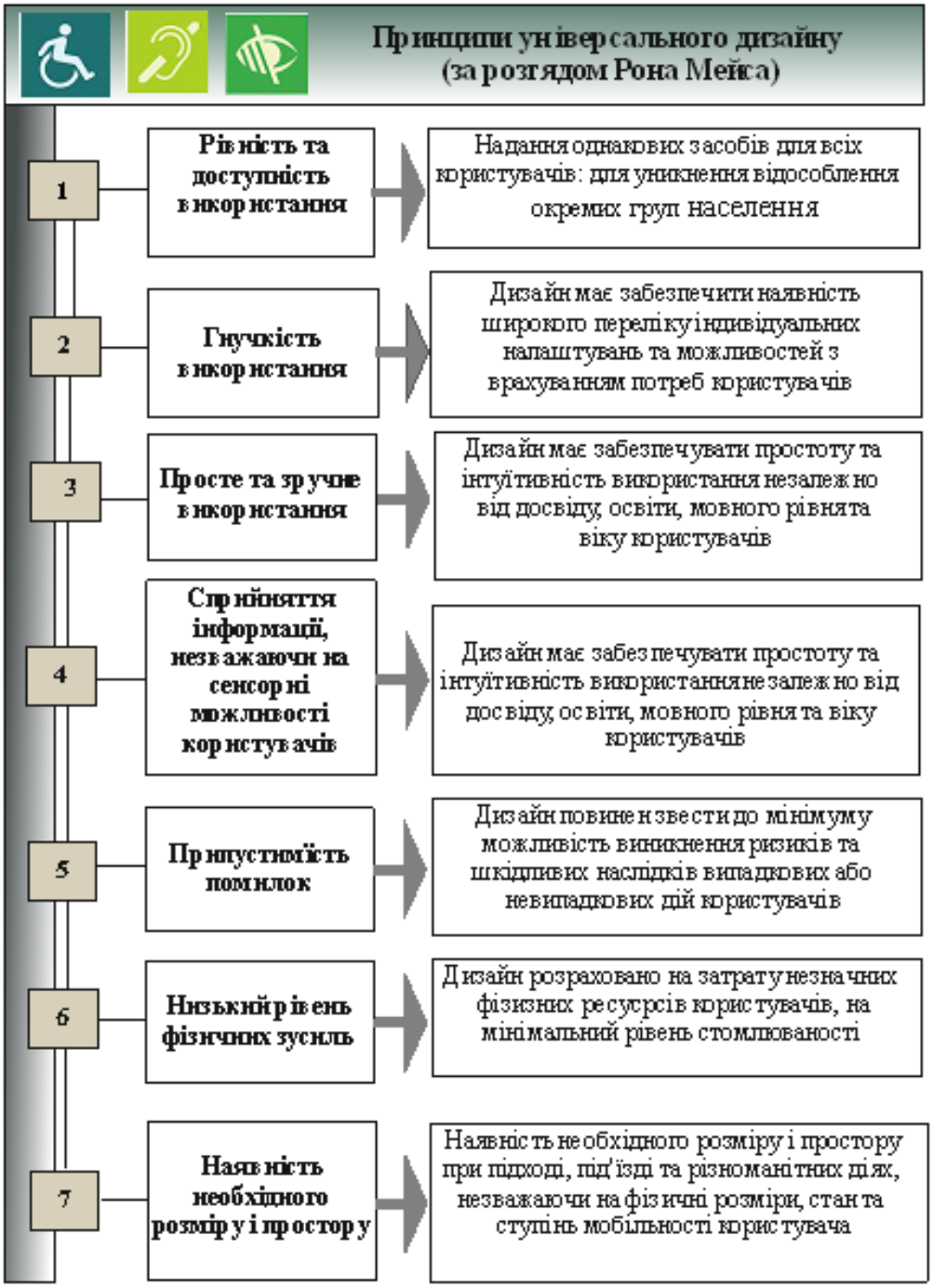


Табл.1. Принципи універсального дизайну (за розглядом Рона Мейса)

Будинок в м. Бордо був розроблений для сім'ї з батьків і трьох дітей, але з певною метою. Замовник, Жан Франсуа Лемуан, був паралізований у результаті автомобільної аварії, рухаючись в ін-

валідному візку. Рем Колхаас розробив будинок, який буде задовольняти потреби всієї сім'ї. Рішення, якому вдалося об'єднати два паралельних життя, адже будівля не має бути домом для інваліда, але зовсім по-іншому має розкрити всесвіт для його власника. Це практичний проект, спрямований на рішення більш ніж достатньо функціональних, фізичних і психологічних потреб власника, що рухається в інвалідному візку, та його сім'ї. Створюючи три різні світи, по одному на кожному поверсі, архітектор з'єднує їх загальною секцією – ліфтом-офісом. Будівля складається з трьох будинків, накладених один на одного: три поверхи абсолютно різні та візуально контрастні. На нижньому поверсі будівля ніби закопується в кам'янисті схили із доступністю в декількох печерах; середня частина - прозоре скло; верхній поверх розділений на кілька кімнат.

Перший рівень: буквально вирізаний в пагорбі і складається з підвалу із скляною стіною з видом на внутрішній двір. Кожна з кімнат закопується в землю самостійно, є головний вхід, кухня, пральня, винний льох, ТВ-зал і зона обслуговування. Для того, щоб досягти наступних рівнів, архітектором розроблено ліфт і сходи. Сходи ведуть на терасу на першому поверсі.

Другий рівень: центральна частина відкрита для всіх сторін і обмежена тільки скляними стінами, що поєднують інтер'єр та зовнішній простір, створюючи тісний зв'язок із садом. На цьому рівні, на додаток до вітальні, знаходиться їдальня, тераса, кабінет і ліфт. Розсувна скляна стіна відкриває вітальню на терасу.

Третій рівень: верхній поверх розділений на дві частини, що належать відповідно батькам та дітям. Це захисна бетонна коробка з декількома взаємопов'язаними просторами, деякі з яких залишаються під відкритим небом. Спальня батьків має чудовий краєвид на відкритому східному краю. Спальні дітей, що надходять до ландшафту з певних точок кімнати, розташовані на певних висотах.

Ліфт: через різні рівні проходить винахідлива платформа – ліфт розміром 3х3,5 метра, яка рухається вертикально через поршень. Це – реальна кімната без стін, розроблена в якості офіса-студії для власника. Платформа-ліфт дозволяє власнику на інвалідному візку перейти від кухні до вітальні або до спальні, не покидаючи свого робочого місця. Стіни навколо платформи обладнані по-

лицями бібліотеки, тому власник може легко дістатися до книг. Підйомник є ключовою областю будинку, він відкриває всі можливості для пересування та роботи його жителів, не зважаючи на те, чи на інвалідному візку людина, чи ні. У цокольному поверсі, ліфт відкривається в підвал і частину кухні. Консольні конструкції підтримуються тільки одним зі своїх кінців за допомогою сталевої рами вниз та підтримуються на зовнішній стороні бетонною стіною і циліндричною конструкцією з нержавіючої сталі, що покриває сходи на другий поверх. Зазвичай конструкції мають тверді підстави. В цьому будинку відбувається навпаки: величезна бетонна коробка лежить на відкритому просторі, ніби потребує найбільшої підтримки. Зазвичай підтримка навантаження є знизу, але цей проект має величезну сталеву балку, яка майже одна високо покоїться на будівлі. Всі ці винаходи стали можливими завдяки креативним функціональним і конструктивним рішенням (рис.1.).

Рис.1. Арх. Рем Колхаас, кінець 1990-х рр. Будівля Maison Bordeaux

Дизайнер, створюючи сучасний простір офісу із урахуванням вимог інвалідів, ставить перед собою завдання, які є принципами його дизайн-діяльності. По-перше, це задоволення утилітарно-соціальних потреб людини з вадами здоров'я: на цій основі формується *соціологічний принцип дизайну*, який вимагає вивчення і врахування структури і динаміки суспільних потреб. По-друге, створюваний дизайнером офіс повинний відповідати інженерно-технічним умовам виготовлення і використання предметів утилі-

тарного призначення для інвалідів. Вони повинні бути зручні, прості у використанні, довговічні. На цій основі формується *інженерний принцип дизайну*, який вимагає вивчення і врахування техніко-виробничих і техніко-експлуатаційних факторів та стандартів – для забезпечення комфортного доступу людини на візку. По-третє, створюваний дизайнером предмет або система предметів повинні відповідати анатомічним, фізіологічним і психологічним характеристикам людини, що знаходиться на візку, формуючи при цьому *ергономічний принцип* дизайну. По-четверте, працюючи над створенням предметного світу для людини, дизайнер враховує масштаб людської фігури, формуючи при цьому *антропометричний принцип*. Крім того, вагомим стає *композиційно-естетичний принцип* при створенні дизайну офісів із урахуванням необхідних вимог інвалідів, адже краса, відповідність предмета естетичним закономірностям є універсальним синтезатором всіх перерахованих вище якостей.

Універсальне проектування в загальному розумінні – це процес створення просторів, предметів максимально зручних для всіх клієнтів, незалежно від їхнього віку, фізичних чи когнітивних можливостей, без необхідності використання допоміжних чи компенсаційних засобів або вузько спрямованих спеціалізованих рішень. Особливо важливим є те, що універсальне проектування є концепцією, яка виходить за рамки питання доступності та пристосованості будівель, охоплюючи також соціальні, економічні, культурні питання, і максимально сприятиме об'єднанню людей, а не поділу їх на окремі групи за різним ступенем можливостей. Використання універсального дизайну дозволить застосовувати в процесі роботи в офісному просторі основні принципи та ідеї рівності і зручності для всіх клієнтів. На основі аналізу зарубіжного досвіду організації безбар'єрного архітектурного середовища офісів виявлено, як вирішуються основні проблеми, з якими стикаються представники маломобільних груп населення:

- *люди у візках*: це долання поребриків і перепадів висоти, занадто високе розташування поверхонь обладнання, маневрування у вузькому просторі, проїзд крізь дверні отвори, долання сходів;

- *особи, що користуються милицями або ціпками*: знімається проблема долання висоти, але додається проблема входу на ескалатор (тут необхідна швидкість маневру);

- *незрячі*: орієнтування в просторі, перехід на другий поверх, розпізнавання небезпечних ситуацій, пошук входу в те чи інше приміщення;

- *особи з вадами слуху*: неможливість користуватися голосовими оголошеннями.

Слід зазначити, що при будівництві, реконструкції або облаштуванні офісних приміщень необхідно розраховувати ряд особливостей, які сприятимуть комфортному перебуванню в ньому людини з фізичними, сенсорними або когнітивними вадами:

- *висота і розташування елементів конструкцій* (дверних ручок, вимикачів світла, кнопок виклику персоналу, ліфтових панелей, телефонів-автоматів, банкоматів, паркоматів і т. ін.) мають бути в зоні комфортної досяжності для людини в інвалідному візку і звичайної людини;

- *забезпечення достатнього простору для маневру*: ширина прорізу дверей, коридорів, проходів має забезпечувати людині у візку свободу пересування, а також можливість вільно розминутися з іншою людиною у візку;

- *відсутність перешкод на підлозі* (які люди з вадами зору не в змозі виявити за допомогою тростини);

- у будівлях не повинно бути порогів вище 2,5 см;

- *місця перепаду рівнів між горизонтальними дільницями пішохідних шляхів або підлоги в середині будівель* вище 4,5 см повинні облаштовуватись скосами/пандусами;

- *наявність інформаційних табло/піктограм* – візуальна інформація про розташування пристосованих для осіб з інвалідністю місць та послуг, яка представлена символами, що застосовуються у міжнародній практиці;

- *наявність звукового дублювання візуальної інформації* – для осіб з вадами зору;

- *наявність візуального дублювання звукової інформації* – для осіб з вадами слуху;

- *наявність спеціально облаштованих туалетів (*або туалетних кабінок) та душових кабін для людей з обмеженою рухливістю.

Говорячи про особливості проектування офісу, доступного для людей з інвалідністю, перш за все, необхідно звернути увагу на покриття шляхів та підлог, за яким вони пересуваються:

- поверхні підлог приміщень в будівлях офісів *повинні бути твердими і міцними, рівними, без швів і неслизькими.*

- поверхні покриття вхідних площадок, сходів, підйомних пристроїв на шляхах руху *повинні бути міцними, не допускати ковзання при намоканні* і не ускладнювати рух маломобільних співробітників.

Враховуючи останні дослідження стосовно формування дизайну предметно-просторового середовища офісів з урахуванням вимог осіб з обмеженими можливостями, стає більш важливим рішення питання щодо створення естетичного простору для людей, яким потрібні необхідні специфічні пристрої, ергономічне зручне обладнання та додаткові інформаційні системи. Слід зазначити, що поряд з розширенням художніх аспектів формування виразності внутрішнього простору офісів і розвитком технологічних можливостей для їх подальшого виконання, значення цих художніх засобів естетизації приміщень в останні роки носить все більше комунікативно-інформаційний характер та не обмежується тільки стилістичним задумом інтер'єру. Методика вирішення завдань естетизації сформованого інтер'єру розглядається як комплексний процес, що дозволяє розкрити такі важливі аспекти:

1) визначення можливих форм художньо-естетичної взаємодії дизайнерського рішення і інтер'єрного середовища з точки зору психологічного впливу на людину;

2) виявлення системи відносин всіх елементів простору офісного приміщення, в якому матеріалізується композиційно-художній задум;

3) встановлення специфіки ергономічної організації простору і обладнання;

4) створення дизайну офісного приміщення, який орієнтований на виявлення необхідної інформації (візуальної, тактильної, сенсорної) та який враховує особливості життєвих процесів людей з особливими потребами;

5) створення естетичної організації приміщень офісів за допомогою озеленення.

Не менш важливим стає питання розробок офісного обладнання для людей з вадами здоров'я. Власники великих та малих промислових компаній спільно із дизайнерами розробляють стратегію і тактику їх вирішення. Розробляючи зразки промислових виробів, дизайнери удосконалюють різні їх властивості: функціональні, конструктивно-технічні і естетичні. Адже на сучасному рівні розвитку суспільства інтерес покупців можливий за умови постійної зміни технологічного насичення спеціалізованого офіс-

ного обладнання та його зовнішнього естетичного оформлення. При вирішенні дизайну спеціалізованого офісного обладнання, що буде використовуватись людьми з вадами здоров'я, необхідно забезпечити:

а) максимальну безпеку у користуванні;

б) експлуатаційну зручність і комфортність;

в) розширення асортименту відповідно до різних індивідуальних потреб. Головним фактором вирішення дизайну обладнання для людей з вадами здоров'я *є ергономічний чинник*. Будь-яке ергономічне розроблення меблів та обладнання для офісів треба розпочинати з аналізу прогнозованої діяльності людини і передбачення особливостей функціонування.

Яскравим прикладом естетично привабливого та зручного офісного обладнання є столи від компанії Universal Xenon. Кожна деталь обладнання ретельно продумана дизайнерами:

а) на стійці реєстрації Universal Xenon є металеві стійки, які розтягуються. Це дозволяє білій тростинці швидше і краще виявляти стійку реєстрації;

б) клієнти, які відвідують офіс, неодноразово повинні зустрітися з кимось за столом. У таких ситуаціях стоїть необхідна конструкція, щоб люди з обох сторін відчували себе комфортно, адже стіл, який знаходиться на комфортній висоті, ще й має функцію підйому;

в) скромна панель внизу стола також може бути скоригована, щоб посунутись назад і вперед, щоб можна було зручно розміститись працівникам.

У нижній частині є прозорий простір для підняття підніжжя інвалідного візка. Виготовлення для зручного користування шафи. Також є робоча зона, яку можна за необхідністю змінити (рис. 2.). Інша зручна особливість, що пропонується компанією Universal Xenon – електрично регульована робоча поверхня столу. Кнопки уздовж краю робочого столу можуть регулювати висоту до трьох різних параметрів. Ця функція буде дуже корисною, адже її використовуватимуть багато різних людей. Одним з недоліків багатьох електричних інвалідних колясок є область управління (джойстик в кінці підлокітника). Ця частина завжди здається досить високою, щоб зіткнутися з горизонтальною поверхнею. Дизайнери компанії Universal Xenon вирішили цю проблему, просто додавши доріжку до робочої поверхні столу. Останньою невеликою зручною особливістю офісного обладнання є кліпи, які можуть містити милиці або тростини.

Рис. 2. Обладнання для офісів, створено компанією Universal Xenon

Таким чином, естетичність меблів та спеціалізованого офісного обладнання міцно пов'язана з їх доцільністю та зручністю для людей з особливими потребами.

Особливу роль в формуванні дизайну офісів з урахуванням вимог інвалідів відіграє колір як важливий естетичний фактор формування архітектурного світло-кольорового простору. Колір здатний збагатити приміщення відносно його інформаційності, у зв'язку з тим, що людина із слабкими зоровими можливостями може рухатися в необхідному напрямку, сприймаючи контрастні різнокольорові плями та смуги на полу або на стінах. Численні завдання, які вирішуються за допомогою кольору, повинні розглядатися дизайнерами комплексно, так як при формуванні світло-кольорового оточення враховують кольоровість і передачу кольору, випромінювання штучних джерел світла у денний та вечірній час. Усі видимі кольори, що впливають на людину, а особливо, на людину із вадами зору, можна, можливо розділити на: *поверхневі* і *просторові*.

Поверхневий колір більше щільний і матеріальний (жовтий, червоний, тощо), досить безперечно локалізується в просторі. Поверхневі кольори візуально наближаються до глядача з вадами зору та полегшують сприймання простору. *Просторовий колір* повітряний, нематеріальний (синій, синьо-зелений, тощо). Відстань від нього визначити відвідувачу офісу з вадами зору набагато складніше. Просторові кольори візуально видаляються від глядача. Отже, контраст є одним з найважливіших умов формоутворення. Яскраві кольори будуть виступати вперед в порівнянні з однаково світлими, але приглушеними кольорами, та якщо до цього контрасту додається контраст світлого і темного або холодного і теплого, враження глибини знову зміниться.

Одним з пріоритетних напрямків в дизайні офісного простору є забезпечення візуальної, тактильної, сенсорної інформаційних систем з метою доставляння інвалідам рівного доступу та забезпечення повноцінного спілкування. Всі означені вище завдання призводять до підвищення їх самооцінки і мотивації до трудової діяльності, формуванню особистості, здатної до самостійного незалежного життя в суспільстві. Інформативність забезпечує різносторонню можливість своєчасного отримання, усвідомлення інформації і відповідного реагування на неї всім співробітникам офісу, враховуючи вимоги людей з інвалідністю. Вимоги *критерію інформативності* включають себе:

1) використання засобів інформування, відповідних особливостям різних груп споживачів;

2) своєчасне розпізнавання орієнтирів в архітектурному середовищі громадських будівель і відкритих простору;

3) точну ідентифікацію свого місця знаходження і місць, що є метою;

4) можливість ефективної орієнтації як в світлий, так і в темний час доби;

5) можливість мати безперервну інформаційну підтримку на всьому шляху проходу по будівлі і зовні.

Розміщення і характер влаштування елементів інформаційного забезпечення повинні враховувати:

1) відстань, з якої повідомлення може бути ефективно сприйнято;

2) кути поля спостереження, зручні для сприйняття зорової інформації;

3) ясне зображення і контрастність, а при необхідності – рельєфність зображення;

4) відповідність вживаних символів або пластичних прийомів до загальноприйнятого значення;

5) виключення перешкод сприйняттю інформаційних засобів (виблискування покажчиків, сліпуче освітлення, поєднання зон дії акустичних джерел) (табл. 2).

Табл. 2. Вимоги до критерію інформативності у формуванні дизайну середовища для людей з обмеженими можливостями

Висновки

1. При вирішенні завдань формування дизайну інтер'єрів офісів дизайнерами враховується нерозривна єдність характеру офісного простору, його ідейно-художній задум, застосовування матового оздоблювального матеріалу і особливості технологічних та ергономічних рішень спеціалізованого обладнання.

2. Визначено, що створення дизайну офісів на основі принципів універсального дизайну враховує вирішення наступного завдання: використання прийому оптимізації комунікацій (побудова системи взаємозв'язків необхідних компонентів спеціалізованого обладнання, тактильно-візуальної розмітки).

3. Доказано, що створення дизайну офісів з урахуванням вимог інвалідів вимагає виконання наступних складових: ергономічних нормативів, типологічних законів формування середовища, оптимальність світлового і колірного режимів, технічної та естетичної досконалості меблів та спеціалізованого обладнання, різноманітності візуально-тактильних систем інформаційного забезпечення. Стрімкий розвиток матеріально-технічної сторони сучасної культури став причиною застосування все більш технологічно складних дизайн-прийомів, що перетворилися в інструменти вираження стану когнітивної, емоційної і ціннісної сфер сучасної людини.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алпатова П. С., Зуб Т. С. Людина з обмеженими фізичними можливостями в міському середовищі. – К., 2006. – 10 с.

2. Байда Л. Ю., Красюкова-Еннс О. В., Буров С. Ю., Азін В. О., Грибальський Я. В., Найда Ю. М. Інвалідність та суспільство: навчально-методичний посібник / За заг. редакцією Байди Л. Ю., Красюкової-Еннс О. В.: кол. авторів. – К., 2012. – 216 с.

3. Конвенція про права осіб з інвалідністю. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/995_g71.

4. Сергиенко Е. Н., Чабанова Е. А. Воздействие яркости и цветности освещения на восприятие интерьерной среды / Вісник ХДАДМ, 2011. – № 3. – 154 с.

5. Універсальний дизайн в освіті: посібник / Під заг. ред. Софій Н. З. – К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2015. – 76 с.

