

**Максимчук Анатолій Петрович,**  
*старший викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну  
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)*

## **ОСОБЛИВОСТІ ІЛЮСТРОВАННЯ УКРАЇНСЬКИХ ВИДАНЬ З ЕТНОГРАФІЧНИМИ ЕЛЕМЕНТАМИ У 3D ФОРМАТІ**

Ми живемо в час, коли майбутнє друкованих книжкових видань у кращому випадку невизначене, особливо під час російської агресії в Україні. Це час, коли мультимедійні засоби інформації об'єднують, з'єднують і формують новий тип комунікації та пізнання: що було надруковано чорнилом чи фарбами, тепер можна передавати в цифровому вигляді за допомогою E-Ink технологій. Ті самі досягнення спостерігаються у мультимедійних технологіях, які також зменшують значення друку в класичному вигляді чи формі, як засобу масової інформації, та дозволяють продуктам, що використовують застосування інноваційної паперової техніки, стати більше доступними на комерційному ринку. Проте люди жадають тактильного відчуття матеріалу і форми. Люди люблять головоломки та елемент несподіванки. Тому для людей різного віку стає зараз більш цікавою паперова техніка для створення спливаючих об'єктів та інших форм у рухомій книжці, яка надає насолоду читання та споглядання для читачів різного віку, базуючись не тільки на візуальних, але й тактильних моментах сприйняття інформації; використовуючи людське прагнення не тільки отримати інформацію чи знання, але й їхнє прагнення до гри, несподіванки. Це робить доцільним дослідження дизайну книжкових видань із об'ємними елементами у етнографічній стилістиці, з «українським обличчям»[1].

В Україні є книги та інші друковані поліграфічні продукти, які включають звукові чіпи та світлові дизайнерські ефекти з використанням національних етнографічних елементів. В майбутньому паперова продукція буде безумовно ставати більш інтегрованою з цифровим контентом для створення мультимедійних засобів отримання знань та досвіду. Одним із прикладів є технологія доповненої або змішаної реальності, яка розвивається з середини 1990-х років. У наш час це починає ставати більше комерційно вигідними тенденціями у рекламі та дизайні поліграфічної продукції, враховуючи самовизначеність української нації [2]. Ця технологія дозволяє глядачу, віртуально відкриваючи сторінку книги або вітальну листівку, побачити фактичне 3D-зображення, створене комп'ютером на цифровому папері. Глядач в окремих випадках повинен мати 3D-окуляри, щоб взяти участь у цьому досвіді. Паперова техніка сьогодні також використовується при розробці рекламних матеріалів. З новими технологіями і розширенням світової торгівлі сьогодні існує масове виробництво рекламних, туристичних буклетів у 3D форматі і інші форми інженерного й інтерактивного контенту, який забезпечує доступність у набагато ширшому масштабі, ніж будь-коли в минулому. Орнамент, візерунок, кант з національною символікою в етнічному стилі у об'ємній формі може стати гарним доповненням до дизайну друкованої продукції. Паперова техніка та ілюстрування в об'ємній формі вже давно

використовуються в індустрії вітальних листівок. У наш час, насамперед, це поширення так званих паперових вітальних листівок, багато з яких містять звукові мікросхеми та є продуктом художнього конструювання і етнічної ідентичності[4]. Ці продукти мають високі ціни на ринку. Паперова інженерія у 3D формі спливаючого вікна також впливає на інші засоби масової інформації, наприклад, на кіноіндустрію.

