

Міністерство освіти і науки України
Державний університет «Київський авіаційний інститут»
Факультет архітектури, будівництва та дизайну
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ
II міжнародної науково-практичної конференції

**ДИЗАЙН У ПРОСТОРИ
НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**DESIGN IN THE SPACE
OF NEW TECHNOLOGIES**

25 квітня 2025 р.



Київ 2025

УДК 7.012:004.92(082)

Координатори проекту Ю. Майстренко-Вакуленко, Ю. Кукош

Дизайн у просторі новітніх технологій: збірник тез доповідей II міжнародної наук.-практ. конф., Київ (25 квітня 2025 р.), М-во освіти і науки України, Державний університет «Київський авіаційний інститут». — Київ, 2025. — 98 с.

Збірник тез доповідей II міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн у просторі новітніх технологій», що проходила 25 квітня 2025 р. в Державному університеті «Київський авіаційний інститут».

Матеріали подано в авторській редакції

© Колектив авторів, 2025
© ДУ «КАІ», 2025

УДК 004.896+7.05

СИМБІОЗ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ТРАДИЦІЇ: ПРОЄКТ РОБОТА- ГІДЕСИ ДЛЯ ВИСТАВКОВОГО ЗАЛУ «КОСМОС І ШІ»

Велісейко Маргарита, студентка 4 курсу, кафедра КТДіГ
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
7366136@stud.kai.edu.ua
Науковий керівник – Гнатюк Л.Р., к.арх., доцент

Abstract. The use of modern technologies in design allows visitors to scientific centers to become not just spectators, but full-fledged participants in the process. One of the most promising areas is the development of interactive robotic systems that can become not only a technical intermediary, but also an important component of the exposition. Creating the concept of a robot-guide named Sora - an android creature with the function of intellectual accompaniment in the exposition space "Space and Artificial Intelligence" and beyond, combines technological innovation with deeply symbolic cultural imagery, bringing human interaction with the exposition to a new level.

Keywords: space industry, robot, exhibition, Japan, design.

Ключові слова: космічна галузь, робот, виставка, Японія, дизайн.

Вступ. Проєкт робота-гідеси Sora (з яп. «небо») розроблений для інтерактивної експозиції, яка поєднує тему космосу та штучного інтелекту. Основна ідея полягала в створенні персонажа, який зможе бути не лише технічним помічником, а й культурним символом. Робот розроблений у жіночому образі, натхненному японською культурою, що асоціюється з витонченістю, розумом і глибокою повагою до традицій. Естетичні рішення включають зачіску, стилізоване традиційне японське віяло та витончену поставу, що додають проєкту людяності й викликають емоційний відгук у глядача.

Результати досліджень. Sora виготовлена із сучасних композитних матеріалів, такі як вуглепластик, силікон, алюмінієві сплави для каркасу та інші, що забезпечують легкість конструкції, мобільність та енергозбереження (рис.1).

Вона має автономну навігаційну систему, що дозволяє їй переміщуватися між зонами залу, зупинятися біля відвідувачів і пропонувати інформаційний супровід. Робот здатна відповідати на запитання, розповідати про експонати, допомагати з навігацією в центрі та взаємодіяти з елементами інтерактивного середовища.

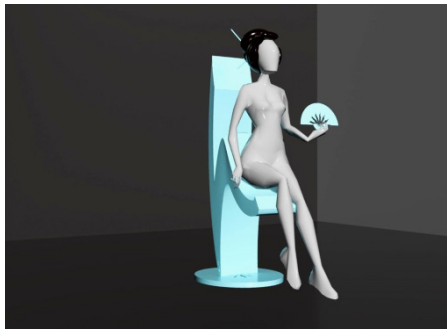


Рис.1. Робот-гідеса «Sora»

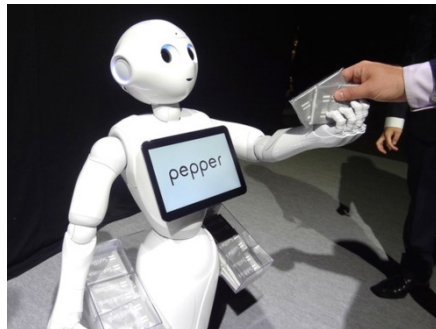


Рис.2. Робот Pepper

Концепція штучного інтелекту, закладена в Sora, частково базується на прикладі японського гуманоїдного робота Pepper, розробленого компанією SoftBank Robotics, для того, щоб бути емоційно інтелектуальним помічником у сферах обслуговування, освіти, медицини та навіть сімейного побуту (рис.2).

Цей робот здатен розпізнавати емоції людини та адаптувати свою поведінку залежно від контексту, що забезпечує глибший рівень взаємодії. За аналогією, у Sora також передбачено використання адаптивних сценаріїв поведінки, що підвищують ефективність комунікації з аудиторією [1]. Тривимірна модель була повністю створена в програмі 3ds Max, що дозволило опрацювати зовнішній вигляд, пропорції та візуальні деталі. Програма надала можливість досягти високого рівня реалізму та естетичної якості зображення концепту. Ключовою особливістю є інноваційне віяло, яке виконує функцію голографічного або проєкційного пристрою. Це своєрідна альтернатива звичному буклету чи довіднику, яка дозволяє в динамічній формі подавати інформацію про центр, заходи, експонати та навіть тематичні пояснення. Голограма реагує на запит користувача подібно до інтерфейсу смартфона і транслює візуальний контент у реальному часі, що значно підвищує залученість відвідувачів. Окрема увага приділена способу підзарядки робота: процес реалізований у вигляді естетично інтегрованого «постаменту-стілця», що нагадує модернізовану підставку для традиційної японської ляльки. У моменти, коли Sora «відпочиває», вона ніби повертається до стану очікування, що додає елемент драматургії її присутності в експозиції. Як наслідок, навіть технічна пауза виконує культурну й емоційну функцію.

Висновки. Проєкт Sora демонструє можливість глибокого синтезу інженерної точності та художнього бачення. Робот-гідеса не лише виконує роль асистента, а й виступає як живий символ експозиції, що комунікує з відвідувачами мовою жестів, образів і сенсів. Вона уособлює іде-

альний баланс між минулим і майбутнім – розумний інтерфейс, який не просто виконує завдання, але й навчає, розвиває та запалює творчий вогонь у відвідувачів.

Список використаних джерел:

1. SoftBank Robotics. Pepper – the humanoid robot. URL: <https://www.softbankrobotics.com/jp/product/pepper/> (дата звернення 16.04.2025)
УДК 004.94(045)



ВИКОРИСТАННЯ OBSIDIAN ДЛЯ РОЗРОБКИ В BLENDER

Даниленко Максим, студент 1 курсу, кафедра КТДіГ,
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
maksimdani0@gmail.com

Науковий керівник – Іванишин В. В., ст.викл.

Abstract. Effective information management and structured representation of stages are critical for successful development of complex projects [1], such as the creation of ontological models or 3D objects. The Obsidian environment, known for its flexibility in knowledge organization, can be a powerful tool for this purpose, allowing to visualize relationships and track progress [2]. This paper explores the application of Obsidian and its Advanced Canvas and Canvas Link Optimizer plugins to support the development process, demonstrating its potential in the context of ontological modeling and procedural generation of a 3D model (chocolate) in Blender.

Keywords: Obsidian, Advanced Canvas, ontological modeling, development process, Blender, procedural generation.

Ключові слова: Obsidian, Advanced Canvas, онтологічне моделювання, процес розробки, Blender, процедурна генерація.

Вступ. Управління інформацією та візуалізація складних систем є ключовими аспектами успішної розробки [4]. Метою даної роботи є розробка та оцінка методів використання Obsidian (з плагінами Advanced Canvas і Canvas Link Optimizer) для підтримки процесу розробки, з акцентом на покращення організації та візуалізації інформації. Для досягнення мети використано середовище Obsidian для створення та організації нотаток, плагіни Advanced Canvas для візуалізації зв'язків між елементами, Canvas Link Optimizer для оптимізації цих зв'язків, та програмне забезпечення Blender для демонстрації процедурної генерації 3D-моделі [5, 2, 3, 6]. Застосовність підходу буде продемонстрована

на прикладі розробки онтологічної моделі та процедурної генерації шоколадки в Blender.

Результати досліджень. Розроблено підхід до використання Obsidian та плагінів Advanced Canvas і Canvas Link Optimizer для підтримки процесу розробки, що включає:

- Представлення елементів розробки: Концепти, етапи та компоненти проекту відображаються у вигляді нотаток або окремих блоків на канвасі Advanced Canvas [5]. Особливістю є можливість візуального структурування складної інформації, що дозволяє швидко отримати цілісне уявлення про проект та його складові [2].
- Візуалізація зв'язків та залежностей: Зв'язки між елементами відображаються за допомогою посилань між нотатками або стрілок на канвасі. Унікальність полягає у використанні Canvas Link Optimizer для автоматичного впорядкування та оптимізації цих зв'язків, що значно підвищує читабельність та зрозумілість структури проекту [3].
- Наочне представлення структури та процесів: Advanced Canvas використовується для створення детальних візуалізацій структури розробки, робочих процесів або архітектури системи [4]. Ефективність цього підходу полягає у можливості інтерактивного дослідження різних рівнів деталізації проекту без необхідності перемикавання між численними документами.

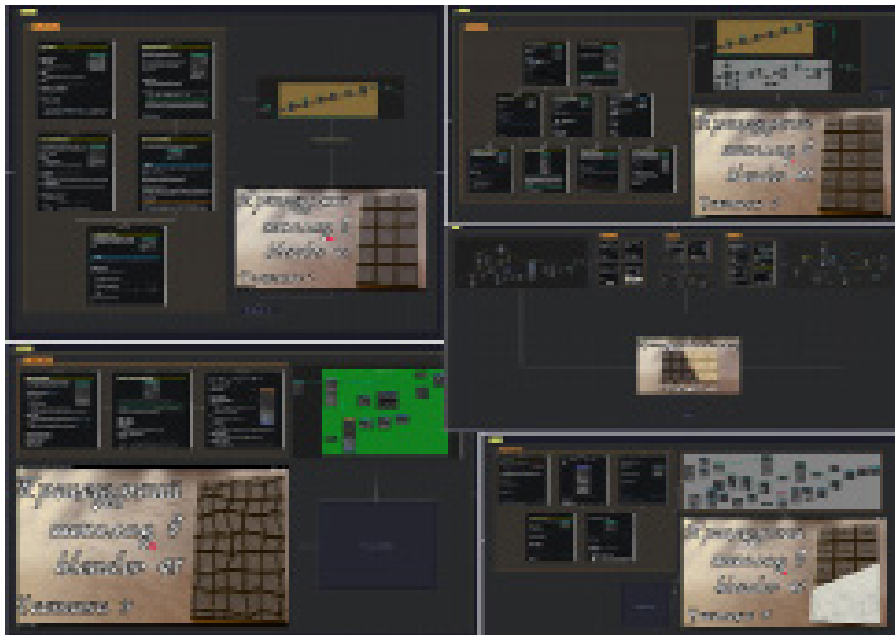


Рис. 1. Фрагмент онтологічної моделі в Obsidian

- Документування деталей: Obsidian використовується для детального документування кожного елемента розробки (описи, параметри, вимоги тощо), при цьому кожен елемент канвасу пов'язаний з відповідною нотаткою [5]. Це забезпечує швидкий доступ до необхідної інформації безпосередньо з візуальної моделі проекту.

- Аналогія з процедурною генерацією в Blender: Проведено аналогію між структурованим підходом до розробки в Obsidian та процесом процедурної генерації 3D-моделі (шоколадки) в Blender [6]. Унікальність цього порівняння полягає в ілюстрації того, як логічне покрокове конструювання, візуалізоване в Obsidian, відображає принцип вузлової системи Blender, сприяючи більш інтуїтивному розумінню складних процесів.

Висновки. Obsidian (з плагінами Advanced Canvas і Canvas Link Optimizer) є перспективним інструментом для підтримки процесу розробки, забезпечуючи можливості організації, візуалізації та документування інформації [1, 2, 5]. Застосування цього підходу може сприяти покращенню розуміння та управління складними проектами [4], таким як розробка 3D-графіки [6].

Список використаних джерел

1. Sommerville, I. (2016). Software Engineering. Pearson Education Limited.
2. Ware, C. (2012). Information Visualization: Perception for Design. Morgan Kaufmann.
3. Easley, D., & Kleinberg, J. (2010). Networks, Crowds, and Markets: Reasoning About a Highly Connected World. Cambridge University Press.
4. Fowler, M. (2003). UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language. Addison-Wesley Professional.
5. Becerra-Fernandez, I., Gonzalez, A., & Sabherwal, R. (2004). Knowledge Management: Challenges, Solutions, and Technologies. Pearson Education.
6. Hearn, D., Baker, M. P., & Carithers, W. R. (2011). Computer Graphics with OpenGL. Pearson Education.



УДК 004.8:72.02(043.2)

АКТУАЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ПРОЦЕСІ АРХІТЕКТУРНОГО ПРОЄКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРІВ

Река Олексій, студент 4 курсу, **Авдєєва Наталія**, к.арх., доцент,
кафедра інноваційної архітектури та дизайну,
ВСП «Інститут інноваційної освіти Київського національного університету будівництва та архітектури», м. Київ, Україна,
reka.om@iino.in.ua, nataliia.avdieieva@iino.in.ua

Abstract. The relevance of the use of artificial intelligence in architectural and design projection is considered. The study substantiates the need to use modern development of artificial intelligence technologies (AI), which opens up new opportunities for creativity, innovation and optimization of the processes of creating objects of projects and designers. Examples are given to choose a wide selection of intellectual systems, which allows you to choose the tool for use when performing each specific type of tasks. Ai Tools in Architecture Enhance Planning, Optimization, and Execution by Automating Design Tasks and Minimizing Errors. Neural Networks Aid in Generation and Analyzing Designs, While Ai-Integrated Bim Improves Project Coordination. It is argued that the use of AI products gives significant advantages for specialists who seek to increase productivity, optimize workflows.

Keywords: AI tools, automation, error reduction, neural networks, generative design.

Ключові слова: Засоби ШІ, автоматизація, зменшення помилок, нейронні мережі, генеративний дизайн.

Вступ. Використання засобів штучного інтелекту в проєктуванні стає все більш актуальним через його здатність значно вдосконалити процеси планування, оптимізації та реалізації архітектурних та дизайн-проєктів. Сучасні архітектори стикаються з великим обсягом даних і складними вимогами, що до енергоефективності, екологічної стійкості і функціональності. Автоматизація рутинних процесів, таких як створення креслень або 3D-моделей, звільняє час для креативної роботи і мінімізує ризики людських помилок. Відомо, що алгоритми нейронних мереж допомагають генерувати та аналізувати варіанти дизайну, що дозволяє швидше знаходити оптимальні рішення з урахуванням потреб клієнта та технічних вимог. Крім того, інтеграція ШІ з системами BIM (Building Information Modeling) забезпечує



Рис.1. Напрями розвитку засобів штучного інтелекту для архітекторів та дизайнерів.

більш точне управління процесами будівництва і координацію між усіма учасниками проекту. Завдяки використанню можливостей нейронних мереж, архітектори можуть більш оперативно та ефективно відповідати на виклики сучасного світу, створюючи інноваційні, стійкі та функціональні простори, які краще враховують потреби користувачів [1]. Дослідження обґрунтовує актуальність сучасного розвитку технологій штучного інтелекту (ШІ), що відкриває перед архітекторами та дизайнерами нові можливості для творчості, інновацій та оптимізації процесів створення об'єктів проектування [2].

Результати досліджень. Застосування ШІ у сфері архітектури та дизайну визначає новий етап у взаємодії між людиною та технологією, де генеративні змагальні мережі (GAN), дифузійні моделі та великі мовні моделі (LLM) використовуються для поліпшення та розширення творчого потенціалу професіоналів у цих галузях [3].

Дослідження дозволило розглянути різноманітні способи використання засобів ШІ в архітектурному проектуванні від інноваційного генеративного дизайну та алгоритмів перенесення стилю до оптимізації планування та вибору матеріалів за допомогою аналізу простору.

Деякі системи мають певну спеціалізацію для вирішення вузького поля задач, інші вирішують цілий спектр завдань архітектурного проектування та дизайну інтер'єрів.

Розглянувши ключові тенденції, які вже сформовані та готові трансформувати архітектурну сферу сьогодні і у майбутньому, вдалося визначити які види інтелектуальних систем використовуються для кожного типу задач.

Встановлено, що найбільш затребуваними та актуальними на момент дослідження є шість напрямів використання засобів штучного інтелекту, що використовуються в архітектурному проектуванні та дизайні інтер'єрів (Рис.1). Визначені найбільш актуальні і засоби ШІ, відповідно до визначених напрямів. Розглянуті їх основні функції, алгоритми застосування, а також позитивний вплив на прискорення робочого процесу архітектора та дизайнера інтер'єру. Серед ключових напрямів можна виділити генеративний дизайн, автоматизацію креслень та 3D-моделювання, реалістичний

рендеринг із використанням нейронних мереж, аналіз енергоефективності будівель, створення персоналізованих інтер'єрних рішень та оптимізацію управління проєктами [4].

Висновки. У результаті дослідження виявлено, що інструменти штучного інтелекту для архітекторів і дизайнерів пропонують спектр технологій і інструментів для архітектурної галузі. Сьогодні архітектори можуть отримати доступ до передових технологій, оптимізувати робочий процес і створювати інноваційні проєкти з меншими зусиллями, ніж будь-коли раніше. Крім того, засоби ШІ дозволяють архітекторам зосередитися на створенні візуально привабливих і структурно обґрунтованих дизайн-проєктів, переклавши рутинні процеси на нейронні мережі.

Широкий вибір інтелектуальних систем дозволяє підібрати засіб для використання при виконанні кожного конкретного типу задач:

- інструменти генеративного дизайну простору для автоматичного створення та оптимізації різних варіантів рішень архітектури та дизайну;
- розумний ескіз і концептуалізація для прискорення процесів створення ескізів та концептуальних рішень і підбору необмеженої кількості варіантів;
- алгоритми перенесення стилю для генерації зображень із збереженням початкової форми і пропорцій об'єкту;
- візуалізація з розширеним штучним інтелектом для генерації реалістичних зображень на основі ескізів, або спрощеної 3D-моделі об'єкту.
- інструменти для колаборації на основі ШІ для поліпшення співпраці та комунікації в робочих групах при архітектурному проєктуванні та дизайні інтер'єрів;
- ШІ-асистент вибору матеріалів для інтерактивного підбору і розрахунку матеріалів в режимі реального часу.

Архітектурна галузь лише на початку масового застосування штучного інтелекту, але вже очевидно, що використання засобів ШІ надає суттєві переваги для спеціалістів, які прагнуть підвищити продуктивність, оптимізувати робочі процеси.

Список використаних джерел:

1. Ніл Ліч. Архітектура в добу штучного інтелекту: Вступ до ШІ для архітекторів. ArtHuss, 2024 – 320 с.
2. Штучний інтелект - твій новий колега. Як ШІ трансформує архітектуру та будівництво. URL: <https://www.builditlab.org/news/shtuchniy-intelekt--tviy-noviy-kolega-yak-shi-transformuie-arhitekturu-ta-budivnictvo>.
3. 14 Best AI Architecture Generators. URL: <https://www.morningdough.com/ai-tools/best-ai-architecture-generator/>.
4. Від архітектурних планів до дизайну інтер'єру. Бібліотека ШІ-інструментів URL: <https://www.builditlab.org/news/from-architectural-plans-to-interior-design-a-complete-set-of-ai-tools>



УДК 535.6:[72.01:727](043.2)

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОЛЬОРОВИХ РІШЕНЬ В АРХІТЕКТУРІ ОБ'ЄКТІВ ДИТЯЧОЇ ТВОРЧОСТІ

Аверченко Катерина, студентка 4 курсу, кафедри інноваційної архітектури та дизайну, averchenko.ks@iino.in.ua,

Бібер Світлана, доцентка кафедри інноваційної архітектури та дизайну, ВСП «Інститут інноваційної освіти Київського національного університету будівництва та архітектури», м. Київ, Україна, svitlana.biber@iino.in.ua

Abstract. The article analyzes the peculiarities of using color solutions in the architecture of children's creativity objects. The peculiarities of color solutions application are substantiated. There is a study of the features of the impact of color on children's creativity, analysis of existing architectural and design decisions, use of types of color psychology to create a comfortable environment, monitoring the behavioral reactions of children in multicolored spaces. Existing approaches to the formation of architectural and design decisions of objects intended for children's creativity were carried out, on the basis of which the features of the impact of color on the child environment were revealed. The main aspects of the use of colors of architecture of children's creativity are identified.

Keywords: color scheme, color perception, color coding.

Ключові слова: кольорове рішення, сприйняття кольору, кодування кольору.

Вступ. Стрімкий розвиток технологій призвів до збільшення візуального впливу на дитячий розвиток. Гаджети, віртуальні ігри, яскраві іграшки створюють значне візуальне навантаження, що впливає на формування емоційного та когнітивного розвитку дітей. Виникає необхідність у використанні вірних кольорових рішень в створенні центрів дитячої творчості, які сприяють розвитку уяви, креативності та емоційної стабільності. Саме тому важливо розглянути питання впливу кольорових рішень в архітектурі таких об'єктів, адже колір відіграє значну роль у сприйнятті простору, стимулює або, навпаки, заспокоює дітей. Метою є виявлення особливостей формування комфортного та сприятливого середовища для творчості дітей при використанні кольорових рішень.

Результати досліджень. Проводилось дослідження видів та особливостей впливу кольору на дитячу творчість, аналіз існуючих архітектурних рішень, використання видів психології кольору для створення комфортного середовища, спостереження за поведінковими реакціями дітей у різнокольорових просторах. Колір є потужним інструментом

архітектурного дизайну, що здатний формувати настрій, впливати на активність і концентрацію уваги дітей. Важливо розуміти психологічні особливості сприйняття кольорів у дитячому віці та використовувати їх для створення гармонійного та функціонального середовища. Серед основних аспектів використання кольору в архітектурі об'єктів дитячої творчості можна виділити:

1. Психофізіологічний вплив кольору: червоні та жовті відтінки стимулюють активність, сині та зелені – заспокоюють та підвищують концентрацію уваги.

2. Використання контрастних кольорів для покращення орієнтації у просторі.

3. Колірне кодування зон – активних ігрових, навчальних, творчих та відпочинкових просторів.

4. Інтерактивні кольорові рішення, що змінюються залежно від освітлення та часу доби.

5. Використання природних кольорів для створення екологічно сприятливого середовища.

6. Поєднання кольорів відповідно до вікових особливостей дітей та їх сприйняття навколишнього світу. Було вивчено дослідження з питань кольорознавства, психології сприйняття кольору дітьми, а також архітектурних і дизайнерських підходів до застосування кольору у дитячих просторах.

Виявлена необхідність аналізу монографій, статей та нормативних документів щодо проєктування дитячих закладів, а також вивчення міжнародного досвіду використання кольору в дитячій архітектурі. Зазначено, що колірна гама впливає на формування емоційного стану дитини та її здатність до творчості [3]. Було здійснено аналіз існуючих архітектурних рішень. Досліджено реальні приклади архітектурних об'єктів, призначених для дитячої творчості, оцінюючи особливості використання кольору – інтенсивність, палітру, комбінації відтінків та їхній вплив на середовище. Окрему увагу приділено порівнянню різних кольорових схем та їхньому впливу на поведінку дітей. Було розглянуто роль контрастних кольорів для покращення орієнтації дітей у просторі та оптимізації їхньої активності [1]. Фахівцями доведено, що одним із важливих методів є – спостереження за поведінкою дітей у різнокольорових середовищах. Фахівцями вже проведені експериментальні дослідження, які дозволили визначити реакцію дітей на різні кольори. Було вивчено зміни у настрої, рівень активності, комфортність перебування у різних кольорових середовищах. Крім того, було проведено опитування серед дітей, вихователів та батьків для збору їхніх суб'єктивних оцінок щодо сприйняття кольору у дитячих закладах. Зазначено, що правильний вибір кольорової палітри здатен суттєво вплинути на емоційний фон дітей та рівень їхнього занурення у творчий процес. Відомо, що було проведено практичне моделювання кольорових рішень. Створені експериментальні макети та 3D-візуалізації дитячих просто-

рів із різними кольоровими схемами. Також виявлено, що фахівцями використано сучасні VR технології, що дозволило більш точно оцінити сприйняття кольору дітьми у віртуальному середовищі. На основі отриманих результатів були сформульовані рекомендації для архітекторів та дизайнерів щодо найбільш ефективного використання кольору в дитячих творчих просторах. Підтверджують важливість застосування адаптивних кольорових рішень, які змінюються залежно від умов освітлення, часу доби, інклюзивності [2]. Таким чином, вивчення комплексу підходів до використання кольорових рішень дозволило дослідити особливості впливу кольору на дитяче середовище щодо його ефективного використання в архітектурі об'єктів дитячої творчості.

Висновки. Кольорові рішення в архітектурі мають багатофункціональний характер і впливають на естетичне сприйняття, психологічний комфорт, а також екологічні параметри середовища. Грамотне застосування кольору дозволяє формувати мікроклімат, сприяти розвитку творчих здібностей дітей та покращувати їхній емоційний стан. Для досягнення цих цілей необхідно:

1. Використання кольору, як елемента просторової організації та емоційного впливу.
2. Забезпечення гармонійного поєднання кольорів відповідно до функціонального призначення зон.
3. Врахування вікових і психологічних особливостей дітей при виборі палітри.
4. Використання кольору, як засобу навігації та ідентифікації простору.
5. Впровадження інноваційних технологій кольорового оформлення для створення інтерактивного середовища.
6. Встановлено, що теплі кольори, такі як червоний і жовтий, стимулюють енергійність і взаємодію, а холодні тони, як синій і зелений, сприяють концентрації та спокою.
7. Обґрунтовано необхідність використання контрастних кольорів для кращої орієнтації дітей у просторі.

Кольорові рішення в архітектурі об'єктів дитячої творчості є засобом створення комфортного, безпечного, розвиваючого середовища та потребує подальшого дослідження.

Список використаних джерел:

1. Вицина Д.С., Авдеева Н.Ю. Вітчизняний та закордонний досвід проектування дитячих реабілітаційних центрів // Матеріали XIV Міжнародної науково-практичної конференції «Архітектура та екологія. Аеропорти – екологічно орієнтована архітектура високих технологій» (28-29 березня 2024 р., м. Київ) НАУ/. – К.: НАУ, 2024. – С.11-13. URL: http://fgsa.nau.edu.ua/wp-content/uploads/2024/05/Zbir_tez_%D0%90%D1%96%D0%95-24_c.pdf
2. Яковенко Я. Інклюзивний дизайн: як забезпечити рівний доступ до продуктів та послуг. Webmate. 2024., URL: <https://webmate.ua/inklyuzivnij-dizajn-yak-zabezpechiti-rivnij-dostup-do-produktiv-ta-poslug>

3. Бичкова С.М. Врахування вікових психологічних особливостей учнів в організації навчально-виховного процесу. 2020. – С.1-8 URL: <https://vseosvita.ua/library/vrahuvanna-vikovih-psihologicnih-osoblivostej-ucniv-v-organizacii-navcalno-vihovnogo-procesu-369375.html>



UDC: 004.8:343.533.9(043.2)

PREDICTED UNCERTAINTY OF THE LEGAL ASPECT IN DESIGN PRACTICE IN THE CONTEXT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Vakulenko Oleksandr, 2nd year student

Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main, Frankfurt am Main, Germany e-mail: vov.vakulatt@gmail.com Scientific advisor – **Stefan Martini**, Doctor of Law, Professor

Анотація. Мета дослідження - з'ясувати, яку небезпеку становить для митців плагіат у сфері штучного інтелекту. Розглянуто виникнення та розвиток законодавчої проблематики ШІ. Визначено, що загроза постраждати від схем плагіату є меншою, ніж на початку публічної презентації джерел GENAI, але все ще залишається суттєвою через відсутність детального, точного остаточного законодавства у сфері ШІ. Обговорювана ситуація є особливо актуальною для художнього ринку в Україні, оскільки він поки що буквально не має захисту інтелектуальної власності від ШІ-плагіату.