ХУДОЖНЬО-ТВОРЧЕ РОЗКРИТТЯ ОСОБИСТОСТІ В АВТОПОРТРЕТАХ ОЛЕКСАНДРА ОСМЬОРКІНА (НА ПРИКЛАДІ КОЛЕКЦІЙ МУЗЕЇВ КРОПИВНИЦЬКОГО)

УДК 75:7.036:7.04

Світлана КРАВЧЕНКО,
3 курс,
мистецький факультет,
Центральноукраїнський
державний педагогічний
університет
імені Володимира Винниченка,
м. Кропивницький

Науковий керівник:
КИРИЧЕНКО О. І.,
доцент кафедри дизайну,
кандидат мистецтвознавства,
Центральноукраїнський
державний педагогічний
університет імені Володимира
Винниченка,
м. Кропивницький

Кравченко С. Художньо-творче розкриття особистості в автопортретах Олександра Осмьоркіна (на прикладі колекцій музеїв Кропивницького). У статті розглядається концепція особистості художника О. О. Осмьоркіна в автопортретах, що були створені в різні роки творчості. Через автопортрет спостерігається естетичне кредо художника, який пройшов складний творчий шлях в умовах розквіту тоталітарного режиму. Розглянуто автопортрети різних десятиліть, що демонструють стани Осмьоркіна як особистості і як художника. Від раннього до пізніх автопортретів майстер прагнув зберегти і підкреслити власну позицію, що характеризувала його естетичне кредо. Головними завданнями живопису митець бачив не ідеологічне відтворення дійсності, а художні рішення. Він поєднував у живописі різні манери – імпресіонізм, сезаннізм, реалізм і намагався прості речі відтворити як картинно значущі. Художник віддавав перевагу колориту, живописності, проблемам світла і настрою. Кожен автопортрет Осмьоркіна можна сприймати як художній маніфест.

Ключові слова: автопортрет, концепція особистості, образ художника, художній маніфест, естетичне кредо.

Kravchenko S. Artistic and creative discovery of personality in self-portraits of Alexander Osmyorkin (on an example of collections of museums Kropivnitsky). The article considers the concept of the personality of the artist Alexander Osmyorkin, which is realized in self-portraits that were

created in different years. Through the self-portrait reveals the artist's aesthetic credo, which went through a complex creative path in the heyday of the totalitarian regime. Self-portraits of different decades are considered, which demonstrate the different states of Osmyorkin as a person and as an artist. The master tried to preserve and emphasize his own position, which characterized his aesthetic credo. This reflects his self-portraits. Osmyorkin saw the main tasks of painting not in the ideological transfer of reality, but in artistic decisions. He combined in painting different manners – Impressionism, by Cezanne, Realism and tried to recreate simple things as picturesquely significant. He preferred colouring, sincere painting, problems of light and mood. Each self-portrait of Osmyorkin can be perceived as an artistic manifesto.

Key words: self-portrait, concept of personality, image of the artist, artistic manifest, aesthetic credo.

Постановка проблеми. Розквіт творчості Олександра Осмьоркіна, який народився в Єлисаветграді (зараз м. Кропивницький) і особистість якого сформувалась у період дореволюційної культури, співпав з часами радикальних змін у суспільстві. Ознайомившись з манерою письма митця і трактуванням власної особистості в автопортреті в той чи інший період, а також з його листуванням і спогадами про нього сучасників, ми можемо сформувати той кут зору, під яким варто споглядати еволюцію творчого шляху видатного і самобутнього живописця, який щиро зберігав трепетне ставлення до культури минулого і прагнув виховати саме це ставлення у своїх учнів. Автопортрет як особлива форма самовизначення художника дозволяє спостерігати особисті враження, аналіз самого себе від першої особи, співвіднесення певного періоду життя з подіями часу та їхнім впливом на творчість. Розгляд художніх поглядів особистості в певний період життя через автопортрет є актуальним і здатне представити естетичне кредо художника в усій його повноті.

Мета – виявити специфіку художньо-творчого розкриття особистості художника як творця і людини через автопортрети різних років на прикладі творчості О. О. Осмьоркіна.

Аналіз останніх публікацій та досліджень. Проблема, яка розглядається в даній статті, досі залишалася відкритою, незважаючи на те, що творчість майстра щільно вивчається в останні роки. Радянське мистецтвознавство не розкрило у повній мірі особистість О. О. Осмьоркіна, хоча його творчий шлях є предметом розгляду Л. І. Усольцевої, І. С. Болотіної, А. В. Щербакова. Знач-

ний внесок у збереження пам'яти про митця зробили його учні, зокрема А. Ю. Нікіч та О. О. Моїсеєнко. Виявленню специфіки автопортрету в цілому присвячені праці Б. Віппера, М. Алпатова, Д. Сарабьянова, С. Кравченко, С. Крузе та ін. Автори знаходять різні аспекти для визначення особливості створення саме автопортрету художником, що дає змогу підійти до аналізу творчості митця через його автопортретну концепцію.

Виклад основного матеріалу. Як особливий різновид портретного жанру автопортрет висловлює оцінку художником своєї особистості та власної ролі в світі і суспільстві, а також репрезентує творчі принципи автора. Специфіка даного різновиду в жанровій системі полягає у зображенні візуальних характеристик моделі залежно до її внутрішнього світу, при цьому велике значення надається відповідності автопортрету до натури [3;4]. Г. Васильєва-Шляпіна поділяє автопортрети на наступні: вставні, автопортрети у картині, представницькі або символічні, а також групові, окремі або природні [2:12–20]. На наш погляд, до цієї класифікації доцільним є додати таке явище, як прихована автопортретність у картині, що має місце у мистецтві О. Осмьоркіна.

Ознайомлення з автопортретами О. О. Осмьоркіна, митця, творче життя якого припало на складний час, а розквіт співпав з реакційним періодом історії країни, допоможе виявити переживання художника, що відобразились у його творах. Осмьоркін не використовував усі типи автопортрету, про які було зазначено вище, він писав головним чином професійні, особові, в той же час – сповідальні портрети, де перед глядачем поставала людина, яка розмірковує, оцінює себе і власну роль у часі, впевнена в своїй справі і обраному творчому шляху. Крім того, як ми вже вказали, нерідким явищем у творах митця була прихована автопортретність, завдяки чому кожний твір має чітко виражену авторську позицію і завжди демонструє присутність художника «за кадром».

Перший автопортрет О. Осмьоркін створив у 1912 р. Це був період самовизначення молодої людини, яка стояла перед вибором власного життєвого і творчого шляху. В «Автопортреті в блакитній блузі» (Художньо-меморіальний музей О. О. Осмьоркіна, Кропивницький) переданий живий, натхненний дух молодого художника в романтичній піднесеності, перед яким відкриті всі дороги, який впевнений у собі і своїх силах, який готовий з легкістю

долати труднощі. Образ артистичний, зухвалий. Живописні засоби підкреслюють головну мету створеного образу: обличчя, світло і тінь прописані яскравими кольорами. Колір очей перегукується з блакитною сорочкою, вона сидить на фігурі легко, невимушено. На контрасті відіграють теплі відтінки волосся, яке завивається. На щоках – ніжно-рожевий молодий багрянець. Місцями можна побачити фактуру полотна, митець пише вільно, сміливо, легко, використовує як виразний елемент пусте тло основи. Блакитний колір використовується Осмьоркіним тут як колір надії, легкості, щирості. Одного разу художник сказав: «Бачив Вертинського в моїй блузі», чим ще раз підкреслив артистизм свого раннього образу. Ми можемо прослідкувати, що Олександр Олександрович перейняв деякі елементи у своєму автопортреті із автопортретів П. Сезанна і В. Сурикова, бере приклад із живописної техніки, засоби маніпуляції з кольором. Таким чином О. Осмьоркін поєднує класику і сучасність у спробі створити довершений тандем не тільки в автопортретах, а й у пейзажних творах ранніх років.

Значний вплив на світосприйняття і творчість художника в цей період мало творче об'єднання «Бубновий валет» [1]. У Художньо-меморіальному музеї О. О. Осмьоркіна зберігаються ранні твори митця, які свідчать про його захоплення стилістикою «бубнових валетів» і про власні живописні пошуки: «Спиртзавод у Єлисаветграді», «Околиця Єлисаветграда» (обидві – 1910-1911), «Будинок з колонами» (1911). Палітра, яку використовує молодий художник, стримана і сувора, форми підтримують тенденцію до кубізму [7:9].

Цей стриманий стиль можна знайти в багатьох творах раннього періоду творчості художника: мотиви картин навіть більш суворі, порівняно з його наставниками, він виділяється на фоні своїх колег більшою аскетичністю і тонкістю у колірному рішенні, його композиції ясні і чітко побудовані. Осмьоркін вирішує питання проблеми кольору і тону, захоплення кубізмом позначається в напрузі образів і колориту, що можна спостерігати у «Натюрморті с керосиновою банкою» (1920), «Натюрморті» (1920) та інших. Слідом за бубнововалетовцями художник віддає данину натюрморту, проте він притримується суворості у виборі предметів, густоти і насиченості стриманого кольору, створює власний світ натюрморту. І в зображенні людей у цей час у нього домінують

строгі, гострі форми, митець намагається передати в першу чергу моральний стан людини, атмосферу, що її оточує: «Оголена на тлі персидської ковдри» (1914–1915), «Дама з лорнеткою» (1917), «В кафе» (1919).

Після 1920-х рр. відбувається звернення художника до реалізму, тяжіння до сюжетної картини [5]. Варто зазначити, що Осмьоркін ще під час свого захоплення сезаннізмом не відкидав у розвитку власної творчості засад реалізму [6:15]. Ці тенденції проявляються в його «Натурниці перед дзеркалом» (1923-1924), «Натюрморті з фруктами і виноградом» (1923), «Портреті Авєтова» (1924), картині «Спляча жінка і собака» (1925). Портрети, пейзажі, натюрморти стримані в емоційному викладі, відстороненні у своєму роді, а в живописній манері – суворо пластичні. Проте реалістичні переваги початку і кінця 1920-х рр. мають різні естетичні і соціокультурні підґрунтя.

Автопортрет 1926-1927 рр. (Державна Третьяковська галерея, Москва) помітно більш аскетичний порівняно з роботою 1912 р. Кольори тут прості, приглушені, перед автором постає проблема вираження внутрішнього світла. Художник пише себе вже не так експресивно, більш суворішою стає колірна гамма. Осмьоркін користується відтінками коричневого, охри, додає зелені. Тут відтворюється обличчя більш усвідомленої і поважної людини, яка відповідає статусу досвідченого художника, викладача. В його очах присутня осмисленість, з якою він оцінює оточуюче середовище.

Цього часу Осмьоркін створює і таки картини, які вирізняються буйством кольору і світла, цей період сам митець назве гумористично «Осмьоркін-Шишкін». У цих творах зберігається естетика «Бубнового валета», вирішується проблема пластики живопису. «Натюрморт з черепом» (1921, Державний Російський музей, Санкт-Петербург) Осмьоркін пише як згадку про часи юності, коли він грав Гамлета у домашньому театрі, про що збереглась фотографія молодого художника з черепом. Ця роль залишається близькою йому. Тут він ніби запитує «бути чи не бути» його мистецтву, адже починає відчувати відчуження свого часу.

У 1920-х рр. О. Осмьоркін працює над соціальними замовленнями, як і всі авангардисти, які наївно прийняли революцію. Мистецтво О. Осмьоркіна зазнало значних змін: тепер він прагнув розвивати своє бачення сюжетної композиції, урізноманітнювати

живописні прийомів. Однак замість того, щоб ставити за мету розкриття ідеї соціалістичного сюжету, О.Осмьоркін в основному вирішує живописні задачі – його цікавлять проблеми кольору і світла, розкриття типажів особистості, ба навіть дозволяє собі сатиричний підхід при зображенні актуальної для тих часів теми. На прикладі картини «Комуністичне поповнення 19-го року» можна зрозуміти, як О. Осмьоркін пише картини подібної теми: за його словами, головною ідеєю даної роботи є проблема поєднання природного і штучного освітлення людських фігур, – так він пояснював комісії, яка розкритикувала картину. Виправдання митця не було прийняте. У цій ситуації проявилася неспроможність Осмьоркіна піддатися ідеології радянського мистецтва, спостерігається стійкість у його естетичних поглядах [6:30].

На противагу замовленим картинам душа художника тяжіла до інших мотивів і сюжетів. У 1930 р. він створює полотно «Україна» (Кіровоградський обласний художній музей; ескіз 1926-го р. – Художньо-меморіальний музей О. О. Осмьоркина, Кропивницький), в якому в усій повноті художнього досвіду розгорнувся погляд митця на рідну землю. Саме тут бачимо справжнього Осмьоркіна, яким він залишався всередині себе, яким знали його друзі і близькі. Колорит набув більшої різноманітності, став найважливішим і особливо виразним засобом у створенні образного змісту твору. Простір композиції будується за іншими законами живописної конструкції, у порівнянні з творами періоду «бубнових валетів». Осмьоркін поєднує прийоми живописного аналізу оптичної інформації, сприйняті від Сезанна, з імпресіоністичною фіксацією власних вражень. Саме в цій картині ми вперше так відкрито стикаємося з «прихованою» автопортретністю, яка відкриває душу митця, бачимо його любов до країни, яка назавжди залишилась у його серці.

Протягом півтора післяреволюційних десятиліть О. О. Осмьоркін усе більше потерпає від частої критики АХРовців. В автопортретах 1930-х – 1940-х рр. він виступає в першу чергу як артистична і впевнена в собі людина, яка відстоює своє бачення дійсності. Наперекір обставинам, які змушували митця брати офіційні замовлення, що вимагало болісного відступу від власних живописних принципів і пристрастей, в автопортреті художник залишається віртуозним живописцем. У 1936 р. він створює автопорт-

рет (Кіровоградський обласний художній музей), який, з одного боку, відповідає сезанівській манері все тієї же суворістю, стриманістю у манері письма, приглушеними кольорами, а з іншого – зберігає живописність і м'якість контурів, що відтепер стали притаманні манері майстра. Він зображує себе в одязі, стиль якого неодноразово відзначали його учні та колеги. В деякому роді Осмьоркін пише автопортрет-маніфест, аби знайти нове у своїй творчості, подолати труднощі, які поступово накопичувались у його житті.

У той час рятунком для нього є викладацька діяльність у двох вищих навчальних закладах. Він працює в Ленінградському інституті живопису, скульптури та архітектури Всеросійської Академії мистецтв (з 1944 р. імені І. Ю. Рєпіна), де з 1932 по 1947 рр. керував індивідуальною живописною майстернею, а у 1932–1933 – завідував кафедрою живопису. Паралельно у 1937–1948 рр. О. О. Осмьоркін викладав живопис у Московському інституті образотворчих мистецтв (з 1939 р. – Московський державний художній інститут, з 1947 – імені В. І. Сурикова) [6:40-56]. Художник-педагог нерідко ставав моделлю для своїх учнів, які помічали зовнішню і душевну схожість його особистості з поетом О. Пушкіним і підкреслювали естетизм його зовнішнього вигляду. Так трактують образ Осмьоркіна А. Бекарян, Б. Колозян, А. Нікіч.

Викладання у вищих навчальних закладах дозволяло Осмьоркіну в певній мірі зберігати себе як творчу особистість. Він все ж намагався працювати над офіційними замовленнями і робив це показово, публічно, але потай писав щирі роботи, близькі йому за духом. Олександр Олександрович розумів, що піддатися мистецтву соцреалізму він не може, тому протистояв йому. На відміну від автопортретного жанру, пейзажі художника надзвичайно колоритні. Так, перебуваючи в Криму на пленерній практиці зі студентами Московського художнього інституту, він пише «справжні речі», про що свідчать роботи, які зберігаються в Художньо-меморіальному музеї О. О. Осмьоркіна: «Кримський пейзаж з тополями» (1938), «Ранок. Крим. Кози» (1939), «Сосна» (кінець 1930-х).

У післявоєнні роки творчість художника піддається черговому переламному моменту, що відобразилось в автопортреті 1941–1947 рр. (Приватна колекція). Тут знову з'являється манера письма молодого Осмьоркіна. Він повертається до свого улюбле-

ного кольору, пише впевнено і просто. Це, насамперед, спричинено бажанням відцуратися експериментів із ідеологічними сюжетами. Повертається улюблена блакитна блуза, краватка-метелик, згадуються живописні інтонації періоду «Бубнового валету», натура художника протестує від спроб зламати його особистість.

Такі ж цікаві і прості, наповнені символікою оточуючих людину речей, пише Осмьоркін й портрети своїх сучасників. Красномовною є робота «Зелене пальто» (1947; Художньо-меморіальний музей О. О. Осмьоркіна) – портрет дружини Надії Георгіївни. Художник приховує себе в даній роботі, зображує себе умовно у вигляді зеленого пальта, що нагадує шинель, дружина прикриває ним чоловіка від зовнішнього гніту влади, адже в цей час до Осмьоркіна був приставлений наглядач, який не тільки слідкував, а й також жив разом з родиною художника. Під цим пильним наглядом, аби не звертати більшої уваги до своєї творчості, О. Осмьоркін ділить своє мистецтво на дві частини, одна з яких мала показувати радянській владі його відданість, а інша була схована «в стіл» [1].

1949 р. Олександру Олександровичу замовили картину «Передові люди автозаводу ім. Й. Сталіна» – як єдиний шанс реабілітуватися. Картину не прийняли. Влада почала проти Осмьоркіна судові тяжби, звинувачувала у конформізмі, забороняла його творчість. Поступово Осмьоркіна усунули від викладання. Наслідком цього стали два інсульти, що переніс художник [5]. Не зважаючи на трагічні події в житті, він продовжував і в останні роки охоче працювати в станковому живописі.

Улюбленими сюжетами творів Осмьоркіна 1950-х рр. стали пейзажі, натюрморти з квітами і фруктами, яскравими драперіями, повітряні, наповнені світлом. Порівнюючи їх із «сезанівськими» ранніми творами можна відзначити, що художник прагне залишити енергійний колорит, гостроту відчуття життя, що було притаманне йому в кращі часи. І хоча твори пізнього періоду творчості Осмьоркіна сильно відрізняються від «сезанівських», вони все ж зберігають натхненний, легкий настрій, яскравість кольору, в них відчувається той оптимізм і здорова упертість автора в бажанні створювати прекрасне, що допомагали йому виживати в ідеологічних умовах. В творах пізнього періоду Осмьоркін одночасно поєднує риси імпресіонізму і сезанізму, декоратив-

ність авангардизму і реалістичне бачення світу чим доповнює свій універсальний реалізм. Можна бачити, що в останні роки життя Осмьоркін вирішує нові завдання побудови натюрморту, кольору і світла, складної композиції-картини, що притаманне його загальній концепції. Так, наприклад, робота «Профіль та квіти» (1946; Державна Третьяковська галерея, Москва) збентежила художнє товариство використанням зображення профільного портрету як компоненту натюрморту. Слід підкреслити, що тут ми бачимо і прийом, поширений за часів Відродження: на противагу жіночому профілю Осмьоркін створює умовне перебування іншого співбесідника на картині, можливо, це й є сам художник.

В «Автопортреті» 1951 р. (Художньо-меморіальний музей О. О. Осмьоркіна) перед нами вже інша людина, ніж та, яка поставала в автопортретах раніше. Осмьоркін переживає в цей час звинувачення у формалізмі, його долають фізичні хвороби, але він тримається за мистецтво як вихід із важкого психологічного становища. Вперше Олександр Олександрович пише себе серед його «здобутків»: рам, полотен, картин, книг. Це свідчить про те, що майстер повністю поринув манеру і стиль, що вабили його все життя, прагнув виявити художню істину не у сюжетних картинах, а у портретах, натюрмортах, пейзажах – жанрах більш камерних, здатних розкрити інтимні сторони творця.

1952-1953 рр. – час створення творів, що вирізняються своєю яскравістю, легкістю, без притаманного Осмьоркіну розуміння форми предметів. Влітку 1953 р. художник працював над пейзажами у Плескові біля Москви, зокрема «Черемшина. Пльоскове», «Літо. Червень. Пльоскове». Таке захоплення природними мотивами спричинене бажанням художника надолужити час під час роботи в академії, повернутися до природи. Про себе Осмьоркін казав: «…природо, я знову твій боязкий учень» [7:18].

Близькі бачили Олександра Осмьоркіна «лицарем живопису», який щиро вірив у своє призначення. Його наївна поетичність, любов до мистецтва, інтелігентність, нетерпимість до фальші вабила до нього учнів, колег. Ми можемо стверджувати, що творчість О. О. Осмьоркіна поєднувала в собі синтез минулого і майбутнього, творила мікс реалізму, сезанізму й імпресіонізму. Він втілював у життя мрію про чистий живопис, позбавлений всіляких ідеологічних домішок.

Висновки. Автопортрет в творчості Олександра Осмьоркіна– це індикатор особистості, залежний від творчого бачення, поставлених цілей; це універсальний засіб, що використовується для подолання оточуючих митця проблем. За кожним автопортретом стоїть відрізок його життя, а у зрілий період – зі спробою протистояти часу. Автопортрети Осмьоркіна сприймаються як художні маніфести, якими він доносив світу власне естетичне кредо і в яких відстоював позицію живописця, далекого від радянської ідеології. В подальшому доцільно порівняти творчі досягнення Осмьоркіна з іншими українськими художниками, що опинились у подібній ситуації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Осмеркин А. А.. Выставка произведений: каталог / [И. С. Болотина, А. В. Щербаков, Е. Е. Моисеенко, Н. Г. Осмеркина и др.]. – М.: Советский художник, 1989. – б/н с.

2. Васильева-Шляпина Г. Л. Типологический образ в русском изобразительном искусстве 1890-х годов / Г. Л. Васильева-Шляпина // Проблемы русского изобразительного искусства. – СПб., 2002. – С.12-20.

3. Виппер Б. Р. Проблема сходства в портрете / Б. Р.Виппер // Статьи об искусстве. – М., 1970. – С. 342-351.

4. Крузе С. В. Автопортрет как форма самопознания личности художника: автореф. дис. … канд. филос. наук: 09.00.13 / С. В. Крузе. – Ростов н/Д, 2004. – 27 с.

5. Надеждин А. Дон Кихот из украинской степи / А. Надеждин // День. – 2004. – №7. – б/н с.

6. Осмёркин. Размышления об искусстве. Письма. Критика. Воспоминания современников / Сост. и общ. ред. А. Ю. Никича – М., 1981. – 400 с.

7. Усольцева Л. И. Александр Александрович Осмеркин: [каталог] / Л. И. Усольцева. – Л.: Художник РСФСР, 1978. – 38 с.

ЕВОЛЮЦІЙНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ У ПРОЕКТУВАННІ НАВЧАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДІВ

УДК 72.17:727

Олена ПАНАСЮК,
студентка 5 курсу,
факультет будівництва
та дизайну,
Луцький національний
технічний університет,
м. Луцьк

Науковий керівник:
СКЛЯРЕНКО Н. В.,
доцент кафедри дизайну,
кандидат мистецтвознавства,
доцент, Луцький національний
технічний університет,
м. Луцьк

Панасюк О. Еволюційні трансформації у проектуванні навчального середовища загальноосвітніх закладів. У статті виділено основні етапи еволюції у проектуванні навчального середовища: 1) вільне комунікативне середовище (первісний час); 2) відкрите навчальне середовище (V–VI ст.); 3) закрите навчальне середовище XV – поч. XVI ст., XV–XVII ст. (братські школи) XV–XVIII ст. (колегіуми); XIV–XX ст. (церковно-парафіяльні школи); 4) альтернативне навчальне середовище XX–XXI ст.). Висвітлено інновації у проектуванні навчального середовища XXI ст. Інновації у проектуванні навчального простору XXI ст. показали, що закордонний досвід базується на екологічності та відкритості, завдяки проектуванню приміщення навчального закладу на основі концепції «відкритої площі»; інтеграції у зони комфорту та принципу енергоефективності. Досліджено навчальний простір закладів освіти XX – поч. XXI ст. та його психологічну та соціокультурну інтерпретацію.

Ключові слова: еволюційні трансформації, навчальне середовище, дизайн, альтернативне навчання, загальноосвітній заклад.

Panasyuk O. Evolutionary transformation of designing in the educational environment of secondary schools. The article highlights the main stages of evolution in the design of the learning environment: 1) a free communicative environment (initial time); 2) open learning environment (V–VI); 3) Closed learning environment XV – beg. XVI centuries, XV–XVII centuries (fraternal schools) of the XV–XVII centuries (colleges); XIV–XX centuries (church parish schools); 4) Alternative learning environment of the XX-XXI centuries. Innovations in the design of the XXIst century learning environment are covered. Innovations in the

design of the educational space of the XXI century. showed that foreign experience is based on environmental and openness, due to the design of an educational institution building based on the concept of «open space»; integration into the comfort zone and the principle of energy efficiency. The educational space of the educational institutions of XX – beginning is investigated. XXI and its psychological and socio-cultural interpretation.

Key words: evolutionary transformations, learning environment, design, alternative education, general educational institution.

Постановка проблеми. Навчальне середовище закладів освіти посідає важливе місце у сучасному світі. Проектування навчальних приміщень загальноосвітніх шкіл вийшло на новий рівень лише на межі XX–XXI ст. Це викликано стрімким розвитком художньо-проектної діяльності та впровадженням інноваційних технологій у систему сучасної освіти. Через застарілість архітектурних рішень навчальних закладів та шкільного обладнання, відсутність комфортного і функціонального середовища постає проблема удосконалення архітектури та навколишнього середовища в навчальних закладах. Розвиток інформаційних технологій вимагає ґрунтовного дослідження та пошуку архітектурно-планувальних та дизайнерських рішень щодо проектування навчального середовища, що дадуть можливість подальшого розширення функціональності та реорганізації простору.

Актуальність теми підкреслює нагальна потреба дослідження навчального середовища загальноосвітніх закладів як основної ланки системи сучасної освіти та науки.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Літератури присвяченій історії формування навчальних закладів існує чимало, зокрема велика кількість публікацій присвячена питанню альтернативних шкіл, але вони розглянуті лише з точки зору педагогіки, зокрема Сундук Р. [9]. Виділив ряд основних ознак та класифікацій альтернативних шкіл у США з метою визначення педагогічних особливостей викладання шкільного матеріалу. Поняття навчального середовища є актуальною темою у педагогічній сфері освіти. Більшість публікацій присвячено функціональному аспекту навчання у освітньому середовищі домінантними є освітньо-професійна, освітньо-культурна, освітньо-соціалізаційна функції (М. В. Братко [2]).

З точки зору процесу навчання навчальний заклад розглядав С. Г. Марфин [6]. Безперервний процес освіти «навчання впродовж

усього життя», що вимагає формування нової культури навчання, досліджував Д. В. Гриненко [4].

Питання відкритого простору (навчання на відкритій території) досліджували Є. В. Вишневська, Н. І. Барсукова [3]. *Принцип «зеленого» проектування* навчальних закладів розглядали О. Н. Мигулько [7], Л. О. Шулдан [11]. Мигулько [7] проводить аналіз зарубіжних еко-шкіл та виявляє особливості їх організації (зелені дахи, насадження та екологічні матеріали).

Важливими для аналізу формування середовища загальноосвітніх закладів є публікації у мережі Інтернет, що розкривають нові типи навчальних загальноосвітніх закладів, але здебільшого це проекти у стадії розробки. Також літератури, безпосередньо присвяченої темі еволюції проектування навчальних просторів з точки зору дизайну не виявлено.

Метою роботи є висвітлення еволюційних трансформацій у проектуванні навчального середовища загальноосвітніх закладів. **Завдання роботи:** виділити основні етапи еволюції навчальних середовищ та висвітлити інновації у проектуванні навчального простору XXI ст.

Об'єктом дослідження є інтер'єри, екстер'єри та прилеглі території загальноосвітніх закладів, що охоплює школи, навчально-виховні комплекси гімназії, ліцеї, колегіуми, школи-інтернати.

Предметом дослідження є еволюційні трансформації навчального середовища загальноосвітніх закладів.

Виклад основного матеріалу. Навчальний простір загальноосвітніх закладів – це соціокультурний простір, в межах якого здійснюється формування розумового розвитку молоді.

Прототипом першого комунікативного середовища дописемного періоду є вогнище як організаційний центр, навколо нього збирались люди з метою передачі досвіду. Вперше поняття власне навчального простору розглядається у Давній Греції, де вперше було застосовано принцип відкритості у створенні навчальних місць, які називалися гімнассіями (рис. 1:1) [3]. Такі навчальні заклади являли собою відкриті галереї та портики, які разом складали визначні місця Афін.

У епоху Середньовіччя освіта формувалася під впливом релігії та церкви і створений був новий вид шкіл – монастирські школи (рис. 1:2). За типом планування ці приміщення належать

до закладів закритого типу. Внутрішнє середовище школи мало вигляд невеликої кімнати із низькою склепінчастою стелею. На підлозі розташовувалися кілька повздовжніх столів та лав для хлопчиків різного віку. Практично відсутні віконні прорізи, у приміщеннях темно [10].

Період Відродження пов'язаний із ідеями гуманізму, формуванням нового погляду на людину і освіту. Формується новий тип навчання – гуманістична педагогіка (в основі любов до людини та до себе). Тому у навчальних закладах відмовилися від тілесних покарань учнів та зосередили увагу на внутрішньому розвитку дитини, її умінь та талантів. У XVII ст. створюються перші шкільні класи, де учнів поділяли за рівнем підготовки.

Паралельно із Європою в Україні створилися Братські школи (Львів, 1586 р.), у яких навчалися діти різних верств населення. Школа ділилась на окремі класи, що самі носили назву шкіл («фара» (початкова) і «граматичні» (інфіма, граматика, синтаксема)). Місце залежало від успіхів учня.

Період Реформації характеризується створенням на теренах тогочасної Європи нового типу шкіл (латинські школи). На початку XVII–XVIII ст. створена значна кількість початкових закладів освіти, побудована система спеціальної професійної освіти [6]. Початкову школу представляли церковно-приходські школи, вони мали вигляд великої сільської хати, розділеної на кілька класних кімнат. Посередині класу була підвішена велика дерев'яна дошка, парти, стільці, підлога з дерева.

З середини XX ст. вигляд школи формувався під впливом соціалістичних ідей. Усі школи країни були подібними між собою, як зовнішнім виглядом так і за інтер'єром. Парти розміщувалися у три ряди, у задній частині класу була розміщена велика шафа із шкільними книгами.

Отже, дослідження еволюції навчальних середовищ дало змогу виявити типологічні особливості тогочасних навчальних закладів та відмінності у підходах до навчання.

У сучасних соціально-культурних умовах навчальна діяльність школярів потребує новітніх підходів до проектування не лише навчального середовища, а й трансформації навчального процесу. Тісний зв'язок процесу засвоєння навчального матеріалу із психологічними особливостями дитини дозволяє виділити

альтернативні типи шкіл: відкрита школа, школа без стін, ігрова школа, продуктивна школа, органічна школа, домашня школа, навчальний парк, школа-магніт (табл.1).

Відкриті школи є типовими зразками загальноосвітніх закладів експериментальної освіти. Перша школа виникла в Англії у 1960 р., в якій передбачений тісний зв'язок із навколишнім середовищем для формування соціокультурної особистості (школа у Ліллі, Франція) (рис. 3:2) [9]. Це одноповерхові будівлі із розсувними внутрішніми стінами, залом-амфітеатром, спортивним залом. Стіни-перегородки та меблі легко трансформуються.

Альтернативний тип навчального закладу *школа без стін* передбачає паралельне навчання у шкільному закладі та за його межами [10]. Школа без стін включає в себе два різновиди: штучне середовище (офіси, підприємства) (рис. 2:1) та екосередовище (навчання в лісах, горах, відкритих природних територіях) (рис. 2:2).

Домашня школа є такою системою навчання, що проходить у домашніх умовах без відвідування учнем навчального закладу (рис. 3:1). У будинку відводиться окрема зона для навчання, що передбачає використання відповідних меблів, столів та ергономічниих стільців для правильної постави учнів, таке навчання застосовується для інклюзивного навчання (дітей із фізіологічними та психологічними відхиленнями) [9].

Ігрова школа Кароліни Пратт створена у 1913 р., ставила за мету дослідження гри у навчальному процесі як засіб задоволення потреб дитини та орієнтації її діяльності на навколишній світ (рис. 3:2). Перша ігрова школа була створена у трикімнатній квартирі, яка обслуговувала десяток дітей. Щоб стимулювати цікавість, діти пізнавали світ шляхом екскурсій, а класна кімната була заповнена іграшковими матеріалами та пересувними меблями.

Новим альтернативним типом школи є *школа-магніт (*США, поч. XXI ст.). Основою шкіл-магнітів є залучення учнів до конкретної сфери професійної діяльності з урахуванням їхніх потреб, уявлень, очікувань. Передбачається об'єднання дітей з різними етнокультурними традиціями, але зі подібними інтересами та мотивацією у групи для спільного навчання (рис. 3:3). Магнітні школи були спочатку сформовані в 1960-х і 1970-х роках для сприяння добровільної расової десегрегації в міських шкільних округах. Магнітні школи часто презентують себе як «центри до-

сконалості» в певній області, такі як філологія, природнича наука або математика. Школи-магніти мають менші класи, більш структуроване навчальне середовище, включають різноманітні позакласні заняття та індивідуальні можливості для розвитку студентської творчості та інтелекту [9].

Продуктивна школа орієнтована на продукт, що використовується у освітній діяльності та створюється на основі групового навчання. Методика продуктивного навчання зосереджена на самостійній діяльності учня [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**]. Кожен учень має окреме навчальне місце, школа розподілена на окремі кабінети.

«Органічна школа» М. Джонсона заснована на проведенні групових самостійних занять. Учні за власним бажанням вибирали вид діяльності. Вільним є і вибір навчального кабінету (рис. 3:4) [8]. визначена як альтернативна шкільна модель, в якій відбувається освітня та навчальна діяльність з метою отримання базових знань та навичок, необхідні для подальшого життя. Навчання складає міцні зв'язки між природними навчальними матеріалами та життєвим досвідом. Школа формується у природному середовищі, щоб забезпечити дітей здоровим способом життя.

У 1984 р. створені *наукові парки* – це комплекси з дослідними центрами і виробничими зонами [9]. Наукові парки включають місця для навчання на природі та дослідні лабораторії, що складаються із теплиць з рослинами. Особливостями наукових парків є розміщення навчальних місць на природній території, групова форма навчання, відсутність шкільних класів.

В альтернативних школах здійснюється симбіоз соціокультурних та психологічних особливостей навчання з місцем їх проведення.

XXI ст. характеризується появою низки нововведень у світовій системі освіти. В Америці школи набувають вільного характеру, учні наділені свободою вибору та поведінки (правом вільно пересуватися класом під час уроку, можливість сидіти на підлозі). Створені різнорівневі навчальні програми, учень сам вибирає швидкість проходження навчання та напрямок спеціалізації. Це викликало зміни і у проектуванні навчальних приміщень та структурно-композиційної організації навчальних місць.

Проектування навчального середовища є ключовим фактором успішності і активності учнів у навчанні. Проектування закордонних шкіл (США, Данія, Німеччина, Колумбія, Швеція) базуються на принципі відкритості, прозорості та екологічності, що досягається завдяки:

- Проектуванню приміщення навчального закладу на основі концепції «відкритої площі» з вільним простором у центрі. Перетворення навчального шкільного життя на міський простір (датська школа Frederiksbjerg із атріумним плануванням) (рис. 4:1).
- Відокремленню навчальних приміщень перегородками (рис. 4:2).
- Інтеграції навчальних приміщень у зони комфорту (рис. 4:3).
- Принципу енергоефективності (значна кількість входів, використання сонячних панелей) (школа в Данії (рис. 4:4)).

В Україні навчальні заклади створюються на основі функціонального підходу, основними принципами проектування якого є:

- чіткий поділ приміщення на функціональні зони (навчальна, навчально-виробнича, навчально-дослідна, фізкультурно-спортивна, відпочинкова, санітарно-гігієнічна та зона прийому їжі);
- виокремлення основних функціональних приміщень у навчальному закладі – класів, лабораторій, учительських кабінетів і т. д.;
- створення зеленої зони навколо шкільних будівель
- стандартне архітектурно-планувальне рішення (амфіладний тип, атріумне планування, спрощений тип проектування приміщень).

На основі глобалізаційних тенденцій у руслі національних традицій відбувається сучасний розвиток навчальних закладів в Україні (школа у селі Наварія, 2016 р (рис. 5:1); у селі Пісків 2017 р. (рис. 5:2); Путрівський НВК, 2014-2017 рр. (рис. 5:3).; Новопечерська гімназія у Києві, 2013–2015 рр. (рис. 5:4), Петриківка, 2016 р.).

Їх характерними рисами є використання художньої концепції при проектуванні. Зокрема школа у селі Наварія, Львівської області (рис. 5.1) є новим зразком освітнього сільського закладу, вона побудована у 2016 р. Проект створений завдяки елементам графіки, які створюють новий вигляд школи. На стінах створені графічні елементи навігації, що допомагають учням та відвідувачам орієнтуватися по навчальному закладі. Залучення інформа-

ційних технологій у процес навчання та використання сучасного шкільного обладнання презентує Новопечерська гімназія у Києві. Інтер'єр Новопечерської школи (рис. 5:4), хоча має інноваційний вигляд для України проте він насичений українськими мотивами, фойє прикрашено кольоровими панелями з українськими народними орнаментами, актовий зал декорований об'ємної піксельної стіною, на основі елементів вишивки. Навчальні кабінети для практичних занять не імітують, а відтворюють реальні умови. Класи фізики, біології, хімії мають професійне обладнання для лабораторій. Створені швейні, гончарні та класи для малювання із відповідним обладнанням. В основі концепції даного навчального закладу хмарні технології із національним обрамленням, щоб формувати в учнів високоякісні знання та любов до батьківщини.

Висновки. Еволюційні трансформації навчального простору у країнах Європи, Америки та на Україні в історичному контексті засвідчили трансформації внутрішнього простору школи у природнє середовище, зміна навчального підходу на основі інноваційних технологій. Визначено основні етапи еволюції навчального простору: 1) вільне комунікативне середовище (первісний час); 2) відкрите навчальне середовище (V–VI); 3) закрите навчальне середовище XV – поч. XVI ст., XV–XVII ст. (братські школи) XV–XVIII ст. (колегіуми); XIV–XX ст. (церковно-парафіяльні школи); 4) альтернативне навчальне середовище XX–XXI ст.

Альтернативні типи шкіл та їх особливості засвідчили взаємозв'язок психологічних та соціокультурних аспектів. Інновації у проектуванні навчального простору XXI ст. показали, що закордонний досвід базується на екологічності та відкритості, завдяки проектуванню приміщення навчального закладу на основі концепції «відкритої площі»; інтеграції у зони комфорту та принципу енергоефективності. Навчальний простір в Україні XXI ст. представлений поодинокими школами, що характеризуються використанням національних мотивів та мотивуючим підходом до навчання на зразок закордонної освіти.

Перспективи подальших досліджень. Надалі є необхідність типологізації та класифікації з метою виявлення композиційних засад та особливостей проектування навчальних просторів загальноосвітніх закладів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Hauser Mary E. Learning from Children. The Life and Legacy of Caroline Pratt. New York, NY: Peter Lang Publishing, 2006. – pp. 123-124.

2. Братко М. В. Освітнє середовище вищого навчального закладу: функціональний аспект. // Педагогічний процес: теорія і практика, 2015. – Вип. 1. – С. 11-18.

3. Вишневская Е. В., Барсукова Н. И. Методология дизайн-проектирования как основа комплексной организации открытых пространств урбанистической среды. // Вестник Оренбургского государственного университета, 2015. – № 5. – С. 121-127.

4. Гриненко Д. В. Навчання впродовж усього життя в контексті сучасної європейської іншомовної освіти. // Український педагогічний журнал, 2015. – №4. – С. 187-192.

5. Калин В. І. Дизайн предметно-просторового середовища школи та його виховне значення. // Вісник ХДАДМ, 2010. – № 4. – С. 19-21.

6. Марфин С. Г. Принципы и подходы к проектированию автоматизированных учебных комплексов для высших учебных заведений. // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева, 2011. – № 18. – С. 139-145.

7. Мигулько Е. Н. «Зеленая» архитектура современных зарубежных школ // Науки о Земле «Наука. Инновации. Технологии», 2013. – №4. – С. 78-88.

8. Стессель С. А. Заимствование природных принципов формообразования в параметрической архитектуре. // Вектор науки ТГУ, 2015. – № 2. – С. 52-67.

9. Сундук Р. Типи альтернативних шкіл у США. – Порівняльно-педагогічна студія, 2010. – No 4. – С.10-13.

10. Шимко В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход). Архитектура-С. – М., 2009 . – 408 с.

11. Шулдан Л. О. Принципи архітектурно-типологічного вдосконалення шкільних будівель з врахуванням енергозаощаджування. : автореф. дис. канд. арх. наук. – Львів, 2007. – 33 с.

12. Ясвин В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию. – М.: Смысл, 2001. – 365 с.

1

2

Рис. 1. Перші навчальні заклади та їх територія: 1 – Гімнасій в Приєні, Давня Греція, 5 ст. до н. е; 2 – школа епохи Середньовіччя, репродукція

1

2

Рис. 2. Альтернативні типи шкіл: 1 – школа без стін (навчання на підприємствах; 2 – школа без стін (навчання в лісах)

1

2

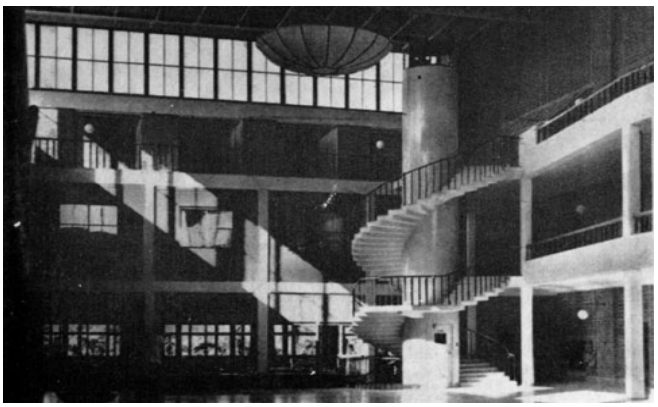
3

4

Рис. 3. Альтернативні школи: 1 – домашня школа 1939; 2 – Ігрова школа Кароліни Пратт; 3 – Школа-магніт у США, 2000 р; 4 – Органічна школа. Інтер'єр навчального приміщення

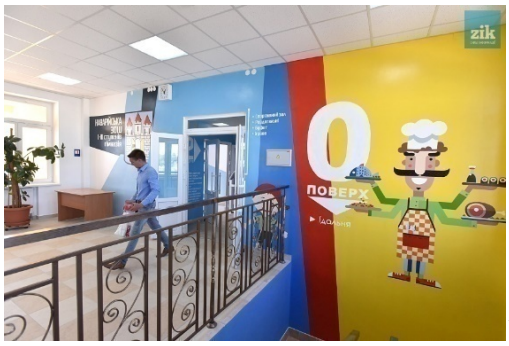
1

2

3

4

Рис. 4. Проектні особливості закордонних шкіл: 1 – Школа Frederiksbjerg у Данії; 2 – Школа Св. Жозефа в Ірландії; 3 – Школа у Колумбії; 4 – Навчальний заклад Данії


1

2

3

4

Рис. 5. Проектні особливості українських шкіл: 1 – Школа у селі Наварія; 2 – Школа у селі Пісків; 3 – Путрівський НВК; 4 – Новопечерська школа у Києві

Таблиця 1

Навчальне середовище закладів освіти XX – поч. XXI ст.:
психологічна та соціокультурна інтерпретація

Рік заснування, країна	**Назва школи**	**Сутність**
1968 р. Філадельфія	Школа без стін	Суть полялає у паралельному навчанні у шкільному закладі та за його межами. Навчальний простір складається із офісних приміщень і підприємств та природиього середовища «снігові класи» та «морські класи».
1960 р. Англія	Відкрита школа	Суть полягає у трансформації школи у заклад «соціального виховання», в якому передбачений тісний зв'язок із навколишнім середовищем, для формування соціокультурної та вільної особистості.
1913р. засновник К. Пратт	Ігрова школа	Суть полягає на принципі використання гри та методу драматизації в процесі навчання.
1950р. США	Школа-магніт	Суть полягає узалучення учнів до конкретної сфери професійної діяльності з урахуванням їхніх потреб, уявлень, очікувань.
1984 р. США	Науковий-парк	Суть полягає у створені простору для поглибленого навчання відносно власних інтересів, що включає місця для уроків на природі та дослідні лабораторії, що складаються із теплиць з рослинами.
1970 р. США	Продуктив-на школа	Суть полягає у орієнтації на продукт, що використовується у освітній діяльності та створюється на основі групового навчання з педагогами.
1907 р. М. Джонсон. США	Органічна школа	Суть полягає в тому, що учні за власним бажанням вибирають вид діяльності, за допомогою якого будуть навчатися.