Відтак роль художника при створенні ілюстрації у 3D форматі є важливою. Ілюстратор не має на меті супроводжувати текст дублюючим, сліпо буквальним зображенням, його завдання – дати найглибше розуміння архітекtonіки книги, її матеріалу, її сенсу. У його розпорядженні і метафора, і алегорія, – все це передбачає пошук засобів, що підсилюють та розвивають образний лад дизайну видання. Ілюстратор насправді є співавтором і пред'являє свою концепцію, своє бачення змісту тексту та його художньо-образної інтерпретації. Дуже важливо звичайно почуття міри та смаку, щоб не нав'язливо, але тактовно і точно, з великим відбором виражальних засобів головного інформаційного контенту та художніх, ілюстративних акцентів піднести свою версію книги. Це і є умовний простір книги, що створюється за законами книжкової архітекtonіки і символіка кольору, і використання традиційних форм в орнаменті яка буде забезпечувати належність до культурної спадщини України. Дуже важливий елемент книжкового простору – шрифт, смуга набору, формат, поля, композиція видання, це початок відліку у всіх творчих конструюваннях. Тут вирішуються всі концептуальні питання, пластичні взаємозв'язки. Поєднуючи непорівнянне, озброєний умовним простором художник повинен створити просторовий 3D образ книги непередбачуваним чином, зіштовхуючи контрастні форми, прискорюючи та уповільнюючи ритм, роблячи та тримаючи паузи між об'єктами, розвиваючи рух, розкидаючи і збираючи головних героїв та ін. Він може розгортати дію книги, вибравши одну точку зору, а може змінювати ракурси, шукати кадри і ніби перетворитися на оператора з рухомою камерою на плечі. Кожен спосіб висловлювання має свої мотивації, головне – це не має суперечити тексту і не має домінувати над текстом. Найкраще і правильне оздоблення те, що органічно зливається з книгою, а не кричить про себе. Це стосується будь-яких типів видань та дитячої книги в тому числі і в першу чергу, тому що в ній художник з одного боку відчувається вільним оповідачем, а з іншого – він іде врівень з автором, і це велика відповідальність і перед автором, і перед читачем. Книга-іграшка, книжка-розкладанка розрахована, по-перше, на найменших читачів, на тих, хто не читає книги, а поки що грає в них. Тому головна вимога до неї – через гру прищепити любов до книги, звичку до перегортання сторінок, перегортання, розгортання, обертання та інших ігор, що пропонуються цією книгою, також це – пізнання матеріальної культури наших поколінь через споглядання національного вбрання, старовинної архітектури, знайомство з традиційними кольорами, з взаємозв'язком форм, що надають виразність ілюстрації. По-друге, книгою мають зацікавитися і батьки дітей, адже вони, власне, її й куплять. Для цього дизайнер має максимально винахідливо, з одного боку, її сконструювати, а з іншого – наочно та просто

розкрити дії персонажів цієї книги завдяки ілюстраціям з мотивами традиційного українського декоративно-прикладного мистецтва[3].

Отже, досліджуючи тенденції розвитку мистецьких факторів у зв'язку з особливостями ілюстрування у 3D форматі, можна зробити висновки, що створення ілюстрації потребує аналізу взаємозв'язку конструкції та форми, їх вплив на вибір стилістики етнодизайну книжкового видання; застосування основних принципів розвитку 3D ілюстрації у сучасному дизайні книг в контексті її провідних функцій; створення колориту книги, побудованого за традиційними, етнічними гармоніями поєднання кольорів в Україні. Ця проблематика може надати сили на більш повне розкриття культурного потенціалу нашої нації.

#### **Список використаної літератури та джерел**

1. Буряк С. Книговидавнича діяльність сучасної України: стан, тенденції та перспективи розвитку // Вісн. Кн. палати. – 2021. № 1. С. 10-21.
2. Копистинська І.М., Гриніський Т.С. Засоби промоції книжкових видань: досвід незалежної України. Наукові записки / Scientific papers. 2015 / 1 (50). С. 247-256. [Електронний ресурс]. URL: <http://nz.uad.lviv.ua/static/media/1-50/31.pdf>
3. Криштопайтіс В. В. Класична типографіка друкованих видань : функціональні та естетичні аспекти : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2010. 20 с.
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник. – К.: Кондор, 2006.– 492 с.

**Пасько Оксана Миколаївна,**

*кандидат педагогічних наук*

*доцент кафедри теоретичних дисциплін і професійної освіти*

*(Київська державна академія декоративно-прикладного*

*мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука)*

**Донченко Світлана Вікторівна,**

*кандидат технічних наук*

*доцент кафедри дизайну*

*(Київський національний університет технологій та дизайну)*

## **ЗДІЙСНЕННЯ МІЖДИСЦИПЛІНАРНОГО ЗВ'ЯЗКУ КОМПОЗИЦІЇ ТА КОЛЬОРОЗНАВСТВА В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ОДЯГУ**

Постановка проблеми, її актуальність. Звернення до проблеми підготовки майбутніх дизайнерів одягу на засадах міждисциплінарного підходу з дисциплін «Композиції» та «Кольорознавства» зумовлено зміною освітніх пріоритетів: значущим стає не набуття готового знання, а власна ініціатива студентів у відкритті знання, зміст якого все більше набуває міждисциплінарного характеру. У цьому контексті глибокого аналізу потребує змістовно-методичне забезпечення процесу підготовки майбутніх дизайнерів одягу, розробки процесуального аспекту реалізації міждисциплінарного зв'язку