Ключові слова: дизайн, мистецтво XXI століття, штучний інтелект, законодавство, плагіат

Keywords: design, art of the 21st century, artificial intelligence, legislation, plagiarism

Preface. When you take a first look at the artificial intelligence (AI) from the designer's and artist's perspective in general, you can be struck with an unimaginable number of new, unlocked possibilities for creativity. The whole new world unknown before, presents you with tools like an AI image generator, which enables generating pictures, music, object design, and more based on the pure text input and also may be useful in proposing alternative visual concepts based on the artist's portfolio for his (her) future works.

However, looking deeper into the masterpiece made with AI assistance, one must give attention to the fact of external intervention in one's creative outcome. When comparing pure artists' work with a work made solely by AI and work made combined by a human as well as artificial intelligence, first arises the need to define whether the outcome can be called the "art" or is it merely a forgery

of the original work made by somebody else, widely known as the plagiarism [4]. This particular question must not avoid consideration due to the lack of realization of what exactly the human tool called AI is and how it functions.

Results. We shall begin with definitions of the terms “artificial intelligence” and “plagiarism”. (The following term-explanations are simplified for the purpose of the main topic.) AI stands for something that can learn, reason, understand, and adapt according to the state of its surroundings and usually intends to simulate or surpass human intelligence. Far more important question for our topic is the second one: how does it work? On the one side, there is the Machine Learning (ML) part, where there is a system (programming code, set of formulas) that is fed an enormous amount of data, including works of artists, in order to analyze patterns and structure received information. The second step is the information going through the Deep Learning (DL) process, where the information after ML is analyzed with Neural Networks (NN), which is the system simulating how the human brain works. The problem is that our brain can be, from time to time, unpredictable, which also applies to NN. And only after ML & DL processes are completed are you given the opportunity with Generative AI (GENAI) to create the content with its help. As you can see already at the step of DL, the system receives the artworks, which it will utilize for its later outcomes, and DL is considered, if not a black box, then to the high extent unexplainable and in the court, for instance, hard verifiable process.

The copyright law is made to encourage others for the progress, and the plagiarism is the action of using intellectual property without the owner's permission from a legal point of view [5].

Going back to the initial question of whether one's work is made completely by AI or with the human combined is a plagiarism, and knowing about the DL stage, we receive a contradiction. Because in a nutshell, AI does not produce anything new; it just recombines tons of information and publishes the result. It can be literally fed up with data of your artwork, paintings, for example, and massively produce paintings in disturbingly accurate style like yours with higher resolution at bullet speed. Because of these concerns, every AI-developing country started to publish its laws to prevent later from happening.

There are 2 major AI developers at the moment, specifically the United States of America and China, with the first one widely known for ChatGPT, Grok, Adobe Firefly, etc., and the second one for DeepSeek. Nevertheless, the USA first introduced its set of AI regulatory legislation only in 09.2023, less than 2 years ago [7]. Furthermore, it described only general careful treatment towards AI, which may be interpreted as a preventive function for some extremely violative AI users, and the exact implementation was redirected to each state separately [3]. This legislation's diversity created a big conundrum not only for AI developers but also for AI victims, who demand bringing AI plagiarists to justice. China, on the other hand, has been preparing 3-step AI legislation since 2017, followed by AI Code of Ethics in 2021 and AI Basic Security Requirements in 2024 however; they both are vague about plagiarism control as well [6]. The similar law was created in the European Union too, known as the EU AI Act, on

06.2024. In Ukraine, however, there is no state AI regulation. In 2023 there was an official negative statement from the government on AI regulation [2], and only after the EU AI Act had passed through, the Ukrainian National Association of Lawyers published the document called White Paper, which planned an AI regulation law timeline estimated to be 2 to 3 years from the EU AI Act with a notion that an EU will for this new AI law in Ukraine must be present [1].

Conclusions. Even though the public's widely known legislative AI problematics is dated as far back as 2017, it would be an exaggeration to state that its legislative debate came to the conclusion. The threat of being victimized by plagiarism schemes is less than at the beginning of the public GENAI sources presentation; still, it remains substantial due to the lack of the detailed, accurate final AI legislation. The discussed situation is especially disturbing in Ukraine for the artist's market because it has, for the time being, literally no protection of the intellectual property against AI plagiarism.

List of references:

1. Закон України «Про штучний інтелект»: він є? Юридична газета. 13.03.2023. URL: <https://jur-gazeta.com/publications/practice/informaciyne-pravo-telekomunikaciyi/-zakon--ukrayini-pro-shtuchniy-intelekt-vin-e.html> (date of access: 20.04.2025).
2. Регулювання ШІ в Україні: що вже зроблено. Національна асоціація адвокатів України. 04.10.2024. URL: <https://unba.org.ua/news/9568-regulyuvannya-shi-v-ukraini-sho-vzhe-zrobleno.html> (date of access: 20.04.2025).
3. A state-by-state guide to AI laws in the U.S. TechTarget. 04.11.2024. URL: <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/feature/A-state-by-state-guide-to-AI-laws-in-the-US#:~:text=AI%20bills%20have%20been%20introduced,AI%20models%20on%20their%20content.> (date of access: 20.04.2025).
4. AI. 'Mass theft': Thousands of artists call for AI art auction to be cancelled. The Guardian. 2025. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2025/feb/10/mass-theft-thousands-of-artists-call-for-ai-art-auction-to-be-cancelled> (date of access: 20.04.2025).
5. Plagiarism laws : punishment in different countries. Compilatio. URL: <https://www.compilatio.net/en/blog/plagiarism-laws#why> (date of access: 20.04.2025).
6. Shape of China's AI regulations and prospects: Asia Business Law Journal. 28.03.2025. URL: [https://law.asia/china-ai-regulations-legislation-compliance-future-prospects/#:~:text=China's%20AI%20regulation%20is%20built,Information%20Protection%20Law%20\(2021\)%3B](https://law.asia/china-ai-regulations-legislation-compliance-future-prospects/#:~:text=China's%20AI%20regulation%20is%20built,Information%20Protection%20Law%20(2021)%3B) (date of access: 20.04.2025).
7. US Government of AI: Ashurst. URL: <https://www.ashurst.com/en/insights/united-states-broader-ai-regulation-is-in-the-pipeline/#:~:text=Executive%20Order%20on%20the%20Safe,head%20of%20the%20Executive%20Branch> (date of access: 20.04.2025).



УДК 741 (794)

ВПЛИВ ОФОРМЛЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ НА СПРИЙНЯТТЯ ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

Габітова Аля, студентка 4 курсу, спеціальності «Дизайн»

Фаховий коледж «Універсум» Київського університету імені Бориса Грінченка, Україна, м. Київ

Науковий керівник : Гнатюк Л.Р., к. арх., доцент

Abstract. The article describes the influence of board game design on the perception of the game process. The article analyses the role of visual design in structuring information, facilitating the learning of rules, and improving player interaction. The features of the design of various genres of board games, including strategic, cooperative, card and educational, as well as the importance of minimalist and informative design are investigated. It is determined that high-quality graphic design promotes immersion in the game, increases the accessibility of the gameplay and improves communication between players. The results obtained can be used to develop more effective board games that meet the needs of different categories of players.

Keywords: board games, gameplay, visual design, information design, game design, game mechanics, strategy games, cooperative games, card games, educational games.

Ключові слова: настільні ігри, ігровий процес, візуальний дизайн, інформаційний дизайн, оформлення гри, ігрові механіки, стратегічні ігри, кооперативні ігри, карткові ігри, навчальні ігри.

Вступ. Настільні ігри є популярним видом дозвілля, що поєднує розважальну та пізнавальну функції. Однак, окрім ігрових механік, важливу роль у сприйнятті гри відіграє її оформлення. Візуальний дизайн, структура подання інформації та графічні елементи не лише створюють естетичне враження, а й впливають на легкість освоєння правил, рівень занурення у гру та загальну динаміку ігрового процесу. Дослідження цієї теми є актуальним, оскільки якісне оформлення може значно покращити досвід гравців, зробити гру доступнішою для різних вікових категорій та сприяти її популярності на ринку.

Мета дослідження: Метою даної роботи є аналіз впливу інформаційного дизайну на ігровий досвід у різних жанрах настільних ігор. Дослідження спрямоване на виявлення ключових принципів та методів, які забезпечують ефективне візуальне представлення ігрової інформації, сприяючи залученню та задоволенню гравців.

Предмет дослідження: Предметом дослідження є інформаційний дизайн настільних ігор, його роль у формуванні ігрового досвіду.

Методи дослідження: У роботі використовуються методи аналізу та синтезу, порівняльного аналізу, а також систематизація та узагальнення даних з наукових джерел та практичних прикладів.

Результати дослідження. Результати статті [1] показують, що рівень складності та захопливості гри не є простою функцією набору використуваних механік, а скоріше взаємодія, яка існує між механіками, і характер їх конкретної реалізації є критичними факторами, що визначають ігровий досвід від настільної гри. Наприклад, стратегічні настільні ігри часто використовують стилістику відеоігор для розробки ігрового поля та карток. Саме цей прийом і підвищує інтерактивність та полегшує розуміння ігрового процесу для гравця. Також важливим аспектом є інформаційний дизайн. Стратегічні ігри здебільшого мають складні правила та багато інформації, яку потрібно запам'ятовувати, тому дизайнер має думати про те, щоб такий об'єм тексту легко сприймався гравцями. Для вирішення цього питання більшість ігор-стратегій мають коротке пояснення правил та сюжету через ілюстративні рішення на зворотній стороні пакування або як додаток до основного листу з описом гри.

З усіх настільних ігор найбільша увага до інформаційного дизайну приділяється саме в навчальних іграх, оскільки такі ігри повинні бути не лише захоплюючими, але й ефективними засобами передачі знань. Оформлення має забезпечувати логічну структуру подачі матеріалу та чітке розділення рівнів складності [2]. Функціональність оформлення проявляється через легкість сприйняття інформації, інтуїтивно зрозумілі позначки та швидкий доступ до довідкових матеріалів.

В настільних головоломках інформаційний дизайн не має такого великого значення, найважливіше в таких іграх продумати оформлення компонентів так, щоб вони балансували між складністю самої задачі та зрозумілістю правил. Наприклад, для механічних головоломок, таких як кубик Рубика чи головоломка «Змійка», характерний дизайн з чіткими геометричними формами та контрастними кольорами, що допомагає гравцю краще розуміти принципи трансформації елементів.

Для розробки абстрактних стратегічних ігор обирають мінімалістичне оформлення, яке, за думкою авторів книги [3], позитивно впливає на сприйняття гравцем ігрового процесу. Таке графічне рішення спрямоване на максимальну концентрацію уваги гравця на стратегічних маневрах та логічних взаємозв'язках. Чіткі геометричні форми, контрастні кольори та прості графічні елементи створюють середовище, де кожен компонент миттєво сприймається та аналізується. Така простота форми не означає спрощення змісту, а навпаки дозволяє розкрити складність стратегічних механік без зайвих перешкод. Важливою перевагою мінімалістичного дизайну є його здатність робити гру більш доступною. Прості, інтуїтивно зрозумілі графічні рішення дозволяють швидко опановувати правила, незалежно від віку чи культурного досвіду гравців.

В кооперативних та рольових іграх важлива чітка візуальна система для відображення характеристик, ресурсів та спеціальних можливостей. Дизайн компонентів має забезпечувати швидкий доступ до потрібної інформації, оскільки в кооперативних іграх важлива злагоджена робота всієї команди, а в рольових потрібно враховувати всі здібності свого персонажа під час партії. Систематизація інформації рольових настільних ігор через графічні елементи, кольорові блоки та інтуїтивні піктограми допомагає гравцям швидко орієнтуватися в складних ігрових механіках без постійного звернення до правил.

Найважливішою задачею в розробці карткових настільних ігор є читабельність елементів з різних боків, бо розважальна категорія цього жанру зазвичай використовується для великої компанії, де кожен гравець має бачити що відбувається під час ігрового процесу. В карткових іграх як «Манчкін» використовується контрастне виділення типів карт різними кольорами та однотипними графічними елементами, що полегшує їх ідентифікацію.

Висновки. Оформлення настільних ігор відіграє важливу роль у формуванні ігрового досвіду, впливаючи на сприйняття механік, легкість освоєння правил та рівень залученості гравців. Використання візуальних елементів, таких як піктограми, кольорове виділення та ілюстрації, допомагає структурувати інформацію та зробити гру доступнішою. Залежно від жанру, дизайн може виконувати різні функції: у стратегічних іграх він сприяє кращій орієнтації в складних механіках, у кооперативних – покращує командну взаємодію, а в освітніх – допомагає засвоювати матеріал. Мінімалістичний підхід у графічному оформленні дозволяє зосередитися на ігровому процесі, тоді як деталізований інформаційний дизайн сприяє швидкому розумінню правил. Продумане оформлення настільних ігор не лише підвищує їхню естетичну привабливість, а й впливає на якість ігрового процесу, що робить його більш захопливим та доступним для різних категорій гравців.

Список використаних джерел:

1. Dilini Samarasinghe, Michael Barlow, Erandi Lakshika, Timothy Lynar, Nour Moustafa, Thomas Townsend A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics, University of New South Wales, Canberra, Australia, 2021. 17 с.
2. Mary Flanagan «Critical Play: Radical Game Design», (пункт «Learning Through Play»), London, The MIT Press, 2009. 362 с.
3. Salen, K., & Zimmerman, E. «Rules of Play: Game Design Fundamentals», (розділи «Game Worlds and the Experience of Play», «The Role of Aesthetics in Game Design»), London, The MIT Press, 2003. 688 с.



УДК: 378.147:7.05(520)

ДОСВІД НАВЧАННЯ НА СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ДИЗАЙН» В ЯПОНЬСЬКОМУ УНІВЕРСИТЕТІ

Грецька Марина, студентка магістратури Університету Цукуба

м. Цукуба, Японія, hretskam@gmail.com

Науковий керівник – професор Ямада Кіота

Abstract. The educational systems of Japan and Ukraine have both common features and significant differences. In Japan, the structure of higher education is organized taking into account cultural and economic characteristics, such as the beginning of the academic year in April. The system of financing educational institutions clearly divides universities into national, prefectural and private, with an emphasis on supporting students through grants, scholarships and a motivation system that promotes successful learning.

Keywords: education, design, Japan, learning

Ключові слова: освіта, дизайн, Японія, навчання

Вступ. Досвід здобуття освіти є унікальним для кожної людини. В процесі студент здобуває знання, які будуть супроводжувати його в подальшому житті. Це не тільки конкретні вміння та навички, але також світогляд, який передбачає певні цінності. У сучасному світі, який змінюється з вражаючою швидкістю не легко знайти свій вектор руху. Глобалізація спричиняє певні проблеми, але також вона має і свої переваги. Одною з них є нові можливості для молоді. Через глобалізацію міжнародне навчання стало доступним для великої кількості студентів різних країн світу. І досвід кожного з них є по-своєму унікальним.

Темою дослідження було обрано особистий досвід навчання у японському університеті. Метою даної доповіді є поділитись практичним досвідом навчання у іншій країні та розкрити особливості освітнього процесу, методи викладання, а також культурні особливості японського університету, щоб поінформувати про нові можливості та показати колегам альтернативні підходи у вивченні дизайну.

Результати досліджень. Структура навчання в Японії має низку відмінностей від української освітньої системи. Як і в Україні, японські університети пропонують чотирирічні програми бакалаврату. Після закінчення навчання на бакалавраті, можна продовжити вчитися в магістратурі (2 роки), а після — в докторантурі (3 роки). Проте семестр в Японії починається з квітня, на відміну від українських вишів. На це вплинула низка культурних особливостей. По-перше, на квітень припадає цвітіння сакури, що здавна символізувало для японців початок

нового життєвого циклу, або початок чогось нового — в тому числі навчального семестру. До того ж, новий фінансовий рік в Японії також починається з 1 квітня. Таким чином, японці з одного боку слідують своїм традиціям, а з іншого боку така система зручна для того, щоб розподілити бюджетні кошти, працевлаштувати студентів.

Усі університети в Японії поділяються на три різновиди за фінансуванням: національні, префектурні та приватні. Як і в Україні університет, який має статус національного вважається найпрестижнішим, а також він фінансується за рахунок держави. Відповідно префектурний фінансується місцевими органами влади. Варто зазначити, що в Японії переважна більшість університетів приватні. Університет Цукуба належить до провідних навчальних закладів Японії, тобто має статус національного. Його перевагами є те, що студентам та викладачам доступні державні гранти, широко впроваджуються обмінні програми та міжнародна співпраця, а також плата за навчання є помітно нижчою, ніж у приватних вишах. Важливо зазначити, що як і в Україні, тут також існує навчання на бюджетній основі, а також спеціальні стипендії для іноземців — зокрема тут діє програма для українців. В Україні нерідко студенти, які навчаються за кошти фізичних осіб з часом демонструють халатне ставлення до навчання і до них помилково застосовують жорсткі дії — погрози про виключення з університету, чи навіть виключення. У Японії ж діють різні заохочення. Зокрема, якщо студент проявляє успіхи в навчанні, його звільняють від оплати, або університет її частково покриває. Таким чином, у людей, які навчаються за кошти фізичних осіб з'являється мотивація вчитись краще.

Для того, щоб успішно завершити навчальний семестр японському студенту потрібно набрати необхідну кількість кредитів. Кредит (з англ. - credit) — одиниця, яка вимірює навантаження студента. Один кредит — це 45 годин навчальної діяльності студента. Сюди включені усі види діяльності, включаючи не тільки лекції, семінари, лабораторні, але також і самостійну роботу.

В Університеті Цукуба також працює система кредитів. Загальноосвітні курси (предмети) налічують приблизно 28 кредитів. Це курси, які вивчають студенти різних спеціальностей, вони формують світогляд та розуміння таких загальних міждисциплінарних предметів, як філософія, історія, право та ін. Основні курси спеціальності — лекційні заняття, які допомагають покращити розуміння теорії. У дизайнерів це — кольорознавство, композиція, історія мистецтва. Основні курси налічують близько 33 кредитів. І звісно, основні практичні курси спеціальності, що включають роботу над проектами, майстер-класи — все що дозволяє студенту продемонструвати набуті знання. Практичні заняття налічують близько 27 кредитів. Існують також вибіркові курси — практика, яку починають впроваджувати і в Україні. Вони мають не багато кредитів, або не мають їх взагалі, але на них студент може випробувати себе на курсі інших факультетів, навіть спробувати новий спорт. Нарешті,

дипломний проект містить 4-6 кредитів. Як і в Україні студент повинен вирішити певну практичну задачу та продемонструвати знання, які він набув впродовж навчання.

В Цукубському університеті представлені такі спеціалізації для дизайнерів: архітектурний дизайн, дизайн середовища, інформаційний дизайн. Зіставляючи навчання в КНУБА на дизайні інтер'єру та вивчення архітектурного дизайну в Японії, виокремлюються плюси та мінуси обох програм. Особливістю навчання в Україні була велика кількість курсів, які допомагали опанувати практичні навички в кресленні, проте в результаті ці навички не мають ніякого практичного застосування, оскільки корисна інформація супроводжується зайвими деталями з галузі будівництва. Зокрема, такі предмети, як Будівельна механіка, Конструкції, Обладнання. Ці дисципліни викладали здебільшого не дизайнери, що ускладнювало комунікацію між викладачами та студентами. Натомість предметів де розповідали безпосередньо про дизайн майже не було. Тому складалось враження, що викладачі викладають те, чого самі не знають. У Цукубі навпаки акцент ставиться на вирішення реальних задач, включно з обмірами інтер'єрів і викладають ці предмети люди з дизайнерською освітою. З іншого боку, японські студенти мають дуже приблизні уявлення про креслення. А викладачі не загострюють увагу на технічних недоліках робіт, проте самі демонструють ці знання.

Висновки. Освітні системи Японії та України мають як спільні риси, так і суттєві відмінності. В Японії структура вищої освіти організована з урахуванням культурних та економічних особливостей, таких як початок навчального року в квітні. Система фінансування закладів освіти чітко поділяє університети на національні, префектурні та приватні, з акцентом на підтримку студентів через гранти, стипендії та систему мотивації, що сприяє успішному навчанню.

Університет Цукуба демонструє ефективний підхід до освіти: кредитна система, практична орієнтованість навчальних курсів, міждисциплінарність та активна міжнародна співпраця. На відміну від української системи, де часто викладачі не мають профільної дизайнерської освіти, у Японії велика увага приділяється професійності викладачів та актуальності навчального контенту.

Порівняння навчання на спеціальності «дизайн» у КНУБА та в Цукубському університеті виявляє переваги японського підходу — орієнтацію на реальні завдання, індивідуальну роботу, зменшення надмірного теоретизування, що дає змогу студентам краще адаптуватися до професійної діяльності після закінчення навчання.



УДК 725.822

СИСТЕМИ ВІЗУАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ ЯК СКЛАДОВА АРХІТЕКТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ТЕАТРАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

Корнієць Софія, студент 3 курсу, кафедра КТДІГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
8002071@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – Красножон Т.Ю, Ph.D.

Abstract. The study is devoted to the design of visual information systems in theater buildings as an element of architectural identity and a means of increasing the convenience of using space. Modern approaches to navigation, principles of universal design, inclusivity and digital integration are analyzed. Examples of domestic and foreign practices are highlighted, an adapted multi-level model of the navigation system for the Ukrainian context is proposed. Its effectiveness and economic feasibility are assessed, and the importance of integrating navigation elements at the stage of conceptual design of the theater environment is emphasized.

Keywords: visual information systems, navigation, theater, interactive technologies, inclusivity.

Ключові слова: системи візуальної інформації, навігація, театр, інтерактивні технології, інклюзивність.

Вступ. У сучасних громадських інтер'єрах зростає роль систем візуальної комунікації як засобу орієнтації, навігації та формування цілісного користувацького досвіду. Особливого значення це набуває в театральних будівлях, де поєднуються функції просторової логістики, емоційного впливу та символічної репрезентації закладу культури. Складна зональна організація театрів — від парадного входу до службових проходів — вимагає чіткої та інтуїтивно зрозумілої навігації. Нерівномірне навантаження на простір та різноманітний контингент відвідувачів створюють додаткові виклики тому система візуальної інформації повинна не лише виконувати функцію орієнтації, а й підтримувати атмосферу театального простору, враховуючи його архітектурні, культурні та комунікативні особливості

Результати досліджень. Аналіз наукових досліджень засвідчує трансформацію уявлень про візуальну навігацію — від базових, утилітарних систем позначення до комплексних багаторівневих інформаційних середовищ, які об'єднують візуальні, аудіо- та цифрові канали комуні-

кації [2]. Цей розвиток пов'язаний із підвищенням значущості користувачького досвіду як критерію якості простору та зростанням запиту на інклюзивність у проектуванні публічних середовищ. Сучасні підходи базуються на принципах універсального дизайну, що включають чітку структуру інформаційних потоків, достатній контраст кольорів і шрифтів, багатомовність, адаптивність до змінних умов освітлення та врахування потреб усіх груп користувачів. У цьому контексті театральний простір, на відміну від інших громадських будівель, потребує навігаційної системи, яка одночасно виконує інформативну, емоційно-знакову та естетичну функції.

Світовий досвід демонструє різноманіття ефективних рішень: від використання контрастних піктограм і лаконічних шрифтів у скандинавських країнах до цифрових мап із AR-інтерфейсом у США та Японії [1]. У Франції поєднуються історичні стилізації з сучасними світловими носіями; у Великій Британії — мобільні модульні системи, які адаптуються до змін в експозиціях [3]. Вивчення таких рішень дозволило здійснити їх критичну адаптацію до локального українського контексту, враховуючи обмежені ресурси, специфіку архітектурної спадщини та візуальну ідентичність вітчизняних театрів.

У ряді українських театрів вже інтегровані елементи сучасної навігації: у Львівському національному театрі опери та балету було впроваджено графічну систему орієнтації для іноземних гостей; у Театрі на Подолі (м. Київ) архітектурно-дизайнерське рішення містить мінімалістичні навігаційні елементи, узгоджені зі стилем інтер'єру. Однак системність та цифрова інтеграція реалізовані частково, що свідчить про потребу в розробці уніфікованих підходів для театральних закладів України.

Запропонована система візуальної інформації для театального простору передбачає багаторівневу структуру, що включає кольорове зонування функціональних груп, цифрові панелі з динамічним репертуаром, інтерактивні карти, мобільні застосунки з геолокацією, а також AR-компоненти для ознайомлення з історією та архітектурою будівлі. Для забезпечення інклюзивного середовища передбачено шрифти Брайля, тактильні покажчики, аудіоописи, субтитрування контенту. Попереднє тестування цієї системи у середовищі 3D-моделі з імітацією поведінки користувача дало позитивні результати щодо зниження когнітивного навантаження, пришвидшення орієнтації та підвищення суб'єктивного відчуття комфортності простору.

Економічна доцільність таких рішень підтверджується порівняльним аналізом, що вказує на високий потенціал комбінованих модульних систем, що поєднують друковані, світлові та цифрові носії. Можливість багаторазового оновлення контенту без заміни носіїв, збереження гнучкості при зміні репертуару або зонування простору забезпечують довгострокову ефективність і економічну перевагу.

Інтеграція навігаційних систем у театри має забезпечити доступність та зручність для всіх відвідувачів, враховуючи локальні особливості, ар-

хітектурні характеристики та бюджетні обмеження. Важливо інтегрувати навігаційні елементи вже на етапі концептуального проєктування чи реконструкції театру, щоб забезпечити органічну взаємодію з архітектурними рішеннями. Принципи універсального дизайну повинні стати основою графічних елементів навігації, що забезпечить доступність для всіх груп користувачів.

У випадку історичних театрів важливо застосовувати мобільні, безконтактні або проєкційні рішення, що зберігають автентичність архітектури. Оцінка ефективності таких систем має включати тестування за участю представників різних груп користувачів, що дозволить оцінити зручність, доступність і відповідність потребам відвідувачів.

ефективне проєктування систем візуальної інформації в театральному середовищі вимагає комплексного підходу, який поєднує архітектурні, інформаційні, інклюзивні та цифрові технології. Врахування соціокультурних, технічних і локальних особливостей є важливим для створення навігаційних рішень.

Висновки. Ефективне проєктування систем візуальної інформації в театральному середовищі вимагає міждисциплінарного підходу, що поєднує архітектуру, інформаційний дизайн, інклюзивність та цифрові технології. Врахування соціокультурних, технічних і локальних особливостей дозволяє створювати навігаційні рішення, що підсилюють культурну ідентичність театральних будівель. Запропоновані рішення можуть стати основою для інтегрованої навігаційної політики в культурно-видовищних закладах України, що забезпечить ефективність і доступність для всіх користувачів.

Список використаних джерел:

1. Communication between Cultures URL: <https://www.scirp.org/reference/referecespapers?referenceid=1290400> (дата звернення: 11.04.2025).
2. Communication Design. URL: <https://teddykw2.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/07/communication-design-principles-methods-and-practice.pdf> (дата звернення: 11.04.2025).
3. Візуальна комунікація як ефективний інструмент взаємодії з користувачами у просторі URL: https://www.researchgate.net/publication/377204691_Vizualna_komunikacia_ak_efektivnij_instrument_vzaemodii_z_koristuvacami_u_prostori (дата звернення: 11.04.2025).



УДК 725.5

АРХІТЕКТУРНІ СТРАТЕГІЇ ПІДТРИМКИ ПАЦІЄНТІВ З ГЕНЕРАЛІЗОВАНИМ ТРИВОЖНИМ РОЗЛАДОМ У МЕДИЧНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНИХ ЦЕНТРАХ ПОЛІТРАВМИ

Красножон Тетяна, Ph.D, старший викладач кафедри КТДіГ ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ, tetiana.krasnozhon@npp.kai.edu.ua

Чернявський Володимир, доктор архітектури, професор, професор кафедри КТДіГ ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ, volodymyr.cherniavskiy@npp.kai.edu.ua

Abstract. The study examines the role of the architectural and spatial environment of medical rehabilitation centers for polytrauma in reducing anxiety in patients with generalized anxiety disorder. The peculiarities of the needs of different social groups, including women, military personnel, and young people who have suffered physical and psycho-emotional trauma, are analyzed. The importance of implementing sensory and biophilic design, inclusive solutions, and advanced navigation and interactive systems to create an adaptive, safe, and therapeutic environment is demonstrated.

Keywords: architectural and spatial environment; generalized anxiety disorder; medical and rehabilitation centers of polytrauma; psycho-emotional rehabilitation; sensory and inclusive design.