ЖИТТЯ І ДУХОВНІ ВИТОКИ ЖИВОПИСНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ БРАТА АЛЬБЕРТА ХМЕЛЬОВСЬКОГО

УДК 7.025.4(477)(092)

Аліна ПИЛИПЧУК,
І курс магістратури,
педагогічний факультет,
Кам'янець-Подільський
національний університет
імені Івана Огієнка,
м. Кам'янець-Подільський

Науковий керівник:
УРСУ Н. О.,
завідуюча кафедрою образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва і реставрації творів мистецтва доктор мистецтвознавства, професор, Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка,
м. Кам'янець-Подільський

Пилипчук А. Життя і духовні витоки живописної діяльності брата Альберта Хмельовського. У статті розглядається живописна діяльність польського митця Адама Хмельовського (у чернецтві – брата Альберта) – художника, ченця і засновника ордену альбертинців. Особливий інтерес у цьому сенсі викликає його особистість, яка все частіше привертає увагу людей, захоплених духовними підвалинами мистецтва, його світлом і натхненною дією. Висвітлені найбільш визначні події його життя та його причетність до творчого середовища подільського краю; підданий систематизованому аналізу мистецький доробок художника у контексті використання ним образів сакрального і подільського мистецтва.

Результати дослідження можуть бути використані науковцями, митцями-практиками, спеціалістами, читачами широкого кола інтересів й шанувальниками художньої творчості для подальшого поглибленого дослідження широкого кола проблем, пов'язаних з формуванням і розвитком української культури.

Ключові слова: Адам Хмельовський, брат Альберт, альбертинці, живопис, Поділля.

Pylypchuk A. Life and spiritual origins of the painting activity of brother Albert Khmelevsky. In this article examined the picturesque activity Polish creator Adam Khmelevsky – artist, novice and founder of Albertintsy order.

Of particular interest in this sense is his personality, which increasingly attracts the attention of people who are captured by the spiritual foundations of art, his light and inspirational action. The most prominent events of his life and his involvement in the creative development of Podilskyi region are highlighted; the systematic analysis of the artistic achievements of the artist in the context of the use of images of sacred and podilian art.

Research results can be used by scholars, practitioners, specialists, readers of a wide range of interests and admirers of artistic creativity for further in-depth study of a wide range of problems related to the formation and development of Ukrainian culture.

Key words: Adam Khmelevsky, Brother Albert, Albertintsy, painting, Podillya.

Постановка проблеми. Творчість брата Альберта – людини непересічної, котра своїм життям ілюструє тернисту дорогу становлення та розкриття в собі сили духу, ніколи не розглядалася у сфері аналізу художньо-композиційних характеристик його доробку. Тому в статті висвітлюються невідомі дотепер матеріали його життя і творчості, причетність до культурного збагачення мистецької спадщини Подільського краю.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Історичними аспектами у вивченні даної теми займались Філіповіч А., Kluz W. O., Balicka M., Czarnik O. S.

Метою дослідження **є** розглянути, описати та впровадити у науковий обіг історію життя і творчий здобуток митця і духовного діяча – брата Альберта.

Виклад основного матеріалу. Адам Гіларій Бернард Хмельовський особистість незвичайна і багатогранна. Народився він в шляхетній польській родині Войцеха Хмельовського та Юзефи Божиславської в селищі Іголомія, що під Краковом. Батько Адама – Войцех – захворів туберкульозом у 1850 р. Через це мусив покинути свою роботу в канцелярії. Після великої кількості фінансових операцій у 1853 р., сім'я Хмельовських оселилася у Варшаві.

Адам Хмельовський отримував урядову стипендію і навчався в кадетському корпусі в Санкт-Петербургу, де оволодів зброєю і студіював сільське господарство задля керування, в майбутньому, родинним маєтком. Проте мати, побоюючись можливої русифікації сина, наполягала на його поверненні в Варшаву через рік після вступу [4].

Уже пізніше, у 1861 р., став студентом політехнічного інституту сільського та лісового господарства м. Пулави, де приєднався до підпільної організації. Учасники угруповання таємно прак-

тикували і розвивали свої навички в галузі стрільби та фехтування. Вже у 1863 р. Адам взяв участь в Січневому повстанні. В тому ж році у битві під Ченстоховою він втратив ногу і потрапив у полон російської кавалерії, з якого був звільнений за допомогою родини і опісля відбував на лікування та протезування до Парижу.

Повернувшись до Варшави у 1865 р., Адам Хмельовський шукав себе місце у світі мистецтва: вступив до школи образотворчих мистецтв у клас рисунку та ескізів. Наступні роки художник підвищував свій професійний і культурний рівень – багато малював і розширював кругозір, навчаючись у Мюнхені. Митець відвідував виставки, музеї і творчі зустрічі, на яких спілкувався з багатьма художниками. В той час з'явились його перші роботи на релігійні теми. З картиною «Sjesta włoska» (Італійська сієста) Хмельовський взяв участь у виставці в Кракові, про що отримав як позитивні, так і негативні відгуки [4].

Протягом 1876–1879 рр. відвідав багато міст, серед яких Краків, Хоростков та Львів, побував у Венеції. В ті роки написав картини «Przed burzą» (Перед бурею), що обула виставлена на виставці Товариства друзів витончених мистецтв у Кракові, «Pejzaż wieczorny» (Пейзаж вечірній) і «Nastrój wieczorny» (Вечірній настрій), створив багато акварелей.

З часом у художника виробився свій впізнаваний стиль, атмосферність його робіт справляла враження на аудиторію. Молодий автор вносив у композицію картин містичні та символічні елементи, а згодом й релігійні мотиви. У 1879 р. Хмельовський почав працювати над своєю великою релігійно-мистецькою роботою – «Ecce Homo», де зображає Ісуса Христа в терновому вінку і червоному вбранні у Понтія Пілата. Полотно наразі прикрашає вівтар каплиці сестер-альбертинок у Кракові. Художник створив образ змученого стражданнями Христа мов з колін, схиляючись перед неземним стражданням Бога. Трагічно виглядає темний силует на світлому тлі, де червоний плащ на тлі темних коричневих тонів сієни і умбри підкреслює весь трагізм ситуації, що відбувається. Зранене терновим вінком чоло контрастує зі спокійним виразом обличчя, що демонструє надлюдську покірність Ісуса. По силі дії і глибині – це найбільш вражаюча композиція брата Альберта.

У 1876 р. Хмельовський видав невеликий трактат «Про суть мистецтва», в якому зазначає, що «…суть мистецтва – це душа, яка проявляє себе в стилі» [1:17]

Художня діяльність супроводжувалась серйозними роздумами митця щодо свого духовного життя. Наприкінці листопада 1879 р. Адам Хмельовський прожив три дні в єзуїтському монастирі в Старій Вієсі, а за наступні місяці дійшов висновку, що хоче зв'язати своє життя зі служінням Богу. 23 вересня 1880 р. він повернувся в Стару Вієсь аби почати свій новіціат в ордені єзуїтів, і написав листи своїм друзям з поясненням щодо свого вчинку і нових радикальних змін у житті.

Маючи чуйну та співчутливу душу, він відчував покликання допомогти тим, хто мав потребу і, керуючись цим бажанням, 10 жовтня 1880 р. став адептом ордена єзуїтів. Але вже наприкінці 1880 р. його накрила духовна криза, пов'язана з постійним каяттям і нестерпним відчуттям провини, що стала причиною його виключення з ордену [2].

16 квітня 1881 р. він вирушив до Львова на добровільне лікування в Національному інституті психічно хворих на Кульпарківську звідки його згодом забирає брат.

У період 1882-1884 рр. Адам Хмельовський проживав в орендованому братом Станіславом Хмельовським на території подільських земель маєтку Козибродських. Саме у селищі Кудринці Адам пережив період реабілітації після важкого депресивного стану. У нього з'явилась своя студія в сімейному маєтку Двірницьких у Заваллі, що в 3 км на південь від Кудринців.

Художник багато подорожує верхи або кареткою з невеликих Кудринців до різних місць в околицях Кам'янця – Летичів, Ярмолинців або Жванеця. У тих місцях, особливо уздовж річок Збруч, Смотрич, навколо Дунаївців та Ушиці, було багато польських парків і садиб, маєтків і сіл, церков і католицьких парафій, що привертали його увагу. Хмельовський реставрував деякі зі старих картин у храмах, а також придорожні святині. Ймовірно, він робив і настінні розписи. Багато спілкувався з духовенством та сільськими жителями одночасно. Він закликав населення утворити спільноти терціаріїв Третього ордену святого Франциска, аби забезпечити матеріальну та духовну допомогу всім людям, які цього потребують [3].

Розгорнута просвітницька діяльність Адама досить швидко викликала підозри російської політичної поліції. Вона була переконана, що колишній повстанець, незалежний художник, а також некоректний «польський повстанець» відвідує різні міста і села Украї-

ни, щоб створити тут нову підпільну організацію і підготуватися до наступного збройного повстання проти пануючого порядку. Хмельовський був вимушений тікати до Австрійської імперії [3].

Написані ним під час проживання на Поділлі етюди цікаві незвичними ракурсами, що пояснюється положенням автора на момент їх створення. Хмельовський зображував місцевість, пересуваючись по товтрам верхи на своєму поні. Результатом цих прогулянок були малюнки олівцем, акварелі й начерки чорнилами: «Krajobraz z fragmentem płotu» (Пейзаж з фрагментом паркану), «Pejzaż skalisty» (Пейзаж скелястий), «Krajobraz ze słupem granicznym» (Пейзаж з прикордонним постом), «Pastuch i bydło w zaroślach» (Пастухи великої рогатої худоби), «Okrągły szałas wśród drzew» (Кругла хатина серед дерев), «Pejzaż górzysty» (Гірський ландшафт), «Ruiny zamku» (Замкові руїни), «Droga przez wieś» (Дорога через село), «Zbocze wzgórza» (Схил гірського хребта), «Plan zabudowań w Kudryńcach» (План будівель в Кудринцях).

З огляду на жанровість, важко простежити пріоритети живописця у виборі сюжетів. В його творчості можна зустріти і краєвиди, і портрети, і сюжетно-тематичні композиції. Ці роботи мають значну історичну цінність, так як дають змогу, проаналізувавши зображене, відтворити візуальну картину околиць Кам'янець-Подільського району і річки Збруч у середині XIX ст.

Стилістична манера Адама Хмельовського близька до традицій класичного живопису з елементами романтизму і відчутним символічним наповненням. Образи найчастіше реалістичні, виконані з безумовною майстерністю і глибоким знанням законів композиційних співвідношень і поєднань кольорів. Хмельовський у своїх творах розкривав різноманітні сюжети, починаючи від неперевершених за просторовістю пейзажних етюдів, до релігійних сцен. Портрети живописця сповнені глибокою передачею психології образу, що підкреслює інтимний характер кожної моделі.

Митець використовував для деяких своїх робіт не зовсім звичні видовжені по горизонталі формати, що дозволяло зобразити панораму з більшим радіусом огляду. Характерною особливістю частини робіт є чітко виражений композиційний центр, прописаний більш світлою плямою по відношенню до навколишнього оточення. Він вміло використовував світлотіньові ефекти для виділення фрагментів картин та акцентування центру.

Не менш віртуозно художник володів створенням колориту твору, який завжди підкреслював основну ідею композиції. Акварелі Адама Хмельовського легкі і чисті, написані переважно в глибоких, темних тонах, з відчутною повітряною перспективою і просторовим наповненням.

Будучи людиною тонкого душевного строю, Хмельовський підмічав у своїх полотнах найвагоміші риси кожного зображуваного і ненав'язливо підкреслював їх з допомогою кольору, поз і розміщень на площині. Можна припустити, що кольорові ефекти і настрої у деяких творах Хмельовського були пов'язані з явним впливом імпресіонізму на розвиток сучасного польського живопису.

Всі факти з життя майбутнього святого говорять про те, що саме тут, на Поділлі в Кудринцях, Альберт Хмельовський після глибокої психологічної кризи відновив душевну рівновагу, та відкрив свою місію, зробивши перші кроки для досягнення поставлених в житті цілей. Саме тут, на берегах Збруча та Смотрича, формувалася духовність майбутнього брата Альберта.

25 серпня 1887 р. у Кракові Адам Хмельовський прийняв нове чернече ім'я – Альберт і з'явився перед людьми вже як брат Альберт [4].

1 листопада 1888 р. брат Альберт підписав спеціальну угоду з міською радою Кракова. Згідно з цим документом місцева влада офіційно передала під опіку братові Альберту два притулки – для чоловіків і для жінок. Послідовники нового руху почали називати себе альбертинцями.

Із 7 грудня 1888 р. брат Альберт регулярно їздить по місту на візку і збирає їжу та одяг для бездомних. Поступово до нього приєднується все більше людей підтримуючих його позицію [4].

Ідея альбертинського служіння людям набула дедалі більшого соціального визнання. Приїхавши до Львова, брат Альберт запропонував підписати угоди про надання йому дозволу на догляд за кількома притулками. Львівська угода, підписана 1 листопада 1892 р., була більш вигідною для всієї альбертинської громади, ніж у Кракові. В обмін на збереження притулків львівська місцева влада пообіцяла надати грант для розвитку релігійних об'єктів. Крім того, вони надавали постійні гранти альбертинцям для відкриття подібних притулків та організаційну допомогу в адаптаційних роботах а також обіцяли безкоштовну доставку палива.

22 червня 1983 р. Папа Іван Павло II проголосив брата Альберта Хмельовського блаженним, а 12 листопада 1989 р. на Площі Святого Петра у Римі зарахував його до лику святих [2].

Святий Альберт Хмельовський вважається покровителем Сосновецької єпархії та опікуном майже десятка дитячих виховних закладів у Польщі. В Україні невеликий чернечий осередок братів-альбертинців діє у Запоріжжі при Санктуарії Бога Отця Милосердного. У листопаді 2017 р. дім милосердя відкрився і у Львові, а ще одна жіноча спільнота знаходиться у с. Плебанівка, Вінницької області. День пам'яті святого припадає на 17 червня.

Висновки. Данна стаття дала можливість коротко ознайомитись з життям Адама Хмельовського, більш відомого в наш час як святий брат Альберт, який упродовж всього свого життя намагався змінити світ, в якому він жив на краще. Він став особистістю, яка зробила значний внесок у розвиток мистецтва в цілому і подільських земель, зокрема. Звернення до духовних джерел позбавило живописні твори брата Альберта порожнини і формалістичної безсенсовності і, водночас, наповнило великим змістом, напувало досвідом праотців, слугувало невичерпним джерелом натхнення. Занурюючись у глибини творчих пошуків і прагнучи духовного збагачення, він пройшов шлях становлення від революціонера, митця, священнослужителя і, врешті-решт, залишився в пам'яті людей, як святий.

Колекція робіт Адама Хмельовського, створених під час перебування на подільських землях, відображає традиції художньої школи Поділля та вплив на їх розвиток. У мистецтві цього краю переплелись відголоски різних шкіл, культур і ментальностей. І частинка творчості брата Альберта назавжди вплетена у мереживо мистецької спадщини Поділля.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Філіповіч А. Покровитель милосердя. Святий брат Альберт, Адам Хмєльовський. Краків: Благодійне товариство ім. брата Альберта, 2009. – 50 с.

2. Balicka M. Droga do świętości. Rękopis. – 5 c.

3. Czarnik O. S. Z dziejów naszej kultury. Adam Chmielowski – święty Brat Albert a Ziemia Podolska. Rękopis. – 11 c.

4. Kluz W. O. Adam Chmielowski, Brat Albert. Kraków: Wydawnictwo Apostolstwa Modlitwy, 1975. – 7 c.

ТІНЬОВІ ЗОБРАЖЕННЯ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

УДК 72.012:742.5

Іванна РОМАНЮК,
5 курс, факультет будівництва та дизайну, Луцький національний технічний університет, м. Луцьк

Науковий керівник:
СКЛЯРЕНКО Н. В.,
доцент кафедри дизайну, кандидат мистецтвознавства, доцент, Луцький національний технічний університет, м. Луцьк

Романюк І. Тіньові зображення: історія та сучасність. У статті розкрито сутність тіні, проведено історіографічний аналіз та сформовано термінологічний апарат дослідження. Проаналізовано роль тіні у життєдіяльності людини в історичному контексті. Еволюція тіньових зображень засвідчила зміну їх ролі у життєдіяльності людини: 1) тінь як вказівник часу (3500 р. до н.е., сонячний годинник); 2) тінь як засіб мистецької виразності (500 р., театр тіней); 3) тінь як філософська категорія (IV–XVI ст., іконопис); 4) тінь як експеримент у мистецтві (XVIII– XX ст., живопис, скульптура); 5) тінь як художньо-проектний засіб (XX–XXI ст., дизайн, архітектура). Доведений тісний зв'язок тіні з різними сферами: нарисна геометрія, фізика, філософія, живопис, психологія, скульптура, архітектура, дизайн. Це засвідчує суперечливу і багатогранну природу тіньового мистецтва, що є основою для поступального і неперервного розвитку сучасної художньо-проектної культури.

Ключові слова: тіньове мистецтво, малюнок тінню, тіньові композиції дизайн, експеримент у дизайні, інсталяція, перфоманс.

Romanyuk I. Shadow images: history and the present. The article reveals the essence of the shadow, historiographical analysis and the terminology apparatus of the research. The role of the shadow in human life in the historical context is analyzed. Evolution of shadow images has shown a change in their role in human life: 1) shadow as a time pointer (3500 BC, sunny hours); 2) shadow as a means of artistic expression (500, theater of shadows); 3) shadow as a philosophical category (IV–XVI centuries, icon painting); 4) shadow as an experiment in art (XVIII–XX centuries, painting, sculpture); 5) shadow as an art designer (XX–XXI centuries, design, architecture). The close connection of the shadow

with different spheres has been proved: essay geometry, physics, philosophy, painting, psychology, sculpture, architecture, design. This confirms the contradictory and multifaceted nature of shadow art, which is the basis for the continuous and continuous development of contemporary art and design culture.

Key words: shadow art, shadow design, shadow composition design, design experiment, installation, performance.

Постановка проблеми. На початку XX ст. в інформаційному просторі тіньове мистецтво (shadow art) сформувалося як унікальна форма мистецтва, де двовимірні тіні, відтворені тривимірними об'єктами, мають важливе значення для створення художнього ефекту. Тіньове мистецтво стало унікальним явищем в художньо-проектній культурі. Розвиваючись спочатку в межах візуальних мистецтв, тіньове мистецтво у XXI ст. здобуває популярності в дизайні як напрям проектування, пов'язаний із проектуванням тіньового середовища.

До сьогодні тінь не стала об'єктом ґрунтовного дослідження. Розвиваючись тіньове мистецтво уже від середини XX ст. здобуває в світі зображень кількісну та якісну перевагу. Нині це – практика експериментального дизайну, що передбачає використання інноваційних творчих підходів для пошуку ідей. Аналогічний процес відбувається в цей час і в українській культурі, де світлопис поступово завойовує художньо-проектний простір. Фрагментарні дослідження сутності та способів створення тіньових композицій не формують цілісне бачення предмету наукового дослідження, і в сучасному мистецтвознавстві тема проектування тіньового середовища є не розкритою.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Значна кількість джерел охоплює дослідження світлових ефектів, а тінь лишається поза увагою дослідників.

До аналізу тіні як темної сторони особистості зверталися, А. Юрген та З. Фрейд [11]. Архітектурно-художні принципи проектування світло-тіньового середовища розглянули Н. Р. Сидоренко та І. В. Фокіна [8]. Вони зробили спробу аналізу тіньових ефектів у середовищі. До питання історії та еволюції тіні розглядали А. М. Лєсна [5**Ошибка! Источник ссылки не найден.**], Н.Я. Крижановська [3**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Питання створення світлових і тіньових картин, еволюційний шлях світло-кольорового дизайну в архітектурному середовищі

проаналізували дослідники І. В. Діанова-Клокова [1] та А. М. Котомина. Інформація з електронних джерел про тіні носить публіцистичний або рекламний характер [2;6;7]. Невизначеність термінологічного апарату, пов'язаного із світло-тіньовими ефектами, зумовлює необхідність наукового осмислення сутності тіні в історичному контексті.

Метою статті є висвітлення аспектів тіньового зображення.

Завдання роботи: виявити еволюцію тіньових зображень та осмислити поняття тіні.

Об'єктом дослідження є тінь та тіньові ефекти у різних сферах життєдіяльності людини. **Предметом дослідження** є історичні аспекти формування тіньового зображення.

Виклад основного матеріалу. Тінь як область простору, захована від світла, пройшла еволюційний шлях від сонячного годинника до сучасних видів тіньового мистецтва (табл. 1). Етапи використання тіні засвідчують переосмислення сутності тіні від наукового пізнання до художньо-образних експериментів.

Здавна розвиток тіньових ефектів має тісний зв'язок з сонцем як джерелом світла. Поява сонячного годинника зв'язана з зрозуміння зв'язку між довжиною й положенням сонячної тіні від тих чи інших предметів та положенням сонця на небі (рис. 1:1). Вважається, що сонячний годинник з'явився приблизно у 3500 р. до н.е. [8], але популярність їх знизилася у XIX ст. після створення механічного годинника. З часом сонячні годинники стали декоративною пам'яткою або елементом сучасної архітектури.

Поява тіньових театрів (Азія, більш як 1500 років тому) ознаменувала використання тіні у мистецтві. Театр тіней, або силуетний театр, передбачає отримання тіні від плоских маріонеток на тонких паличках на напівпрозорий екран [4] (рис. 1:2). Тіні у театрі – це нагадування про єдність видимого і невидимого, про багатовимірність і вічність між природою і космосом.

У період Античності тінь почали розглядати з точки зору філософії та як одну з причин зародження живопису. У Стародавньому Єгипті тінь разом з тілом і душею є суттєвою частиною людини. У середньовічному мистецтві іконопису (XIV–XVI ст.) тінь вважається негативним початком людини, тому на іконах тінь є відображенням Диявола, а світло – джерелом божественної благодаті. Якщо середньовіччя було періодом, який відкрив в живо-

пису красу і поезію світла, то Відродження (XVI–XVII ст.) розкрило в мистецтві поезію тіні (рис. 2), тінь стає формотворчим та позитивним початком.

Імпресіоністи (XIX ст.) втратили інтерес до розповідних можливостей тіні і використовували її виключно з візуальної точки зору. Їхні тіні стають кольоровими і поступово негативні значення зникають (рис. 3:1).

Розширення спектру застосування тіні зумовило використання її у кінематографічному мистецтві (1926 р., Німеччина, перший повнометражний мультфільм в техніці тіньової анімації). Для створення тіньового зображення художники виставляли світло, пересуваючи предмети різних форм (Тім Нобл, Кумі Ямашита, Фабриціо Корнеллі і Сью Вебстер [6]).

Світло і тінь грають важливу естетичну роль, вони здатні створювати форму, ламати її, змінювати. Тому сучасні дизайнери та архітектори активно використовували і досліджували можливості світла і тіні.

Поняття «тінь» має значну кількість алегоричних та метафоричних значень, присутніх в побуті, літературі, мистецтві, психології та природничих науках. Тінь з точки зору науки – це темна область, в якій світло від джерела світла заблоковане непрозорим об'єктом. Вперше тінь на сонячних годинниках виконувала роль вказівника часу.

У нарисній геометрії тінь визначається як проекція непрозорого об'єкта на освітлену площину [8]. Італійський теоретик Леон Альберті у XIV ст. вперше у працях по нарисній геометрії звертається до побудови тіней. Німецький вчений і гравер Альбрехт Дюрер у XVI ст. запропонував способи побудови тіні від предмета. У фізиці світло і тінь трактують як оптичні явища, які є невід'ємною частиною всіх предметів навколишнього світу і надають їм пластичність форми, скульптурність. Поняття тіні як оптичного явища вперше ввів Аристотель у IV ст. до н.е., та окреслив роль тіні як частини предмета.

Міфологія, філософія і стародавні повір'я, тісно пов'язані з трактуванням тіні. Люди, вперше побачивши тінь, сприймали її як щось живе й самостійне. У древньому Єгипті тінь – це «шуіт», одна з п'яти душ людини. В середньовіччі вірили, що тіні померлих живуть в руїнах, а в тіні монастирських садів говорили з ду-

хами мудреців давнини. Філософія тіні була набула поширення на Сході: в Індії, Китаї та Японії [2] та виконувала роль протилежності позитиву. У просторі тінь людини – одна з її характеристик.

В період Середньовіччя та Відродження в мистецтві тінь набуває ролі символу (Фабріано «Стигматизація святого Франциска» (рис. 4)), самостійного філософського образу (Мікеланджело «Вечеря в Еммаусі» (рис. 5)). До сьогодні триває її осмислення.

У психології тінь пояснюється як почуття, бажання, риси характеру, які ми відмовляємося приймати у собі через страх бути відкинутими близькими людьми. У психології вперше пояснення тіні ввів К.Юнг. За архетипами тінь – це темна частина особистості, вона містить агресивні імпульси. Найяскравіший приклад втілення ролі тіні в психології – образ Диявола [11**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

З позицій естетики, тінь – це засіб образотворення та естетичного відображення впливу середовища. Тіньове мистецтво виконує художньо-проектну функцію. Використовується у фотографії. Малюнки тінню – мистецтво, що бере початок в 1970-х рр. Тоді експерименти з тінню почав проводити японський художник і дизайнер Шигео Фукуда, з математичною точністю прораховуючи форму та напрям тіні. Тінь в архітектурі з давніх часів виконувала захисну функцію (навіси – від сонця або декоративні панелі – від шкідників). Сьогодні відбувається осмислення тіні з позицій естетики та дизайну.

Тіньове мистецтво – одна з мистецьких практик нового покоління художників, що підтверджує багатогранність сучасної архітектури та дизайну. Підвищення інтересу до світлотіньових ефектів призвело до використання тіньових малюнків у рекламі, графічному дизайні та дизайні середовища.

Висновки. Еволюція тіньових зображень засвідчує тісний зв’язок тіні з різними сферами: нарисна геометрія (проекція непрозорого об’єкту), фізика (оптичне явище), філософія (душі померлих), живопис (символізм негативного початку), психологія (приховані почуття), скульптура (експериментальне мистецтво), архітектура (зміна функціональності), дизайн (образотворення). Це засвідчує суперечливу і багатогранну природу тіньового мистецтва, що є основою для поступального і неперервного розвитку сучасної художньо-проектної культури. Дослідження проект-

ної сутності тіні є важливими для подальшого переосмислення проектних засад тіньового мистецтва.

Перспективи подальших досліджень. Надалі є необхідність детально дослідити інноваційні підходи до використання та створення тіньових зображень, а також можливість використання нестандартних матеріалів та нових конструкцій.

ЛІТЕРАТУРА

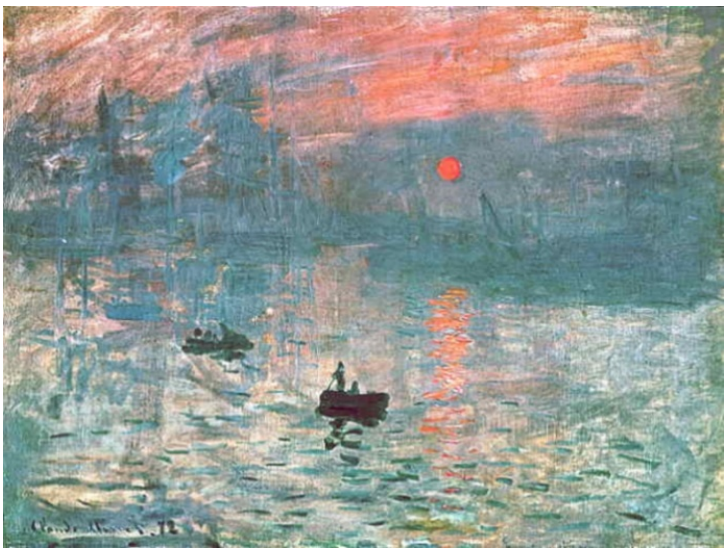
1. Дианова-Клокова И. В., Метаньев Д. А., Хрусталев А. А. Латинская Америка XXI века. Инновационное развитие и архитектура. – Київ, 2017. – 149 с.
2. Китайський театр тіней. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL:http://www.epochtimes.com.ua/china/culture/kytajskyj-teatr-tinej-fotoogljad-64329.html (дата обращения: 22.11.2017).
3. Крижановська Н. Я., Дубинський В. П., Лісна О. І. Светотехнический дизайн как перспективное направление формирования архитектурной среды. // Харківська державна академія дизайну та мистецтва. – Харків, 2005.– Вип. № 4–5. – С. 14-16.
4. Лебедкова С.М. Архитектурное освещение. – М., 1985. – 52 с.
5. Лесная О. И., Чернец В. С., Паракуда І. В. Искусство освещения. – Харьков, 2013. – 100 с.
6. Потрясающие картины Teodosio Sectio Aurea, «написанные» тенью от трехмерных композиций. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: http://www.kulturologia.ru/blogs/221013/19073/ (д. о.: 22.11.2017).
7. Реклама с помощью тени. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: https://pikabu.ru/story/reklama_s_pomoshchyu_teni_3815458 (д. з.: 22. 11. 2017).
8. Сидоренко Н. Р. Свето-теневые эффекты как «нематериальные» средства организации формы в современной архитектуре и дизайне. // Вектор науки ТГУ. – Ростов-на-Дону, 2009. – № 15 (21–3). – С. 527-532.
9. Стессель С. А. Заимствование природных принципов формообразования в параметрической акхитектуре. // Вектор науки ТГУ. – СПб, 2015. – № 2 (32–1). – С. 52-57.
10. Тасиць О. Виставка «Свет и тень» (цветопис и фотографика). – Чернигов, 2016. – 120 с.
11. Юрген А., Фрейд З. Упадок и конец психоанализа. – Мюнхен: Издательство «Лист-Ферлаг», 1985. – 150 с.

1

2

Рис. 1. Перші тіньові зображення:
1 – сонячний годинник; 2 – театр тіней, Азія.

Рис. 2. Ікона Божої матері VII ст.


1

2

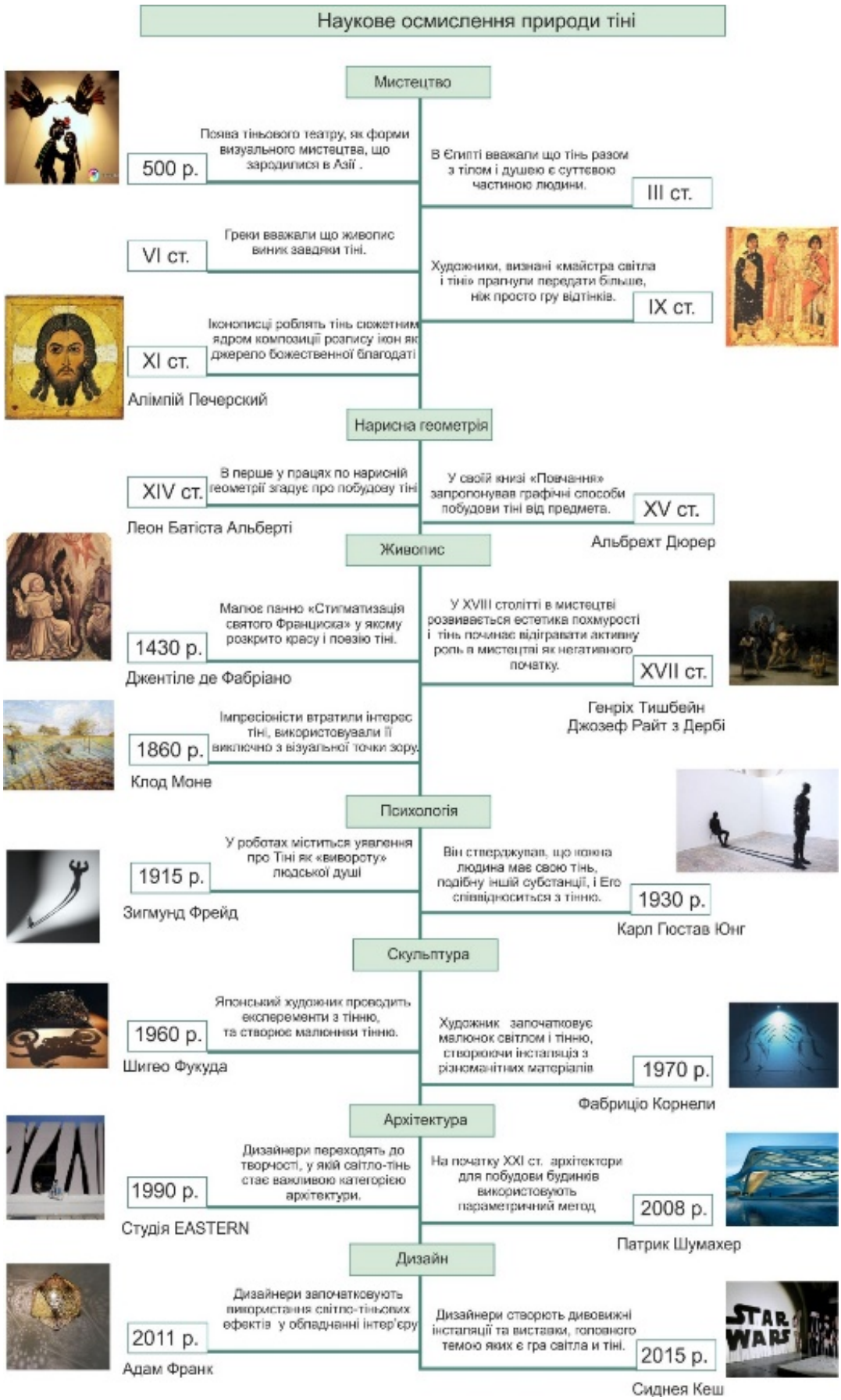
Рис. 3. Використання тіні в живописі: 1 – Клод Моне: «Враження, східсонця»; 2 – Джентіле та Фабріано «Стигматизація Франциска», 1420 р.

Рис. 4. Мікеланджело «Вечеря в Еммаусі», 1602 р.

Рис. 5. Тіньовий мультфільм, Німеччина 1926 р.

Таблиця 1

Тінь та її науково-практичне осмислення



Таблиця 2

Еволюція тіньових зображень

Період	Використання	Роль тіні
3500 р. до н. е.	Поява сонячного годинника	Тінь як вказівник (інформаційна функція)
500 р. н. е.	Зародження першого театру тіней в Азії	Тінь як художній образ (художньо-проектна функція)
III - V ст.	Греки вважали що живопис виник завдяки тіні.	Тінь як зародження мистецтва(художньо-проектна функція)
XI - XIV ст.	Розвивається естетика похмурості і тінь відіграє активну роль в мистецтві	Тінь як негатив (художньо-проектна функція)
XVI-XVII ст.	Відродження розкрило в мистецтві поезію тінні	Тінь як художній образ (художньо-проектна функція)
XVIII-XIX ст	Імпресіоністи використовували тінь з візуальної точки зору.	Тінь,як художній образ (художньо-проектна функція)
1916 р.	В Німеччині знятий мультфільм в техніці тіньовіої анімації.	Тінь як художній образ (художньо-проектна функція)
1960 р.	Шигео Факуда проводить експерименти з тіньовими ефектами	Тінь як експериментальна технологія (художньо-проектна функція).
1990 р.	Фабриціо Корнели започатковує малюнок світлом и тінню.	Тінь як художній образ (художньо-проектна функція).
2005 р.	У дизайнерів світло-тінь стає важливою категорією параметричної архітектури.	Тінь як зміна кліматичного середовища (захисна функція).
2016 р.	Сучасний розвиток тіньового мистецтва	Тінь як рекламний образ (рекламна функція).

ЖІНКА І ЧАС: ОБРАЗ ЖІНКИ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ДОБИ У ЖИВОПИСІ XX ст.

Евеліна САНТО,
2 курс магістратури, факультет декоративно-прикладного і образотворчого мистецтва, Закарпатська академія мистецтв, м. Ужгород

Науковий керівник:
ГАВРОШ О. І.,
кандидат мистецтвознавства, Закарпатська академія мистецтв, м. Ужгород

Санто Е. Жінка і час: образ жінки як відображення доби у живописі XX ст. В рамках дослідження розглянуто філософські течії та ідеї провідних мислителів XX ст., на основі яких аналізується художні напрями, стилі та творчість окремих художників. Крізь призму ідейно-естетичного контексту та мистецтвознавчого аналізу досліджуються основні тенденції розвитку та трансформації символічного наповнення жіночих образів у живописі XX ст., проаналізовано зв'язок з філософією та концепціями модернізму та постмодернізму, зміни у стилістиці художнього мовлення. На конкретних прикладах простежено зв'язок із моделями життєвого циклу в історії живопису XX ст.

Ключові слова: філософія, живопис, модернізм, постмодернізм, жінка, символ, образ, трансформація.

Santo E. Woman and time: the image of a woman as a reflection of the era in the painting of the XX century. Within the limits of the research philosophical currents and ideas of leading thinkers of the 20th century are considered and based on these, the artistic directions, styles and creativity of individual artists are analyzed. Through the prism of ideological and aesthetic context and academical art analysis, the main tendencies of the development and transformation of the symbolism of female images in the 20th century paintings are researched, the connection with philosophy and concepts of modernism and postmodernism, and changes in the style of artistic speech are analyzed. On concrete examples, a connection with life-cycle models in the history of painting in the 20th century is shown.

Key words: philosophy, painting, modernism, postmodernism, woman, symbol, image, transformation.

Постановка проблеми. Образ жінки в образотворчому мистецтві – це без перебільшення вічна тема, до якої знову і знову

звертаються митці, сублімуючи свої власні відчуття й бачення стосовно загадкової й неосяжної жіночої сутності. Символізм цих образів – багатоплановий феномен, про який, як правило, згадують у контексті символізму як сформованого напряму, що виник у XIX ст., хоча історія цього явища починає свій відлік майже із самого народження мистецтва.

Рубіж XIX–XX ст. став початком принципово нового усвідомлення життєвих процесів і багато в чому визначив характер сучасності. Сьогодні ми можемо критично аналізувати цей інтелектуально-культурний експеримент, який був пов'язаний з новим відкриттям тимчасовості, і його безпосередні і глибинні наслідки, що зберігаються в серцевині сучасного культурного досвіду.

Розгляд трансформаційних процесів у світовому живописі XX ст. в контексті символізму жіночих образів дає можливість визначити як зміну естетичних пріоритетів в образотворчому мистецтві на різних етапах його розвитку, так і дослідити характерні риси символічного наповнення образу жінки у живописі.

Метою дослідження є крізь призму культурно-філософського аспекту та мистецтвознавчого аналізу дослідити основні тенденції розвитку символічного наповнення жіночих образів у живописі XX ст.

Виклад основного матеріалу. У хронологічному відношенні історію мистецтва XX ст. можна умовно розділити на три періоди. Перший багато в чому ще був органічним продовженням провідних течій XIX ст. і їх логічним завершенням. Другий – міжвоєнний – характеризується посиленням антитрадиційних, модерністських течій у мистецтві. Третій – повоєнний період – тривав до кінця століття і пов'язаний, з одного боку, із посиленням кризових явищ у духовній культурі (зокрема, поширенням «масової культури»), з іншого – активізацією пошуку шляхів виходу з духовної кризи.

У художньо-естетичному сенсі для XX ст. притаманна стильова розбіжність, відхід від відносної внутрішньої єдності мистецтва, що притаманно попереднім століттям, коли виразно виявлявся той чи інший домінуючий стиль. Все це є наслідком складності, суперечливості, багатошаровості сучасної культури.

Характерною рисою мистецького життя початку XX ст. є виникнення та поширення модернізму, що виник як своєрідна світоглядна та художньо-естетична реакція на поглиблення духов-

ної кризи суспільства. При цьому модернізм заперечував можливості попередньої культури протистояти руйнівним силам. Звідси різкий, а іноді й войовничий антитрадиціоналізм модернізму, що навіть набуває бунтівних та екстравагантних форм виявлення. Філософсько-світоглядними підвалинами модернізму були ірраціоналістичні ідеї німецьких філософів Артура Шопенгауера (1788–1860) і Фрідріха Ніцше (1844–1900), теорія психоаналізу австрійського філософа та лікаря-психіатра Зигмунда Фройда (1856–1936) та швейцарського психолога Карла Густава Юнґа (1875–1961), ідеї екзистенціалізму французьких філософів та письменників Жана Поля Сартра (1905–1980), Альбера Камю (1913–1960) і німецького мислителя Мартіна Гайдеґґера (1889–1976). Творчість цих мислителів становить золотий фонд новітньої філософії, а водночас і сучасної культури та мистецтва, зокрема, їхні роздуми про трагедію і крах традиційного гуманізму, історичний тупик, у якому опинилося людство, складний та суперечливий характер спілкування людини з навколишнім світом. В художніх творах, естетичних трактатах, публіцистичних деклараціях теоретиків модерністів найчастіше порушується проблема абсурдності світу, самотності та приреченості людини.

Фрідріх Ніцше – один з найактивнішийх представників класичної німецької філософії, глибокі і суперечливі ідеї якого потужно вплинули на течії в мистецтві початку XX ст.: від реалізму та символізму до дегуманізованих форм течій модернізму. Але відправною позицією в сприйнятті ніцшеанства була все-таки ідея «активного нігілізму», ідея перекреслення всіх колишніх художніх традицій та знищення основних принципів класичного мистецтва. Нігілізм як психологічний стан дійсно став панівним в деяких колах творчої інтелігенції. У цьому сенсі Ніцше виявився пророком.

Ідея «активного нігілізму» Ніцше, що перекреслювала всі колишні художні традиції та «знищувала» основні принципи класичного мистецтва присутня у творчості П. Пікассо. Напрочуд різні за стилістичним виконанням роботи дивують своїми різноманітними формами: від доволі реалістичного трактування («Жінка в синій вуалі», 1923 р.; «Абсент», 1905 р.), до абсолютної відсутності рис обличчя чи обрисів тіла, використовуючи спрощені, геометричні засоби виконання («Дора Мар з кішкою», 1941 р.; «Жінка із жовтим волоссям», 1931 р.).

У створенні жіночих образів художник прагнув «докопатись» до першооснов образу, розламуючи форму, аби «відкрити» усі його елементи. У вражаючих своєю незвичайністю жіночих образах Пікассо відчутна колосальна сила творчої фантазії, здатної вийти за межі стереотипу сприйняття образу жінки, що побутував від часів ренесансу. Художник вже не відштовхувався від реального зорового образу, а творив свій власний, вигаданий, що виникав у його свідомості поза конкретним зв'язком з реальним об'єктом зображення [1:32]. Звідси його пласкі форми, різні кути зору у зображенні фігури, спотворені пропорції тіла, сувора комбінація кольорів.

На противагу кубістам, футуристи фетишизували машину та протиставляли її людині. Художників не цікавили форми людського тіла, яке вони найчастіше використовували як доповнення чогось в загальній композиції. Нові форми, шум, динаміка машин захоплювала футуристів настільки, що образ жінки та її краса відійшли і стали другорядними [2].

Мова футуристів відтворювала в пластичних формах мистецтва універсальний динамізм життя: динаміку натовпу і міського транспорту, постійну змінюваність людської душі і тіла, кольору, форми і навіть звуку («Сміх», «Стан душі», «Динамізм мускулів» У. Боччоні) [3]. Для зображення руху і часу митці перейняли мову кубістів, розклавши предмети на окремі елементи і застосували у композиціях близькі до абстракції комбінації напівпрозорих планів і об'ємів.

Ідеї «активного нігілізму» чітко прослідковувались і в творчості дадаістів, зокрема, М. Дюшана та Ф. Пікабіа. Дадаїзм виник у розпалі першої світової війни у нейтральній Швейцарії, де війна звела художників і поетів з ворогуючих країн. Своїм ворогом вони вважали будь-який авторитет, будь-яку традицію – все що торкалось спадщини минулого і пов'язаних з ним уставів [4:50]. «Бунт» проти нав'язаних цінностей, відмова від традицій свідчить про те, що в такій напруженій економічній та соціальній ситуації людина втратила віру в устої, за якими вона жила раніше. Аналізуючи жіночі образи, відзначаємо радикалізм у формотворенні жіночого тіла, складається враження, що жінка зовсім не була змістом цих робіт і художник геть не прагнув розкрити її глибинної суті.

Дадаїзм говорив про кардинальних зміни, не у мистецтві, а саме з мистецтвом: його сенс, взаємини з життям, з глядачем, з

художником, його роль в суспільстві і не лише [5:193]. Художники Дюшан та Пікабіа розуміючи, що минуле мистецтво вичерпало себе і саме вони повинні внести радикальні зміни в осмисленні усього мистецтва і культури нового часу, зробили сміливий крок вперед, і здивували публіку нестандартними і неочікуваними роботами, про що ми дискутуємо до сьогодні. У своєму мистецтві вони заперечували впорядковані форми, гармонійне поєднання кольорів, раціональність ліній. Відсутністю звичних художніх форм художники намагалися шокувати публіку, привернути її увагу художнім кітчем.