Ключові слова: внутрішнє архітектурно-просторове середовище; генералізований тривожний розлад; медично-реабілітаційні центри політравми; психоемоційна реабілітація; сенсорний та інклюзивний дизайн.

Вступ. Генералізований тривожний розлад (ГТР) належить до категорії хронічних психічних захворювань з тривалим перебігом, що характеризується дифузним, постійним відчуттям тривоги, яке не обмежується конкретною ситуацією або об'єктом, а супроводжується соматичними проявами, когнітивною напругою, порушенням сну та зниженням якості життя [1,3]. Особливої актуальності наведена проблематика набуває у контексті внутрішнього середовища медично-реабілітаційних центрів політравми, в котрому пацієнти з тяжкими фізичними ушкодженнями переживають комплексне психоемоційне навантаження [2].

З огляду на зростання випадків ГТР серед військовослужбовців та цивільних осіб, які пережили травматичний досвід, важливо враху-

вати архітектурно-просторове середовище як один з провідних факторів впливу на моральне відновлення пацієнтів, оскільки архітектура спроможна підтримувати психоемоційну стабільність пацієнтів або, навпаки, дестабілізувати емоційний стан.

Результати досліджень доводять, що внутрішнє архітектурно-просторове середовище істотно впливає на стабілізацію психоемоційного стану пацієнтів з ГТР. Ключові фактори, що сприяють зниженню загального рівню тривожності, включають: контроль за зоровим сприйняттям простору, оптимізацію сенсорного навантаження, забезпечення доступу до природного освітлення, правильний вибір кольорової гами, зниження рівня шуму та можливість контролю над навколишнім середовищем.

У медично-реабілітаційних центрах політравми пацієнти з ГТР переживають додаткові труднощі, пов'язані з обмеженнями фізичної мобільності та залежністю від сторонньої допомоги. Тому, архітектурно-просторова організація повинна сприяти забезпеченню безпеки, автономії та орієнтації у просторі. Впровадження новітніх технологій, зокрема інтерактивних систем навігації та сенсорних рішень, дозволяє адаптувати середовище до індивідуальних потреб пацієнтів, знижуючи сенсорне перевантаження і підвищуючи відчуття контролю над оточенням.

Індивідуальні потреби різних груп пацієнтів з ГТР вимагають специфічних архітектурних рішень. До першої групи можливо віднести жінок, які пережили насильство або сексуальну агресію під час військових конфліктів. Тому, важливо створити середовище, що забезпечує максимальний рівень безпеки та приватності: ізольовані зони для відпочинку, нейтральне оформлення інтер'єрів, використання м'яких кольорів і текстур, а також технології контролю доступу, що гарантують безпеку, сприяють зниженню рівня стресу.

Друга група — військовослужбовці, які отримали тяжкі травми, що у більшості випадків призводять до втрати функцій кінцівок. Враховуючи фізичні обмеження, архітектурне середовище повинно сприяти підтримці фізичної автономії. Просторова організація повинна включати широкі коридори, пандуси, ліфти та інтерактивні орієнтири, що дозволяють підтримувати рухову незалежність і зменшують відчуття обмеженості. Використання сучасних технологій, таких як сенсорні підлогові маркери та голосові підказки, може значно покращити орієнтацію пацієнтів і знизити тривожність, пов'язану з обмеженістю рухів. Крім того, варто забезпечити простір, який дає пацієнтам змогу адаптувати своє оточення відповідно до особистих потреб.

Третя група — підлітки та молоді люди, які пережили серйозні фізичні та психоемоційні зміни. Для цієї категорії внутрішнє архітектурно-просторове середовище повинно не лише заспокоювати, але й сприяти розвитку мотивації, соціальної адаптації та самоідентифікації. Використання адаптивних просторів, де пацієнти можуть взаємодіяти

з однолітками або наставниками, є важливим фактором у реабілітаційному процесі. Додавання інноваційних технологій, таких як віртуальна реальність для тренувань соціальних навичок або інтерактивні панелі для самовираження, сприятиме соціалізації та, як наслідок, активізації реабілітаційного процесу.

Особливу увагу слід приділити використанню принципів сенсорного дизайну, таких як біофільний дизайн, використання природних матеріалів, м'яке освітлення та нейтральна кольорова гама, що дозволяють знизити психоемоційну напругу. Важливим є також проектування зручних і доступних шляхів для навігації, що відповідають потребам пацієнтів з когнітивними порушеннями, і включають піктограми, шрифти та тактильні маркери для орієнтації в просторі.

Таким чином, організація внутрішнього середовища медично-реабілітаційних центрів політравми повинна бути спрямована на інтеграцію психоемоційної підтримки, враховувати індивідуальні потреби, як невід'ємної складової реабілітаційного процесу, створюючи середовище, яке знижує рівень тривожності і підтримує відновлення фізичного та психічного стану пацієнтів. Впровадження інтуїтивно зрозумілих систем орієнтації, оптимізація сенсорного середовища та забезпечення можливості контролю над навколишнім оточенням є ключовими напрямками в проектуванні таких закладів для підтримки фізичного та психоемоційного відновлення.

Висновки. Архітектурно-просторова організація медично-реабілітаційних центрів політравми має потенціал значно знизити рівень тривожності у пацієнтів з ГТР через створення гнучких, інклюзивних внутрішніх середовищ, що відповідають специфічним потребам різних категорій пацієнтів. Важливим напрямком є розробка сенсорних та інтерактивних рішень, які сприятимуть зручній навігації та мінімізуватимуть сенсорне перевантаження. Майбутні дослідження повинні зосереджуватись на інтеграції біофільного дизайну, адаптивних акустичних систем та інтуїтивно зрозумілих навігаційних елементів, що забезпечать емоційну безпеку і підтримають психоемоційне відновлення пацієнтів.

Список використаних джерел:

1. Савченко О. І. Генералізований тривожний розлад: поступ у психотерапії. – Київ : Медкнига, 2020. – 176 с.
2. Chrysikou E. Architecture for Psychiatric Environments and Therapeutic Spaces. – 1st ed. – Amsterdam : IOS Press, 2014. – 198 p. – ISBN 978-1-61499-459-6.
3. Mishra A. K., Varma A. R. A Comprehensive Review of the Generalized Anxiety Disorder // Cureus. – 2023. – Vol. 15, No. 9. – Published: Sep 28. – DOI: 10.7759/cureus.46149.



УДК 681.5:728(043.2)

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕГРОВАНИХ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ У СУЧАСНОМУ ЖИТЛОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Мельник Марина, магістрантка 1 курсу, кафедра КТБ,
6872283@stud.kai.edu.ua,

Авдєєва Наталія, к.арх., доцент, кафедра АПП ДНП Державний університет
«Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ, natalia.avdieieva@npp.kai.edu.ua

Abstract. The development of the Internet of Things and automated systems has opened a new era in home improvement - the era of smart homes. They improve the quality of life by simplifying everyday activities. This article describes the main components of a smart homes, including sensors, controllers, actuators, and communication protocols used for control. In particular, popular applications of smart technologies, such as lighting automation, climate control, security, multimedia systems, and smart appliances, are discussed. The essence and basic principles of building smart homes are considered. It describes how various intelligent systems are integrated into the living space and how to manage them.

Keywords: automation, Internet of Things, newest technologies, «smart house».

Ключові слова: автоматизація, Інтернет речей, новітні технології, «розумний будинок».

Вступ. У сучасному світі стрімкий розвиток технологій впливає на всі сфери життя, включаючи архітектуру та будівництво. Одним із ключових напрямів цієї трансформації є концепція розумного будинку, яка об'єднує інноваційні технології для автоматизації, енергоефективності та підвищення комфорту мешканців. Все більше і більше з'являється гаджетів, які націлені покращити та облегшити буденне життя. Із розвитком технологій керування власним будинком також стає простішим й комфортнішим, оскільки смарт-техніка тепер здатна самостійно та без участі людини контролювати усі процеси, що відбуваються всередині приміщення. Такі будинки з використанням великої кількості розумної техніки називаються «розумними».

Результати досліджень. Розумний будинок – це система автоматизації, яка забезпечує раціональне використання енергії, безпеку та маніпулювання побутовими пристроями через єдину мережу, котра поєднує технології штучного інтелекту та Інтернету речей. Дім, де практично кожен аспект можна регулювати цифровим способом – є сучасним житловим середовищем.

Дверний дзвінок, освітлення, опалення, водопостачання і навіть положення штор піддаються дистанційному управлінню із залученням автоматизованих рішень. Можна виділити чотири основні компоненти системи, а саме: сенсори та датчики – визначають температуру, вологість, рух, освітлення; контролери – отримують дані від сенсорів і передають команди пристроям; актуатори (виконавчі пристрої) – виконують команди (вмикають світло, регулюють температуру); комунікаційні протоколи – забезпечують зв'язок між пристроями (Wi-Fi, Bluetooth) [5].

Автоматизація освітлення є найпопулярнішою сферою застосувань розумних технологій. Розумне освітлення передбачає автоматичне регулювання яскравості та кольору світла. Керується голосовими командами, мобільним додатком або таймерами. Дію системи можна поширити як на встановлені всередині будинку освітлювальні прилади, так і на ті, що знаходяться зовні [3]. Особливостями проектування освітлювальних інтегрованих інтелектуальних систем управління у сучасному житловому середовищі є: визначення зон та типів приладів, які будуть використовуватися; обрання відповідної системи керування – дротової, що передбачає використання провідних з'єднань між освітлювальними приладами, контролерами та пристроями управління, або бездротової, що не вимагає фізичної проводки та використовує бездротові технології для передачі сигналу між пристроями керування.

Іншою системою є клімат-контроль для дому, що дозволяє задавати параметри для температури повітря, його вологості, вмісту в ньому вуглекислого газу, а також градуси гарячої води у крані. Контроль температурних змін на ззовні активує автоматичні реакції пристроїв на ці зміни, що відчувається у приміщенні коли кімнатна температура завжди стабільна. Для технічної роботи пристроїв потрібні автоматизовані системи та мікропроцесори. Вентиляцію також може бути реалізовано за допомогою датчиків з клапанами, які з'єднуються на гнучких повітропроводах, що забезпечує автоматичне вільне надходження свіжого повітря [1]. Цей механізм працює так, що клапан з регульованим потоком повітря подає потік туди, де є людина, у разі якщо приріст вуглекислого газу відсутній — клапан закривається. Таким чином система постійно працює на мінімальних оборотах, використовуючи електроенергію лише при необхідності, тобто заощаджуючи її.

Безпека облаштування розумного будинку посідає особливо важливе місце у загальній системі функціонування. Вона відповідає за безпосередню безпеку об'єкта, а також за інженерні комунікації. Комплекс за допомогою сигналізації сповіщає власників про незаконне проникнення на територію, витік води або газу, неавторизоване відкриття вікон або дверей [2]. Всі точки доступу житлової зони можуть оснащуватися спеціальними зчитувачами пристроями, які реагують на відповідні ідентифікатори (наприклад брелки). Крім того, система уміє контролювати, до прикладу, ролети на вікнах – закривати/відкривати їх за розкладом.

До загальної системи безпеки можна й підключити камери нагляду. Перегляд відеозапису можливий з будь-якого гаджета. Датчики диму, вогню, витoku води, газу також відносяться до системи безпеки. У разі надзвичайної ситуації вентилі автоматично перекриваються, а подача води чи газу зупиняється, тобто створюючи безпечні умови.

Мультимедійна система розподілу аудіо-сигналів в оселях дає змогу організувати окреме й різне фонове озвучення для кожної кімнати. Керування цією системою та відтворення музичних файлів можливо через встановлення на мобільний телефон додатку, або за допомогою інтегрованих сенсорних екранів чи кнопочкових панелей управління, змонтованих на стінах. Система мультимедіа охоплює розумні телевізори, аудіосистеми та динаміки, плеєри, колонки та інші пристрої для відтворення аудіо- й відеоконтенту [4]. Монтаж обладнання відбувається через прокладання кабелів для дротових з'єднань (за потреби), встановлення акустичних систем, розміщення основного керуючого пристрою.

Смарт-побутова техніка являє собою сучасний вид техніки, оснащений інтелектуальним алгоритмом, що здатний автоматично працювати за заздалегідь розробленою програмою або за командами споживача. Таке обладнання призначене для створення комфорту і максимального полегшення домашніх робіт із мінімізацією людської участі. Система може автоматично керувати побутовими приладами, такими як пральні машини, кавоварки, холодильники та пилососи, оптимізуючи їх роботу за розкладом або в режимі реального часу.

Висновки. Концепція інтелектуальних систем управління у сучасному житті є поєднанням інноваційних технологій із екологічністю, що дозволяє підвищити комфорт, безпеку та стійкість життєвого середовища. Різного роду системи на основі Інтернету речей та штучного інтелекту допомагають мешканцям у забезпеченні ефективного управління енергоресурсами, контролю клімату, освітлення та безпеки, що, в свою чергу, сприяє оптимізації витрат і підвищенню загальної якості життя. Особливостями проектування інтегрованих інтелектуальних систем управління у сучасному житловому середовищі є те, що вони потребують ретельного проектування, щоб забезпечувати безперебійний обмін даними задля ефективного управління усіма системами.

Список використаних джерел:

1. Клімат контроль для будинку та квартири. Alter Air. URL: <https://alterair.ua/ventilyatsiya/microclimat-v-dome-i-kvartire/> (дата звернення: 17.04.2025).
2. Системи безпеки розумного будинку. ТОВ Експосервіс-П. URL: <https://exposervice-p.com.ua/sistemi-bezpeki-rozumnogo-budinku/> (дата звернення: 17.04.2025).
3. Система управління освітленням в Розумному домі. Smart system. URL: <https://smartsys.team/uk/our-blog/light-smarthome/> (дата звернення: 17.04.2025).

4. Управління мультимедіа пристроями за допомогою Розумного будинку. Що таке розумний будинок MiMi smart. URL: <https://www.smarthouse.ua/ua/umnyj-dom-multimedia.html> (дата звернення: 17.04.2025).
5. Що таке розумний будинок? STOREinUA. URL: <https://storeinua.com/blog/shho-take-rozumnij-budinok/> (дата звернення: 17.04.2025).



УДК 747

ВИКОРИСТАННЯ МЕТАЛІВ У ДИЗАЙНІ М'ЯКИХ МЕБЛІВ: ЕВОЛЮЦІЯ, ЕСТЕТИКА ТА ФУНКЦІОНАЛЬНІ МОЖЛИВОСТІ

Новік Ганна, старший викладач, кафедра КТДіГ
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
hanna.novik@npp.kai.edu.ua

Abstract. The work is devoted to a comprehensive study of the use of metals in the design of upholstered furniture. The historical context of the use of metal elements is considered, their constructive and aesthetic advantages are analyzed, and modern trends and prospects for the development of this direction are also studied. Particular attention is paid to the combination of metals with various upholstery materials and their impact on the overall style and functionality of furniture products.

Keywords: upholstered furniture, design, metal, aesthetics, functionality, upholstery materials.

Ключові слова: м'які меблі, дизайн, метал, естетика, функціональність, оббивні матеріали.

Вступ. Дизайн м'яких меблів постійно еволюціонує, відображаючи зміни в суспільних потребах, технологічному прогресі та естетичних уподобаннях. Однією з помітних тенденцій останніх десятиліть стало активне використання металів у різноманітних аспектах створення диванів, крісел, пуфів та інших елементів комфорту. Від суто утилітарної функції забезпечення міцності каркасу до виразного декоративного елементу, метал відіграє все більш значущу роль у формуванні зовнішнього вигляду та експлуатаційних характеристик м'яких меблів. Метою дослідження є всебічний аналіз використання металів у цій галузі, охоплюючи історичний контекст, сучасні тенденції та потенційні напрями розвитку.

Результати дослідження. Використання металу в меблевому виробництві має давню історію, проте його активне проникнення в дизайн

м'яких меблів пов'язане з розвитком промислового виробництва та появою нових технологій обробки. У XX столітті, під впливом стилів модернізму та баугаузу, металеві каркаси стали символом функціональності та лаконічності. Трубочастий метал, хромовані деталі та сталеві конструкції визначали естетику того часу, демонструючи міцність та індустріальну елегантність. Сьогоднішній дизайн успадковує ці традиції, водночас відкриваючи нові можливості для інтеграції металів у м'які меблі. Метал може використовуватися в різних елементах м'яких меблів, впливаючи на їхній дизайн:

- каркас: відкритий металевий каркас може бути ключовим елементом дизайну в стилях лофт, індастріал або мінімалізм.
- опори: металеві ніжки різних форм (тонкі, масивні, геометричні) можуть суттєво змінювати візуальне сприйняття дивана чи крісла, додаючи легкості або стабільності.
- підлокітники: Металеві підлокітники можуть бути як функціональними елементами, так і декоративними акцентами.
- декоративні вставки: Металеві елементи можуть використовуватися для оздоблення спинки, боковин або інших частин меблів, додаючи блиску та вишуканості.
- фурнітура: Металеві блискавки, гудзики або інші елементи фурнітури можуть підкреслювати стиль та функціональність виробу.

Однією з ключових переваг використання металу є його висока міцність та довговічність. Металевий каркас забезпечує надійну основу для м'яких елементів, гарантуючи стійкість та здатність витримувати значні навантаження протягом тривалого часу. Металеві елементи менш схильні до деформації та пошкоджень порівняно з деякими іншими матеріалами, що особливо важливо при інтенсивному використанні. Крім того, металеві механізми трансформації є невід'ємною частиною функціональних м'яких меблів, забезпечуючи легкість та надійність розкладання диванів, регулювання положення крісел-реклайнерів та інших трансформованих елементів. Важливо також зазначити, що використання металевого каркасу може впливати на загальну вагу виробу, що є важливим фактором при транспортуванні та експлуатації.

Окрім функціональних переваг, метал відкриває широкі можливості для створення виразного естетичного образу м'яких меблів. Застосування сталі, алюмінію та інших сплавів дозволяє створювати складні геометричні форми та підтримувати нестандартні дизайнерські рішення, які були б складно реалізувати з використанням традиційних матеріалів, таких як дерево. Різноманіття технік обробки металу дозволяє досягти різних візуальних ефектів. Полірування створює гладку блискучу поверхню, брашування надає металу матовості та текстури, фарбування (особливо порошкове) забезпечує широку палітру кольорів та стійкість покриття, хромування додає елегантності та блиску, а анодування покращує корозійну стійкість та може створювати кольорові відтінки.

Вдале комбінування в дизайні м'яких меблів таких різномірних матеріалів як метали та оббивні тканини відкриває широкі можливості для створення оригінальних та стильних предметів інтер'єру. Однією з головних особливостей поєднання металу з оббивними матеріалами є гра на контрасті. Холодність та індустріальна естетика металу може ефектно підкреслюватися теплотою та м'якістю текстилю, шкіри або велюру. Цей контраст створює візуальну динаміку та привертає увагу до деталей. Досягти гармонії між металевими елементами та оббивкою можливо через:

- колірну палітру: вибір кольорів, які доповнюють один одного або створюють цікаві колірні блоки. Наприклад, графітовий метал чудово поєднується з пастельними відтінками оббивки, а хромовані деталі елегантно виглядають з насиченими кольорами. Цікавим рішенням є використання фарбованого металу яскравих або пастельних відтінків для створення акцентів або цілісного образу.

- фактуру: контраст між холодним металом та теплими, тактильно приємними оббивними матеріалами (тканина, шкіра, велюр) створює цікаві візуальні та сенсорні відчуття.

- стильовий напрямок: металеві деталі можуть виступати як самостійні елементи дизайну, формуючи стиль меблів. Для лофту характерне поєднання грубого металу зі шкірою або щільними тканинами, тоді як для модерну – витончені металеві ніжки з гладкою оббивкою; для меблів в стилі контемпорарі – поєднання тонких металевих каркасів з лаконічною однотонною оббивкою.

Сучасні тенденції в дизайні м'яких меблів демонструють зростаючий інтерес до екологічно чистих та перероблених металів, що відповідає загальним принципам сталого розвитку. Інноваційні технології обробки металу, такі як лазерне різання та 3D-друк, відкривають нові можливості для створення складних та оригінальних форм. Спостерігається тенденція до інтеграції в конструкцію м'яких меблів металевих елементів з функціональними можливостями, такими як вбудоване освітлення або USB-порти.

Висновки. Використання металів у дизайні м'яких меблів пройшло значний шлях еволюції, відіграючи ключову роль у забезпеченні міцності та функціональності, а також стаючи важливим елементом естетичного вираження. Сучасні тенденції свідчать про подальше зростання значення металу в цій галузі, завдяки його універсальності, можливостям обробки та поєднанню з різними матеріалами. Збалансований підхід до використання металу, що враховує його вплив на вартість, вагу та екологічність, є важливим фактором для створення якісних, естетично привабливих та довговічних меблевих виробів, що відповідають вимогам сучасного споживача.

Список використаних джерел:

1. Мухіна Н. Історія меблів. Епохи та стилі. Київ: КНУКІМ, 2003. 284 с.
2. Новік Г.В. Метал як формотворчий чинник в дизайні меблів для сидіння /Гна-

тук Л. Р., Новік Г. В., Яценко Є. О. // Open Access Peer-reviewed Journal Science Review 3(10), Vol.7, March 2018/ RS Global Sp. z O.O., Scientific Educational Center, Warsaw, Poland. С.79-84

3. Стрілець В.Ф. Основні чинники формування й розвитку дизайну меблів. Art and design. 2018. №4. С. 117-128.

4. Стрілець В. Ф., Лампека М. Г., Хижинський В. В. Тенденції розвитку дизайну меблів кінця XX – початку XXI століття. Культура і сучасність : альманах. 2021. № 2. С. 123–129.



УДК 698:[72.01:721](043.2)

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ «СМАРТ СКЛА» У ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННІ БУДІВЕЛЬ

Петренко Олена, студентка 4-го курсу, Авдєєва Наталія, к. арх., доцент кафедра інноваційної архітектури та дизайну, ВСП «Інститут інноваційної освіти Київського національного університету будівництва та архітектури», м. Київ, Україна, petrenko.os@iino.in.ua, nataliia.avdieieva@iino.in.ua

Abstract. High-tech solutions in the glass industry are investigated. «Smart glass» is a unique technology that is involved in architectural and design. At the same time, intellectual technologies are introduced to reduce energy consumption and increase comfort. The use of glass with switchable transparency is becoming incredibly popular in the architectural environment and reflects the advanced trends in the development of interactive devices. It is proved that «Smart glass» is a true innovation in the world of respectable design, cutting-edge and high-tech solutions. The use of switching glass is investigated, which becomes integral to use in the design environment and reflects the advanced trends in the development of interactive devices.

Keywords: Smart glass, smart glass, innovative material, variable transparency.

Ключові слова: смарт-скло, розумне скло, інноваційний матеріал, змінна прозорість.

Вступ. Сьогодні скло з прозорістю, яка перемикається, все більше отримує популярність при архітектурному і дизайн-проєктуванні. «смарт скло» – це високотехнологічне рішення у галузі скляної промисловості. Сьогодні багато організацій впроваджують інтелектуальні технології для зменшення споживання енергії та підвищення комфорту своїх співробітників. Метою є виявлення тенденцій застосування технології «Розумне скло», аналіз систем управління та практичне впровадження

скляних конструкцій в дизайнерські планувальні рішення будівель за допомогою високотехнологічних процесів.

Результати дослідження. Як відомо, що сучасні тенденції та стрімкий технологічний прогрес в галузі будівництва та архітектури потребують від сучасних проєктувальників використання інноваційних технологій та виробів. Особливу увагу новизні почали приділяти на сучасному етапі розвитку країни. Цей процес впровадження нових знань проходить як за рахунок інновацій, нових засобів організації дизайн-проєктування, так і технологічного матеріального виробництва [1]. Треба визначити терміни, які використовують: «електрохромне скло»; «розумне скло»; «скло зі змінною прозорістю». «Розумне скло» – це матеріал, який змінює прозорість за допомогою електричної напруги, що досягається, як доводиться дослідниками, завдяки застосуванню плівки спеціального призначення або інших видів покриттів для реакції на струм [3]. Скло перетворюється з прозорого на матове – одним натисканням кнопки та може змінювати відтінок. «Розумне скло» має такі особливі характеристики як: відбивання інфрачервоного випромінювання, захист від ультрафіолетового випромінювання, створення атмосфери приватності протягом секунди, швидка кольорова зміна відтінку від синього, зеленого до сірого (Рис. 1).



Рис. 1. Колірний цикл (кольоровий - напівпрозорий - прозорий стан).

«Розумне скло», інша назва якого «смарт скло», має найбільше використання в дизайні інтер'єру. Завдяки ряду переваг «смарт скло» застосовується у різних об'єктах проєктування, для різних сфер застосування, як зовнішнього (вітрин громадських будівель та фасадів житлових будинків), так і внутрішнього (інтер'єрів приміщень громадського призначення, медичних та банківських установ, торговельних та виставкових центрів, учбових закладів, конференц-залів (Рис. 2) [2].

Підтвердженням цьому служать численні концептуальні проєкти, наприклад офісне приміщення в Маямі, штат Флорида, (Gauzy), світового лідера у сфері технологій смарт скла та зала засідань, Лондон, Великобританія (Smart-glass International), які є не лише фантастичними ідеями, а реальними проєктами, що вже зараз реалізовані.

Доведено, що «смарт скло» – це унікальна технологія, яка задіяна в архітектурному середовищі. В зв'язку зі стрімким збільшенням попиту замовників стає актуальним питання використання «розумного скла» в опорядженні приміщень для створення динамічного, багатофункціонального середовища для роботи та відпочинку.



Рис. 2. Використання «Смарт скла» у різних об'єктах проектування, для різних сфер застосування [2]

Висновки. Дослідженням виявлено, що слід враховувати тенденції використання «Розумного скла» при дизайн проектуванні будівель і споруд: вибір ультрасучасних матеріалів, які демонструють високі досягнення в сфері передових технологій та інновацій; впровадження технології «смарт скла» для автоматичного створення і оптимізації різних варіантів рішень в дизайні офісного середовища, заснованого на світлопропускних властивостях, контролю кількості світла (прозорості) і тепла, що проходить крізь скло; застосування технології розумного скла для отримання певного колористичного наповнення інтер'єру офісу, який досягається при зміні непрозорості скла; виявлення необхідних алгоритмів роботи розумного скла для формування комфортного середовища для працівників і відвідувачів, в якому можливо почувати себе як удома: усамітнення або збереження конфіденційності, підвищеною міцністю виробу, покращеною звукоізоляцією, низькою теплопровідністю;

Використання «розумного скла» і удосконалення технологій приведе до зниження витрат. Прогнозовано, що «розумне скло» найближчим часом стане доступнішим, що матиме трансформаційний вплив на архітектуру і дизайн інтер'єру.

Список використаних джерел:

1. Smart-скло: нова технологія на сторожі комфорту в будинку і офісі. OKNAVİK створює свій світ. Дніпро. URL: <https://oknavik.dp.ua/ua/smart-steklo-novaya-technologie-na-strazhe-komforta-v-dome-i-ofise/> (дата звернення: 13.04.2025).
2. Смарт скло: продукт інноваційних технологій для громад Луганщини. URL: https://i-lug.gov.ua/news/smart_sklo_produkt_innovacijnih_tehnologij_dlja_gromad_luganschini
3. Скло зі змінною прозорістю NAYADA Smart Glass. Компанія NAYADA. URL: <https://ua.nayada.ua/products/finmaterials/smart-glass/> (дата звернення: 13.04.2025).

УДК 7.05:004.942+378.147

КОМП'ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ПРОСТОРОВОГО ТА ВІЗУАЛЬНОГО МИСЛЕННЯ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ

Садова Віталіна, старший викладач кафедри КТДіГ
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м.
Київ, vitalina.sadova@npp.kai.edu.ua

Abstract. The study explores Rhino 3D as a tool for developing integrated design thinking and spatial imagination in interior design education.

Keywords: visual thinking, spatial perception, computer modeling, Rhino 3D, interior design

Ключові слова: просторове та візуальне мислення, комп'ютерне моделювання, Rhino 3D, дизайн інтер'єру

Вступ. Комп'ютерне моделювання стало ключовим інструментом в освітній підготовці дизайнерів інтер'єру, поєднуючи формоутворення, аналітичне мислення та цифрові методи представлення. Серед сучасних програмних рішень Rhino 3D виділяється універсальністю та гнучкістю, що дозволяє реалізовувати навчальні завдання, наближені до професійної практики. У центрі уваги – не лише володіння технікою, а розвиток візуального та просторового мислення як основи дизайнерської компетентності.

Завдяки поєднанню різних методів моделювання – поверхневого, об'ємного, параметричного – робота в Rhino 3D формує у студентів здатність до багаторівневої просторової уяви. Цей процес виводить їх на межу між образним, інженерним і алгоритмічним мисленням, що відповідає міждисциплінарній природі сучасного дизайну інтер'єру та узгоджується з освітніми цілями STEAM-підходу.

Результати досліджень. Аналіз навчальних практик показав, що робота з програмним середовищем Rhino 3D активізує не лише візуально-просторову уяву студентів, а й формує міждисциплінарні когнітивні зв'язки — з логічним, алгоритмічним та конструктивним мисленням. Така мультифокусна активність відповідає освітнім цілям STEAM-підходу, в межах якого дизайнер інтер'єру виступає як синтезований мислитель: аналітик, творець, інженер. Комп'ютерне моделювання в цьому контексті сприяє формуванню інтегрованого дизайнерського мислення, що включає побудову, модифікацію, тестування та концептуалізацію просторових структур.

Порівняльний аналіз програмного забезпечення показує, що Rhino 3D вирізняється високим ступенем інтеграції різних підходів до моделювання (NURBS, SubD, полігональне, параметричне моделювання) в єдиному середовищі. На відміну від SketchUp, який потребує сторонніх плагінів для розширення базових можливостей, або Archicad, що має обмеження у створенні складних м'яких форм, Rhino забезпечує цілісний підхід до формоутворення. Blender і 3ds Max, хоча й потужні у візуалізації та моделюванні, не мають акценту на точність та архітектурну документацію. Rhino, у свою чергу, поєднує точну побудову, гнучке редагування, можливість експорту в креслярські середовища та вбудовані інструменти створення креслень як на основі 3D-моделі, так і в 2D-площині без побудови моделі. Можливість вільного формоутворення без обмежень класичних CAD-середовищ відкриває ширші горизонти для експерименту та художнього висловлення, зберігаючи при цьому конструктивну логіку і точність. Це робить його надзвичайно ефективним у контексті навчальних задач з дизайну інтер'єру, де важливо поєднувати уяву, аналітику і технічну грамотність. А також дає змогу не лише навчати технічним навичкам, а й формувати у студентів відчуття логіки цифрової побудови, що важливо для подальшого професійного застосування.

Програма виявила високу ефективність при виконанні навчальних завдань з таких дисциплін, як безпосередньо комп'ютерне моделювання (для створення 2D-креслень та 3D-об'єктів, візуалізації різних стилів), композиція (в частині об'ємно-просторової композиції), проєктна графіка, формоутворення, промисловий дизайн, проєктування та макетування, дизайн інтер'єру, дизайн середовища. Робота з базовими тілами, об'ємами, осями, ізолініями та перерізами у середовищі Rhino дозволяє перенести традиційні принципи побудови у цифрову площину, візуально відтворюючи логіку аналітичного рисунка.

Особливої актуальності набуває можливість працювати з м'якими, органічними формами, що властиві нелінійній архітектурі, футуристичним і біонічним стилістикам сучасного інтер'єру. Студенти можуть не лише моделювати такі об'єкти, але й аналізувати їхнє формоутворення, використовуючи набір інструментів редагування Rhino, що сприяє розвитку абстрактного мислення і розуміння концепцій форми.

Rhino 3D дозволяє студентам переходити від базових дій (побудови примітивів, з'єднання поверхонь, трансформацій) до більш складних операцій з формою: створення NURBS-кривих, формування ізоліній, логіка побудови оболонок, топологічні перетворення, параметризація, що надає процесу моделювання якостей дослідження та візуального аналізу. Завдяки роботі з кривими, перерізами, осьовими лініями, студенти починають краще розуміти природу форми та закономірності її побудови. Це дозволяє налагодити зв'язок між ручним проєктуванням, ескізним мисленням і цифровим середовищем.

Такий підхід допомагає не лише формувати навички моделювання, а й сприяє розвитку здатності «читати» форму: аналізувати її конструктивну побудову, послідовність трансформацій, етапи зростання складності. У процесі навчання студенти використовують інструменти Rhino для реконструкції просторових форм на основі зображень реальних архітектурних і дизайнерських об'єктів, аналізуючи структуру форми через візуальне моделювання, що є складовою дослідження засобами проектної графіки.

Практичні результати впровадження навчального модуля підтвердили підвищення точності побудови складних форм, зростання здатності до компонентного аналізу, усвідомленого використання цифрових інструментів. Робота з кейсами реальних об'єктів архітектури й дизайну інтер'єру дозволила студентам навчитися аналізувати об'єкти за допомогою методів візуального мислення, у тому числі з опорою на візуальні іконки інструментів, що активізує розуміння логіки побудови складних форм і поглиблює компетенції в царині цифрового моделювання.

Висновки. Досвід інтеграції Rhino 3D у навчальні практики підготовки дизайнерів інтер'єру підтверджує ефективність цього інструменту як засобу розвитку просторового та візуального мислення. Комп'ютерне моделювання сприяє формуванню глибшого розуміння логіки побудови форм, структури та трансформації об'єктів, а також посилює міждисциплінарні зв'язки між проектною, графічною та теоретичною підготовкою. Візуальний аналіз, цифрове креслення та моделювання органічних структур дозволяють студентам освоювати сучасні дизайнерські підходи та відповідати актуальним викликам професійного середовища. Rhino 3D демонструє потенціал як інструмент STEAM-орієнтованої освіти, здатної поєднувати творче, аналітичне та інженерне мислення у контексті цифрової культури дизайну.

Список використаних джерел:

1. Tsakeni, M. (2024). Exploring Design Principles for STEAM Learning Activities Development by Science and Technology Teachers. *Educational Research for Social Change*, 13(1), 85-106. DOI:10.17159/2221-4070/2023/v13i1a6.
2. Henriksen, Danah (2017) «Creating STEAM with Design Thinking: Beyond STEM and Arts Integration.» *The STEAM Journal*: Vol. 3: Iss. 1, Article 11. DOI: 10.5642/steam.20170301.11.



УДК:7.012:687.01

ОСОБЛИВОСТІ РОМАНСЬКОГО СТИЛЮ В ІНТЕР'ЄРІ

Сідорова Олена, ст. викладач кафедри КТДіГ,
Божко Марія, студентка 3 курсу кафедри КТДіГ,
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
olena.sidorova@npp.nau.edu.ua, 7909072@stud.kai.edu.ua

Abstract. The internal space of Romanesque architectural structures as a reflection of spiritual, aesthetic and functional principles of the medieval era. Special attention is paid to formation techniques. Romanesque interior using composite and coloristic means, building materials, and also to a certain semantic series and the possibilities of implementing the identified arsenal of techniques and means in the modern design. Aspects of spatial organization of interiors, materials and decor that emphasize functional needs, religious beliefs, the social hierarchy of contemporary society, as well as available building technologies and local resources. Identified features common to different types of Romanesque interiors, which are a manifestation of common worldview and aesthetic trends of that time, manifested regardless of the specific geographical location. Special attention is paid to the methods of forming the interior in the Romanesque style using certain compositional solutions (clear zoning, axial and centric composition), coloristic means, materials, as well as certain semantic a number and opportunities for the implementation of the revealed arsenal of techniques and means in modern design.

Keywords: medieval architecture, Romanesque style, interior space, symbolism, ornaments, color solutions, materials.

Ключові слова: середньовічна архітектура, романський стиль, внутрішній простір, символіка, орнаменти, колірне рішення, матеріали.

Вступ. Актуальність дослідження особливостей інтер'єру романського стилю зумовлюється низкою як теоретичних, так і практичних чинників, що мають значення для сучасної історії архітектури та дизайну середовища. Романський стиль відіграє ключову роль у формуванні європейської архітектурної традиції, закладаючи основи просторового мислення, характерного для західного Середньовіччя. Інтер'єрні рішення тієї епохи відображають особливості світогляду, уявлення про сакральність, соціальну ієрархію, а також релігійні та художні ідеали. Їхнє дослідження дає можливість не лише краще зрозуміти історичний розвиток архітектури, а й досягнути культурну самосвідомість часу, коли простір мав глибоке символічне та духовне значення.

Результати. Принципи організації внутрішнього простору в романську епоху безпосередньо залежали від особливостей історичного розвитку, соціальних та релігійних традицій, географічного положення та доступних будівельних матеріалів різних регіонів Європи. Архітектори прагнули створити простір, що відповідав практичним потребам (оборона, богослужіння, проживання), а також відображав пануючі уявлення про світопорядок та суспільну і релігійну ієрархію. Просторова композиція романського інтер'єру переважно осьова чи центрична, базується на простих геометричних формах – квадратах, прямокутниках, колах та півколах і їх поєднанні. Симетрія відіграє важливу роль в організації простору, особливо в сакральних спорудах, де центральна вісь та збалансовані бічні елементи символізують порядок та гармонію світобудови. Архітектори романського стилю переосмислили римську архітектуру, яка була для них джерелом натхнення, надаючи романському стилю особливої суворості та монументальності. У романських будівлях помітне чітке розділення функціональних областей, що відповідало соціальній ієрархії та потребам мешканців. У замках переважав поділ на оборонні, житлові та господарські будівлі. Великий зал (aula), як центральний простір, призначався для проведення зібрань, бенкетів та здійснення адміністративних обов'язків. Окремі кімнати виділялись для сну, зберігання зброї та запасів. У монастирях і храмах планування було підпорядковане літургійним вимогам, з чітким виділенням вівтарної частини, пресвітерію, трансепту, крипти. Кожен з цих просторів мав своє сакральне значення та композиційну виразність. Житла простого люду характеризувались мінімальним поділом простору, часто обмежуючись кількома кімнатами з чітко визначеними функціональними зонами для сну, готування їжі та роботи. Враховуючи обмеженість площі яку захищали оборонні стіни, житлові споруди потроху росли вгору. Нижній поверх використовувався як майстерня чи торговельні, господарські приміщення, верхній поверх – житло.

В оздобленні інтер'єрів віддавалася перевага природним матеріалам, таким як камінь та дерево, які гармоніювали з навколишнім середовищем та символізували міцність і довговічність. Стилеформуючими елементами були: арки, склепіння, відкрита кам'яна кладка стін та відкриті дерев'яні балки стелі, масивний камін, сюжетні композиції капітелей колон та орнаменти, які несли певне символічне значення, особливо в сакральних спорудах, підкреслюючи духовну сутність простору. Зображення фігур у сакральному просторі мали яскраво виражену ієрархію: найбільшою була фігура Ісуса Христа, трохи меншими – фігури апостолів, найменшими були прості смертні. Орнаменти романського стилю увібрали грецькі, римські, візантійські та кельтські традиції. В них можна побачити зооморфні мотиви, плетиво, геометричні форми та східні декоративні елементи. Зооморфні зображення мають особливе символічне значення : так пелікан, який годує дітей власною кров'ю став символом Христа, павич – символом вічності. В одному орнаменті були об'єднані вигадливим плетивом грифони, сфінкси, леви, дракони.

В основі кольорової палітри романських інтер'єрів - усі природні відтінки каменю та дерева. Акцентами житлових інтер'єрів були гобелени та килими. Кольорова гама інтер'єрів також мала символічне значення: білий колір означав духовну чистоту та віру; чорний – скорботу та вірність; блакитний – ніжність; червоний – кров та пристрасть.

Висновки. Романський стиль вирізняється монументальною простотою, гармонійністю форм, практичністю та суворою виразністю художніх рішень. Він слугує джерелом натхнення для дизайнерів, які прагнуть об'єднати функціональність із глибоким смисловим наповненням. Аналіз його інтер'єрних особливостей допомагає зберігати культурну спадщину, водночас інтегруючи її до сучасних реалій.

Список використаних джерел:

1. Романський стиль: архітектура, скульптура, живопис/ Потсдам, Німеччина: Hfullmann, 2010. 488 с.



УДК 728:5

АПАРТ-ГОТЕЛЬ ЯК МОДЕЛЬ ТИМЧАСОВОГО ЖИТЛА ДЛЯ ВНУТРІШНЬО ПЕРЕМІЩЕНИХ ОСІБ: ПІДХОДИ У ПРОЕКТУВАННІ Й ОФОРМЛЕННІ ІНТЕР'ЄРІВ

Шевченко Тамара, студентка 5 курсу, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ, 8959036@stud.nau.edu.ua

Науковий керівник – **Гнатюк Л. Р.**, к. арх., доцент

Abstract. The study examines the issue of creating a functional and psychologically comfortable living environment for internally displaced persons based on apart-hotels. The basic design principles that ensure an effective combination of ergonomic, aesthetic and economic aspects in crisis conditions are analyzed.

Keywords: apart-hotel, internally displaced persons, interior ergonomics, temporary housing, adaptive design.

Ключові слова: апартамент-готель, внутрішньо переміщені особи, ергономіка інтер'єру, тимчасове житло, адаптивний дизайн.

Вступ. Воєнні дії на території України спричинили масштабні внутрішні міграційні процеси, внаслідок яких постала гостра по-

треба у житлових рішеннях, здатних забезпечити комфортні умови проживання для вимушених переселенців. Традиційні моделі тимчасового розміщення (гуртожитки, модульні містечка) мають істотні недоліки: обмежена приватність, низький рівень автономності, психологічний дискомфорт через відчуття «тимчасовості».

Апарт-готелі представляють більш ефективну альтернативу завдяки поєднанню функціональності готельного номера з умовами повноцінної квартири. Їхня структура передбачає наявність приватного простору з власним санвузлом, міні-кухнею та відокремленими зонами для сну й відпочинку, що критично важливо для збереження психологічного комфорту людей, які втратили житло [1].

Результати досліджень. На основі проведеного аналізу можна виділити три ключові аспекти в проектуванні апарт-готелів для внутрішньо переміщених осіб. Насамперед це функціонально-планувальні рішення. Оптимальне зонування простору з виділенням приватних та спільних зон. Раціональна організація передбачає наявність вхідної зони з місцем для зберігання речей, зони приготування та споживання їжі, спальної зони (можливо, відокремленої перегородкою) та санвузла. Для сімей з дітьми важливо передбачити можливість об'єднання суміжних номерів або створення додаткових спальних місць [3]. Слідуючим аспектом є мобільність та адаптивність. Використання трансформованих меблів (розкладні дивани, столи-трансформери, ліжка-шафи) та мобільних перегородок дозволяє змінювати конфігурацію простору залежно від потреб конкретних мешканців [4]. Це особливо актуально для різних груп ВПО: самотніх осіб, сімейних пар, родин з дітьми, людей похилого віку. Наступним аспектом є психологічний комфорт та естетика. Колірна гама інтер'єрів повинна сприяти психологічній релаксації та стабілізації. Перевага надається нейтральним відтінкам (бежевий, світло-сірий, пастельні тони) з можливими акцентами теплих кольорів у текстилі та декорі. Важливо передбачити місця для розміщення особистих речей, фотографій, що сприятиме створенню відчуття «дому» та прискорить адаптацію переселенців до нових умов проживання [2].

Окремо увагу слід приділити також спільним просторам апарт-готелю. Облаштування зон для соціальної взаємодії (лаунж-зони, дитячі ігрові кімнати, кімнати для консультацій з психологами та соціальними працівниками) сприяє формуванню соціальних зв'язків між мешканцями та полегшує процес інтеграції у нове середовище. Такі простори можуть стати базою для проведення групових занять, інформаційних зустрічей та навчальних заходів для дітей і дорослих.

Безпекові аспекти проектування охоплюють не лише протипожежні норми та санітарні вимоги, а й специфічні елементи, актуальні в умовах воєнного стану: наявність укриттів або чітких шляхів евакуації до найближчих захисних споруд, резервні системи енергопостачання, автономні джерела води.

Економічна модель функціонування апарт-готелів для ВПО може базуватися на змішаному фінансуванні: частина номерів пропонується на комерційній основі, інша частина забезпечується за рахунок державних програм чи грантів міжнародних організацій. Такий підхід забезпечує рентабельність проекту та його сталий розвиток у довгостроковій перспективі [5].

Важливою перевагою апарт-готелів є їхня універсальність у післякризовий період. Після стабілізації ситуації такі об'єкти можуть бути легко переорієнтовані на туристичний сегмент або ринок довгострокової оренди без суттєвих додаткових інвестицій у перепланування.

Висновки. Проведене дослідження дає підстави узагальнити концептуальні засади проектування апарт-готелів для внутрішньо переміщених осіб. Ефективна модель такого житла має базуватися на взаємодоповнюючих принципах, що забезпечують комплексний підхід до потреб мешканців. Фундаментальними виступають гнучкість просторових рішень із можливістю швидкої трансформації під різні запити, забезпечення приватного середовища для кожної родини, автономність житлових одиниць у поєднанні з наявністю спільних зон для соціальної взаємодії. Особливого значення набуває психологічна складова – створення заспокійливої естетики інтер'єрів та можливостей для персоналізації простору. Впровадження такого комплексного підходу в архітектурно-дизайнерську практику сприятиме формуванню житлового середовища, яке не лише задовольняє базові побутові потреби переселенців, але й створює умови для їхньої психологічної реабілітації та успішної соціальної адаптації в новому оточенні.

Список використаних джерел:

1. Лінда С. М. Архітектурне проектування громадських будівель і споруд : навч. посіб. Львів: Львівська політехніка, 2013. 642 с.
2. Олійник О. П., Гнатюк Л. Р., Чернявський В. Г. Основи дизайну інтер'єру: навч. посіб. Київ: НАУ, 2011. 228 с.
3. Пуцентайло П. Р. Економіка і організація туристично-готельного підприємства: навч. посіб. Київ: Центр навч. літ., 2007. 344 с.
4. Сьомка, С. В. Ергономіка та ергодизайн: підручник. Київ: НАКККіМ, 2017. 604 с.
5. Шевченко Л. С., Возгорьков С. І. Особливості формування адаптивного житлового середовища: архітектурний вісник КНУБА: наук.-вироб. зб. Вип. 14–15 / відп. ред. П. М. Куліков. – Київ: КНУБА, 2018. – С. 168–173.



УДК 624:699.85(043.2)

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ УКРИТТІВ, ВРАХОВУЮЧИ ПРАВИЛА ІНКЛЮЗИВНОСТІ

Шеретюк Оксана, студентка 4 курсу, **Авдєєва Марина**, к.арх., доцент, кафедра інноваційної архітектури та дизайну
ВСП «Інститут інноваційної освіти Київського національного університету будівництва та архітектури», м. Київ, Україна
osheretyuk@gmail.com, avdmarina51@gmail.com

Abstract. The article discusses the design features of shelters, their classification, safety requirements, and modern solutions for protecting the population in emergency situations. It is proved that the increase in the threat to the civilian population necessitates the improvement of the projection and organization of shelters. The creation of a comfortable shelter space as one of the modern tasks of architectural and design projection should be focused on the achievement of existing foreign and our present experience, taking into account the needs of the people's inclusivity. The experience of shelter in other countries is considered and summarized in order to determine the peculiarities and the need for sheltering in Ukraine.

Keywords: protective structures, design, construction, civil defense, security, inclusivity.

Ключові слова: захисні споруди, проєктування, будівництво, цивільний захист, безпека, інклюзивність.

Вступ. На сучасному етапі укриття є важливою частиною цивільної оборони, особливо в умовах загрози воєнних або техногенних катастроф. Сучасні виклики (збройні конфлікти, природні катастрофи, терористичні акти) підвищують потребу у надійних укриттях для цивільного населення [2]. Зростання загрози для цивільного населення обумовлює необхідність удосконалення проєктування та організації укриттів. Розглядається та узагальнюється досвід будівництва укриттів в інших країнах з метою визначення особливостей та необхідності проєктування укриттів в Україні.

Результати досліджень. Відомо що будівництво захисних споруд цивільного захисту та споруд подвійного призначення проводиться з урахуванням 48 годинного перебування населення, що передбачає забезпечення захисту від впливів небезпечних чинників при воєнних діях, терористичних загрозах та інших надзвичайних ситуаціях. Проєктування ведеться відповідно до вимог законодавства, ДБН та інших

нормативно-правових актів, що має забезпечити швидку доступність до об'єктів захисного призначення [1]. Досліджені основні правила щодо організації укриттів, враховуючи правила інклюзивності:

- доступність для всіх категорій осіб, що передбачає укриття, які мають бути доступними для людей з інвалідністю, зокрема для тих, хто пересувається на інвалідних візках, при цьому важливо забезпечити рівний доступ для людей з різними фізичними можливостями;
- безбар'єрне середовище враховує широкі двері, пандуси, ліфти для маломобільних груп, відсутність перепон на шляху до укриття: порогів, сходів, вузьких проходів;
- окремі зони для потреб різних груп передбачають створення спеціальних місць для людей з інвалідністю, вагітних жінок, людей похилого віку та батьків з дітьми, забезпечують зручності для кожної категорії осіб, таких як окремі туалети, місця для відпочинку;
- інформація доступна для всіх повинна бути подана на різних мовах (у тому числі жестовою мовою) і в зручних форматах для людей з обмеженнями зору та слуху з використанням простих і зрозумілих знаків, малюнків для орієнтації;
- пріоритет в евакуації для вразливих груп передбачає забезпечення швидкого евакуаційного виходу для людей з інвалідністю, дітей, літніх осіб та вагітних жінок;
- пріоритет в евакуації для вразливих груп передбачає забезпечення швидкого евакуаційного виходу для людей з інвалідністю, дітей, літніх осіб та вагітних жінок, спеціальні пристосування для підтримки таких осіб у разі потреби;
- наявність системи освітлення, вентиляції, водопостачання та ін., що підтримують комфортне перебування всіх груп населення.

Узагальнення досвіду проєктування та будівництва захисних споруд за кордоном, наприклад, Ізраїлю показав, що за керівництвом влади Ізраїлю почалося проєктування і будівництво укріплених кімнат в усіх житлових і громадських будівлях, які називаються – мамади та мамаки [3]. Цей досвід надає можливість врахувати його в майбутньому проєктуванні в нашій країні (Рис.1).



Рис.1. Приклади досвіду Ізраїлю. Мамад у дитячій кімнаті (Фото idei.club) [3].

Доведено дослідниками, що у Швейцарії задовольняється 100% потреб людей у повному захисті при терористичній загрозі у спорудах цивільного захисту. Важливо те, що процес проєктування такого типу споруд має свій початок ще з Першої світової війни. Будівництво ведеться під містом та враховує безпеку людей від бомбардування і навіть ядерної атаки, що безперечно необхідно враховувати в Україні.

За думкою фахівців всі об'єкти, повинні мати спеціально укріплений нижній поверх. Узагальнення досвіду в розробці модульних захисних укриттів надає можливість виявити розвиток концепції та технологій. За кордоном у багатьох країнах, таких як Німеччина, Швейцарія та США, модульні укриття почали розробляти в середині 20 століття як частина цивільної оборони. Вони використовуються для захисту від природних та техногенних катастроф, а також як тимчасові укриття під час конфліктів.

Технології передбачають, що використовуються легкі, але міцні матеріали, такі як, бетонні панелі, сталеві конструкції, а також інтеграція сучасних технологій (сонячні панелі, система фільтрації повітря). В Україні розробка модульних укриттів активізувалася після початку військових дій, а також через підвищену потребу у захисті населення під час природних катастроф та техногенних аварій. Технології в Україні активно розвиваються – модульні укриття на базі контейнерів, мобільних конструкцій, а також укриття з використанням конструкцій з легких металевих та бетонних панелей.

Висновки. Виявлені особливості об'єктів системи антитерористичної безпеки України при проєктуванні укриттів, що враховують правила інклюзивності. Утворення комфортного простору бомбосховища потребує науково-теоретичного та практичного забезпечення. Для досягнення безпеки людини, модернізації існуючих та створення сучасних бомбосховищ архітектори і дизайнери мають орієнтуватися на дослідження існуючого закордонного та нашого сьогоденного досвіду, враховуючи сьогоденну ситуацію в Україні.

Список використаних джерел:

1. Про боротьбу з тероризмом: Закон України від 20.03.2003 р. № 638- IV: за станом на 09.01.2025 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/638-15#Text>.
2. Чемакіна, О., Авдєєва, Н., Бутик, М., Гнатюк, Л. (2023). Теоретичні засади протидії терористичним актам в міському середовищі. Містобудування та територіальне планування, (83), 355–365. <https://doi.org/10.32347/2076-815x.2023.83.355-365>.
3. Бабич Ю. Ізраїльські укриття: що таке мамади та мамаки та від чого вони захищають. Непухомість 24. URL: https://realestate.24tv.ua/shho-take-mamadi-mamaki-izrayili-vid-chogo-voni-zahishhayut_n2181368 (дата звернення: 24.03.2025).



УДК 741

ТЕХНОЛОГІЧНІ ВИМОГИ ДОПРОЄКТУВАННЯ ПОЛІГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ

Шпак Олександра, студентка 4 курсу, Фаховий коледж «Універсум» Київського університету імені Бориса Грінченка, Україна, м. Київ, osshpak.uk21@kubg.edu.ua

Науковий керівник: Гнатюк Л. Р., к. арх., доцент

Abstract. Technological requirements for designing printed products depend on their characteristics and equipment capabilities. Understanding these features gives the designer a basis for ideas and helps to better plan and implement projects.

Keywords: printing products, printing, resolution, color mode, post-printing.

Ключові слова: поліграфічна продукція, друк, роздільна здатність, колірний режим, післядрукарська обробка.

Вступ. Перед створенням будь-якої продукції дизайнери мають проаналізувати аудиторію, для якої розробляється даний проєкт, де і як він буде розміщуватися, як споживачі зможуть з ним взаємодіяти; вимоги замовника тощо. Це все впливає безпосередньо на кінцевий вигляд продукту. Наприклад, фізична книга та вебсайт не лише розташовуються на різних носіях, а і викликають неоднаковий досвід взаємодії. Інформація з них також сприймається по-різному, тож і підхід до їх розробки відрізнятиметься. Для якісного дизайну треба враховувати ці особливості й відповідні технологічні вимоги до кожного завдання.

Результати досліджень. Важливою характеристикою виробу є його розмір. Макети для друку розміщуються на певному форматі паперу обов'язкового в масштабі 1:1 з реальним розміром продукції [5]. Розмір електронної продукції, якщо це растрові зображення, вимірюється в пікселях. Відношення сторін та кількість пікселів впливає на якість зображення та як воно сприйматиметься на різних пристроях. Окрім цього, соцмережі можуть мати обмеження для зображень, що також потрібно враховувати під час розробки.

Роздільна здатність – це величина, що визначає наскільки детальним є зображення, та вимірюється в точках на дюйм (з англ. dpi – dots per inch). Це впливає на якість зображення. Роздільна здатність 72 dpi підходить лише для цифрових зображень. Для друку зазвичай використовуються 300 dpi. Винятком є широкоформатний друк, де використовується 150 dpi для продукції до 10 м² та 100 dpi для більших розмірів [5].

Для коректного відображення кольорів дуже важливо правильно обрати колірний режим. Для екранів створена адитивна колірна модель RGB (з англ. – red, green, blue), для друку – субтрактивна CMYK (з англ. – cyan, magenta, yellow, key). Інша колірна модель – система підбору кольорів Pantone. Це набір стандартизованих кольорів та відтінків, кожен зі своїм кодом. Вона використовується в випадках, коли потрібно чітко ідентифікувати та передати в зображенні певний колір, наприклад, в тамподруці та трафаретному друці [5].

Загалом процес друку поділяється на три етапи: додрукарська підготовка, що включає розробку дизайну, підготовку макета, виготовлення кольоропроб та друкарських форм тощо; друк виробу; післядрукарська обробка.

Різання – один з найпоширеніших видів післядрукарської обробки. За допомогою різання можна отримати прості геометричні форми, а висікання дозволяє створювати складні. Ці процеси притаманні переважно для невеликої поліграфічної продукції, як листівки та візитки [3,8].

Фальцювання – це процес згинання аркуша. Найчастіше використовується для створення буклетів, зошитів, каталогів тощо [6].

Бігування – це процес нанесення прямої продавленої лінії на аркуш паперу для подальшого складання по ній. Здійснюється у випадку, коли існує можливість пошкодити папір фальцюванням [3,6].