Зімунд Фройд – австрійський психолог і невролог, який вивчав людське несвідоме. Він розвинув методику вільних асоціацій та тлумачення сновидінь, що стало основою психоаналізу і сформулювало концепцію структури психіки [6:69]. Проводячи паралель між висвітленими ідеями працями відомого дослідника та експресіонізмом, можемо прослідкувати вплив та тісний зв'язок між ними адже експресіонізм поставив завдання «навести міст» між мистецтвом і його суб'єктивними психологічними джерелами. Для цього була проголошена енергійна естетика. Експресіоністи відмовилися від образотворчого натуралізму, поставивши головним завданням якомога повніше виразити внутрішній світ художника, його емоцій та психологічний стан.

Віденський експресіонізм став викликом загальноприйнятим смакам в живописі, давши імпульс творчості Егона Шілле і Оскара Кокошки. Кожен з них любив зображати жінок в самих різних ситуаціях: чарівних і відразливих, доступних і загрозливих, чуттєвих і пристрасних, а іноді навіть похмурих, дивних і відвертих. Немає теми в мистецтві більш популярної і «побитої» ніж тема кохання краси і еротики, як втілення чуттєвості і одкровення. Е. Шілле і О. Кококшка, змінивши підхід в зображенні жінок, підняли питання «статевої рівності», пробудивши тим самим багато суперечок і критичних обговорень. Здавалося б, ще зовсім недавно, жінка і подумати не могла про якусь рівність в правах з чоловіком. Для віденського суспільства того часу, це стало революційним переломом – заставляло переглядати свої погляди на навколишній світ.

Найточнішим втіленням розгубленого духу сучасності початку XX ст. є феномен екзистенціалізму, настрій і філософія яко-

го виражені в творах Ж. П. Сартра та А. Камю, в яких відбивається загальна духовна кризу всієї сучасної культури. Фундаментальною рисою екзистенціалізму є усвідомлення людини як унікальної, неповторної істоти. Буття кожної людини, розглядається як абсолютне. Звідси одна з основних ідей філософії екзистенціалізму – ідея тотожності сутності й існування, що замінила ідею тотожності мислення і буття. Іншими словами, магістральна ідея екзистенціалізму – це ідея знаходження сутності лише через існування [7].

Основною проблемою, до якої звертається екзистенціалізм цього періоду – це проблема духовної кризи людини, головними ознаками якої стали страх, «екзистенціальна тривога», нудота та нудьга, що яскраво ілюструють твори Еміля Нольде. Протягом життя художник досліджував теми релігії, гротескну фантазію та «високооплачувану» еротику. Його роботи свідчать про глибоку зацікавленість у справжньому і простому житті, а також в нових, нестандартних та сучасних формах вираження. Звідси радикальне спрощення або деформація, стилізація фігур та яскраві кольори. Образи жінки у нього є символічними, знаходяться, як говорив художник, «по той бік розуміння і знання» і «поза часом». Людська душа завжди була в центрі його уваги. Енергія, що наповнює світ, у Еміля Нольде виражається насамперед в кольорі, який став для нього назавжди головним виразним засобом. «Нольде пише гарячими фарбами, які начебто виламані прямо з грубої землі, взяті з глибини лілових озер, видавлені з вовчих ягід», – писав про нього сучасник митця, критик Вільгельм Гаузенштейн [8: 81].

Друга половина XX ст. у світовій культурі пройшла під знаком переосмислення ролі жінки. По завершенні Другої світової війни продовжували активно працювати філософи екзистенціалісти. Серед них німецький філософ-екзистенціаліст, Е. Гайдеггер, чиї ідеї справили значний вплив на європейську філософію XX ст. Важливе місце в творчості філософа займала тема нігілізму. Нігілізм для Гайдеггера – це доля новоєвропейської людини, що виразилась в огиді від надчуттєвого світу і повне занурення в матеріальні інтереси і пристрасне ціледосягнення. Гайдеггер наполягав, що людське існування має аналізуватися через його конкретні відносини з соціально-історичним світом, в якому людина говорить, мислить і діє.

Ідеї філософії Гайдеггера відбиваються у творчості художників – представників абстрактного експресіонізму, шо у 1940–1950-х рр. активно розвивався у США. Беручи початок частково в експресіонізмі та дадаїзмі, абстрактний експресіонізм сформувався під впливом сюрреалізму і його головного методу «автоматичного письма», який американські художники перейняли у європейських майстрів. За сюрреалізмом абстрактний експресіонізм поставив за мету спонтанне вираження внутрішнього світу, в хаотичних, абстрактних, нечітких формах та вільних імпровізаціях на полотні.

Одне з найвідоміших жіночих зображень післявоєнного періоду належить пензлю американського художника Віллема де Кунінга. Його абстрактні полотна, написані дуже широким, потужним мазком, сповнені захвату самим органічно-імпульсивним процесом творчості. Картини майстра складно і по-своєму віртуозно написані. Жіночі образи, які він створює, важко назвати привабливими: незграбні форми, дисгармонійні риси обличчя і кричуща палітра, на думку критиків, є відображенням особистих комплексів автора. Проте в них чітко прослідковується вплив нігілістичних ідей Гайдегера, що у творчості художника втілилося у відтворенні непритаманних з точки зору стереотипу зображеннях. «Жінки» де Кунінга разюче відрізнялися від будь-яких зображень «слабкої статі» в західному мистецтві. Вони були агресивно сексуальними і жахливо відвертими, надто далекі від стереотипного образу покірної американської домогосподарки часів Холодної війни.

Натомість у творчості Аршиля Горкі основну увагу відіграла тематика власної сім'ї, рідної матері, що характеризують два варіанти відомої картини «Художник і його мати», створені на основі фотографії 1912 р., на якій він разом з матір'ю. Образ матері являє собою композиційний стрижень – це ясно з її фігури, яка починається від нижнього краю полотна, без зображення ніг. Впевнений і спокійний погляд також підкреслює значення материнського образу, тоді як син ховає своє особисте Я: в одному випадку він відхиляється від матері, в іншому – дивиться на глядача, не приховуючи внутрішнього страху і обережності. Обидві роботи позначені духом «екзистенціоналізму», людських почуттів і питанням буття. Згідно філософії екзистенціоналізму, аби пізнати

себе як «екзистенцію» людина повинна опинитися у важкій життєвій ситуації, що, зрештою, сталося з художником.

Періодом переходу від абстрактного експресіонізму до нових форм мистецтва став поп-арт. Тогочасна конвеєрна промисловість, яка перебувала на піднесенні, потребувала зображувальної реклами, яка активно рухала торгівлю. Серед улюблених технік поп-арту – колаж, фотомонтаж, асамбляж, реді-мейд, що засвідчило зростання бунтарських настроїв до традиційних технік мистецтва. Використання новітніх технік і форм мистецтва відображає найважливіший принцип авангардизму: перетворити те, що пересічна свідомість звикла вважати не мистецтвом, на те, що ініціативна свідомість готова визнати мистецтвом [4:75].

Візуальним втіленням архетипів масової свідомості є творчість Енді Уорхола, який у своїй практиці виявляв світосприйняття, психологію та культурні потреби покоління. Художник працював в техніці шовкографії, розфарбовуючи яскравими акриловими фарбами не тільки портрети Мерилін Монро, Елвіса Преслі, Леніна, Мао Цзедуна і навіть Германа Гессе, але й полотна великих майстрів – «Таємну вечерю» Леонардо [9]. Роботи Е. Уорхла – художнє осягнення масової свідомості, суспільних уявлень про світ, його цінності, істини. Митець зумів відобразити міфи свого часу і водночас був активним міфотворцем.

У суспільстві, де немає ідеалів, він малював ідолів, одним з яких, став він сам. Найвідоміша «ікона» в історії мистецтв – «Мона Ліза» 1963 р. Леонардо, яку окрім Дюшана повторив кілька разів й Уорхол. Не змінюючи контексту, він піднімає популярну культуру та вирівнює високе мистецтво. Для нього вони однакові, низька і висока культура, вирізана з тієї ж тканини. Картини Уорхола 1960-х рр. були спрямовані, перш за все, на ці значки популярної культури, вивчаючи зображення, поширені через засоби масової інформації та виробництва.

Постмодернізм можна розглядати як новий етап у розвитку культури, але передусім – це філософія. Так, один із теоретиків постмодерну Умберто Еко вважав, що постмодернізм – не фіксоване хронологічне явище, а певний духовний стан сучасного суспільства. Народження постмодерну пов’язане з кризою 1960-х рр. – часі, коли відбувались масові молодіжні бунти, інтенсивне рух трудящих за свої громадські права, де персоніфікація, де індивідуа-

лізація людини, пов'язані із поширенням масової культури [10:39]. Одним із структуротворчих елементів постмодерну стало надання рівного права на висловлювання, яке навіть не потребувало відгуку. Людина, кішка, вода, будь-яка річ має власну точку зору. Людина не над, а на рівна з усіма.

Одним з провідних теоретиків постмодерну вважається Жан Бодрійяр. У 1980-ті рр. в роботі «Симуляції» він дійшов висновків, що в сучасному суспільстві домінує не виробництво, а засоби масової інформації, кібернетичні моделі та обчислювальні системи, комп'ютери, інформаційні процесори, розваги та індустрія знання. Наслідком появи цих систем став справжній знаковий вибух. Можна сказати, що ми перейшли від суспільства, в якому домінує виробництво, в суспільство, де панують коди (знаки) виробництва [11: 27].

Феномен «відкритого твору» у філософії постмодерну розробляв Умберто Еко – італійський письменник, філософ, лінгвіст, літературний критик. Дослідженнями середньовічної та сучасної естетики, масової культури дослідник розробив власну теорію семіотики. У центрі уваги автора – феномен «відкритого твору», такого, в якому різко зростає творча роль «виконавця», який не просто пропонує те чи інше трактування, але стає реальним співавтором. Одне з його фундаментальних досліджень «Історя краси» присвячене питанню, що хвилює споконвік художників, філософів, вчених, поетів: що таке краса?

Творчість Іва Кляйна – класичний приклад діяльності художника-постмодерніста. Художня кар'єра Іва Кляйна укладається всього у сім років, але за цей час він встиг проявити себе в хепенінгу, перформансах, боді-арті, ленд-арті та концептуалізмі. Ів Кляйн завдяки своїм епатажним акціям, під час яких використовував оголених моделей, здобув репутацію неодадаїста. Однак сам І. Кляйн був незгодний з цим, адже був рухомий не пристрастю до руйнування традиції, а практично протилежною дзен-філософією бездіяльності. На піку експерименту художник-новатор І. Кляйн демонструє свої антропометрії. Француз вперше використав натурниць замість художніх пензлів: покривав оголених дівчат фарбою, а потім пропонував їм притулитися до паперу, який згодом наклеював на полотно. Тут жінка з'являється на полотні лише як засіб, художнику було важливе досягнення певного технічного ефекту при контакті фарбованаго тіла і білосніжного полотна.

Смислова неоднозначність, якась двобокість надавала образам внутрішньої динаміки, виявляла прихований підтекст, змушувала глибинно вглядатися в них і, водночас, в головне та в самих себе [12]. Жіноча суть тут стерта як така: не акцентуються та не підкреслюються її пишні форми, образ не несе глибокого змісту та не виступає основою змісту задуму. В цьому випадку суттєвим є лише одне – ідея. Ідея бере вверх засобам втілення. Для художника постмодерніста не є суттєвим чим він досягає своєї мети у виконанні «твору».

Натомість в основі творчості Герхарда Ріхтера лежить думка, що реальний світ неможливо пізнати. Це суголосно з ідеями з есе У. Еко, де автор розкриває думку про так званий «штучний світ» Все, що у нас є – це зображення реальності, картинка в нашій голові. Ріхтер каже: «Я не хочу зв'язуватися з реальністю, про яку я нічого не знаю, я працюю із зображенням реальності» [13]. Сучасний світ художник називає світом пост-факту: між реальністю і її зображенням існує зазор.

На думку художника, сьогодні немає чітких критеріїв, за якими можна було б «відокремити зерна від плевел», ідентифікувати справжній шедевр. Масштаби минулого, які дозволяють нам досить впевнено відносити ту ж Мону Лізу до розряду істинного мистецтва, сьогодні зникли, їх просто немає. Фігуративні полотна, що давно стали класикою жанру, «Бетті» («Betty», 1988 р.), «Студентка» (Student 1967р.), «Читачка» («Reader», 1994 р.) і «Емма» («Emma», 2066 р.), «З дитиною» стали візитною карткою художника і визначили його місце в (With a child, 1995 р.) історії світового мистецтва. Образи його жінок варіюються між епатажем та відвертістю, між естетичністю та природністю: десь це мати, яка годує немовля, а десь – студентка, яка немає комплексів і постає у досить зухвалій позі, шокуючи публіку. Така дисонансність образів демонструє різнобічність реальності, аби розкрити суть і зміст навколишньої ситуації, суспільних розбіжностей, і різноманітних форм людського життя. Він створює власну реальність з іншими цінностями, новими законами та нормами.

Висновки. Матеріали дослідження розкривають і систематизують хронологію змін жіночого образу у живописі XX ст. крізь призму філософії модернізму та постмодернізму. Проаналізувавши культурно-історичні умови розвитку модернізму можемо твер-

дити, що ХХ ст. – століття двох світових війн, стрімкого наукового й технічного прогресу та значних геополітичних змін у Європі та світі. Філософія ХХ ст. прагне представити людину як таку, що володіє усіма багатствами індивідуальності і разом з тим пов'язана з глобальними проблемами свого часу. Вся історія ХХ ст. – це розповідь про болісні пошуки нових точок опори. На відміну від традиційного мистецтво ХХ ст. відмовляється від панівних стилів минулого, що вплинуло на оновлення виражальних засобів художньої мови.

Прослідкувавши зміни у трактовці жіночих образів у роботах модерністів констатуємо координальні зміни у художньо-стилістичному виразі: від гротеску до абстракції. У роботах вражають революційні і епатажні форми, загадкова реальність багатопланових жіночих образів. Натомість у візуальній практиці художників-постмодерністів образ жінки стає тілесно цікавим і водночас втрачає свою духовну цінність.

Проаналізувавши твори констатуємо, що жінка у сучасному мистецтві є часто засобом для досягнення задуманого художником дійства. Митець ніби розчарований суспільним буттям, людською природою та показує цей світ як театр трагіфарсу. Це пояснює спрямоване руйнування уявлень про жіночій образ та безкопромісне протиставлення класичним цінностям.

ЛІТЕРАТУРА

1. Колекція: Великі художники / 50 т. – П32. – К.: ПАТ Комсомольська правда-Україна, 2011. – С. 29-36.

2. Хренов Н.А., Мигунов А.С. Эстетика и теория искусства ХХ века. Хрестоматия. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://books.google.com.ua/books/about/%D0%AD%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_%D0%B8_%D1%82%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D1%81%D0%BA.html?id=RTiCAQAAQBAJ&redir_esc=y.

3. Harnessing the Future. How Boccioni shaped modern art. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.apollo-magazine.com/issue/july-august-2016/

4. Мєднікова Г. С. Українська і зарубіжна культура ХХ століття / Г. С. Мєднікова / Навчальний посібник. – К. : Знання, 2002. – С. 11-88.

5. Батракова С. Зингерман Б. Бачелис Т. Лосева О. Божович В. На грани тысячелетий: Мир и человек в искусстве ХХ века. – М.: Наука, 1994. – С. 56-45; 189-222.

6. Блінніков Л. В. Великі філософи: підручник словник-довідник / Л. В. Блінніков. – М., 2000. – 139 с.

7. Эпоха пустоты. Как люди начали жить без Бога, чем заменили религию и что из всего этого вышло. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://books.google.com.ua/books/about/%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D1%85%D0%B0_%D0%BF%D1%83%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%82%D1%8B_%D0%9A%D0%B0%D0%BA_%D0%BB%D1%8E%D0%B4.html?id=uVMoDwAAQBAJ&redir_esc=y.

8. Якимович А. К. Утопии XX века: К интерпретации искусства эпохи / А. К. Якимович // Вопросы искусствознания. – М.,1996. – № 1. – 81-93 с.

9. Uta G. TASCHEN. Pop-art / Grosenick Uta . – Colonge – Ute Wachendorf, Cologne, 2008. – S. 13-45.

10. Курицын В. Книга о постмодернизме / В. Курицын. – Екатеринбург, 1992. – С. 93.

11. Бодрийар Ж.. Общество потребления. Его мифы и структуры. / Жан Бодрийар / Перевод на русский язык: Е. А. Самарская. – М., 2006. – 25-61с.

12. That blue. Yves Klein, the artist who owned ultramarine. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.taschen.com/pages/en/catalogue/art/all/41964/facts.yves_klein.htm

13. Change of scene. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.apollo-magazine.com/issue/april-2014/

КОНСТРУКТИВНІ ЕЛЕМЕНТИ ФОРМИ ТА ДЕКОР У ТРАДИЦІЙНОМУ НАРОДНОМУ ГОНЧАРСТВІ (НА ПРИКЛАДІ ГОНЧАРСТВА С. ЦВІТНЕ)

УДК 738.3

Вікторія СЛЮЩЕНКО,
2 курс,
мистецький факультет,
Центральноукраїнський
державний педагогічний
університет
імені Володимира Винниченка,
м. Кропивницький

Науковий керівник:
КУЛІНІЧ Л. О., *старший викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну,*
Центральноукраїнський
державний педагогічний
університет
імені Володимира Винниченка,
м. Кропивницький

Слющенко В. Конструктивні елементи форми та декор у традиційному народному гончарстві (на прикладі гончарства с. Цвітне). У статті розглянуто історичні умови та особливості зародження, розвитку і занепаду осередку народного гончарства в с. Цвітне на Кіровоградщині. Визначено зміни у формотворенні гончарної кераміки Цвітної першої половини XX ст. в межах артільного та індивідуального виробництва. Проаналізовано особливості узгодження конструктивних елементів форми, які полягають у тісному поєднані естетичних та функціональних вимог до створюваних предметів вжитку в нових умовах життя і виробництва. Натомість, спостерігається втрата глибокої традиційності у способах і підходах до формотворення гончарних виробів. В статті зазначається, що декор цвітянської кераміки також відповідає принципам доцільності і практичності. Виявлено, з точки зору функціональності, особливості декору простого і полив'яного посуду в межах індивідуального та колективного виробництва.

Ключові слова: гончарство, кераміка, формотворення, декор, конструктивні елементи, підполив'яний розпис.

Slyushchenko V. Constructive elements of the form and ornament in the traditional folk pottery (on the example of the v. Tsvitne's pottery). This article considers the conditions and the peculiarities of the conception, development anddegeneration of the folk pottery in the village of Tsvitne in Kirovohrad region. The changes in shapingof Tsvitne's pottery ceramics of the first part of the XX century are stated in the ranks of the artel and individual industry.

The peculiarities of the coordination of constructive elements of the form which are in a tight combination of the aesthetic and functional demands to the designedgoods in the new conditions of the living and production have been analyzed.

In return the lost of deep traditional character in the way of the formation of the pottery is seen.

The article also stresses that the ornament of the Tsvitne's pottery answers the principles of theexpediency and benefit. The peculiarity of the ornament of the plainand the potterydishes in the ranks of the individual and collective production has been depicted.

Key words: pottery, shaping, ornament, constructive elements, benefit, peculiarity.

Постановка проблеми. Художня кераміка в цілому і, зокрема, гончарство є вагомою складовою української культури. У другій половині XIX – початку XX ст. в Україні діяло багато (біля 700) самобутніх осередків народного гончарства. Одним з таких провідних гончарних центрів на Правобережній Наддніпрянщині, в яких протягом тривалого часу історично сформувалися власні системи формотворення й декорування виробів, було село Цвітна.

Спостерігається помітний брак мистецтвознавчих досліджень щодо характерних особливостей формотворення й декорування, способів виробництва та асортименту цвітянської кераміки. З огляду на те, що в періоди активної діяльності осередку було виготовлено значний об'єм продукції, а ареал поширення її був досить широким, виникають суттєві труднощі з атрибутуванням такої кераміки по всій Україні, та за її межами.Тому, саме необхідність дослідження особливостей формотворення та декору гончарних виробів Цвітної і визначає актуальність дослідження.

Метою роботи є виявлення специфіки формотворення та декорування в народному гончарстві, на прикладі с.Цвітного, що на Кіровоградщині.

Виклад основного матеріалу. Цвітна – усталена назва давнього поселення, яка після 60-х років XX ст. була змінена на назву Цвітне. Писемні історичні свідчення про виникнення поселення і започаткування в ньому гончарної справи є не повними і фрагментарними. Тому дослідникам часто доводиться звертатися до усних джерел, які ще потребують ретельної перевірки. З відомих на сьогодні писемних джерел ми знаємо, що у першій половині XVIII ст. у селі була споруджена дерев'яна церква, а у 1808 р. в по-

селенні налічувалось близько 1209 мешканців [12]. У 1900 р. кількісний показник жителів зріс до 4643 осіб, і на той час мешканці Цвітної були відомі тим, що крім землеробства, займались виготовленням глиняного посуду. Отже, гончарство в той час мало масовий характер [13].

Досліджуючи історію цвітянського краю, мистецтвознавець Н. Глухенька пише, що предки нинішніх жителів Цвітної оселились на цих землях на початку XVI ст., і були селянами, що утікали від насильств польської шляхти, потім стали козаками та брали участь у військових походах Богдана Хмельницького [1:103]. Певний час територія належала Чигиринському староству (Медведівський ключ). У середині XVIII ст. село було одним із центрів формування гайдамацьких загонів на Правобережжі, в тому числі під керівництвом Семена Неживого [7:271;5]. Під час Коліївщини в загоні Семена Неживого було чимало жителів с. Цвітної [8:128]. Після того, як українські землі увійшли до складу Російської імперії, жителі Цвітної як реєстрові козаки залишилися вільними від кріпацтва. Землі селяни мали небагато, а отже гончарство для більшості було головним джерелом заробітку.

У лютому 1918 р. у Цвітній встановлено радянську владу. У цей час село стало одним із центрів дій Холодноярської повстанської організації (Холодноярської республіки) [6;9]. Улітку та восени 1920 р. продовжувалось збройне протистояння між повстанськими загонами та більшовицькими військами, яке завершилось придушенням національного руху. У краї було остаточно встановлено радянську владу [7]. У 1926 р. близько десяти кустарів-гончарів об'єднались у виробничо-кооперативнну артіль з виробництва гончарного посуду і черепиці з місцевої глини. Проте переважна більшість гончарів бажали продовжувати саме кустарне, сімейне виробницто. Завдяки гончарному ремеслу жителі Цвітної змогли пережити тяжкі післяреволюційні часи [9;11]. В ході колективізації, придушуючи опір населення, в Цвітній таки було створено гончарну артіль, що суттєво вплинуло на подальший розвиток гончарства в селі. За часи голоду 1932–1933 рр., а також у важкі повоєнні роки гончарі були змушені ходити по інших селах та обмінювати свої вироби на зерно [4].