Створення ланцюжка отворів для досягнення рівної лінії відриву називають перфорацією. Використовується для виготовлення квитків чи купонів, надривних календарів тощо [40].

Брошування та скріплення передбачають збір готових аркушів у блоки та їх з'єднання між собою різними способами: склеювання, зшивання; кріплення скобами, пружиною тощо [3].

Сучасні поліграфії пропонують широкий вибір варіантів оздоблень поліграфічної продукції. Серед них такі процеси: тиснення, ламінування, вибіркове покриття та інші.

Ламінація – це процес нанесення на продукцію прозорої плівки, функціями якого є: захист від пошкоджень та надання виробу естетично привабливого вигляду [6]. Плівка буває різної товщини та текстури. Глянцева плівка краще відображає насиченість та яскравість фарб, проте сильно відсвічує. Матова плівка мінімізує відблиски, але приглушує кольори і є менш стійкою до пошкоджень, ніж глянцева. Існують також плівки з різними ефектами, наприклад, «Soft touch». Приємне відчуття від дотику до такої плівки може емоційно впливати на споживача та формувати в нього позитивну думку про фірму [6, 8].

Тиснення поділяють на три види: тиснення фольгою, конгревне тиснення та блінтове тиснення. В першому виді під гарячим тиском фольга пресується до паперу [3, 6]. При конгровному тисненні матеріал продукції деформується і в результаті утворюється опуклість над основною поверхнею. Блінтове тиснення, яке також називають сліпим, передба-

чає за собою утворення увігнутого рельєфу, тобто заглибленого зображення, завдяки тиску нагрітого штампа. Його часто застосовують для оздоблення палітурок [3, 6].

Лакування робить виріб стійкішим, а також надає йому привабливості, завдяки більшій насиченості та яскравості кольорів. Лак буває глянцевим та матовим і наноситься повністю або вибірково. Завдяки контрасту з основною поверхнею, вибіркове лакування робить виріб цікавішим та більш особливим [3, 6].

Висновки. Детально ознайомившись з різновидами поліграфічної продукції, особливостями видів друку та його етапів, а також технологічними вимогами до виготовлення цієї продукції та підготовки макетів, дизайнер матиме широке уявлення про власні можливості. Це надає змогу створити дійсно якісний та унікальний продукт, що якнайкраще підходить до фірмового стилю та підкреслюватиме його.

Список використаних джерел:

1. Величко О. М., Скиба В. М., Шангін А. В. Проектування технологічних процесів видавничо-поліграфічного виробництва : навч. посіб. Київ, 2014. 235 с. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/ecd647b3-05bd-481c-943c-aaefc84dd874/content> (дата звернення: 11.03.2025).
2. Дурняк Б. В., Ткаченко В. П., Чеботарьова І. Б. Стандарти в поліграфії та видавничій справі : довідник. Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. 320 с.
3. Післядрукарські процеси. Виробниче об'єднання «Мурав'ї». URL: <https://muravi.com.ua/ua/pislyadrukarski-protsesi.html> (дата звернення: 11.05.2025).
4. Пушкар О. І., Грабовський Є. М., Оленич М. М. Технології поліграфічного виробництва : навч. посіб. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2019. 195 с.
5. Технічні вимоги до подачі макетів для друку. konus-u.com.ua. URL: <https://konus-u.com.ua/ua/poleznoe/tehnicheskie-trebovaniya-k-podache-maketov.htm#Тампопечать%20и%20гравировка.%20Особенности%20подготовки%20макета> (дата звернення: 11.05.2025).
6. Технології друку та нанесення на сувеніри – Компанія ЛІДЕР-М. Статті про друк. URL: <https://liderm.com.ua/stati-pro-druk/>
7. Що таке постдрукарська обробка і яка вона буває. Перша зразкова друкарня. URL: <https://exp-print.com.ua/news/shho-take-postdrukarska-obrobka-i-dlya-chogo-vona-potribna/> (дата звернення: 11.05.2025).



УДК 711.4 (06)

ПРИЙОМИ МУЗЕЙНОЇ ЕКСПОЗИЦІЇ ПРИ ПОБУДОВІ СЦЕНАРІЮ СПРИЙНЯТТЯ ПРОСТОРУ МІСТА

Трошкіна Олена, канд. арх., доцент, в.о. зав. каф. ТІАСМ

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, Україна,
м. Київ, olena.troshkina@naoma.edu.ua

Abstract. The article explores the concept of museum exhibitions applied to the urban environment, where architectural objects and spaces function as parts of a visual display. The principles of organizing exhibition space, particularly plane and volume zones, are examined with regard to the movement of visitors and interactive engagement with the surroundings. It is shown how elements of the urban environment, similar to museum exhibits, can create emotional narratives and cultural interpretations through composition, light, and architectural accents. The integration of museum exhibition principles into urban architecture is identified as a means to develop the urban space as a cultural and aesthetic system.

Keywords: Museum exhibition, urban environment, visual perception, exhibition space, interactivity, urban design.

Ключові слова: музейна експозиція, міське середовище, візуальне сприйняття, експозиційний простір, інтерактивність, урбаністичний дизайн.

Вступ. Через особливості людської фізіології ми сприймаємо навколишній світ у вигляді окремих кадрів, кожен з яких має власну композицію. Ця композиція постійно змінюється залежно від рухів голови, тіла чи очей, а її центр визначається тим, на чому саме ми зосереджуємо увагу в певний момент. Залежно від положення людини в просторі, її сприйняття може бути як статичним, так і динамічним. Неважливо, чи ми рухаємося самі, чи лише переводимо погляд — зображення навколо нас розгортаються послідовно: горизонтально, вертикально або в глибину. У цьому процесі людина постає як глядач-спостерігач, перед яким кожен візуальний кадр виступає площинним, здебільшого фронтальним образом простору. У ньому всі матеріальні об'єкти, включно з іншими людьми, стають «експонатами». Такий образ можна осмислювати як сцену (за аналогією з театром або кіно) або як музейну експозицію, побудовану за законами композиції й з огляду на специфіку відповідного виду мистецтва.

Музейна експозиція вирізняється тим, що кожен об'єкт має оптимальну точку огляду, підкреслюється світлом і простором, аби повернути увагу. Аналогічно в міському середовищі архітектурні об'єкти формують навколо людини своєрідну експозицію. Кожна деталь міста

набуває значення в момент споглядання, перетворюючи звичне оточення на послідовність сцен-кадрів. Таке візуальне розгортання формує унікальну драматургію простору, яка заслуговує на окреме дослідження, а задля дослідження міського простору варто залучити знання як із візуальних видів мистецтва, в першу чергу кіно, театру, а також із музезнавства.

Результати досліджень. Застосування принципів музейної експозиції в проєктуванні архітектурного середовища міста відкриває нові можливості для формування глибшого, змістовнішого сприйняття міського простору. У музеї експозиція формується з урахуванням певних композиційних законів, гри світла й тіні, розташування об'єктів у просторі, логіки руху глядача. Усе це покликане створити цілісну наративну структуру, яка веде відвідувача через послідовність вражень, смислів і відкриттів. Такий підхід цілком релевантний для формування міського середовища, особливо якщо ми прагнемо перетворити місто на простір, що спонукає до взаємодії, рефлексії та естетичного досвіду.

Як і в музеї, де маршрут руху відвідувача продумано заздалегідь, у місті також можна організувати простір так, аби задавати ритм сприйняття: чергування вузьких і відкритих просторів, акценти на перспективу, композиційні «паузи» — площі, сквери, оглядові майданчики. Архітектор у цьому контексті виступає як своєрідний куратор або режисер, що організовує досвід глядача-містянина.

У музейній експозиції важливо виділити головне: композиційний центр, основний експонат, акцентні об'єкти. У місті подібні принципи можна застосовувати через роботу з масштабом, матеріалами, освітленням і розміщенням архітектурних або художніх елементів. Наприклад, пам'ятники, інсталяції, фасади важливих будівель можуть виконувати функцію експонатів, навколо яких вибудовується сценографія простору.

Міський простір, як і музейна експозиція, може мати власну драматургію. Це означає, що певні зони міста можуть «відкриватися» поступово, створюючи ефект очікування, переходу, кульмінації. Наприклад, вузька вулиця може вести до великої площі, скритий прохід — до внутрішнього двору з несподіваним елементом (водойма, скульптура, дерево). Така послідовність зорових подій створює емоційний наратив, подібний до музейної експозиції, яка розгортається перед глядачем.

Світло — один з ключових інструментів в музеї для акцентування, направлення уваги та створення настрою. У місті — як природне, так і штучне освітлення — може формувати «експозиційну» логіку: підсвічування фасадів, підкреслення рельєфу або текстури, створення світлових коридорів чи зон відпочинку. Грамотно організоване освітлення здатне змінити сприйняття об'єкта або простору, надати йому нової якості.

Музей завжди щось розповідає — через підпис до експоната, тематичну логіку експозиції або дизайн простору. У місті теж можна формувати наративи: історичні, культурні, емоційні. Вивіски, арт-об'єкти, урбаністичні легенди, навіть графіка на тротуарах — усе це може

стати частиною міського «сюжету», який відкривається людині під час її переміщення.

Музейна експозиція передбачає наявність глядача. Так само й міське середовище має орієнтуватися на людину — її фізичний масштаб, траєкторії руху, потребу у зоровому комфорті. Простір, побудований за музейним принципом, не просто існує, а «працює» у момент споглядання, тобто активується присутністю людини. Це особливо важливо для створення привабливого, «читабельного» та інклюзивного міського простору.

В музеях горизонтальна або вертикальна площина, на якій виставлені експонати — експозиційний пояс, що являє собою своєрідну лінію горизонту для відвідувача, по якій «переміщається» його погляд. Це може бути стіна, стелаж або навіть підлога, що служить опорою для предметів, які займають площу, доступну для огляду на різних рівнях. Експозиційний пояс — це певний елемент, що формує експозиційну лінію руху погляду, сприяючи сприйняттю кожного експоната в контексті простору. У випадку міської експозиції експозиційним поясом можна вважати усе, що потрапляє в поле зору людини на рівні її очей, але не вище другого поверху будівель на протилежній стороні вулиці (фізіологічна особливість зорового сприйняття людини).

Експозиційний об'єм — це не тільки місце, де ці об'єкти розташовані, але й весь простір, в якому вони повинні «виступати» перед глядачем. Це може бути зал, площа чи відкритий простір, де рухи відвідувачів мають взаємодіяти з експонатами. Об'ємний простір вимагає особливої організації руху: відвідувачі повинні мати можливість обігнути об'єкт з різних боків, тим самим створюючи інтерактивний досвід.

У міському середовищі важливо організувати експозицію таким чином, щоб усі її елементи функціонально взаємодіяли з потоком людей. У цьому контексті експозиційний простір — це не тільки «виставка» в традиційному розумінні, а й інтеграція архітектурних об'єктів і символів, якими вони наповнені і які вони продукують у повсякденне життя міста.

Висновки. Таким чином, перенесення музейних принципів експозиції в архітектурне середовище дозволяє переосмислити місто не просто як сукупність будівель і доріг, а як складну естетичну систему, що веде діалог з людиною. Це відкриває нові перспективи для урбаністики, архітектури і дизайну середовища — як практичних, так і філософських.

Список використаних джерел:

1. Велика Л. П. Музейне експозиційне мистецтво. Харків: ХДАК, 2000. 160 с.
2. Смирний Д. Дизайн музейної експозиції: Композиційний та ергономічний аспекти : дис. ... канд. техн. наук : 15.01.03. Київ, 2018. 309 с.
3. Tschumi, B. Architecture and Disjunction. Cambridge: MIT Press, 1996. 160 p.



УДК 747

ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕГРАЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА

Журавльова Ксенія, магістрантка, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
6872610@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – **Гнатюк Л.Р.**, к. арх., доцент

Abstract. Interior design of community centers is crucial for creating an integrative environment that supports social interaction and social development. The article discusses the integration environment in the context of a multifunctional social center that combines the physical, emotional, cultural and psychosocial needs of users. Important aspects of design, such as environmental responsibility, the use of sustainable materials and the latest technologies (IoT) to adapt the space to changing conditions, are analyzed. A participatory approach that involves community members in the process of creating the environment contributes to the formation of a space of trust and social cohesion. Creating an integrative environment through interior design ensures sustainable development, promotes cultural exchange and personal development, and meets the current needs of society.

Keywords: integrated environment, interior design, community center, sustainability, participatory design

Ключові слова: інтеграційне середовище, дизайн інтер'єру, громадський центр, сталість, партисипативний дизайн

Вступ. Дизайн інтер'єру громадських центрів виконує не лише утилітарну функцію, а й формує простір для комунікації, розвитку та ідентичності спільноти. З огляду на зростання потреб до гнучких, просторій, що надають відчуття безпеки та емоційну підтримку, виникає необхідність у формуванні інтеграційного середовища, яке враховує фізичні, соціальні, психологічні та культурні особливості користувачів.

Інтеграційне середовище в контексті багатофункціонального соціального центру – це гармонійно спроектований інтер'єр, який сприяє взаємодії між людьми, підтримує різні форми активності, враховує психоемоційні, культурні та практичні потреби користувачів, а також адаптується до динаміки життя громади.

Результати досліджень. Інтеграційне середовище в межах багатофункціонального центру розглядається як цілісна просторово-смыслова система, що формується через дизайн інтер'єру. Такий простір не лише об'єднує різні функціональні зони, але й підтримує соціальну взаємодію, сприяє адаптації відвідувачів до різних типів активностей, забезпечує

емоційний комфорт і створює умови для розвитку особистості. Дизайн інтеграційного середовища передбачає особливу увагу до потреб різних категорій користувачів. Він враховує як фізичні, так і психоемоційні аспекти перебування у просторі, адаптуючи форму, колір, освітлення, акустику та матеріали до змісту подій, що відбуваються, і до контексту спільноти, яку центр обслуговує. Простір має бути відкритим до трансформації, здатним легко змінювати свою функціональність – від лекторію чи творчої майстерні до місця для неформального спілкування або психологічної підтримки. Екологічна відповідальність є важливою складовою формування інтеграційного середовища в громадських просторах.

Методологія сталого дизайну передбачає добір матеріалів з урахуванням їхнього впливу на користувачів, ефективне управління ресурсами та використання технічних рішень для покращення якості внутрішнього середовища. Такий підхід забезпечує екологічну ефективність, підвищує комфорт і сприяє створенню сталого, адаптивного простору для всіх категорій відвідувачів [1]. Інтегрований підхід до дизайну інтер'єру, що враховує сприйняття, форму, колір і особливості користувача, дозволяє створювати функціональні простори, які одночасно покращують емоційний стан людини та забезпечують безпечне перебування в штучно створеному середовищі [2].

IoT (Інтеграція систем Інтернету) речей в дизайні інтер'єру та будови знаходиться на початковій стадії, але має значний потенціал для глобального розвитку в майбутньому [3]. У дизайні інтер'єру громадського центру технології IoT можуть забезпечити автоматичне керування освітленням, температурою та мультимедійними системами залежно від розкладу заходів або кількості людей у приміщенні. Це підвищує комфорт, знижує енергоспоживання та створює гнучкий, адаптивний простір. Інтегральний підхід до розвитку громади, що поєднує матеріальні та внутрішні потреби (культурні, психологічні, духовні), сприяє сталості середовища через співпрацю, самоусвідомлення та переосмислення цінностей. Такий підхід дозволяє поєднати економічні цілі з екологічною відповідальністю та соціальною рівністю [4].



Рис. 1 Приклад розумного освітлення



Рис. 2 Приклад клімат—контролю



Рис. 3 Приклад системи безпеки



Рис. 4 Приклад адаптивних меблів

Особливу роль відіграє партисипативний підхід – залучення членів громади до процесу створення і розвитку середовища, що сприяє виникненню відчуття приналежності та спільної відповідальності. Це середовище покликане підтримувати не лише культурну активність, а й соціальну згуртованість, формувати простір довіри, де кожна особа може реалізовувати власні потреби та ініціативи. Таким чином, інтеграційне середовище є не стільки функціональним наповненням, скільки соціокультурною платформою, що через інструменти дизайну інтер'єру вибудовує сталі зв'язки між людьми, знаннями, простором і часом.

Висновки. Дизайн інтер'єру громадських центрів має важливе значення для створення інтеграційного середовища, яке підтримує соціальну взаємодію та розвиток громади. Інтеграційне середовище враховує фізичні, емоційні, культурні та психосоціальні потреби користувачів, створюючи простір, що сприяє їхньому благополуччю.

Інтегрований підхід до дизайну поєднує матеріальні та внутрішні потреби, використовуючи сучасні технології, такі як IoT, для адаптивного управління простором. Це дозволяє оптимізувати ресурси та підвищити комфорт. Екологічна відповідальність і сталий дизайн сприяють ефективному управлінню ресурсами та покращенню якості середовища.

Залучення громади до процесу дизайну через партисипативний підхід допомагає створювати простори, які відповідають реальним потребам і сприяють соціальній згуртованості. Інтеграційне середовище стає важливим елементом для формування сталого та культурно багатого простору.

Список використаних джерел:

1. Lee, Y. (2014). Sustainable Design Re-examined: Integrated Approach to Knowledge Creation for Sustainable Interior Design. *International Journal of Art and Design Education*, 33, 157-174. DOI:10.1111/J.1476-8070.2014.01772.X
2. Rusevich, T., & Tsys', A. (2020). AN EXISTENTIAL APPROACH TO INTERIOR DESIGN., 272-282. DOI:10.32347/2077-3455.2020.58.272-282.
3. Sokienah, Y. (2023). Exploring the integration of IoT systems in interior design and the built environment: A systematic review. *Heliyon*, 9. DOI:10.1016/j.heliyon.2023.e22869
4. Grimmer, A., & Wille, R. (2019). Integrated Design Process. Designing Droplet Microfluidic Networks. DOI:10.1007/978-3-030-20713-7_9.



УДК 747.012

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В КОМУНІКАЦІЙНОМУ ДИЗАЙНІ ГРОМАДСЬКОГО ПРОСТОРУ

Карнаухов Олександр, магістр 1 курсу, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
2379991@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – **Гнатюк Л. Р.**, к. арх., доцент

Abstract. This research explores the use of innovative technologies in public interior design, highlighting interactive spaces that adapt to human actions and enhance user experience.

Keywords: communication design, public environment design, interactive design, sensory technologies, augmented reality, Internet of Things

Ключові слова: комунікаційний дизайн, дизайн громадського середовища, інтерактивний дизайн, сенсорні технології, доповнена реальність, інтернет речей

Вступ. Використання інноваційних технологій у комунікаційному дизайні середовища відкриває нові горизонти для інтерактивності, зручності та естетики. В своїй роботі Бадель Ф. та Баеза Д. Л. визначили, що цифровізація соціальної взаємодії стимулює впровадження новітніх цифрових інструментів, які трансформують громадські простори відповідно до потреб у соціальній взаємодії, політичній участі та соціальній активності [3]. Кисіль С. С., Полякова О. В. та Булакова Т. В. довели що застосування цифрових технологій в дизайні середовища відкриває можливості для одночасного технічного й художнього освоєння простору, сприяючи гуманізації цифрової техніки та розвитку проектної культури [2].

Результати досліджень. У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрових технологій комунікаційний дизайн набуває нового сенсу, трансформуючи традиційне уявлення про міські простори як пасивне місце для зібрання та обміну інформацією. Сьогодні завдяки інтеграції новітніх технологій простір перетворюється на активний елемент, що поєднує в собі функції соціальної взаємодії, естетичного досвіду та культурної ідентичності. Цей процес обумовлений злиттям цифрової ери із сучасним дизайном, що відкриває нові можливості для створення адаптивних, інтерактивних і екологічно стійких середовищ.

Сучасні технології, такі як доповнена та віртуальна реальність, Інтернет речей, інтерактивні дисплеї та штучний інтелект, відіграють ключову роль у змінненні підходів до формування громадських просторів.

Такі рішення сприяють не лише покращенню орієнтації й доступності інформації, але й стимулюють розвиток творчих проєктів, залучаючи мешканців до активної участі в житті міста.

Доповнена реальність дозволяє насичувати фізичний простір цифровими шарами, що інтегруються у повсякденне життя, перетворюючи звичайні міські пейзажі на інтерактивні експозиції з корисною інформацією. Ця технологія втілює синтез старих і нових медіа у культурному контексті, сприяючи покращенню сприйняття і комунікаційних зв'язків. Вона не створює щось принципово нове, але переосмислює способи візуальної комунікації, інтегруючи минуле з сучасністю і стимулюючи еволюцію культурних форм взаємодії [5]. Доповнена реальність перетворює традиційні комунікаційні структури на динамічні й адаптивні системи, що відповідають викликам сучасного цифрового суспільства (рис. 1).

Інтернет речей забезпечує створення «розумних» просторів завдяки впровадженню сенсорних технологій, які дозволяють регулювати освітлення, температуру та інші параметри громадського середовища відповідно до потреб користувачів. Так зване «розумне місто» використовує сучасні технології та інтелектуальні рішення для обслуговування громади та покращення наданих послуг [4]. Людина взаємодіє з Інтернетом речей через інтуїтивно зрозумілі інтерфейси, такі як мобільні додатки, голосові асистенти або інтерактивні панелі, отримуючи контроль над функціями пристроїв і доступ до інформації в реальному часі (рис. 2). У свою чергу, штучний інтелект аналізує дані, що надходять із різних сенсорних пристроїв, що дозволяє не лише передбачати потреби користувачів, але й персоналізувати простір під конкретні вимоги, забезпечуючи гнучкість та адаптивність середовища. За допомогою таких систем можна оптимізувати енергоспоживання та створити безпечний, комфортний міський простір для всіх груп населення.

Інтерактивні дисплеї значно розширюють можливості візуально-го сприйняття громадських просторів, перетворюючи їх на динамічні платформи для передачі інформації (рис. 3). Завдяки цим технологіям створюються не лише естетично привабливі, а й функціональні елементи, що стимулюють соціальну активність та залучають громадян до життя міста. Взаємодія людини із простором через сенсорні технології реалізується за двома основними підходами: утилітарно-художнім, де головну роль відіграє функціональність технічних засобів, та художньо-образним, орієнтованим на формування образності та змістовного наповнення середовища [1]. Використання інтерактивних панелей, сенсорної підлоги та інших технологічних рішень дозволяє створювати візуальні ефекти, які змінюються залежно від дій користувача, перетворюючи статичний простір на адаптивний і живий організм, здатний до постійної трансформації відповідно до настроїв і потреб суспільства.



Рис 1. Доповнена реальність



Рис 2. Інтерактивна панель

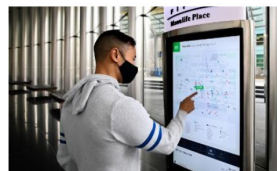


Рис 3. Інтерактивні дисплеї

Інноваційний підхід до комунікаційного дизайну не лише розширює функціональні можливості простору, але й забезпечує його інклюзивність. Адаптивні інтерфейси та мультимодальне представлення інформації враховують потреби найрізноманітніших груп користувачів, роблячи простір доступним для осіб з обмеженими можливостями та інших вразливих категорій. Така трансформація сприяє створенню умов для більш активної участі громадян у прийнятті рішень щодо розбудови та модернізації їхнього середовища, стимулюючи розвиток політичної та культурної активності.

Висновки. Використання новітніх технологій у комунікаційному дизайні громадського простору стає потужним інструментом модернізації та інтеграції міського середовища. Цифровізація і впровадження інноваційних технологічних рішень дозволяють перетворити традиційне міське середовище на динамічний, адаптивний та інтерактивний простір, який не лише відображає потреби сучасного суспільства, але й стимулює його соціальну та культурну активність. Розвиток цих технологій відкриває безмежні можливості для створення гармонійного, естетичного та функціонального середовища, яке відповідає вимогам часу і сприяє еволюції міської культури.

Список використаних джерел:

1. Брижаченко Н. С. Сенсорні технології в дизайні предметно-просторового середовища (на прикладі інтер'єрів громадського призначення). Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. 2015. С. 59-66.
2. Кисіль С. С., Полякова О. В., Булгакова Т. В. Цифрові технології в дизайні сучасного внутрішнього середовища цивільних будівель. Art and design. 2020. №1. С. 105-114.
3. Badel F., Baeza J. L. Digital public space for a digital society: a review of public spaces in the digital age. Journal of Architecture, Engineering & Fine Arts. 2021. №3(2). С. 127-137.
4. Jasim N. A., TH H., Rikabi S. A. L. Design and Implementation of Smart City Applications Based on the Internet of Things. International Journal of Interactive Mobile Technologies. 2021. №13. С. 4-15.
5. Nah S. M., Lee Y. J. The visual communication by augmented reality. Journal of Digital Convergence. 2016. №11. С. 507-512.

УДК 639.1.055.3(043.2)

ОСОБЛИВОСТІ ЕКОЛОГІЧНОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРИРОДООХОРОННИХ ЗОН В УКРАЇНІ

Рак Антон, студент 5 курсу, кафедра КТБ, 6926107@stud.kai.edu.ua,
Авдєєва Наталія, к.арх., доцент, кафедра АПП, ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ, nataliia.avdieieva@npp.kai.edu.ua

Abstract. The article deals with the topical issue of organization of environmental zones in Ukraine, taking into account modern challenges, in particular the consequences of war and global environmental problems. The concept of «nature conservation zone» is defined, the regulatory framework is described that regulates the functioning of such territories, including the laws of Ukraine, international treaties and codes. Particular attention is paid to the problems that accompany the modern nature conservation system - illegal construction, poaching, imperfection of management and financing. The principles of zoning of protected areas and the importance of the ecological network are analyzed. As a result, the need for a strategic approach, interstate cooperation and active participation of the public in the formation of sustainable nature management in Ukraine is emphasized.

Keywords: environmental zones, ecological network of Ukraine, design of architectural environment

Ключові слова: природоохоронні зони, екологічна мережа України, дизайн архітектурного середовища

Вступ. Сьогодні ми звикли часто чути про екологічні проблеми, як про локальні так і про ті що впливають на всю планету. Забруднення повітря та світового океану, вирубка лісів, втрата біорізноманіття, танення льодовиків та інші [3]. Звісно це важливо, але варто не забувати про те, що Україна має і свої власні локалізовані проблеми, про які треба говорити і які потрібно вирішувати. Нажаль, війна має свій вплив і за останні 3 роки сталось немало екологічних катастроф. Знищення греблі Каховської гідроелектростанції, викиди нафти з російських танкерів поблизу Національного парку «Тузлівські лимани» [4], ведення бойових дій у зоні ЧАЕС та заповідних територіях. В таких умовах питання збереження природних ресурсів набуває особливої актуальності для України. Природоохоронні зони — це не лише осередки збереження біорізноманіття, а й важливий елемент екологічної безпеки держави. Таким чином, дослідження особливостей екологічної організації природоохоронних зон України є надзвичайно важливим з огляду на потребу модернізації системи охорони природи.

Результати досліджень. Як відомо природоохоронна зона – це територія, що має особливий режим охорони та використання з метою збереження природних комплексів, біорізноманіття, унікальних екосистем, а також для забезпечення сталого природокористування. Облаштування та утримання таких зон в Україні регулюється низкою документів, зокрема законами «Про природно-заповідний фонд України» та «Про екологічну мережу України» а також кодексами (водним, земельним, лісовим). Також важливими є міжнародні договори ратифіковані Україною, наприклад, Бернська конвенція, яка зобов'язує країни охороняти дику природу та природні середовища проживання.

Відповідно до закону «Про природно-заповідний фонд України» охоронні території поділяють на два типи природні (природні заповідники, біосферні заповідники, національні природні парки, регіональні ландшафтні парки, заказники, пам'ятки природи, заповідні урочища) та штучні (ботанічні сади, дендрологічні парки, зоологічні парки, пам'ятки природи, парки-пам'ятки садово-паркового мистецтва) [1]. Дана класифікація є основою всього управління, адже саме за нею визначаються рівні охорони території, визначаються можливі види власності, право використання та засоби відновлення і збереження. Уповноваженими органами управління заповідними територіями є спеціальні підрозділи центрального органу виконавчої влади [1].

Для організації природоохоронних зон на меншому рівні існує зонування заповідних територій. Наприклад, біосферні заповідники розділяють на ядро (зона абсолютної охорони), буферну область (дослідження, екопросвіта) та зону сталого розвитку (екотуризм, мале господарювання). Такий підхід дозволяє поєднувати охорону довкілля з розвитком громад і наукою.

Сучасна система заповідних територій зустрічається з низкою труднощів. Це, зокрема, незаконне будівництво, вирубування лісів, браконьєрство. Деякі території не мають чіткого визначення меж, а деякі належного фінансування. Також виявлені економічні та екологічні порушення співвідношень площ територій господарського призначення і територій природоохоронного, рекреаційного, оздоровчого характеру [5]. Спостерігається масова забудова заплавних ділянок, яка всюди здійснюється руйнівним шляхом для ландшафтних комплексів. Для регулювання подібних проблем є Закон «Про екологічну мережу України». Екомережа – єдина територіальна система, яка утворюється з метою поліпшення умов для формування та відновлення довкілля, підвищення природно-ресурсного потенціалу території України [2]. Відповідно до цього закону, формування утримання та збереження екомереж базується на принципах збереження цілісності екосистем, регулюванні витрат ресурсів, створення державної підтримки та стимулювання громадян до співпраці і звісно співпраці з сусідніми країнами, що розділяють з нами певні екомережі. Закон «Про екологічну мережу України» регулює ті ж пункти що і Закон «Про природно-заповідний фонд України» утім має більш розширену базу повноважень Верховної

Ради, Кабінету Міністрів та інших державних установ, що змушує приділяти більше уваги подібним проблемам зі сторони влади.

Варто згадати про більш вузьконаправлені нормативні документи. Водний, Земельний та Лісовий кодекси України відіграють ключову роль у збереженні природоохоронних територій. Водний кодекс регулює використання водних ресурсів та встановлює обмеження щодо забруднення й господарської діяльності в межах водних об'єктів, особливо на територіях заповідного фонду. Земельний кодекс України закріплює особливий правовий статус земель природоохоронного призначення, забороняє зміну їх цільового призначення та регулює порядок користування. Лісовий кодекс визначає правила охорони лісів у межах заповідних зон, включаючи заборону рубок у заповідниках та заходи з відтворення лісів. Завдяки цим документам забезпечується комплексний підхід до захисту довкілля та сталого управління природними ресурсами.

Висновки. Природоохоронні зони є надзвичайно важливим інструментом збереження довкілля, підтримання біорізноманіття та сталого природокористування в Україні. Організація природоохоронних зон базується на низці законів та нормативних документів, що підсилюють дію одне одного. Проте існує ряд невирішених проблем, зокрема — незаконна господарська діяльність, недосконалість зонування, нестача фінансування та уваги з боку держави. Для досягнення рівноваги потрібно забезпечити стратегічне планування, активну участь громадянського суспільства та міждержавну співпрацю. Саме комплексний підхід дозволить забезпечити сталий розвиток природоохоронної системи України.

Список використаних джерел:

1. Про охорону навколишнього природного середовища: Закон України від 25.06.1991 № 2456-XII // Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=2456-12> (дата звернення: 20.04.2025).
2. Про природно-заповідний фонд України : Закон України від 16.06.1992 № 2456-XII // Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1864-15> (дата звернення: 20.04.2025).
3. Глобальні екологічні проблеми 2023 // SaveDnipro. URL: <https://www.savednipro.org/globalni-ekologichni-problemi-2023/> (дата звернення: 20.04.2025).
4. Парк «Тузлівські лимани»: як знищують унікальну природу, і до чого тут медузи // he GARD. URL: <https://thegard.city/articles/404347/park-tuzlivski-limani-meduzi> (дата звернення: 20.04.2025).
5. Куліков П.М., Петроченко О.В., Кузьмін Р.І. та ін. Проектування, інженерно-біотехнічне впорядкування та експлуатація водоохоронних зон водних об'єктів: навч. посібник / За ред. О.В. Петриченка, В.В. Гребеня, В.К. Хільчевського, А.І. Томільцевої. – К.: АртЕк, 2021. – 442 с. <https://iino.knuba.edu.ua/images/IINO2022/Navchalnyi-posibnyk-vodookhoronni-zony-IINO.pdf>



УДК 712.5:581.526.2

КОНТЕЙНЕРНЕ ОЗЕЛЕНЕННЯ ЯК СУЧАСНА ТЕНДЕНЦІЯ ПОКРАЩЕННЯ УРБАНІСТИЧНОГО СЕРЕДОВИЩА

Рожко Єлизавета, студентка 3-го курсу, кафедра біології рослин
Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна, м. Київ,
elizzavettarozhko@gmail.com
Науковий керівник – **Косик О.І.**, к.б.н., доцент, Assoc. Prof

Abstract. The features of container gardening as a modern approach to improving the urban environment are analyzed. Its functional, aesthetic and environmental advantages, as well as the possibilities of application in urbanized areas, are considered. The main trends in the use of container gardening in public spaces, in particular near catering establishments, have been identified. The influence of container gardening on the microclimate, air quality, biodiversity and comfort of urban spaces has been studied. The choice of plants and container materials, their role in creating a harmonious urban landscape are analyzed.

Key words: container landscaping, urban landscape, landscaping of public spaces, urban ecology.

Ключові слова: контейнерне озеленення, міський ландшафт, озеленення громадських просторів, екологія міста.

Вступ. Контейнерне озеленення – це сучасний підхід до створення зеленої інфраструктури в міських умовах, який дозволяє адаптувати обмежений простір до змінних сезонних умов і дизайнерських вимог. Використання спеціальних модульних конструкцій для вирощування рослин відкриває можливості озеленення в місцях, де традиційне садівництво неможливе, і є ефективним способом покращити естетику, екологічний стан і функціональність урбоекосистем. Цей метод набуває популярності завдяки своїй універсальності та численним перевагам, таким як мобільність, гнучкість у застосуванні, естетична привабливість і інші.

Результати досліджень. Контейнерне озеленення стало важливою складовою дизайну урбаністичних територій, зокрема в густо забудованих містах, таких як Київ. У закладах громадського харчування рослини в контейнерах виконують не лише декоративну роль, але й мають чимало функціональних переваг. Вони допомагають створювати атмосферу загишки, а також виконують роль шумозахисного бар'єру, що особливо актуально в умовах міського середовища. Крім того, рослини в контейнерах позитивно впливають на мікроклімат, знижуючи температуру навколо, а також збагачують повітря киснем і зволожують його. Це

допомагає очищати повітря від шкідливих речовин, зокрема від пилу, газів та інших небезпечних речовин, що можуть негативно впливати на здоров'я людини.

У Києві використання контейнерного озеленення в ресторанах і кафе відзначається великою різноманітністю підходів, що відповідають концепції кожного закладу. Цей метод озеленення сприяє створенню комфортної і затишної атмосфери, що позитивно впливає на відвідувачів і додає інтер'єру особливого шарму.

Розглянемо приклад багатоярусного підходу до озеленення, який передбачає ефективне використання вертикального простору (Рис. 1.). Рослини розташовані в декілька ярусів: нижній рівень складається з контейнерів, в яких розміщено густо посаджені кущові та ампельні рослини, що утворюють природний бар'єр між вулицею та закладом. На середньому рівні знаходяться декоративні насадження, які додають композиції об'єму. Верхній рівень прикрашають підвісні кашпо з плетеними елементами, що надають легкості та рустикального шарму.

Дана композиція об'єднує різні види рослин, від ампельних до квітучих, створюючи контраст завдяки сріблястому та насичено-зеленому листю, а також сезонним акцентам квітучих елементів. Такий підхід робить озеленення живим, динамічним та змінюється в залежності від пори року.

Контейнери виконані з сучасних матеріалів, зокрема темного пластику, що гармонійно поєднується з фасадом будівлі. Плетені



Рис. 1. Ярусне розташування рослин

кашпо з ротангу підкреслюють екологічний аспект і додають затишку загальному дизайну.

Висновки. Контейнерне озеленення є універсальним і ефективним методом для поліпшення якості міського простору. Воно дозволяє поєднати естетичну привабливість з екологічними і функціональними перевагами, такими як покращення мікроклімату, зниження рівня забруднення та створення комфортного середовища для людей. Цей підхід стає важливою складовою розвитку сучасних урбаністичних територій і має великий потенціал для покращення якості життя в містах.

Список використаних джерел:

1. Бондаренко С.А. Контейнерне озеленення в міському середовищі: переваги та виклики. Науковий вісник будівництва. 2020. №2. С. 45–49.
2. Вітонов М.А. Конспект лекцій з дисципліни «Ландшафтна архітектура», модуль № 2 «Характеристика природних і антропогенних засобів формування об'єктів ландшафтної архітектури» (для студентів 4-5 курсу денної форми навчання напряму підготовки 6.060102 «Архітектура»). Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2013. 64 с.
4. Довженко І.Л. Екологічний підхід до дизайну зовнішніх просторів закладів громадського харчування. Екологічний вісник України. 2022. №4. С. 33–38.



УДК 7.041(477):655.53 «20» Юрчишин

КАЛІГРАФІЧНА АНТИКВА У ТВОРЧОСТІ ВОЛОДИМИРА ЮРЧИШИНА

Дудник Ігор, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри КТДІГ
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
ihor.dudnik@npp.kai.edu.ua

Abstract. Volodymyr Yurchyshyn is known primarily as a master of type. During the second half of the 20th century. the artist worked with various typefaces and techniques. One of such authorial periods, which fell on the 1970s, was Yurchyshyn's fascination with calligraphic antiqua, which became perhaps the artist's most recognizable typeface.

Keywords: font, typefaces, calligraphy, antique, Yurchyshyn, book art.

Ключові слова: шрифт, каліграфія, антиква, Юрчишин, мистецтво книги.

Вступ. Володимир Юрчишин відомий, в першу чергу, як майстер шрифту. Протягом другої половини ХХ ст. художник працював з різними шрифтовими формами та техніками. Одним з таких авторських періодів, який припав на 1970-ті роки, було захоплення Юрчишином каліграфічною антиквою, яка стала чи не найбільш впізнаваним шрифтовим образом художника.

Результати досліджень. Протягом 1960-тих років Володимир Юрчишин експериментував з технікою лінориту, виконував каліграфічні композиції, конструював форми на зразок «нової болгарської кирилиці», працював з формами класичної антикви. Відомі не більше десяти варіантів класичної антикви Юрчишина. Очевидно, що статичні та урочисто-ампірні форми художника мало приваблювали. Значно більше та завзятіше Юрчишин працював з каліграфічними формами, як чистими, так і обробленими. Художник використовує домальовки та перефотografування з метою уніфікації, намагається створити на основі каліграфії стандартизований шрифт з пластичними динамічними формами. Іноді ці шрифтові композиції мали історичне забарвлення, як то летеринги до «Каталогу стародруків Києво-Печерського монастиря» (1971) чи до двотомника творів Г. Сковороди (1973), іноді це уніфікована авторська каліграфія, як у виданнях: «Лемківські народні пісні» (1970), та «Народні перлини» (1971).

Тоді ж, 1970 року в летерингу до обкладинки та титулу альбому «Українське народне весілля в творах українського, російського та польського образотворчого мистецтва ХVIII—ХХ ст.» простежується вже цілком впевнене поєднання авторської каліграфії та класичної антикви (іл. 1-3).



Іл. 1-3. Поєднання авторської каліграфії та класичної антикви в летерінгах В. Юрчишина, кін. 1960-их, поч. 1970-их рр.

Процес творчих пошуків Володимира Юрчишина в опрацюванні форм авторської антикви можна простежити на прикладі його роботи над макетом книги Л. Міляєвої «Стінопис Потелича» (1969). Фінальний варіант мав летеринг на суперобкладинці, оправі і титулі. Крім того, у фондах Музею книги і друкарства України зберігається ескіз до оформлення цієї книги [1]. Надзвичайно цікаво порівняти форми літер на цих сторінках, тим більше на матеріалі одних і тих же написів (іл. 4-7).

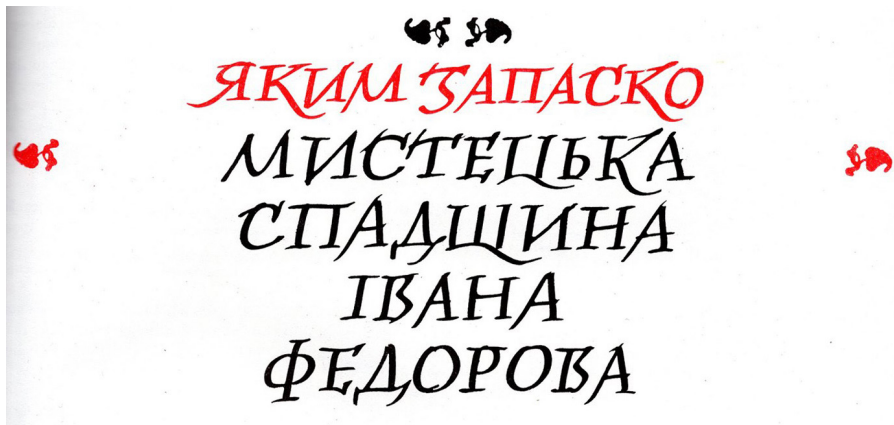
В ескізі заголовків виконаний мальованою класичною антиквою, а підзаголовок каліграфією що імітує український скоропис. На оправі мальована антиква повторена без змін, а от на суперобкладинці, художник перемальював літери, створивши більш світле (light) накреслення. Ще цікавіше вирішення ми бачимо на титулі: тут автор і заголовок виконані вже авторською антиквою, яка безумовно погодить від каліграфії, але суттєво уніфікованій.

В тому ж, 1969 році, на титулі книги П. Білецького Юрчишин komponує назву книги ще з літер класичної антикви, більш стрункої та статичної, в написі до книги «Стінопис Потелича» — це вже спроба створити каліграфічну антикву.

Цей шрифтовий вектор Юрчишин розвинув найбільш вдало у оформленні книги Якіма Запаса «Мистецька спадщина Івана Федорова» (іл. 8).



Іл. 4-7. Каліграфія та летерінг в ескізах та фінальних варіантах оформлення книги Л. Міляєвої «Стінопис Потелича»



Іл. 8. Найбільш характерна каліграфічна антиква В. Юрчишина.

Цікавою є історія цього оформлення. Видання книги Запаска мало відзначати 400-літній ювілей українського книгодрукування (1974) і було заплановане як максимально презентаційне: великий формат, футляр, суперобкладинка, кольорові ілюстрації, і т. ін. Звичайно ж, для такого видання був потрібний і відповідний шрифт: оригінальний і з високими естетичними якостями.

В 1972 році Яким Запаско звертається з проханням до Володимира Юрчишина виконати замовлення з комплексного, в тому числі і шрифтового, оформлення цієї книги. Лист Запаска до Юрчишина з цим проханням опублікований у збірнику «Володимир Юрчишин: статті, спогади, листи» [2].

Юрчишин виконує замовлення на найвищому рівні та отримує за нього диплом першого ступеня на щорічному Всесоюзному конкурсі мистецтва книги.

Це, напевно найбільш органічне поєднання каліграфії та антикви, інші подібні шрифтові твори Юрчишина 1970-тих або більш стандартизовані, або надто каліграфічні. Серед них є, безумовно, і зразки які тяжіють до категорії каліграфічної антикви, але їх ґрунтовний аналіз є темою вже наступних досліджень.

Висновки. В дослідженні простежено початок творчого опрацювання Володимиром Юрчишином вектору каліграфічної антикви. З'ясовано, що першою явною спробою уніфікації авторських літер каліграфічного походження було видання «Стінопис Потелича» (1969), а найвищим щаблем каліграфічної антикви Юрчишина — літерації до видання «Мистецька спадщина Івана Федорова» (1974).

Список використаних джерел:

1. Володимир Юрчишин. Мистецтво книги : Вибране з колекції Музею книги і друкарства України. Каталог. / упорядкув. В. Белиба, Н. Глоба, А. Довбуш,

- Г. Ємець, Г. Сокиріна ; вступ. стаття І. Дудник ; художнє оформ. В. Мітченко ; макет О. Здор. К. : Музей книги і друкарства України, 2015. 92 с.
2. Пам'яті Володимира Юрчишина. Статті, спогади, листи. Упорядники: І. Дудник, О. Здор, Д. Палій, О. Юрчишин-Сміт. / In memory of Volodymyr Yurchyshyn. Articles, memories, letters. Compilers: I. Dudnyk, O. Zdor, D. Palii, O. Yurchyshyn-Smith. K. : Музей книги і друкарства України, 2018. 132 с.
3. Лучшие издания 1975. Москва: Книга, 1977. С. 36



УДК 725.8

СИСТЕМИ ВІЗУАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ ЯК КЛЮЧОВИЙ ЕЛЕМЕНТ КОМУНІКАЦІЇ У ВИСТАВКОВИХ ПРОСТОРАХ

Коваль Андрій, студент 3 курсу, кафедра КТДІГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
8063805@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник: **Красножон Т.Ю.**, Ph.D.

Abstract. The article explores the role of navigation systems in shaping a high-quality user experience within cultural and exhibition facilities, particularly exhibition centers. The author analyzes contemporary approaches to visual navigation that integrate aesthetics, functionality, and inclusivity, while outlining key requirements for effective design. Special attention is given to the implementation of digital technologies—mobile applications, interactive routes, and augmented reality—as tools for space personalization. The study emphasizes the interdisciplinary nature of navigation system development, incorporating knowledge from architecture, design, and cognitive psychology.

Keywords: navigation system, visual information systems, exhibition spaces, cultural and entertainment buildings.

Ключові слова: навігаційна система, системи візуальної інформації, виставкові простори, культурно-видовищні будівлі.

Вступ. Система навігації у культурно-видовищних будівлях є критично важливою для забезпечення комфортного переміщення відвідувачів, швидкої орієнтації у просторі та формування позитивного досвіду взаємодії з середовищем. У виставкових центрах, музеях та галереях навігація виконує не лише утилітарну функцію, а й є частиною інформаційної структури інтер'єру, яка впливає на сприйняття експозиції, архітектурного задуму та брендової ідентичності установи [1].

У таких просторах особливої актуальності набувають рішення, що поєднують чіткість, інклюзивність та інноваційність. Через складне планування, змінні експозиції та різноманітний соціально-культурний склад аудиторії, навігаційна система повинна бути інтуїтивно зрозумілою, адаптивною і візуально узгодженою з контекстом середовища. Належно організовані покажчики, інформаційні таблички, сенсорні дисплеї та мобільні застосунки не лише сприяють полегшенню просторової орієнтації, а й підтримують кращу інтерпретацію представленого контенту, підвищуючи загальний рівень користувацького досвіду.

У межах дослідження проаналізовано сучасні підходи до організації систем візуальної навігації у культурно-видовищних будівлях. Виокремлено основні засоби візуальної інформації: текстові та графічні вказівники, піктограми, кольорове зонування маршрутів, а також інтерактивні рішення — цифрові панелі, мобільні застосунки, QR-коди [2]. Увагу зосереджено не лише на формальному аспекті навігації, а й на її ролі як комунікаційного інструменту між простором і користувачем. Аналіз міжнародного досвіду підтверджує ефективність різних моделей: у Stedelijk Museum (Амстердам) застосовано принципи мінімалістичного графічного середовища; Moderna Museet (Стокгольм) орієнтується на екологічність і модульність; Seoul Museum of Art реалізує концепцію доповненої реальності для інтерактивного залучення; Miraikan (Tokio) поєднує мобільні гіді з картографічними застосунками; Tate Modern (Лондон) інтегрує навігацію в архітектоніку будівлі, використовуючи світлові сценарії та колірне кодування [3], [4].

Результати досліджень засвідчують, що ефективна система навігації ґрунтується на низці принципів: ієрархічній подачі інформації (від загального до локального), логічній послідовності маршрутів, читабельності на різних відстанях, стандартизованій графічній мові та високому контрасті елементів для зручного візуального сприйняття [5]. Актуальним є врахування потреб людей з порушеннями зору, слуху та когнітивними особливостями. У зв'язку з цим упроваджуються шрифти Брайля, тактильні орієнтири, звукові підказки, що підвищує інклюзивність середовища [6].

Сучасні стандарти проектування також передбачають функціональну ергономіку (розташування на рівні очей, використання великих літер), застосування універсальної піктографіки, використання перероблених матеріалів і дотримання принципів сталого дизайну. Інтеграція цифрових технологій розширює можливості адаптації навігаційної системи. Внутрішні навігатори з позиціонуванням, змінні графічні елементи залежно від структури експозиції, мобільні гіді, а також технології AR дозволяють формувати персоналізовані маршрути і підвищувати гнучкість інформаційного наповнення.

Ефективне проектування навігаційної системи у виставкових просторах передбачає її інтеграцію ще на етапі просторового зонування, що забезпечує цілісність архітектурно-дизайнерського рішення. Важливо

дотримуватись візуальної та концептуальної узгодженості з айденітикою закладу, проводити попереднє тестування навігаційних сценаріїв із залученням цільових груп користувачів, а також впроваджувати гнучкі компоненти для адаптації до змін експозицій. Доцільним є активне використання цифрових засобів комунікації з можливістю оперативного оновлення контенту, а також екологічно раціональних матеріалів для фізичних носіїв інформації. Такий підхід сприяє створенню інформативного, естетичного та інклюзивного середовища, орієнтованого на потреби сучасного відвідувача.

Таким чином, навігація у виставкових просторах — це не лише система просторових орієнтирів, а повноцінний інструмент комунікації між простором та користувачем, що впливає на якість культурного досвіду. Її проектування має базуватись на міждисциплінарному підході, що поєднує знання з інформаційного дизайну, архітектури, UX-дизайну та когнітивної психології.

Висновки. Ефективність навігації у виставкових просторах досягається шляхом інтеграції візуальних систем інформації на етапі просторового зонування, узгодження з ідентичністю установи, тестування та адаптації до функціональних вимог. Активне використання цифрових технологій та екологічних матеріалів посилює сприйняття експозиції та сприяє створенню доступного та ергономічного простору, що орієнтований на потреби сучасного відвідувача.

Список використаних джерел:

1. Гирич, В.І. Системи візуальної інформації: навчальний посібник. Київ: НАУ, 2017. (Дата звернення: 10.04.2025).
2. Сенчук, Н.О., Міхалевський, В.О., Бісик, Д.В. Мобільні інформаційні технології навігації користувача в університетах. Системи управління, навігації та зв'язку. 2016. Т. 8, № 4 (49). С. 75–78. URL: <https://science.lpnu.ua/uk/srt/vsi-vypusky/volume-849-2016/mobilni-informaciyni-tehnologiyi-navigaciyi-korystuvacha-v> (Дата звернення: 10.04.2025).
3. Almeida, F., Teixeira, J.G. Exploring the Impact of Interactive Technologies on Exhibitions. Multimodal Technologies and Interaction. 2020. 4(2): 31. URL: <https://mdpi.com/2414-4088/4/2/31> (Дата звернення: 10.04.2025).
4. Gero, J.S., Kannengiesser, U. Interaction design in smart spaces. In: Computational Models of Creativity. Springer, 2015. С. 389-404. URL: (Дата звернення: 10.04.2025).
5. Interactive Design and Virtual Exhibitions. In: Human-Computer Interaction. Springer, 2021. С. 519-531. (Дата звернення: 10.04.2025).
6. Kortbek, K.J., Gronbak, K. Interaction Design for Public Spaces. 2012. URL: https://www.researchgate.net/profile/Karen-JohanneKortbek/publication/221572440_Interaction_design_for_public_spaces/links/0f31753565eebd2099000000/Interaction-design-for-public-spaces.pdf (Дата звернення: 12 жовтня 2024).



УДК 780.61.0:7.036.»19»(043.2)

ВІБРАЦІЇ ФОРМИ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ТЕОРІЇ СТРУН У ПРОЗОРО-ПРОВОЛОЧНІЙ СКУЛЬПТУРІ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

Країло Леся, студентка 2 курсу, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
8485787@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – **Майстренко-Вакуленко Ю.В.**, к. мистецтвозн., доц.

Abstract. Contemporary art is increasingly addressing the viewer, creating objects based on the line as the main structural element. In such works, the “empty” space becomes an element that interacts with the viewer, encouraging him or her to interpretations based on personal experience and subconscious associations.

Keywords: string theory, art of 20th century, transparent wire sculpture, line, vibration, space.

Ключові слова: теорія струн, мистецтво ХХ століття, прозоро-проволочна скульптура, лінія, вібрація, простір.

Вступ. У сучасному мистецтві дедалі виразніше простежується тенденція до міждисциплінарності, коли художники активно звертаються до наукових концепцій як джерела натхнення та засобу формотворення. Однією з таких концепцій є теорія струн — складна фізична модель, що описує Всесвіт як єдину систему, побудовану на вібраціях елементарних “струн”. Її ідеї знаходять візуальне втілення у прозоро-проволочній скульптурі, де лінія стає основним художнім елементом, що формує простір, ритм і взаємодію з глядачем. У даній роботі розглянуто, як ці скульптури відображають філософію постмодерного мистецтва, підкреслюють нову тілесність та формують багатовимірний простір через взаємодію з глядачем відтворюючи концепцію фізичної теорії.

Результати досліджень. Починаючи зі зламу ХІХ – ХХ століть спостерігається тісна взаємодія між наукою та мистецтвом. Художники й науковці дедалі частіше запозичують ідеї одне в одного, знаходячи натхнення у складних теоріях і концепціях. Зокрема, модернізм стає відправною точкою нашого дослідження — періодом, коли візуальна мова мистецтва трансформується завдяки впровадженню нових технік, змінюючи усталені способи художнього вираження та сприйняття реальності. Твори стають прямим відображенням думок та почуттів автора, основною метою стає бажання викликати якомога більше емоцій, відтворити власне бачення світу та його сприйняття. Історичним

прикладом, що передує практиці прозоро-проволочних скульптур, є творчість українсько-американського скульптора Олександра Архипенка. Він одним із перших почав використовувати порожній простір як рівноправний елемент композиції. Його робота «Жінка, що розчісує волосся» (1913) стала знаковим прикладом експерименту з порожнечою: відсутність матеріалу на місці обличчя скульптури змушує глядача уявно завершувати образ. Таким чином, глядач вступає в активну взаємодію з твором, перетворюючи процес споглядання на акт творення. Цей принцип значно розвивається у прозоро-проволочних скульптурах сучасності, де простір стає динамічним, відкритим і багатшаровим.

З появою постмодерністичних течій формується нова парадигма: мистецтво більше не замикається в межах авторського задуму, а активно залучає досвід і унікальність глядацького сприйняття. Основою змін, як у мистецтві, так і в науці, стає новий погляд на світ, утворений вібраціями та рухом лінії. У науковому просторі з кінця 1950-х років зароджуються концепції теорії струн — спроба поєднати Ейнштейнову теорію гравітації з квантовою механікою, які не узгоджуються між собою на фундаментальному рівні. Згідно з цією теорією, елементарні частинки — це не точки, а різні стани коливань одновимірних об'єктів, струн. Теорія описує світ як єдину взаємопов'язану систему, у якій усі частинки та сили природи є проявами однієї базової структури. Візуалізація цих ідей у художній практиці виводить на перший план лінію як основний конструктивний і концептуальний елемент.

Саме лінія, як вібруюча сутність, стає символом цього нового підходу до розуміння як реальності, так і мистецтва. Відтак, у другій половині XX століття набуває поширення прозоро-проволочна скульптура — тривимірні художні об'єкти, побудовані з дроту, ниток, нейлону та інших матеріалів. Такі скульптури поєднують візуальну легкість, геометричну складність та ілюзію невагомості. Вони втілюють ідеї постмодерної скульптури, яка відкидає поняття «чистої форми» та автономності мистецтва. Традиційна маса зникає, натомість з'являється структурна лінія, яка не просто утворює форму, а взаємодіє з простором і глядачем. Така скульптура в першу чергу орієнтована на глядача, вона вимагає взаємодії в усіх формах. Залежно від того, хто і як споглядає об'єкт, змінюється його форма та сенс.

Концепція таких скульптур втілює основні засади теорії струн в житті. Елементи скульптури рухаються створюючи кожного разу різні форми, які люди інтерпретують по своєму наділяючи їх сенсом. Таким чином створюється безліч вимірів в яких стало існує тільки два об'єкти: глядач та скульптура. Такі техніки пробуджують свідомість споглядача та підсилюють емоційну прив'язку до твору. Об'єкт відкриває безліч питань, сформованих самим автором твору та питань, які формулюють самі глядачі. Відний пошук відповідей на питання концептуально відображає наш всесвіт, сповнений нескінченною кількістю питань, на деякі з яких немає відповіді. Так само і в даному виді скульп-

птури важко зрозуміти: віднайдена відповідь чи питання – це продукт свідомості глядача чи справжній задум автора. Прозоро-проволочна скульптура розмиває рамки, виходить за межі звичного сприйняття скульптури як виду мистецтва та відкриває нові горизонти можливостей. Цілісна загальна маса об'єкту зникає, що викликає у глядача незавершеність образу, в свою чергу це пробуджує природні механізми нашого мозку, який прагне завершеності та цілісності. Він підключає спогади та досвід про який ми можемо не пам'ятати, що підсилює враження від об'єкту.