Умови, у яких працювали гончарі, були досить важкими. Особливо важкими були добування й обробка глини. Робили це, як і в

давнину, ручним способом.Місцева глина була якісною, забезпечувала надзвичайну міцність і легкість черепка, дозволяла виточувати вироби з тонкою стінкою, досягаючи при цьому відносної легкості черепка. Тому в межах гончарного цеху, під час сушуння виробів, жінки переносили глечики по п'ять в одній руці (вішали на кожний палець по глечику) *(рис. 1*) [14]. Навіть під час німецької окупації виробництво гончарної продукції в Цвітній не припинилося [14:7].

У повоєнний час гончарнаартільстала цехом Олександрівського райпромкомбінату. В наступні десятиліття цілий ряд чинників призводить до поступового позбавлення самобутності осередку і цілковитого його знищення.Одним з таких чинників була заборона навидобування глини з місцевихкопалень, натомість її почали завозити з Жовтих Вод, що на Дніпропетровщині. Пізніше почали надходитизразки-альбоми візерунків для розпису кераміки з Києва (для неухильного застосування) на основі переспівів українських вишивок, що, звісно великою мірою, нівелювало особливості місцевого колориту і цвітненська кераміка, перенасичена зовнішніми впливами, поступово втрачає своє обличчя та місцеві художні традиції. Аналізуючи причини занепаду гончарства в Цвітному, А. Надєждін зауважує, що основну роль у знищенні цього, як і багатьох інших осередків відіграли політичні та економічні чинники того часу, а саме – націленість радянської системи господарювання на укрупнення виробництва, згортання індивідуальних майстерень та створення промислових артілей [10].

У період розквіту гончарної справи, цвітянський осередок спеціалізувався на вироблені як полив'яного так і не полив'яного посуду. Форми цвітянського полив'яного посуду вирізняються гарними пропорціями і є досить різноманітними. У селі виготовляли макітри, горщики, глечики, риночки звичайні та з трубчастою ручкою (тулійкою) для смаження сала, форми для випікання тіста (папушники), чайники, тикви, глечики, куманці, барильця, кухлі, слоїки, мисоки, полумискитощо [2]. «Своєрідною монументальністю позначені цвітянські слоїки з яйцевидним корпусом і нешироким отвором угорі, або циліндричні, злегка розхилені в плічках» [2:172]. Також Л. Данченко зазначає, що для форм всіх полив'яних виробів старої Цвітної характерна особлива, притаманна лише цьому осередкові, стриманість та вишуканість.

Завдяки використанню якісної місцевої глини та майстерності гончарів, в Цвітній виготовляли багато посуду великого розміру. Наприклад, макітри робили чотиривідерні, з двома ручками (вухами) або зовсім без них (меншого розміру). Робили великого розміру також банки, баняки, горщики для підігріву води на вогнищі (в піч не входили) та сипанки. Досить великими іноді були і барила та тикви, і навіть, бинчики, що використовувалися можливо, як відра (були значно вищі від звичайних, але не широкі) (*рис. 2*). Зустрічається багато варіантів глечиків з різним пропорційним співвідношенням між тулубом і шийкою з розтрубом по висоті, але в цілому пропорції виробів відносно загальної висоти до ширини лишаються традиційними.

Проте, починаючи з 20-х років XX ст., карколомні події, суспільно-політичні та економічні потрясіння, істотно вплинули на процес виробництва і характер виробів. Було зруйновано споконвічні цінності, моральні устої, уклад життя, майже винищено і самих носіїв традицій. Гончарі, які раніше працювали індивідуально або родинами, вимушені були об'єднуватися в артілі, де створювалися зовсім інші не тільки трудові відносини, але й мета і сутність самої діяльності. Курс на примусову колективізацію в 1930-ті рр. остаточно закріпив тенденцію до уніфікації та придушення будь-яких виявів самобутності в гончарстві. В таких умовах зникає цілий ряд традиційних форм посуду, значно звужується асортимент виробів. Поступово втрачається та гармонійна єдність функціональності та лаконічної витонченості віками вивіреної форми, що й вирізняло гончарний посуд колишньої Цвітної. У формі глечика цього періоду зникає ускладнена конфігурація шийки, натомість з'являється, характерний для форми простого глечика, плавний перехід від плічок до шийки і вінець. Подібні зміни форми, які виражалися у спрощенні, згладжуванні конфігурації бічного профілю форми, простежуються і на прикладі мисок. Майже повністю зникає розхилення на зовні вінець. Форма стає менш виразною (*рис. 3, 3.1, 3.2*).

Гончарний посуд часто доповнювався конструктивними елементами, які розширювали його споживчі властивості.В Цвітній виготовляли конструктивно доцільні гончарні вироби і ті, які вже стали традиційними, а також такі, що виконувалися на замовлення, або для задоволення конкретних споживчих потреб у

власному господарстві в одиничних екземплярах. Такими були, наприклад, *полумиски для вареників з сиром*. Зазвичай такі полумиски були схожі на звичайні, з дещо ширшими берегами, прикрашеними хвилястим ритованим орнаментом, вкриті зеленою поливою, а в центрі розташовувалася маленька чашечка для сметани [3:78;2:171] (*рис. 4*). У власних господарствах селяни також використовували, виготовлені гончарним способом, *поїлки для домашніх птахів.* Такі вироби нагадували циліндричну посудину з двома дірочками біля вінець. У процесі приготування самогону (вареної, гарячого вина) використовували виточені на крузі *парники.* Іноді зустрічаються подібні до парників вироби з приєднаними з протилежних боків тулійками, які могли бути і рукомийниками, але точне призначення яких залишається невідомим (*рис. 5*). Серед предметів, виготовлених для задоволення конкретних споживчих потреб у власному господарстві, які представлені одиничними екземплярами, зацікавлення викликає предмет, який умовно назвали *«бинчик з носиком»* (*рис. 6*). Даний зразок гончарного посуду унаочнює процес доповнення форми конструктивними елементами, які розширювали його споживчі властивості. В основі форми – традиційна форма тиквастого глечика зі зручним отвором для наливання рідини, а також, за необхідності, миття внутрішньої поверхні виробу. Типова для бинчика, ручка-дужка з верхнім способом кріплення зручна у перенесенні. Зазвичай, бинчики з такими ручками носили в руках або на коромислі (навіть по декілька відразу). Ще, тримаючи глечик однією рукою за таку ручку, а другою підтримуючи низ корпусу під носиком, зручно виливати рідину, спрямовуючи цівку, навіть у невеличку чашку. Носик, подібний одночасно до носиків цвітянських чайників, та носиків ревівських тикв для олії (з'єднувальною перетинкою між вінцями глека та вінцями носика), доповнює «комплекс зручностей». Виріб всередині, та частково зовні, щільно і густо вкрито поливою. Вільне комбінування конструктивних елементів та інтерпретація традиційної форми відповідно до функціональних потреб та ергономічних вимог свідчить про досвід і практичне знання гончарської справи місцевих майстрів.

У фондовій колекції Олександрівського районного краєзнавчого музею є дуже зручна, простої форми, цвітянська *баклага для води* (*рисунок 7).* Зовсім інший, навіть протилежний, спосіб фор-

моутворення виявлено в даному предметі. Форма абсолютно лаконічна, повністю позбавлена всіх другорядних елементів, як от вушка, ніжки, носик тощо. Форма баклаги утворена шляхом з'єднанння між собою вінцями двох, виточених на крузі, мисок. Вузький отвір для води простої циліндричної форми, як у тикви. Також в фондовій збірці цього ж музею представлено ще один зразок дуже простої, не необхідної у господарстві речі. Йдеться про здвоєну *підставку для глечика і чашки.*Використання такої здвоєної таці допомагало уникати випадкового проливання рідини, або стікання окремих крапель зі стінок посуду на поверхню столу, ймовірно, застеленого скатертиною. Окремі частини виробу (схожі більше на пласкі покришки, ніж на мисочки) виточувалися на гончарному крузі, а потім допрацьовувалися та з'єднувалися ліпним способом. Поверхню виробу вкрито поливою *(рис. 8).* В Кропивницькому, в приватній колекції зберігаються два комплекти, також не типових гончарних виробів, «*підставок під комин*». Предмети виточені на гончарному крузі, мають циліндричну форму, ускладнену розширеннями та звужуваннями у певному ритмічному чергуванні. Віддалено нагадують форму вази (*рис. 9*) [9].

Отже, у першій половині XX ст. спостерігаємо значні зміни у формотворенні гончарної кераміки Цвітної. Помітним стає вільна, порівняно з попередніми історичними періодами, імпровізація щодо поєднання конструктивних елементів традиційних виробів для створення нових форм виробів із заданим функціональним призначенням. Вжиткові характеристики виробів починають переважати над естетичними, внаслідок чого, втрачається та гармонійна єдність функціональності та лаконічної витонченості віками вивіреної форми, що вирізняло гончарний посуд колишньої Цвітної. Проте, в зазначений період, помітні зміни відбулися не лише в формотворенні цвітянського гончарного посуду, а й у його декорі.

За різних часів, оздоблення глиняних виробів мало складне символічне, обрядове або інформативне змістове наповнення. А це і є, свого роду, одна з функцій, призначення декору. Найчастіше простий посуд декорували ритованиморнаментом, або писанням ангобом (темною глинкою), на плічках тикв, горщиків, глечиків, яйцеподібної форми слоїв, на вінцях макітер, прямостінних слоїв, пасківників. Таким чином гончарі підкреслювали кращі ри-

си своїх виробів – наповненість, округлість об'ємів, пропорційність та витонченість силуетів. Подібним чином, ритованим орнаментом прикрашали і полив'яний посуд. Крім естетичної функції, ритовані смуги на плічках столового посуду, часом мали цілком практичне значення. Від старших жителів Цвітного ми довідалися, що кількістю ритованих смуг на плічках окремі старі гончарі позначали об'єм (місткість) посудини в літрах.

Іншим своєрідним видом функціонального декору гончарних вжиткових виробів можна вважати різного роду написи-повідомлення або побажання. Найчастіше так прикрашали предмети, виготовлені в якості подарунків. На таких подарунках, прикрашених розписами, зазвичай писали кому і від кого дарується, іноді – коротке побажання (*рис. 10*). За радянських часів окремі працівники гончарної артілі мусили (а деякі і прагнули) готувати роботи на виставки до різних знаменних дат і подій, теж з відповідними написами, включеними у загальну композицію (*рис. 11*). Іноді зустрічаються жартівливі написи на предметах, що виконувалися, ймовірно, на замовлення. Стосовно досліджуваної проблеми, цікавою є частково пошкоджена дволітрова тиква, полита фритою з приватної колекції (*рис. 12*). На цій одній тикві одночасно зібрані всі перераховані вище функціональні види оздоблення. Це і традиційний ритований орнамент, і напис-повідомлення про належність виробу, підпис майстра, повна дата виготовлення та позначення об'єму ритованими смугами.

У гончарній артілі декорування посуду підполив'яним розписом здійснювалось за певним затверджуним зразком. Імпровізувати щодо композиції малюнка не дозволялося. Але як варіант маркування малювальниці на таких виробах вносили в виконану за зразком, симетричну композицію «Дерево життя» один асиметричний елемент, який візуально за масою не порушував композицію, але зображувальний мотив був іншим.

У межах сімейного виробництва цвітяни виготовляли набори розписаних мисок для окремої родини, декоровані лише одним варіантом орнаментальної композиції, який не повторювався на розписах аналогічних мисок односельців [15].

Висновки. Традиційне гончарство Цвітної має глибоке коріння, славну історію, самобутнє, і потребує більш глибокого вивчення. Виявлено, що в традиційному народному гончарному ви-

робництві тісно поєднані естетичні та функціональні вимоги до створюваних предметів вжитку. З'ясовано, що у першій половині XX ст. спостерігаються значні зміни у формотворенні гончарної кераміки Цвітної, що виявляється у втраті глибокої традиційності у способах і підходах до формотворення. Тенденція до уніфікації в межах артільного виробництва призводить до появи спрощених нових форм, які зберігають в собі лише окремі зовнішні ознаки традиційних виробів, втрачаючи внутрішню логіку побудови форми, що призводить до поступової втрати самобутності. Прадавні традиції продовжують певний час існувати в межах індивідуального, сімейного виробництва. Одночасно помітним стає вільна, порівняно з попередніми історичними періодами, імпровізація щодо поєднання конструктивних елементів традиційних виробів для створення нових форм виробів із заданим функціональним призначенням. Вжиткові характеристики виробів починають переважати над естетичними, внаслідок чого, втрачається та гармонійна єдність функціональності та лаконічної витонченості віками вивіреної форми, що вирізняло гончарний посуд колишньої Цвітної.

Декор, так само, часто використовували не тільки з естетичних, а і з цілком практичних міркувань. В Цвітній, як гончарному осередку, де гончарство було звичною буденною справою, до керамічних виробів не ставилися як до предметів мистецтва, не виокремлювали їх, а використовували у такий спосіб, як того вимагало життя. Це, неодмінно, вплинуло і на підхід до декорування виробів. Декорування цвітянської кераміки також варто розглядати через призму доцільності, практичності. Цвітнянські гончарі використовували ряд варіантів декорування, яке мало поряд з естетичною функцією суто практичне значення: використовували в різний спосіб поливу; кількістю ритованих смуг часто позначали об'єм посуду; застосували написи-повідомлення,побажання, жартівливі написи, написи на виставкових виробах до знаменних дат і подій, позначали вироби ініціалами майстра; несуттєво змінюювали симетричну композицію «Дерево життя» з метою своєрідного маркування, розписували миски індивідуальним сімейним візерунком.

ЛІТЕРАТУРА

1. Глухенька Н. Мистецтво цвітнянського гончаря / Н. Глухенька. – К.: Народна творчість та етнографія, 1967. – 103-105 с.

2. Данченко Л. С. Народна кераміка Середнього Подніпров'я / Л. С. Данченко. – К. : Мистецтво, 1974. – 192 с.

3. Данченко Л. С. Народна кераміка Наддніпрянщини / Л. С. Данченко – К. : Мистецтво, 1968. – 143 с.

4. Івашків Г., Козача С. Сучасний стан і перспективи розвитку гончарного промислу Полтавщини, Кіровоградщини, Черкащини / Г. Івашків, С. Козача // Українське Гончарство: Національний культурологічний щорічник. За роки 1996-1999. – Опішне: Українське Народознавство, 1999. – Кн.4. – С.80-89.

5. Кіровоградщина. Історія рідного краю: [текст] : навч. посіб. [за ред. І. А. Козир]. – Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2012. – 304 с. : іл.

6. Кузик Б. М., Білошапка В. В . Головківка – серце Холодного Яру / Б. М. Кузик, В. В. Білошапка. – Чигирин, 2004. – 375 с.: іл.

7. Кузик Б. М., Білошапка В. В . У плині часу. Енциклопедія Олександрівщини. / Б. М. Кузик, В. В. Білошапка. – К.: Мистецтво, 2002. – 320 с.: іл.

8. Кузик Б. М., Білошапка В. В. Кіровоградщина: історія та сучасність центру України / Б. М. Кузик, В. В.Білошапка. – Д. :АРТ-ПРЕС, 2005. – Т. 2. – 452 с.

9. Кулініч Л. Цвітненські осередки народного гончарства кінця XIX – середини XX століття / Л. Кулініч // Народні художні промисли України: історія, сьогодення,перспективи: науковий збірник за метеріалами Всеукраїнської науково-практивної конференції. – К. : ДП «НВЦ « Пріорітети», 2016. – С. 93-99.

10.Надєждін А. М. Особливості розвитку декоративно-прикладного мистецтва на Кіровоградщині у XX ст. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://artmuzeum.kr.ua

11. Петренко І. Д. Розкуркулення на Олександрівщині (Кіровоградська область) / І. Д. Петренко. – К.: НаУКМА, 2010. – 72 с.

12. Похилевич Л. И. Сказания о населенных пунктах месностях Киевской губернии. – К., 1864.

13. Список населенных мест Киевской губернии. Издание Киевской Губернского Статистического Комитета. – К.,1900.

14. Цвітне. Гончарство: альбом-каталог / [Авт.-упоряд. Л. О. Кулініч]. – Кіровоград : КДПУ ім. В.Винниченка, 2014. – 36 с.: іл.

15. Матеріали польових розвідок (Кулініч Л.) за 2012–2016 р.:

1. Запис розмови з Андрущенко О.А. (1924 р.н.) від 20.08.2016 р.
2. Запис розмови з Гордовою Т.Ф., дочкою гончаря, від 7.11.12 р.
3. Запис розмови з Нагорним В.Г. від 9.11.12 р.
4. Запис розмови з Ромащенко О., сином копача, від 14.03.13 р.
5. Запис розмови з Шевченко О.В. (1934 р.н.) від 16.08.15 р.

ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНО-ОБРАЗНОЇ МОВИ В ДИЗАЙНІ АНІМАЦІЙНИХ РОЛИКІВ

УДК 7.017:6814.3

Олександр СТЕЦЬ,
1 курс магістратури, факультет комп'ютерних технологій машинобудування і дизайну, Черкаський державний технологічний університет, м. Черкаси

Науковий керівник:
РОМАНЕНКО Н. Г.,
завідувач кафедри дизайну, доктор технічних наук, професор, Черкаський державний технологічний університет, м. Черкаси

Стець О. Засоби формування візуально-образної мови в дизайні анімаційних роликів. Впровадження цифрових медіа-технологій в галузі культури і мистецтва кордону XX-XXI ст. сприяли переходу на новий рівень їх розвитку. Ці новітні впровадження стосуються дизайну віртуального простору, в більшому ступені – анімаційного мистецтва. Еволюція образних засобів анімації, аудіовізуальних технологій, розвиток змішаного жанру, об'єднуючого анімаційну стилістику і досвід ігрового кінематографа, демонструють зміни, що відбуваються не тільки в анімації, а і свідчать про появу нових засобів експресивності, анімаційних форм, способів впливу на свідомість користувачів електронних приладів.

Визначені в роботі основні засади сприйняття і розуміння образності мови віртуального простору дозволили зробити висновок, що візуально-образна мова комп'ютерно-графічної дизайн-діяльності, вимагає не тільки творчого досвіду, але й знань структури електронних пристроїв, їх основних елементів, пов'язаних із програмним забезпечення. Проведені дослідження дозволили окреслити алгоритм розробки анімаційного ролика як дизайн-об'єкту, а вибрані засоби – підкреслити або посилити особливість сюжету, персонажів, предметів.

Ключові слова: анімація, анімаційний ролик, засоби образної мови.

Stets O. Means of forming a visual and image language in the design of animation videos. The introduction of digital media technologies in the field of culture and art of the XX–XXI century contributed to the transition to a new level of their development. These latest implementations relate to the design of the

virtual space, to a greater extent, to animation art. The evolution of figurative means of animation, audiovisual technologies, the development of a mixed genre, combining animation stylistics and cinematic experience demonstrate changes occurring not only in animation, but also indicate the emergence of new means of expressiveness, animation forms, ways of influencing the consciousness of users of electronic devices.

The basic principles of perception and understanding of the imagery of the language of the virtual space determined in the work have made it possible to conclude that the visual-figurative language of computer graphic design activity requires not only creative experience, but also knowledge of the structure of electronic devices, their main elements related to software. The conducted researches have allowed to allocate algorithm of development of animation rollers as a design-object, and the chosen means – to emphasize or strengthen a feature of a plot, characters, subjects.

Keywords: animation, animation video, means of figurative language.

Постановка проблеми. Мистецтво анімації із розвитком можливостей комп'ютерної графіки отримало нове життя [1]. Анімаційні твори займають важливе місце в сучасній культурі, здійснюючи вплив не тільки на розвиток екранних мистецтв але й стаючи суттєвим елементом медійного простору і книжкової графіки [2]. Візуально-образна мова засобів анімації, синтезуючи аудіо й візуальні технології, об'єднуючи анімаційну стилістику й досвід ігрового кінематографа, а також всі ті зміни, що відбуваються в техніці анімації, досить складна і передбачає систематизацію у пошуках нової художньої образності. Недостатня вивченість принципів використання анімації та анімаційних технологій в дизайн-проектуванні інформаційного простору обумовлює актуальність тематики дослідження.

Мета роботи – здійснити аналіз засобів формування візуально-образної мови в дизайні анімаційних роликів і визначити основні засади сприйняття і розуміння образної мови віртуального простору. Для досягання поставленої мети були виконані наступні завдання:

- досліджено історію становлення анімаційного мистецтва;
- визначені основні засади сприйняття і розуміння образності мови віртуального простору;
- здійснено класифікаційний аналіз анімаційних систем
- досліджено алгоритм побудови анімаційного ролика як дизайн-об'єкту;

• запропоновано авторську пропозицію дизайну анімаційного ролика.

Об'єкт дослідження – дизайн анімаційних роликів як сучасний вид проектно-художньої діяльності в мистецтві анімації;

Предмет дослідження – засоби формування візуально-образної мови як проектно-художнього інструментарію в дизайні анімаційних роликів.

Виклад основного матеріалу. Термін «анімація» походить з латинського «anima» – душа та похідного від нього французького «animation» – оживлення, тобто оживлення образу [3]. Вперше практичний спосіб реалізації анімації був отриманий в результаті створення в 1891 р. Томом Едісоном фотокамери і проектора, а знята і відображена ним на екрані сцена поцілунку акторів в короткометражному фільмі викликала справжній фурор (рис. 1) [4].

Революцію в світі анімації здійснив американський режисер, художник і продюсер Уолт Дісней, випустивши в 1928 р. звуковий мультфільм «Пароплав Віллі» з героєм Міккі Маусом, а трохи пізніше з'явилося каченя Дональд Дак, що завоювало любов усіх дітей світу [5].

Вагомий внесок у розвиток анімаційного мистецтва зробив російський знавець лялькової анімації В. О. Старевич, про якого Уолт Дісней сказав: «Ця людина випередила мультиплікаторів усього світу на кілька десятиліть». У 1910-х рр. В. О. Старевич розробив особливу художню техніку і прийом для постановки і зйомки об'ємно-лялькової мультиплікації, намагаючись знайти в поведінці своїх персонажів такі характеристики, які наближали б їх до людей [6].