Прозоро-проволочна скульптура керує світлом і тінню, реагує на рух та зміну точки зору. Лінії «зникають» і «з'являються» залежно від освітлення, створюючи ефект руху, вібрації, майже дихання. Глядач стає невід'ємною частиною такого твору – саме через його сприйняття відбувається «активація» простору, формуються нові виміри, на які художник лише натякає. Таким чином, кожен глядач інтерпретує скульптуру по-своєму, створюючи унікальну, багатовимірну взаємодію, об'єднану центральним елементом – лінією як візуальним еквівалентом струни.

Висновки. Прозоро-проволочна скульптура другої половини XX – початку XXI століття демонструє новий підхід до глядацького сприйняття та простору, ґрунтуючись на ідеях теорії струн. Лінія як основний інструмент втілює у собі вібрацію, рух і багатовимірність, вона стає втіленням концепції процесів, що формують реальність. Такі скульптури не лише створюють форму, вони одночасно формують простір навколо, спонукають глядача до взаємодії та власних інтерпретацій. Цей різновид мистецтва відкриває нові горизонти для діалогу між наукою та творчістю, підтверджуючи важливість міждисциплінарного мислення в сучасному художньому процесі.

Список використаних джерел:

1. Bishop, C. Antagonism and Relational Aesthetics // October. – 2004. – No. 110. – P. 51–79. - Дата звернення: 22.04.2025
2. Greene, B. The Elegant Universe: Superstrings, Hidden Dimensions, and the Quest for the Ultimate Theory. New York: W.W. Norton & Company, 1999. 448 p. - Дата звернення: 22.04.2025
3. Kaku, M. Hyperspace: A Scientific Odyssey Through Parallel Universes, Time Warps, and the 10th Dimension. New York: Anchor Books, 1994. 359 p. - Дата звернення: 22.04.2025
4. Taylor, B. The Art of Today: Post-Modern Sculpture and Installation. London: Phaidon Press, 2004. 160 p. (дата звернення: 22.04.2025)
- Wood, P. Modern Sculpture: A Concise History. London: Thames & Hudson, 1997. 224 p. - - Дата звернення: 22.04.2025
5. Архипенко Олександр Порфирівич – Вікіпедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Архипенко_Олександр_Порфирівич – Назва з екрана. – Дата звернення: 22 квітня 2025 р.

6. Олександр Архипенко: як митець з України перевернув уявлення про скульптуру [Електронний ресурс] // Локальна історія. – Режим доступу: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/oleksandr-arkhipenko-iak-mitets-z-ukrayini-pereverniv-uiavlennia-pro-skulpturu/> \ – Дата звернення: 22.04.2025.
7. Теорія струн простими словами: стаття // FutureNow. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://futurenow.com.ua/shho-take-teoriya-strun-prostymy-slovamy/#google_vignette - Дата звернення: 22.04.2025



УДК 747.5

ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК МІЖ МОДОЮ ТА ДИЗАЙНОМ ІНТЕР'ЄРУ: ЯК ЕСТЕТИКА ПОДІУМІВ МОЖЕ СТАТИ ДЖЕРЕЛОМ ТВОРЧОГО ПРОРИВУ

Луковина Надія, студентка 4 курсу, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ
7523475@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – **Гнатюк Л.Р.**, к. арх., доц.

Abstract. This study analyzes the relationship between fashion and interior design, in particular the influence of fashion trends on the development of original interior design solutions. Particular attention is paid to the transformation of aesthetic elements of fashion, such as colors, shapes and textures, into innovative concepts for modern spaces.

Keywords: interior design, fashion, trends.

Ключові слова: дизайн інтер'єру, мода, тенденції.

Вступ. Мода та дизайн інтер'єру - це сфери, які тісно пов'язані, і, в певній мірі, залежні одна від одної. Вони змінюються з року в рік на основі схожих естетичних тенденцій та соціокультурних явищ. В обох галузях присутні схожі елементи композиції, кольори, текстури і форми, а також стилістичні рішення. Тому важливо проаналізувати різноманітні аспекти моди та фактори впливу цієї сфери на дизайн інтер'єру, а також, їх значення для зміни тенденцій в інноваційних підходах до проектування простору.

Результати досліджень. Мода є надихаючим каталізатором для оригінальних та інноваційних рішень при її перенесенні на дизайн інтер'єрів. У світі моди зазвичай використовуються нетрадиційні форми, палітри та матеріали, тож коли ми переносимо цю тактику на дизайн

інтер'єру, ми виходимо за рамки звичних, стандартних рішень. Останнім часом в дизайні одягу проглядається любов до асиметричних форм і максималізму, що ми можемо спостерігати в колекції Schiaparelli Spring 2023 Couture, і насправді, це можна успішно інтегрувати в дизайн інтер'єру. Це може знайти відображення в кімнаті, де меблі мають несподівані форми або міститься освітлення з асиметричним дизайном, а також в більшій кількості декору і незвичному його поєднанні. Це робить простір набагато цікавішим.

Ще одне креативне рішення - запозичення трендів, пов'язаних з фактурою і матеріалами. Наприклад, використання в інтер'єрі металів, голографічних або глянцевиx елементів, які останнім часом можна побачити на подіумах, може створити незвичайне футуристичне середовище. Також створити більш складний і цікавий вигляд може поєднання неординарних матеріалів. Однією з поширених текстурних тенденцій є поєднання прозорих і непрозорих елементів в одязі. Це добре працює і в інтер'єрі. Наприклад, прозоре скло, використане поряд з кам'яними елементами, створює баланс між невагомістю і монументальністю, що ми можемо спостерігати на прикладі журнального столика LS 10 Coffee Table.

Це лише деякі з прийомів, які прийшли зі світу моди. Вміння переносити такі речі в інтер'єр дозволяє дизайнерам створювати те, що, на перший погляд, не вписується в конкретний стиль і, можливо, навіть кидає виклик розумінню того, що цей стиль собою являє, але натомість гармонійно вписується в простір і вітається за свою практичність, що є не менш важливим. Тож, як бачимо, такий спосіб створення інтер'єрів дозволяє робити щось неочікуване, поєднувати практичність з актуальністю, естетичну виразність та художній експеримент.

Висновки. Загалом, у цій статті було досліджено та виявлено, наскільки модні тенденції впливають на створення дизайну інтер'єру, особливо коли бажаним результатом є еkleктичний, іноді авангардний, трендовий та виразний простір. Це дослідження може бути корисним для дизайнерів, які хочуть втілити стиль певного модного дизайнера чи конкретного історичного періоду, а також для загального використання та розвитку творчих практик у сфері сучасного дизайну інтер'єру.

Список використаних джерел:

1. Trisno R., Lianto F., Choandi M. An Interior-Architecture Concept for Fashion-Accessory Interior: Transforming Space from Body to Transformable Fashion Interior. International Journal of Engineering Research and Technology. 2020.
- 2.URL:https://www.researchgate.net/publication/368063890_An_Interior-Architecture_Concept_for_Fashion-Accessory-Interior_Transforming_Space_from_Body_to_Transformable_Fashion_Interior (дана звернення: 22.03.2025).
- Yapp L. The Influence of Fashion Trends on Interior Design: From Runway to Living Room. Laurie Yapp Design. 2024.
- 3.URL:<https://www.laurieyappdesign.com/blog/the-influence-of-fashion-trends-on-interior-design-from-runway-to-living-room> (дата звернення: 22.03.2025).

4. Afify N., El Sayed W. K. Clothes as a source of creativity in interior design. Journal of Architecture, Art & Humanistic Science. 2019. Vol №4. No.18, pp. 547 – 572.
5.URL: <https://doaj.org/article/26c1061b68954effbb522609ebe95aab> (дата звернення: 22.03.2025).



УДК 141.78»1940/1960»(043.2)

ФІЛОСОФСЬКІ ТА ФІЗИКО-МАТЕМАТИЧНІ КОНЦЕПЦІЇ 1940–1960-х РОКІВ ЯК ПЕРЕДУМОВИ СТАНОВЛЕННЯ МИСТЕЦТВА ПОСТМОДЕРНІЗМУ

Майстренко-Вакуленко Юлія, кандидат мистецтвознавства, доцент,
заслужений художник України, доцент кафедри КТДіГ
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ.
e-mail: yuliia.maistrenko_vakulenko@npp.kai.edu.ua

Abstract. A brief analysis of a complex of studies conducted by scientists from various fields of knowledge in the mid-20th century – philosophy, physics, mathematics, perception psychology, aesthetics, art theory, etc. – reveals their common direction, which was expressed in the development of interdisciplinarity. The leading directions that united scientific research were field theory, the intentionality of consciousness, the multiplicity of meaning of objects, the simultaneity of events, globality, self-organisation of systems, fractality, non-linearity, regular irregularity, defined uncertainty, and synergy, which indicates a rejection of the principles of linearity and consistency established by the Renaissance and the formation of the foundations of postmodernism.

Ключові слова: мистецтво ХХІ століття, постмодернізм, філософія постмодернізму, візуальне мистецтво

Keywords: art of the 21st century, postmodernism, philosophy of postmodernism, visual art

Вступ. Передумовами становлення концепцій постмодернізму, як правило, визначають комплекс соціополітичних аспектів, зокрема, реакцію суспільства на перерозподіл світу після Другої світової війни, на збільшення виробництва й становлення суспільства споживання тощо. Проте комплексний аналіз наукових досліджень середини ХХ століття різних галузей знань, зокрема, філософії, фізики, психології сприйнят-

тя, естетики, теорії мистецтва дозволяють нам трактувати проблематику постмодернізму значно глибше. Це період, коли ряд видатних вчених: фізиків, математиків, біологів, космологів, антропологів досліджували філософські аспекти своїх відкриттів, а філософи намагалися досягнути сутність новітніх наукових знахідок в онтологічному аспекті.

Результати. Витоки переосмислення поняття реальності, а також сутності часу як тривалості було закладено у дослідженнях Анрі Бергсона на початку XX століття, і розвинено згодом у працях Моріса Мерло-Понті (1945), Ервіна Шрьодінгера (1944), Луї де Бройля (1947), Жоржа Батая (1957). Представники різних філософських напрямків присвячують ґрунтовні праці осмисленню поняття часу: Ганс Райхенбах виклав свої міркування у книгах «Напрямок часу» (1956) та «Філософія простору-часу» (1957); засновник наукового реалізму в філософії Джеральд Вітроу публікує працю «Натурфілософія часу» (1961); німецько-американський філософ науки Адольф Грюнбаум – «Філософські проблеми простору і часу» (1963). Ганс Гадамер у монографії «Істина і метод» (1960) доводить, що саме досвід мистецтва є способом розкриття істини. Філософську складову часопросторового континууму досліджують фінський математик Рольф Неванлінна («Простір, час і відносність», 1964) і британський фізик й математик Роджер Пенроуз («Аналіз структури простору-часу», 1966 та «Структура простору-часу», 1967).

Одним з провідних аспектів, який мав питомий вплив на трансформацію людського сприйняття реальності, як стверджує Маршалл Маклюєн [2, с. 63], став перехід від друкованих носіїв інформації до електронних. Результатом чого стало переосмислення сутності часу та простору, який з лінійного й послідовного, став сприйматися як одночасний та повсюдний. Уже в 1950–60-х роках завдяки працям Нельсона Гудмана, Ернста Гомбріха, Маршалла Маклюєна, Клода Леві-Стросса, Діно Формаджіо та інших науковців було детально проаналізовано та визначено цілковиту відносність й умовність понять реальності, реалізму та естетики. На думку французького філософа Жана Бодрієра, «...самою своєю ідеологією медіа інсценують гіперреальність, яка приховує саму реальність» [1].

Другим вагомим чинником, що мав відчутний вплив на світоглядні трансформації середини XX століття, стали відкриття у галузі фізики та космології. У 1948 році голландський фізик Гендрік Казімір довів, що вакуум насправді ніяк не є порожнім, а елементарні частинки постійно виникають і зникають, а отже, поняття порожнечі, відсутності, було переосмислено на базовому рівні. Роком пізніше Річард Фейнман припустив, що позитрон – це електрон, що рухається назад у часі; згодом Фейнман довів існування нескінченної кількості шляхів, якими можуть рухатися об'єкти – від елементарних частинок до макрооб'єктів, обираючи шлях найменшої дії. 1957 року американський фізик Г'ю Еверетт вперше запропонував теорію множинності всесвітів, згідно якої кожної миті всесвіт розгалужувався, утворюючи паралельні всесвіти. Ця теорія

корелює із ідеями Фейнмана щодо існування розгорнутого поля можливостей на протигагу визначеній лінійності розвитку.

1952 року Алан Тьюрінг математично довів, що морфогенез відбувається за тими самими формулами, що й інші фізичні процеси, і поклав, таким чином, початок вивченню процесів самоорганізованості систем. Результатом цих досліджень стало започаткування 1969 року німецьким фізиком Германом Хакеном нового наукового міждисциплінарного напрямку – синергетики. Ця наука досліджує поведінку та взаємодію складних систем, які шляхом самоорганізації породжують просторово-часові та функціональні структури, особливістю яких є нелінійність розвитку, а хаос розглядається не як руйнівний стан, а як регулярна нерегулярність (подібна ідея – «визначена невизначеність» – фігурує також в «Теорії естетики» (1969) Теодора Адорно). Мультифрактали математика Бенуа Мальдеброта, які він досліджував з кінця 1950-х, лягли в основу зародження нової геометрії, яка істотно вплинула на розвиток дизайну та мистецтва з початком 1970-х.

Третім напрямом досліджень, що мав вплив на становлення постмодернізму, став аналіз особливостей психології сприйняття. У роботах Рудольфа Арнхейма (1954), Поля Фресса (1957), Альфреда Ярбуса (1965), Льва Виготського (1968) було досліджено взаємозв'язки між особливостями фізіології та способів сприйняття людиною реальності, а також ролі візуальності як провідного каналу надходження інформації.

Завершуються 1960-ті роки появою праць постструктуралістів, які перосмислюють поняття твору, мистецтва, авторства, глядача: Умберто Еко «Відкритий твір», 1962, «Відсутня структура», 1968; Жака Дерріди (Письмо і відмінність, Голос і феномен, 1967), Жилия Дельоза (Логіка сенсу, 1969). У 1968 році англійською мовою друкується переклад праці іспанського філософа Хосе Ортега-і-Гассета «Дегуманізація мистецтва» (1925).

Висновки. Основні положення, закладені у працях дослідників різних галузей знань у 1940-1960-х роках, а саме: квантова електродинаміка Фейнмана, мультифрактали Мальдеброта, багатозначність об'єкта Гудмана, одночасність подій та глобальність Маклюєна, самоорганізованість систем, нелінійність та регулярна нерегулярність Хакена, визначена невизначеність Адорно, а також зацікавленість митців наукою, – все це мало рушійний вплив на формування провідних засад мистецтва постмодернізму. Лінійність – як оповідна, так і візуальна – залишилася в минулому. Постмодернізм – це сіть інтенціональностей, поле можливостей, зв'язків, які, поширюючись в усіх можливих напрямках, з'єднують події, об'єкти, виміри тощо.

Короткий аналіз представленого комплексу досліджень середини ХХ століття свідчить про їхній спільний напрямок, який виразився у розвитку міждисциплінарності, а їхні результати поступово призвели до нівелювання межі між мистецтвом та наукою. Саме це стирання меж дало можливість становлення принципово нової царини – генеративного мистецтва.

Список використаних джерел:

1. Moreno, José Carlos. The Internet in the Works of McLuhan, Baudrillard and Habermas. *Observatorio (OBS) Journal*, vol.7. no3, 2013. P. 59-77. DOI: 10.15847/obsOBS732013697.
2. Salemy, Mohamad. Our World: McLuhan's Idea of Globalized Presence as the Prehistory of Computational Temporality. *Imaginations*, 8:3, 2017. P. 129-138. DOI: 10.17742/IMAGE.MA.8.3.9.



УДК 741

ВИКОРИСТАННЯ КОМІКСІВ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ КОНТЕНТІ. ПЕРЕВАГИ У НАВЧАННІ РІЗНИХ ВІКОВИХ ГРУП

Паламарчук Дарина, студентка 4 курсу, графічний дизайн
Фаховий коледж «Універсум» Київського університету імені Бориса Грінченка, Україна, м. Київ dspalamarchuk.uk21@kubg.edu.ua
Науковий керівник: **Гнатюк Л.Р.**, к. арх., доцент

Abstract. Comics are not only entertainment, but also a powerful tool for learning and education. They have great potential – they are an effective tool in the educational process. This visually appealing narrative format is able to capture the imagination of children, teenagers and even adults, turning the learning process into an exciting adventure. The study focuses on analyzing the benefits of using comics to increase student engagement, develop their critical thinking and creative abilities, and aims to demonstrate that comics are not only an entertainment genre, but also a powerful educational tool that can make the teaching and learning process more interesting, accessible and effective.

Keywords: comics, information, learning, knowledge.

Ключові слова: комікси, інформація, навчання, знання.

Вступ. Цей візуально привабливий формат оповіді здатний захопити уяву дітей, підлітків і навіть дорослих, перетворюючи процес навчання на захоплюючу пригоду. Саме візуальна складова коміксів найбільш ефективно впливає на здобувачів освіти різного віку.

Результати досліджень. Дошкільнятам та учням молодшої школи комікси допомагають вчитися читати, вивчати слова та букви. З коміксами цей процес стає легшим та веселішим, а ці моменти важливі в зацікавленні дітей у навчанні в такому віці. Також комікси можуть бути

використані для ознайомлення з навколишнім світом, природою, різними професіями тощо. Крім цього комікси допомагають дітям з розвитком знань про добро, дружбу, формують їхні уявлення про емоції та комунікацію. Іншим аспектом є те, що комікси розвивають уяву та креативність, стимулюють дітей до фантазування, придумування власних історій і персонажів

Варто зазначити, що комікси збільшують зацікавленість до читання. Цей факт є особливо важливим для підлітків, адже з кожним роком їхній інтерес до книг зменшується через розвиток технологій. Окрім загальної популяризації читання, комікси також допомагають підліткам у розумінні складних тем, будь-то інформація про історичні події чи пояснення наукових термінів, філософії тощо. Також комікси допомагають підліткам у формуванні критичного мислення: аналіз сюжету та персонажів коміксу розвивають у підлітків здатність до аналізу і синтезу інформації. А ще читачі мають можливість знайти в коміксах героїв, з якими вони себе будуть асоціювати, накладати на них свій досвід, що допоможе їм краще зрозуміти себе та своє місце в світі, надихнути та зацікавити з вивченням нових гобі, дати орієнтири щодо майбутньої професії.

Переваги щодо заохочення до читання є в цілому універсальними для всіх вікових груп, то ж для дорослих цей аспект також є важливим. У цьому випадку комікси можуть використовуватися у професійному навчанні для здобуття складних технічних і наукових дисциплін, а також як інструкції на роботі. До прикладу комікс з інструктажем щодо техніки безпеки на виробництві аби інструкція з тим як правильно користуватися певним інструментом. Ще комікси для дорослої аудиторії можна застосувати в поясненні певних схем, візуалізації бізнес-ідей та в створенні презентацій. Візуальний потенціал коміксів можна використати будь-якому місці, де треба пояснити щось. Навіть дорослим людям буде легше сприймати інформацію візуально, тому ще одним моментом використання коміксів у навчально-виховному процесі є те, що таким чином, через історії в картинках можна пояснити психологічні концепції та процеси.

Висновки. Враховуючи те, що комікси в навчально-виховному контенті почали використовувати відносно нещодавно, з приходом розвитку технологій ця сфера лише почала розвиватися та має великий потенціал у майбутньому. Вже зараз все більше викладачів звертаються до цього методу. В Україні з запровадженням НУШ візуальний спосіб викладення інформації також почав стрімко набувати популярності.

Список використаних джерел:

1. Seelow D. Lessons Drawn. Essays on the Pedagogy of Comics and Graphic Novels : Навч. посібник. Jefferson : McFarland Incorporated Publishers, – 2019. – 258 р.

2. Карпань І., Чернікова Н. ОСВІТНІ КОМІКСИ ЯК СУЧАСНІ ЗАСОБИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ. Соціально-гуманітарні дослідження та інноваційна освітня діяльність Матеріали Міжнародної наукової конференції. – 2019. – 451–453 с.
3. Нежива Л., Шкуренко О. МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ КОМІКСІВ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ. Open educational e-environment of modern University. 2024. № 16. – 92–105 с.
4. Інтернет-стаття А. Мірошникової “Як вчителям порозумітися з «цифровим» поколінням дітей”. URL: <https://osvitanova.com.ua/posts/977-yak-vchyteliyam-porozumitysia-z-tsifrovym-pokolinniam-ditei> (дата звернення: 10.03.2025.)



УДК 7.034.7»712»(043.2)

ТВОРЧІСТЬ ДЖОВАННІ ЛОРЕНЦО БЕРНІНІ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ

Тимошенко Аліна, Студентка 1 курсу, ОПП «ІТ-дизайн», кафедра КТДіГ, ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м.Київ, 9086086@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник: **Майстренко-Вакуленко Ю.В.**, к. мистецтвозн., доц.

Abstract: The study is aimed at determining Bernini's contribution to the formation of the Baroque, his influence on the further development of European art. The main features of Bernini's style are analyzed.

Keywords: Giovanni Lorenzo Bernini, Baroque, architecture, sculpture, innovation, 17th century.

Ключові слова: Джованні Лоренцо Берніні, бароко, архітектура, скульптура, новаторство, XVII століття.

Вступ. Джованні Лоренцо Берніні – італійський скульптор, архітектор та живописець. Видатний митець епохи бароко, який жив на початку XVII ст. Його творчість сильно вплинула на формування візуального образу Риму у той час. Сьогодні його творчість знаходить місце і в сучасному дизайні, архітектурі, надихаючи митців сьогодення.

Результати досліджень. Берніні був унікальним митцем, він поєднував архітектуру та скульптуру у своїх роботах, не перша людина яка так робила, але один із тих, хто популяризував це. Його роботи, такі як «Екстаз Святої Терези» у церкві Санта-Марія-делла-Вітторія, містять у собі професіональне використання світла, простору та матеріалу для створення більш емоційних сцен. Цей підхід став основою для сучасних дизайнерів інтер'єру, де важливу роль відіграє взаємодія між світом та архітектурними елементами. З прикладів подібного поєднання скульпту-

ри та архітектури далеко йти не потрібно, відомий будинок з химерами Городецького. Вміння роботи з простором Берніні було видно на прикладі Балдахіна Святого Петра, який був вилитий з бронзи, виступав посередником між масштабом людей та масштабом будівлі.

Манери, які можна прогледіти й в майбутніх його роботах, з'явилися у 1650-60-х роках. Основні риси це - динамічність, деталізація та величність. Одна з архітектурних робіт яка збирає в собі всі три риси це - площа святого Петра. Вона має два фонтани, обеліск по центру. Будівлі з колонами утворюють коло, яке огортає площу. Знаходиться перед собором, до якого веде багатоступінчастий підйом. Ми можемо і зараз побачити мотиви цього стилю на сучасних площах та майданах, такі як симетричність та колоподібність.

Скульптурні роботи Берніні. Зокрема його здатність надавати мармуру м'якість та рух, надихають сучасних скульпторів та дизайнерів меблів. Берніні вмів відтворити кожну морщинку на обличчі та кожна складка на одязі ставала витвором мистецтва. Ця тенденція краще за все прослідковується у таких скульптурах, як: «Аполлон і Дафна», «Проклята душа» та фонтан «Чотирьох річок». Усі роботи зроблені з мармуру, але у їх живості ніхто не сумнівається. Сьогодні існує багато скульпторів, які створюють такі ж живі та динамічні скульптури, як і колись Берніні. Наприклад китайська скульптурка - Луо Чи Ронг, яка надихалася скульптурами старих часів, відтворила серію скульптур жінок з тканинами, реалістичність яких перевершує усі очікування. Також хочу звернути увагу на скульптуру іншого митця – Лоренцо Квінна, «Матір-природа, яка обертає землю». Робота з матеріалом на рівні, особливо посилюється відчуття важкості завдяки грі з тканиною та динамікою у роботі.

Висновки. Джованні Лоренцо Берніні зробив великий вклад у мистецтво та дизайн. Динаміка, робота зі світлом, поєднання матеріалів та вміння працювати з ними, емоційність, вміння передавати почуття – це те, що і робить його таким прекрасним митцем, його роботи приклад та натхнення для багатьох скульпторів, архітекторів та живописців по всьому світу через майже 400 років.

Список використаних джерел:

1. Учасники проектів Вікімедіа. Лоренцо Берніні – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Лоренцо_Берніні (дата звернення: 12.04.2025).
2. Учасники проектів Вікімедіа. Аполлон і Дафна (Берніні) – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Аполлон_і_Дафна_\(Берніні\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Аполлон_і_Дафна_(Берніні)) (дата звернення: 12.04.2025).
3. Учасники проектів Вікімедіа. Балдахін Святого Петра – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Балдахін_Святого_Петра (дата звернення: 12.04.2025).
4. Учасники проектів Вікімедіа. Майдан святого Петра – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Майдан_святого_Петра (дата звернення: 12.04.2025).

5. Щербаченко Ю. Живі скульптури, застигли в танці: роботи кращого скульптора сучасності. Clutch.net.ua. URL: <https://clutch.net.ua/uk/lifestyle/28990-zhivye-skulptury-zastyvshie-v-tance-raboty-luchshego-skulptora-sovremennosti> (дата звернення: 12.04.2025).

6. «Химерний» дім Городецького в Києві. Історія однієї споруди. Історична спадщина України: візуальні джерела та архів – LocalHistory. URL: <https://localhistory.org.ua/rubrics/building/khimernii-dim-gorodetskogo-v-kiievi-istoriia-odniieyi-sporudi/> (дата звернення: 12.04.2025).



УДК 747

ЕМОЦІЙНЕ СПРИЙНЯТТЯ СМИСЛІВ У КУЛЬТУРНОМУ КОНТЕКСТІ ЯК ЧИННИК ФІЛОСОФСЬКОГО РОЗУМІННЯ

Клопова Анна Олександрівна, студентка 5 курсу, кафедра КТДіГ,
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ
8095697@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – **Василенко В.М.**, к.т.н., доцент

Abstract. The paper explores the emotional dimension of hermeneutic experience in interpreting cultural meanings and its impact on personal understanding.

Keywords: hermeneutics, emotional experience, cultural meaning, understanding

Ключові слова: герменевтика, емоції, культура, інтерпретація, смисл, сприйняття

Вступ. У сучасній філософії герменевтика дедалі більше постає як не лише раціональна, а й глибоко емоційна практика розуміння. Залучення емоцій до процесу тлумачення дозволяє глибше зануритися у сенси, закладені в культурних текстах, символах і комунікативних актах. Особистісне емоційне переживання стає мостом між суб'єктом і об'єктом інтерпретації.

Результати дослідження. На прикладі філософських підходів Г.-Г. Гадамера та П. Рікера показано, що емоційна залученість тлумача сприяє не лише розумінню, а й співпереживанню культурного контексту. Герменевтичне коло тут постає як динамічний процес, у якому почуття відкривають нові горизонти сенсів. В умовах сучасного інформаційного перенасичення саме емоційна глибина дозволяє виділяти справді значуще. Особливо актуальним це є у сфері етичної рефлексії,

де почуття відіграють роль морального компаса. Стаття підкреслює важливість збереження балансу між раціональним і емоційним у герменевтичному акті.

Висновки. Таким чином, емоційний вимір герменевтики не лише не суперечить філософському мисленню, а є його необхідною складовою. Залучення емоцій до процесу інтерпретації дозволяє зробити розуміння глибшим, особистісним і культурно чутливим. Це відкриває нові можливості для осмислення як художніх, так і соціально значущих текстів.