Українській анімації вже 90 років. Перші мультиплікаційні фільми з'явилися у 1927 р. в Києві і Одесі. «Дідусем» української мультиплікації вважають В'ячеслава Левандовського. Разом із Володимиром Дев'яткіним вони створили першу мультиплікаційну стрічку «Українізація» (рис. 2), присвячену введенню української мови, як офіційної, у ділових колах. В тому ж році, на Одеській кіностудії вийшла стрічка «Казка про солом'яного бичка». У цьому мультику все було продумано і зроблено руками В. В. Левандовського [7].

Класифікації анімаційних систем. У ході історичного розвитку розвивалася як техніка створення анімації, так і підходи до її ви-

конання, відповідно до чого, технології анімаційних систем можуть бути класифіковані за двома аспектами: науково-технічним і культурно-мистецьким, а саме: види і методами анімації, й стилями анімації [8].

Види анімації обумовлюють вигляд або форму демонстрації образу в мультфільмі. Методи або принципи анімації - це технічні особливості, за допомогою яких створюється. Стиль анімації - це художній прийом, який використовується в анімації [9]. Стилі анімації і засоби формування візуально-образної мови обумовлюють творчу складову сюжету ролика і є предметом авторського дослідження.

Види анімації. Найбільш цікавий і поширений вид анімації – *мальована класична анімація,* яку роблять малюючи на прозорій плівці кожен окремий кадр. Використовуючи спеціальну програму монтажу, ці кадри збирають, отримуючи досить живу, плавну, просторову анімацію. Комп'ютерна 3-D–анімація й стоп-моушн набирають оберти, хоча і відчувається образність, створена руками і за допомогою комп'ютерної програми [9].

Перекладна анімація. Суть його полягає в тому, що намальований на картоні або папері об'єкт нарізується на окремі шматочки і ці шматочки пересуваються від кадру до кадру. Одним з найяскравіших прикладів перекладної анімації можна сміливо назвати мультфільм «Їжачок у тумані» режисера Юрія Норштейна (рис. 3)[9].

Живопис на склі. Суть такої анімації в малюванні масляними фарбами по склу. Кожен кадр при цьому – це живописна картина, яка видозмінюється мазками художника (рис. 4) [9].

Лялькова анімація. Всі ляльки і декорації в ляльковій анімації виготовляються вручну, що робить її такою ж високо вартісною, як і класична анімація. З лялькової анімації вийшла пластилінова анімація і стала популярною після появи мультфільмів «Падав торішній сніг» режисера Олександра Татарського.

Комп'ютерна 2D анімація. Комп'ютерну 2D анімацію прийнято називати Flash анімацією, але з таким ствердженням не можна погодитися. Flash – це тільки одна програма, але для створення 2D анімації застосовують й інші комп'ютерні програми, наприклад: After Effect, Anime Studio Pro, Toon Boom Studio.

Комп'ютерна 3D анімація. 3D анімація – вид мультиплікації, створений на базі комп'ютерних 3D програм. Це наймолодший і

найперспективніший вид анімації. З розвитком комп'ютерних технологій стало можливим не тільки малювати графіку і анімацію в двомірній площині, але і пожвавити тривимірні форми.

Комбінована анімація. Комбінована анімація – це поєднання будь-якого з видів анімації з відеофільмом. З розвитком 3D технології і комп'ютерних спец-ефектів цей вид анімації зустрічається в художніх фільмах все частіше і частіше. Основна особливість сучасної комбінованої анімація полягає в її повній реалістичності (рис. 5) [9].

Методи анімації. Принципи анімації. Методи отримання виразної анімації обумовлюються 12 основними принципами, що були запропоновані і описані в книзі: «Ілюзія життя: анімації Діснея», аніматорами студії Волта Діснея Оллі Джонстоном і Френком Томасом. Зміст принципів передбачає, в першу чергу, створення ілюзії щодо дотримання основних законів фізики, а також надання персонажам емоційності і привабливості. Основні принципі, які досить широко використовуються в анімаці, наступні: стискання і розтягування, випередження, інерція та поступовість рухів, сповільнення на початку та при завершенні, дугоподібний рух, темп та частота зміни кадрів, перебільшення, малювання зі збереженням перспективи, привабливість персонажу та інші [10].

Стилі анімації. Стиль в мистецтві анімації – це художній прийом, що постійно використовується не тільки автором для відтворення своєї пропозиції, але і використовується в творчості іншими фахівцями. Наприклад:

– техніка анімації в стилі традиційного китайського живопису,

– портрети людей в анімаційному стилі.

Візуально-образна мова анімаційних систем. Використання могутнього комп'ютерного інструментарію здатне не тільки вирішувати технічні завдання проектування анімаційних систем, але й активізувати інтуїцію дизайнера. Мультимедійні засоби дозволяють дизайнерові занурюватися у віртуальну реальність, здійснювати візуалізацію своїх думок, створювати, навіть, форму думки, тому що сприйняття віртуальних об'єктів забезпечується декількома органами сенсорної системи одночасно, спонукаючи до діяльності механізм творчості [11–13].

Засоби формування візуально-образної мови. Процес креативної комп'ютерно-графічної дизайн-діяльності передбачає декіль-

ка етапів: уявлення чуттєвого образу, його перетворення в понятійний образ, подальше його впровадження в проект, тобто моделювання нового візуального образу. Так в загальних рисах формується візуально-образна мова комп'ютерно-графічної дизайн-діяльності, пізнання якої вимагає не тільки творчого досвіду зі стильового утворення, але й знань структури електронних пристроїв, їх основних елементів, пов'язаних із візуально-образною мовою.

Інтерфейс: тлумачення, структура, функціональне навантаження. Термін «інтерфейс» став високочастотною, загальномовною одиницею, набувши широкого застосування в інформаційну добу сьогодення як поняття, основою якого є різного роду взаємодії в сучасних інформаційних системах. Зазвичай, суть цього терміну розуміють як сукупність «домовленостей» про форми, способи, процеси, правила взаємодії користувача з персональним електронним пристроєм [14].

Інтерфейс, як посередник між людиною і базою даних, містить як у сфері «mobile» так і у сфері «digital» дві візуальні складові і одну технічну, а саме:

- графічна складова – дизайн інтерфейсу
- динамічна складова – анімація інтерфейсу;
- технічна складова – програмування;

Засоби комп'ютерної анімації. Комп'ютерна анімація є складовою комп'ютерної графіки та анімації, успадковуючи ті ж способи створення зображень: векторна графіка, растрова графіка, фрактальна графіка та трьохмірна графіка [15–17]. Двовимірну анімацію обумовлюють векторна та растрова графіки. До векторної відносять такі програмні продукти, як Adobe Flash, CorelDraw, до растрової – Adobe ImageReady, GIMP. Для створення тривимірної анімації використовують програмні системи: 3D Studio MAX, Maya, Poser тощо.

Двовимірна анімація. 2D-анімація (літера D походить від першої букви англ. слова dimension – вимір). Суть анімації в D полягає в зміни значення якого-небудь атрибуту стилю або відразу декількох протягом певного часу, в наслідок чого досягається ілюзія руху елементу композиції, плавної зміни його розмірів, кольору, прозорості або інших характеристик [18].

Тривимірна анімація. Технологія 3D анімації досить складна. Основні етапи її наступні: спочатку малюється концепт арт-об'єк-

ту (форма персонажу). Далі за цими малюнками створюється тривимірна геометрія моделі. Потім текстури, які надягають на форму персонажа або об'єкту. Далі створюють кістки об'єкту і прикріплюють їх до форми, щоб форма могла рухатися. Аніматори отримують підготовлену модель для рухів і починають її пожвавлювати [19].

Алгоритм побудови змісту анімаційного ролика. Створення мультимедійного твору, як і будь якого дизайн-об'єкту, вимагає відповіді на питання: мета, споживач, тривалість, художня образність, переваги в стилістиці тощо. Відповідно до чого, алгоритм побудови ролика має бути розділений на кілька основних етапів: підготовчий, створення, апробація.

Підготовчій етап. На цьому етапі розробляється загальна концепція, ідея твору, все це утілюються у закінчену історії, і тільки після цього починається робота над рештою складових частин ролика: сценарій, сцени, підбір видів анімації, програмне забезпечення.

Розкадровка. За сценарієм художник-ілюстратор розробляє візуальний образ кожного з героїв історії. Іноді, до промальовування персонажів, у текстовій формі розробляється опис характеру кожного з персонажів, щоб художник при розробці візуального образу міг чітко його уявити. Працюючи з начерками, скетчами, замальовками, для дизайнера, на першому етапі розкадровки, головне – знайти образ.

Наступним етапом розкадровки є сама розкадровка, необхідність якої полягає у визначенні візуальної суті мультфільму: послідовність сцен, їх тривалість, розташування персонажів щодо фону й основних предметів на фоні.

Після затвердження розкадровки створюються спрощені накидання, так звані «аніматики», що дозволяють надати повніше уявлення про рух і «тайминг» складних послідовностей анімаційних кадрів і, насичених візуальними ефектами, сцен.

Створення анімаційної продукції. Основний етап зі створення мультимедійного продукту передбачає роботу над анімацію. Паралельно зі створенням анімації художник, який відповідає за фонову відповідність узгоджує її із зображеннями, а звукооператор займається озвучуванням подій в мультфільмі. Найбільш значуща частина роботи на цій стадії є моделювання.

Дизайн анімаційного ролика. Комп'ютерна віртуальність підвищує рівень емоційної активності суб'єкта, значно активізує механізм ухвалення креативних рішень. Враховуючи вектор розвитку морфології дизайн – проектування об'єктів, що виходить із спадкоємності еволюційного досвіду в рамках певної художньо-естетичної традиції, стратегія проектування змісту анімаційного ролика повинна бути не просто інформативною, а і посилювати культурну своєрідність наочного середовища, відповідати його художньо-естетичним традиціям [12;20].

Алгоритм побудови ролика складається з трьох основних етапів: підготовчий, створення, апробація.

Підготовчий етап. Проблемним питання сьогодення в більшості міст України є працевлаштування молоді, яка не має можливості реалізувати себе після закінчення вищих навчальних закладів або взагалі не мала змоги отримати вищу освіту. В Черкасах сьомий рік поспіль існує проект «Geekhub», організований групою молодих професіоналів з інформаційних технологій для підтримки талановитої молоді [21]. На безкоштовних курсах «Geekhub» здійснюється інтенсивне практичне навчання з програмного забезпечення різного роду діяльності, розробки WEB-сайтів та мобільних додатків, застосування IT в цілому.

Нам пощастило пройти конкурсний відбір, виконати поставлені завдання, отримати сертифікат. Наша випускна робота – анімаційний ролик-експлейнер, суть якого – донести до цільової аудиторії, молоді Черкаського регіону, мету існування курсів «Geekhub». Команда «Geekhub» запропонувала концепт та сценарій для створення анімаційного ролика. Ілюстрації розроблялися під керівництвом дизайнера. Анімація авторська.

Стратегія побудови анімаційного ролика. Зміст ролику – своєрідна експрес-інформація, сприйняття якої розраховане на нетривалий із глядачем контакт протягом 5–7 хвилин. За цей нетривалий час глядач повинен сприйняти суть його головної ідеї. Для цього, використовуючи такі засоби, як ілюстрацію, музичний супровід та анімацію, продумувався образний лад, форма спілкування з глядачем, загалом архітектоніка анімаційного ролику.

Досягання поставленої мети базується на трьох основних, послідовно реалізованих позиціях:

1. Глядач повинен відчути сюжетну основу зображення.

2. Глядач повинен зрозуміти образний зміст зображення.

3. Глядач повинен прийняти, або не прийняти інформаційний зміст ролика.

Розробка сюжетної лінії. Цей етап роботи передбачає опис за допомогою ілюстрацій послідовної передачі ідеї залучення талановитої молоді до підвищення свого IT-рівня на ринку праці. Зміст сюжетної лінії було розподілено на сцени, що дало змогу приблизити суть ілюстрацій до поставленої мети. Тезисний зміст сюжету наступний:

- студент закінчив ВУЗ, а роботи немає; випускник у розпачі;
- пошуки роботи в інформаційних мережах і знахідка – курси «Geekhub»;
- шлях до вступу на безкоштовні курси «Geekhub»;
- навчання, зосередженість і відповідальність курсанта;
- отримання сертифікату;
- працевлаштування.

Графічна інтерпретація сюжету. Створення ілюстрацій, розкадровка сюжету – найбільш відповідальний етап в розробці ролика. Адже потрібні не просто «веселі картинки», зображення людей певних місцин – потрібно створити стилізовані, тематичні ілюстрації, які передаватимуть певний сенс кожної сцени в логічній послідовності сюжету, забезпечити культурну своєрідність наочного середовища, його художньо-естетичні традиції. Відповідно до чого, використане тло наближене до символіки українського прапору (рис.6).

Анімація сцен. Вирішальна роль в роботі над роликом належить саме анімації. Невдала анімація може викликати неприємні враження та емоції навіть від професійної ілюстрації.

Анімована розкадровка. Перед початком роботи над анімацією кожна ілюстрація була проаналізована та підготовлена таким чином, щоб кожен елемент, який за задумкою автора повинен рухатися був на окремому робочому шарі. Найскладніше було працювати з ілюстраціями персонажів. Для створення виразного анімованого образу персонажу потрібно кожен рух частин тіла чи м’яз обличчя перенести на окремий шар.

Після підготовки ілюстрацій почався процес конструювання «скелету» анімаційного ролику: сцени розташовувались в тій послідовності, в якій вони мають з’являтись за сценарієм, адже кож-

на сцена – це окрема композиція, яка анімується окремо і потім підставляється в таймлайн (хронологія подій) в потрібний проміжок часу.

Процес анімації. Кожна сцена анімувалася окремо і саме зі сцен формується ролик. Так як проект «Geekhub» організований для молоді, то анімація повинна відображувати цю особливість. Ролик повинен бути динамічним, викликати драйв.

Задля реалізації всієї ідейності, було використане програмне забезпечення компанії Adobe, а саме: графічний векторний редактор Adobe Illustrator та програма, яка дає змогу працювати з відео та анімацією – Adobe After Effects.

Багато уваги було приділено анімації персонажів. Треба було врахувати, що рухи людського тіла здійснюються не лінійно, а в трьох площинах. Анімація здійснювалася в 2D-просторі, тому для реалістичної анімації персонажів довелося витратити багато часу та вирішити цілу низку проблем.

У ролику також присутня текстова анімація. Вислів не з'являється одним блоком – кожне слово з'являється поступово і не залишається статичним, а продовжує певний другорядний рух.

Таким чином, поставлена мета створення анімаційного ролика, затримати погляд глядача, зацікавити його та змусити додивитися до кінця або навіть переглянути ролик ще раз досягалася різними засобами: спокійною привабливістю ілюстрацій, харизмою створених персонажів, динамічністю рухів та плавністю переходів, дотриманням низки принципів.

Вибір аудіо-супроводу. В якості музичного супроводу було обрано динамічну композицію, яка, на мій погляд, приваблює своїм ритмом та добре запам'ятовується. Серед безлічі аудіо-доріжок безкоштовного веб-сайту виділялася композиція під назвою «Bensound – Happy rock», яку й було обрано в якості музичного супроводу.

Основою аудіо супроводу є голос диктора, який акцентує увагу глядача на головному: мотивація, впевненість в собі, безкоштовність курсів «Geekhub».

Висновки. 1. Здійснено аналіз засобів формування візуально-образної мови художнього проектування анімаційних роликів і встановлено, що процес креативної комп'ютерно-графічної дизайн-діяльності передбачає декілька етапів: уявлення чуттєвого

образу, його перетворення в понятійний образ, подальше його впровадження в проект засобами комп'ютерної графіки і анімації.

2. Досліджено історію становлення анімаційного мистецтва і з'ясовано, що використання дизайнером комп'ютерних засобів органічно пов'язане з творчим процесом і для успішного вирішення проектних завдань потрібне глибоке осмислення як художньо-естетичних аспектів об'єкту дизайну так і можливостей їх реалізації за відповідним програмним забезпеченням.

3. Визначення основних засад сприйняття і розуміння образності мови віртуального простору дозволило зробити висновок, що візуально-образна мова комп'ютерно-графічної дизайн-діяльності вимагає не тільки творчого досвіду, але й знань структури електронних пристроїв, їх основних елементів, пов'язаних із програмним забезпечення.

4. Здійснено класифікаційний аналіз анімаційних систем, що дало змогу прослідкувати розвиток стилів, видів та методів анімації й визначитися з їх тлумаченням.

5. Проведені дослідження дозволили окреслити алгоритм розробки анімаційного ролика як дизайн-об'єкту, а вибрані засоби – підкреслити або посилити особливість сюжету, персонажів, предметів.

6. Запропоновано авторську пропозицію анімації сюжету Експлейнер-ролика «Geekhub», здатну затримати погляд глядача й зацікавити його, про що свідчать чисельні уподобання відвідувачів на сторінку спільноти «Geekhub».

ЛІТЕРАТУРА

1. Опалев М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови / Автореферат дисертації кандидата мистецтвознавства: 17.00.07 – дизайн / ХДАДМ. – Харків, 2010. – 31с.

2. Віртуальна реальність. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki.

3. Анімація. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Анімація.

4. Томас Алва Эдисон. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://to-name.ru/biography/tomas-edison.htm.

5. Уолт Дисней. «Бог» мультипликации. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://lifeglobe.net/blogs/details?id=451.

6. Кукольная анимация Владислава Старевича. Московский музей анимации. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://museymultfilm.livejournal.com/21448.html.

7. В'ячеслав Левандовський: дідусь української мультиплікації. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://kinoukraine.com/vyacheslav-levandovskyj-didus-ukrayinskoyi-multyplikatsiyi-2.

8. Классическая рисованная анимация. Социальный ролик. Наркотики. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.youtube.com/watch.

9. Кудрявцев М. Виды анимации. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.cartoontower.ru/node/287.

10. Frank Tomas & Ollie Johnston // Disney Animation: The Illusion of Life. – Abbeville Publishing Group, 1981. – 577 p.

11. Інформатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології. Посібник / За ред. О. І. Пушкаря – К.: Видавничий центр «Академія», 2001. – 696 с.

12. Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект / Автореферат дисертації доктора искусствоведения: 17.00.07 – дизайн / Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики. – М., 2009 – 45 с.

13. Черневич Е. В. Язык графического дизайна / Е. В. Черневич. – М.: ВНИИТЭ, 1975. – 137 с.

14. Бідюк П. І., Гожий О. П., Коршевнюк Л. О. Комп'ютерні системи підтримки прийняття рішень / Видання ЧДУ імені Петра Могили, 2012. – 382 с.

15. Кузнецов И. Анимация для интернета: краткий курс. СПб: Питер, 2001.– 288 с.

16. Савченко О. В., Тарасюк В. В. Енциклопедія сучасної України / Комп'ютерна анімація. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=4390.

17. Обідник Д. Т. Комп'ютерна анімація: Навч. посіб. – Вінниця: ВНТУ, 2004. – 123 с.

18. Трансформационная анимация CSS3. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://msinsider.ru/page.php?id=15966.

19. Как делаются анимационные 3D – фильмы. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://cpu3d.com/animation/.

20. Бердяев Н. А. О назначении человека. – К.: Республика, 1993. – 384с.

21. Все, що ви хотіли знати про Geekhub. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://geekhub.ck.ua/about/.

ЗМІСТ

Ірина АГАДЖАННЯН
КОСТЮМОВАНА ГРА В КОНТЕКСТІ РЕКРЕАЦІЙНО-ТУРИСТИЧНИХ ПРОЦЕСІВ 3

Ніколетта ІЗАЙ
РОЗВИТОК АЛЬТЕРНАТИВНОГО КОМІКСУ В США ТА ЄВРОПІ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХХ ст. 13

Ксенія КАТРІЧЕНКО
ПРИНЦИПИ УНІВЕРСАЛЬНОГО ДИЗАЙНУ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ОФІСІВ З УРАХУВАННЯМ ВИМОГ ЛЮДЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ 26

Світлана КРАВЧЕНКО
ХУДОЖНЬО-ТВОРЧЕ РОЗКРИТТЯ ОСОБИСТОСТІ В АВТОПОРТРЕТАХ ОЛЕКСАНДРА ОСМЬОРКІНА (НА ПРИКЛАДІ КОЛЕКЦІЙ МУЗЕЇВ КРОПИВНИЦЬКОГО) 40

Олена ПАНАСЮК
ЕВОЛЮЦІЙНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ У ПРОЕКТУВАННІ НАВЧАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДІВ 50

Аліна ПИЛИПЧУК
ЖИТТЯ І ДУХОВНІ ВИТОКИ ЖИВОПИСНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ БРАТА АЛЬБЕРТА ХМЕЛЬОВСЬКОГО 62

Іванна РОМАНЮК
ТІНЬОВІ ЗОБРАЖЕННЯ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ 70

Евеліна САНТО
ЖІНКА І ЧАС: ОБРАЗ ЖІНКИ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ДОБИ У ЖИВОПИСІ ХХ ст. 80

Вікторія СЛЮЩЕНКО
КОНСТРУКТИВНІ ЕЛЕМЕНТИ ФОРМИ ТА ДЕКОР У ТРАДИЦІЙНОМУ НАРОДНОМУ ГОНЧАРСТВІ (НА ПРИКЛАДІ ГОНЧАРСТВА С. ЦВІТНЕ) 92

Олександр СТЕЦЬ
ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНО-ОБРАЗНОЇ МОВИ В ДИЗАЙНІ АНІМАЦІЙНИХ РОЛИКІВ 102

Навчально-методичне видання

МАТЕРІАЛИ
V Всеукраїнської
науково-практичної студентської конференції

«МИСТЕЦТВО XX-XXI СТОЛІТЬ: ПРОБЛЕМИ, ПОСТАТІ, ПЕРСПЕКТИВИ»

Редактор Наталія Ребрик
Художньо-технічна редакція Андрія Ребрика
Виробничий супровід Оксани Медвідь та Маріанни Касіч

Підписано до друку 14.03.2019.
Формат 60x84/16. Гарнітура Cambria.
Папір офсетний. Облік.-вид. арк. 5,8. Замовлення 10-м

Видавництво «Ґражда»
Свідоцтво про державну реєстрацію видавців, виготівників
і розповсюджувачів видавничої продукції.
Серія 3т № 22 від 1 вересня 2005 р.
88000, м. Ужгород, вул. Орлина, 1, т./факс (0312) 61-51-81