Список використаних джерел

1. Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Основи філософської герменевтики. К.: Юніверс, 2000.
2. Рікер П. Конфлікт інтерпретацій. Нариси про герменевтику. К.: Дух і літера, 2002.
3. Біблер В. С. Мислення як творчість. М.: Школа-Пресс, 1991.
4. Філософія. Навчальний посібник / за ред. І. В. Пасічника. К.: Центр учбової літератури, 2017.



УДК 659.12:7.012(043.2)

АЙДЕНТИКА ТА БРЕНДИНГ: ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ

Церковна Оксана, старший викладач, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
oksana.tserkovna@npp.kai.edu.ua

Abstract. Identity and branding as tools for shaping students' design thinking through visual strategies, culture, and communication practice.

Keywords: identity, branding, design thinking, education, visual communication, student, strategy.

Ключові слова: айдентика, брендинг, дизайнерське мислення, освіта, візуальна комунікація, студент, стратегія.

Вступ. В сучасному візуально-комунікаційному середовищі корпоративна айдентика та брендинг виступають важливими аспектами професійної діяльності дизайнера. Вони не лише забезпечують впізнаваність бренду, а й відображають його цінності, місію, характер і стратегію взаємодії з аудиторією. Для майбутніх дизайнерів вивчення цих напрямів є ключовим у формуванні глибокого розуміння процесів візуальної комунікації, креативного мислення та вміння приймати дизайн-рішення, що відповідають сучасним вимогам ринку.

У вищій дизайнерській освіті ці питання знаходять своє втілення в навчальних дисциплінах, які поєднують теоретичні засади з практичними кейсами. Зокрема, в межах дисципліни «Корпоративна айдентика та брендинг», що викладається за освітньо-професійною програмою «Дизайн» на кафедрі комп'ютерних технологій, дизайну і графіки Факультету архітектури, будівництва та дизайну ДНІП Державного університету «Київський авіаційний інститут», студенти мають змогу ознайомитися з принципами побудови системи візуальної ідентичності бренду. Під час навчання вони опановують ключові етапи брендингових процесів, розробляють власні проекти бренд-комплексів як для уявних, так і для реальних клієнтів.

В даному дослідженні пропонується розглянути, яким чином вивчення корпоративної айдентики та брендингу сприяє формуванню дизайнерського мислення студентів, розвитку їхніх візуальних, аналітичних і стратегічних компетентностей.

Результати досліджень. Айдентика — це система візуальних, вербальних і концептуальних елементів, що забезпечує впізнаваність бренду або проєкту. У контексті освітнього процесу вона розглядається як інструмент, здатний формувати цілісне дизайнерське бачення в студентів, активізуючи мислення, що поєднує візуальний аналіз, культурні коди та комунікативну стратегію.

Брендинг, у свою чергу, є стратегічним процесом формування іміджу, позиціонування і побудови емоційного зв'язку з цільовою аудиторією, що виходить за межі графічного проєктування й охоплює поняття смислового наповнення, позиціонування та ціннісної комунікації. Вивчення брендингу дозволяє студентам усвідомити вплив дизайну на поведінку споживача та значення стратегічного мислення у візуальній практиці.

В навчальному процесі ці поняття дозволяють студентам оволодіти принципами побудови системного, багаторівневого підходу до візуальної комунікації. Під час опанування дисципліни студенти виконують низку практичних завдань, які ілюструють різні етапи розробки корпоративної айдентики (рис. 1):

- формування бренд-платформи — визначення місії, візії та цінностей бренду (рис.1а);
- створення логотипу та графічних елементів фірмового стилю - типографіка, знакова система, кольорова палітра (рис.1б);
- проєктування брендбуку — документа, що узагальнює правила використання стилістичних елементів бренду (рис.1в);
- моделювання рекламної продукції та цифрових носіїв — постери, упаковка, шаблони для соціальних мереж, банери (рис.1г).

Особлива увага приділяється аналізу реальних кейсів відомих брендів, а також рефлексії щодо власних рішень. Такий підхід стимулює аналітичне мислення, здатність критично оцінювати інформацію та застосовувати теоретичні знання у практичному контексті.

В результаті системної роботи з айдентикою та брендингом студенти формують такі ключові компетентності:



Рис. 1 Фрагменти практичних завдань студентів, що виконані під час вивчання курсу «Корпоративна айдентика та брендинг»

а) Місія бренду. Автор: Д. Петрусь; б) Логотип. Автори: О. Павлецова та У. Овеченко; в) Фрагмент брендбуку. Автор: К. Несін; г) Візуалізація банера. Автор: С. Негода

- здатність мислити візуально, концептуально та стратегічно;
- розуміння логіки побудови візуальної комунікаційної стратегії;
- навички ідентифікації цільової аудиторії та розробки відповідного дизайну;
- чутливість до соціокультурного контексту, вміння враховувати культурні коди.

Висновки: Навчальна дисципліна «Корпоративна айдентика та брендинг» довела свою ефективність як інструмент формування дизайнерського мислення студентів. Через проєктну діяльність, аналітику кейсів та візуальну рефлексію, студенти не лише набувають фахових знань, а й розвивають критичне мислення, емоційний інтелект та вміння формувати професійно зрілий погляд на дизайн. Такий підхід сприяє підготовці конкурентоспроможних спеціалістів, здатних до творчого й відповідального проєктування у сфері візуальних комунікацій.

Список використаних джерел:

1. Гальчинська О.С. Дизайн-проекування основних компонентів айдентики бренду. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі: монографія, Київ : КНУТД, 2022. С. 149-169.
2. Єрохіна А.А. Формування бренду компанії в глобальному маркетинговому середовищі. Universum. Маркетингова та логістична діяльність, 2024. №10.
3. Міхєєва Л. Вплив символів тематичної візуальної мови на бренд. Актуальні питання гуманітарних наук, 2020. №30(1), С. 167-172. DOI: 10.24919/2308-4863.1/30.212239.
4. Минко Л. Етика реклами в сучасному маркетингу. Економіка та суспільство, 2023. №47. DOI: 10.32782/2524-0072/2023-47-76
5. Яківченко А.М. Механізм інноваційного маркетингу промислового підприємства у повоєнний період. Підприємство та інновації, 2023. №26, С. 63–69.

УДК 659.12:7.012(043.2)

ГОЛОВНИЙ ГЕРОЙ ОСОБИСТОГО БРЕНДУ: ОСОБЛИВІСТЬ ТА СПЕЦИФІКА РОЗРОБКИ

Церковна Оксана, старший викладач, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
oksana.tserkovna@npp.kai.edu.ua

Abstract. The paper explores the main character as part of a designer's personal brand, its types, functions, and role in building visual identity and emotional impact.

Keywords: protagonist, personal brand, design, visual identity, strategy, image, creativity, individuality.

Ключові слова: головний герой, особистий бренд, дизайн, візуальна ідентичність, стратегія, імідж, креативність, індивідуальність.

Вступ. У добу цифрової візуальної культури особистий бренд перестає бути суто комунікаційною стратегією і трансформується у візуально-дизайнерський продукт. Одним із ключових елементів у побудові такого продукту є «головний герой» – візуально та змістовно оформлений образ, що акумулює основні смисли, цінності та емоційне забарвлення бренду, є однією з його «візитних карток», що віддзеркалює індивідуальність бренду, дозволяє його «оживити» та зробити більш зрозумілим та близьким до споживачів.

Розглянемо поняття «головний герой» як інструмент, що формує у свідомості споживачів уяву про особистий бренд. Приділимо увагу пошуку візуальних, стилістичних та концептуальних параметрів головного героя, які найкраще резонують з цільовою аудиторією. Виділимо основні підходи до формування головного героя.

Результати досліджень. В процесі функціонування бренду всі елементи тісно переплетені. Від того, наскільки правильно сформовано образ головного героя, залежить гармонійна взаємодія «бренд - споживач». В межах дослідження встановлено, що «головний герой» може набувати різних форм — від стилізованого аватара до концептуального візуального образу, втіленого в предметах дизайну, графіці, кольорах, символах і навіть манері мовлення. Основна функція такого героя — бути носієм ідентичності, формувати візуальну впізнаваність і викликати емоційний резонанс у цільовій аудиторії. Особливе значення має процес створення образу головного героя, який передбачає: вивчення цільової аудиторії, визначення цінностей бренду, аналіз культурних кодів та візуальних трендів. Цей процес є міждис-

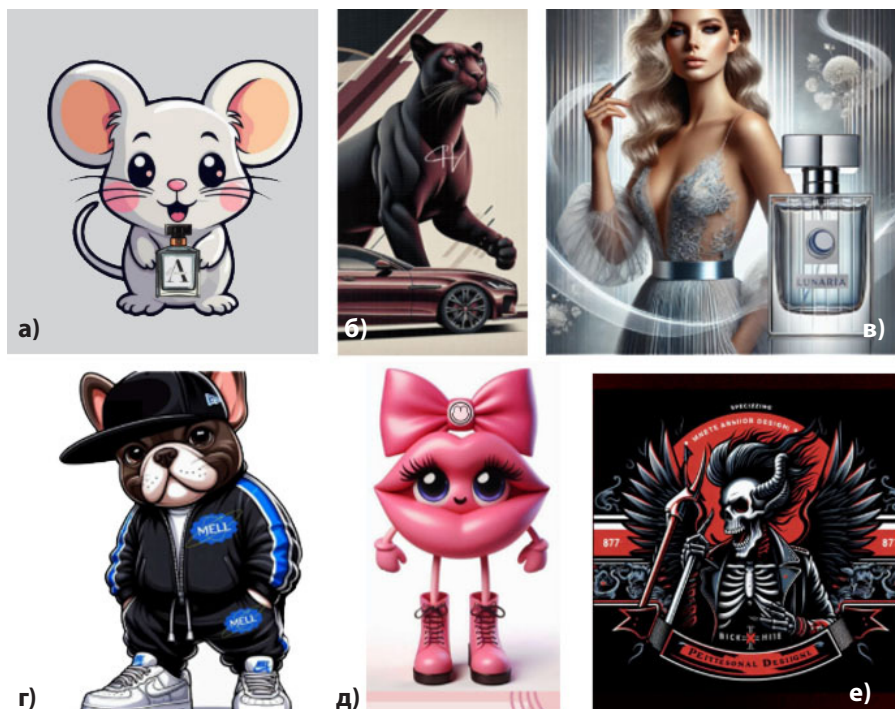


Рис. 1 Образи героїв особистого бренду, що були розроблені студентами при виконанні завдання. а) Мішель - мадрівниця. Автор: А. Божко; б) Ягуар. Автор: В. Чепілевська; в) Муза парфумерного бренду. Автор: Д. Лаур; г) Мел. Автор: М. Акшова; д) Mella. Автор: З. Стукалова; е) Скелет в шкіряній куртці з крилами. Автор: К Разумна

циплінарним і охоплює етапи бренд-дизайну, сторітелінгу, психології сприйняття та візуальної комунікації.

Для розкриття підходів до формування головного героя, на практичних заняттях з навчальної дисципліни «Особистий бренд дизайнера» за освітньо-професійною програмою «Дизайн» на кафедрі комп'ютерних технологій, дизайну і графіки Факультету архітектури, будівництва та дизайну ДНП Державного університету «Київський авіаційний інститут», студентам було запропоновано завдання - сформувати образ Героя особистого бренду (рис. 1). Герой повинен віддзеркалювати: характер бренду, логотип, особисті кольори. Мета завдання: перевірка рівня набутих знань та певних теорій і методів дизайнерської діяльності, необхідних для вирішення завдань, пов'язаних із практичною діяльністю дизайнера на ринку праці. Досліджуючи результати виконання завдання були виявлені основні підходи до формування головного героя:

- Метафоричний підхід, що базується на створенні образу-символу, який транслює основні риси бренду (рис.1а,б);
- Автобіографічний підхід, коли герой є персоніфікованим відображенням самого дизайнера або носієм його особистої історії (рис.1 в,г);
- Концептуальний підхід, що акцентує увагу на ідеї, заради якої створено бренд, і «оживлює» її через візуальні елементи (рис.1 д,е).

Значну роль у побудові головного героя відігравала графічна мова: колір-на палітра, типографіка, форми та текстури, що стали своєрідними інструментами передачі характеру бренду та створення цілісного естетичного досвіду.

Аналізуючи результати виконання практичного завдання можливо зробити наступні висновки:

- Образ головного героя в особистому бренді виступає не лише естетичним компонентом, а й потужним комунікативним інструментом, що забезпечує емоційний зв'язок зі споживачем. Його створення вимагає міждисциплінарного підходу, де важливими є не лише візуальні навички, а й стратегічне мислення, розуміння цінностей бренду та особливостей цільової аудиторії. Практичні результати, отримані в освітньому середовищі, засвідчують ефективність використання методів сторітелінгу, асоціативного мислення та візуальної ідентифікації у формуванні цілісного, унікального та впізнаваного образу. Надалі вивчення теми може стосуватися глибшого аналізу впливу соціокультурного контексту на характер головного героя та його сприйняття в різних середовищах.

Список використаних джерел:

1. Гальчинська О.С. Дизайн-проекування основних компонентів айдентики бренду. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі: монографія, Київ : КНУТД, 2022. С. 149-169.
2. Родінова Н.Л. Аналіз ефективності емоційного маркетингу в умовах конкурентного ринку. Академічні візії, 2024. №35, С. 1-13, DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13626776>.
3. Міхєєва Л. Вплив символів тематичної візуальної мови на бренд. Актуальні питання гуманітарних наук, 2020. № 30(1), С. 167-172. DOI: 10.24919/2308-4863.1/30.212239.
4. Миронова А.С., Гальчинська О.С., Маковська О.А. Ідентичність бренду як ключовий елемент маркетингової стратегії для магазину крафтового мила. Український мистецтвознавчий дискурс, 2024. №4, С. 106–110. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.4.15>.
5. Сологуб Д. Ідентифікація бренду – з чого вона складається і як її створити? 2024. URL: <https://contentwriter.com.ua/identyfikatsiia-brendu/> (дата звернення: 18.04.2025).



УДК 725.39

МОДЕРНІЗАЦІЯ СИСТЕМИ ВІЗУАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ В АЕРОПОРТАХ УКРАЇНИ: АРХІТЕКТУРНА ІДЕНТИЧНІСТЬ ТА КУЛЬТУРНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ

Кочин Анастасія, студентка 3 курсу, кафедра КТДіГ

ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
5663259@stud.kai.edu.ua

Науковий керівник – **Красножон Т.Ю.**, Ph.D.

Abstract. У дослідженні проаналізовано особливості формування систем візуальної інформації в комунікативних просторах аеропортів, а також визначено перспективні напрямки їх впровадження в Україні з урахуванням біонічного дизайну, цифрових технологій та принципів інклюзивності. Навігаційна ефективність у таких просторах безпосередньо впливає на якість взаємодії користувача з середовищем, особливо в умовах підвищеного стресу, багатомовності й обмеженого часу. Актуальність теми посилюється потребою в модернізації інфраструктури українських аеропортів та необхідністю адаптації до міжнародних стандартів обслуговування пасажирів.

Keywords: visual information systems, navigation, airports, bionic design, architectural identity.

Ключові слова: системи візуальної інформації, навігація, аеропорти, біонічний дизайн, архітектурна ідентичність

Вступ. У сучасних умовах стрімкого розвитку інфраструктури та зростання глобальної мобільності питання організації ефективних систем візуальної інформації в аеропортах набуває особливої актуальності. Аеропорти, як складні багатофункціональні об'єкти, об'єднують у собі численні комунікативні простори, де навігаційна ефективність безпосередньо впливає на якість взаємодії користувача з середовищем. З огляду на мультикультурність аудиторії, фізіологічну різноманітність користувачів та емоційне навантаження пасажирів, саме візуальна інформація відіграє ключову роль у забезпеченні орієнтації, мінімізації стресу та підвищенні загального рівня сервісу.

Результати досліджень. У ході роботи встановлено, що сучасні аеропорти здебільшого застосовують універсальні навігаційні рішення, серед яких – кольорове кодування зон, стандартизовані піктограми, великі інформаційні табло [1]. Водночас, наявні системи часто залишаються непристосованими до потреб людей з порушеннями зору, слуху чи мобільності. В умовах зростання уваги до універсального дизайну

така ситуація є недопустимою, і вимагає перегляду підходів до проєктування інформаційних систем.

Особливу увагу в дослідженні приділено біонічному підходу, що передбачає використання природних форм і плавних ліній у композиванні візуальних елементів. Біонічний дизайн дозволяє створювати середовище, інтуїтивно зрозуміле та емоційно комфортне, що підтверджується його ефективністю в аеропортах Мюнхена та Сінгапура [2,3]. У змодельованій 3D-сцені на основі типового плану терміналу було протестовано навігаційні сценарії з використанням біонічних принципів. У результаті моделювання зафіксовано зменшення часу орієнтації на 27% та зниження кількості помилкових маршрутів на 33%, що свідчить про високу ефективність запропонованої системи.

Технологічний вектор розвитку також є ключовим у формуванні навігаційних рішень нового покоління. Інтерактивні панелі, мобільні додатки та сенсорні навігатори дозволяють персоналізувати маршрут, враховуючи індивідуальні характеристики користувача – мову, фізичні особливості, пункт призначення тощо [4]. Водночас доступ до таких технологій у багатьох міжнародних аеропортах залишається обмеженим, особливо для осіб з технічними або фізіологічними бар'єрами. Тому при впровадженні подібних систем необхідно забезпечити не лише технологічність, але й доступність усіх функцій на інтерфейсному рівні.

Українські аеропорти, зокрема «Бориспіль», «Львів» і «Харків», демонструють окремі позитивні зрушення, проте в цілому навігаційні рішення залишаються застарілими та фрагментарними. Упровадження запропонованої концепції передбачає уніфікацію піктограм відповідно до ISO-стандартів, перехід до енергоефективних дисплеїв, адаптацію мовного інтерфейсу та поступову інтеграцію біонічного дизайну в архітектуру терміналів[5]. Розробка мультимовних мобільних додатків з підтримкою жестової мови та функцією голосової навігації дозволить сформулювати інклюзивне середовище, доступне для максимально широкої аудиторії.

Окрім функціональності, візуальні навігаційні системи відіграють роль інструменту культурної репрезентації простору. Архітектурна мова знаків, колір, ритм та матеріали несуть інформацію не лише про напрямок, а й про атмосферу місця, його національну ідентичність та ставлення до користувача. У глобалізованому світі така «м'яка навігація» є елементом міжнародної комунікації, що формує враження про країну ще до проходження прикордонного контролю.

У перспективі впровадження запропонованої системи візуальної інформації в українських аеропортах може стати дієвим кроком до оновлення інфраструктури та створення комфортного, безбар'єрного і впізнаваного середовища. Концепція поєднує естетичний і функціональний підходи, орієнтуючись на реальні сценарії використання та потреби різних груп пасажирів. Її перевага полягає у гнучкості та модульності: окремі елементи можуть бути реалізовані поетапно – у про-

цесі реконструкції, брендингового оновлення або технологічної модернізації[6].

У цьому контексті доцільним є виділення таких практичних рекомендацій: по-перше, необхідно здійснити уніфікацію візуальної мови шляхом впровадження міжнародних стандартів піктографіки, протестованих у межах моделювання; по-друге, впровадити інтерфейси навігації з мультимовною підтримкою та адаптацією до потреб людей з інвалідністю; по-третє, інтегрувати біонічний підхід у архітектурно-дизайнерські рішення, особливо при проектуванні нових або реконструйованих терміналів; по-четверте, використовувати результати віртуального моделювання як основу для прийняття проектних рішень до фізичної реалізації[7].

Висновки. У контексті перспектив розвитку українських аеропортів запропонована концепція системи візуальної інформації поєднує сучасні дизайнерські, технологічні й соціальні практики, що дозволяє використовувати її як базову модель для модернізації публічних просторів в Україні. Її впровадження дозволить інтегрувати міжнародні стандарти, цифрові інструменти та естетику біонічного дизайну у локальний контекст, формуючи інклюзивне середовище з високим рівнем емоційного комфорту та доступності для всіх категорій користувачів.

Список використаних джерел:

1. Wayfinding Signage Standards Manual. – Columbus Regional Airport Authority. URL: https://columbusairports.com/wp-content/uploads/2023/11/CRAA_SignageStdsManual_March2019.pdf (дата звернення: 18.04.2025).
2. Munich Airport, Terminal 2 and Terminal 2 Satellite. – Büro für Gestaltung Frank Abele. URL: <https://www.bfgest.de/en/2018/05/26/munich-airport-terminal-2/> (дата звернення: 18.04.2025).
3. Moshe Safdie Designs Singapore's Jewel Changi Airport As a Destination Garden. – Architectural Digest. URL: <https://www.architecturaldigest.com/story/moshe-safdie-singapores-jewel-changi-airport> (дата звернення: 18.04.2025).
4. Enhancing Digital Accessibility in Aviation: A Guide for Airports. – Airports Council International (ACI). URL: <https://blog.aci.aero/accessibility-and-facilitation/enhancing-digital-accessibility-in-aviation-a-guide-for-airports/> (дата звернення: 18.04.2025).
5. Maksymiuk, Yu., Chulinda, L., Korchova, H., & Pochka, K. (2022). Priority directions of international airport infrastructure development. *Organizational and Methodical Technologies in Construction*, (109), 301–316. URL: <https://omtc.knuba.edu.ua/article/view/272240> (дата звернення: 18.04.2025).
6. Чемакіна О. В., Рубцов А. Л., Свірко В. О., Олійник О. П., Акімова Л. М., Кузьмін О. В. Дизайн систем візуальної інформації: навчальний посібник. – Херсон: Олді-плюс, 2019. – 200 с. URL: <https://dspace.nuft.edu.ua/items/5ea0a0c4-ebe7-440b-919a-e5948fe41c93> (дата звернення: 18.04.2025).
7. ISO 7001:2023 – Graphical symbols — Public information symbols. – International Organization for Standardization. URL: <https://www.iso.org/standard/77442.html> (дата звернення: 18.04.2025).

УДК 747

РЕВІТАЛІЗАЦІЯ ЯК МЕТОД ЗБЕРЕЖЕННЯ АРХІТЕКТУРНОЇ СПАДЩИНИ

Філь Крістіна, студентка 4 курсу, кафедра КТДіГ
ДНП Державний університет «Київський авіаційний інститут», Україна, м. Київ,
7428691@stud.kai.edu.ua
Науковий керівник: **Гнатюк Л.Р.**, канд.арх., доцент

Abstract. The revitalization of historical buildings is an effective method of preserving architectural heritage, combining authenticity with modern functional solutions. This paper explores the main approaches to revitalization: adapting buildings for new functions, minimal intervention in the historical context, the use of architectural contrast, and the urban impact of renovated objects. Successful global and Ukrainian case studies are analyzed, demonstrating how revitalized cultural centers can become hubs of social interaction, economic development, and urban transformation. Particular attention is given to the balance between preserving historical elements and integrating contemporary architectural solutions, making revitalization one of the key directions in modern urban development.

Keywords: revitalization, architectural heritage, cultural centers, adaptive reuse

Ключові слова: ревіталізація, архітектурна спадщина, культурні центри, адаптивне використання

Вступ. Ревіталізація – це процес адаптації історичних будівель до сучасних потреб із збереженням їхньої архітектурної цінності. На відміну від реставрації, яка зосереджується на відновленні автентичного вигляду споруди, або реконструкції, що передбачає значне оновлення будівлі, ревіталізація поєднує в собі збереження історичного середовища та функціональне переосмислення простору. Цей метод є актуальним у сучасній архітектурній практиці, адже дозволяє не лише зберігати культурну спадщину, а й надавати їй нове значення в урбаністичному контексті.

Результати досліджень. Ревіталізація історичних будівель передбачає їхню адаптацію до сучасних потреб без втрати архітектурної та культурної цінності. Часто такі споруди втрачають свою первинну функцію, але завдяки грамотному проектуванню вони можуть отримати «друге життя» у новій ролі.

Одним із найбільш поширених сценаріїв є трансформація промислових об'єктів у культурні простори. Колишні фабрики, електростанції



Рис.1.Tate Modern. Лондон.



Рис.2. Музей д'Орсе. Париж

та склади мають великі відкриті площі, які ідеально підходять для організації виставкових залів, театрів, коворкінгів та арт-хабів. Яскравим прикладом є Tate Modern у Лондоні (Рис.1)– колишня електростанція Бенксайд, що була перетворена на один із провідних музеїв сучасного мистецтва світу.[6]

Ще один цікавий підхід – адаптація залізничних вокзалів у громадські простори. Музей д'Орсе в Парижі (Рис.2)– яскравий приклад такої трансформації. Колишній вокзал перетворився на музей імпресіоністів, зберігши при цьому вражаючі архітектурні деталі, зокрема масивні



Рис.3. Centquatre. Париж

арочні вікна та металеві конструкції.[5]

Сучасні методи ревіталізації передбачають дбайливе ставлення до автентичних архітектурних елементів, що формують культурну цінність будівлі. Замість кардинальної реконструкції використовується мінімальне втручання, яке допомагає підкреслити історичний характер споруди.

Одним із головних принципів є збереження оригінальних матеріалів – цегли, деревини, металевих конструкцій. У процесі ревіталізації будівлі можуть отримувати сучасні доповнення у вигляді скляних вставок, металевих елементів або нових конструкцій, але при цьому основна структура залишається незмінною. Прикладом мінімального втручання є Centquatre в Парижі (Рис.3) – мистецький центр, створений у приміщенні колишнього моргу. Архітектори зберегли історичні фасади та внутрішнє планування, доповнивши простір сучасними технологіями та функціональними рішеннями.[4]

Ще один ефективний метод – використання автентичних деталей у нових функціональних елементах. Наприклад, стара деревина або металеві балки можуть бути адаптовані під сучасні меблі або декоративні конструкції. Таким чином, навіть нові елементи зберігають зв'язок із історичним контекстом.

Ревіталізовані історичні споруди стають важливими елементами міського розвитку, позитивно впливаючи на навколишнє середовище.

Перш за все, такі проекти сприяють активізації місцевої громади. Відновлені культурні центри перетворюються на місця зустрічей, обговорень, мистецьких ініціатив, що зміцнює соціальні зв'язки та залучає мешканців до культурного життя. По-друге, ревіталізація підвищує економічний потенціал міста чи країни. Завдяки перетворенню закинутих промислових зон на арт-класи та креативні хаби з'являються нові робочі місця, розвивається локальний бізнес, зростає інвестиційна привабливість території.

Висновки. Ревіталізація як метод збереження архітектурної спадщини демонструє, що історичні будівлі можуть бути не лише об'єктами для збереження, а й повноцінними учасниками сучасного міського життя. Завдяки адаптації та мінімальному втручання цей підхід стає одним із найперспективніших у сучасній архітектурній практиці.

Список використаних джерел:

ДБН В.3.2-1-2004: Реконструкція, ремонт, реставрація об'єктів невиноробничої сфери. Реставраційні, консерваційні та ремонтні роботи на пам'ятках культурної спадщини : офіційне видання. Київ : Держбуд України, 2005.

Про охорону культурної спадщини : Закон України. Відомості Верховної Ради України. 2000. № 39. С. 333.

Кондель-Пермінова Н.М. Інтеграція пам'яток архітектури та містобудування в сучасний соціокультурний контекст. Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини : збірник наукових праць з мистецтвознавства, архітектурознавства й культурології. Київ, 2008. Вип. 5. С. 94–112.

Le CENTQUATRE-PARIS. Le CENTQUATRE-PARIS. URL: <https://www.104.fr/> (date of access: 26.03.2025).

Musée d'Orsay. Musée d'Orsay. URL: <https://www.musee-orsay.fr/fr> (date of access: 26.03.2025).

Tate modern | tate. Tate. URL: <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern> (date of access: 26.03.2025).

Wilkinson, S. J., & Remøy, H. (2015). Sustainability and the adaptive reuse of buildings: A review of current evidence. RICS Research Report.



ЗМІСТ:

СЕКЦІЯ 1. ІНСТРУМЕНТИ, ПЛАТФОРМИ, AI ТА МАШИННЕ НАВЧАННЯ В ІТ-ДИЗАЙНІ	3
СЕКЦІЯ 2. ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА ДИЗАЙНУ ТА АРХІТЕКТУРИ.....	11
СЕКЦІЯ 3. ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА ВІД ВИТОКІВ ДО ПЕРСПЕКТИВ	55
СЕКЦІЯ 4. КРЕАТИВНІ ГОРИЗОНТИ ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА	67

