

ISSN (on-line): 2708-5325

Виконавчий орган Київської міської ради
(Київська міська державна адміністрація)
Департамент культури

КИЇВСЬКА МУНІЦИПАЛЬНА АКАДЕМІЯ
ЕСТРАДНОГО ТА ЦИРКОВОГО МИСТЕЦТВ



АРТ-платФОРМА

Альманах

Видається з 2020 р.

Випуск 1(11)

Київ 2025

ISSN (on-line): 2708-5325

Licensing Authority of Kyiv
(Kyiv State Administration)
Department of Culture

KYIV MUNICIPAL ACADEMY OF
CIRCUS AND PERFORMING ARTS



[ART-platFORMA]
ART-platFORM

Almanac

Published since 2020

Volume 1(11)

Kyiv 2025

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.11.2025>

УДК 7.01.09

АРТ-платФОРМА: альм. Київ: КМАЕЦМ, 2025. Вип. 1(11).

389 с.

Головний редактор: *Романенкова Ю.В.* (д. мист., проф., Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, Київ, Україна)

Заступник головного редактора: *Братусь І.В.* (к. філ. н., доц., Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна)

Відповідальний секретар: *Булах Т.Б.* (к. мист., проф., Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна)

Міжнародна редакційна рада

Фекете П. (генеральний директор Столичного цирку Будапешта, Угорщина); *Пілс У.* (президент Міжнародного циркового фестивалю Монте-Карло, Монако); *Джарола А.* (Президент освітнього центру циркового мистецтва, Верона, Італія); *Сом-Сердюкова О.М.* (к.мист., доц., коледж Сула, Ставангер, Норвегія); *Шевченко Л.О.* (Нар. арт. України, Нар. арт. СРСР, Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна); *Шульгіна В.Д.* (д. мист., проф., Київська муніципальна академія музики ім. Р.М. Глієра, Київ, Україна); *Корнієнко В.В.* (д. культ., проф., генеральний директор Національного цирку України, Київ, Україна);

Редакційна колегія

Вайс Дж. (д-р мист. хаб., доц., Академія Музики, Любляна/Університет Марибора, Словенія); *Родов І.* (д-р мист. хаб., проф., Бар-Іланський Університет, Ізраїль); *Сапенко Р.* (д-р н., доц., Університет м. Зелана Гура, Польща); *Троха Б.* (д-р філол.н., проф., Університет м. Зелана Гура, Польща); *Яковлев О.В.* (д. культ., проф., Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна); *Варакута М.І.* (к.мист., доц., Дніпропетровської академії музики

ім. М. Глінки, Дніпро, Україна); *Качмар О.В.* (д.філос.н., доц., Прикарпатський Національний університет імені Василя Стефаника, Івано-Франківськ, Україна); *Карась Г.В.* (д. мист., проф., Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, Івано-Франківськ, Україна); *Зосім О.Л.* (д. мист., проф., Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна); *Кузьменко Г.В.* (к. пед. н., доц., Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна); *Урсу Н.О.* (д. мист., проф., Кам'янець-Подільський університет імені Івана Огієнка, Кам'янець-Подільський, Україна); *Бабій Н.П.* (д.мист., доц., Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника); *Варивончик А.В.* (д.мист., доц., Київський національний університет культури і мистецтв); *Гуцул І.А.* (к.мист., доц., Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка); *Рогожа М.М.* (д.філос.н., проф., Київський національний університет імені Тараса Шевченка); *Свердлик З.М.* (к. іст. н., доц., Київський Національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна); *Клиніна Т.С.* (к. іст. н., Національний авіаційний університет, Київ, Україна).

*Статті, подані до редакції альманаху,
рецензуються членами редакційної колегії*

Журнал включено до Переліку наукових фахових видань
України (**категорія «Б»**) зі спеціальностей:
023 – «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»; 025 – «Музичне мистецтво» відповідно до Наказу МОН України
від 06.06.2022 № 530 (додаток 2)

Рекомендовано до друку Вченою радою
Київської муніципальної академії
естрадного та циркового мистецтв
(протокол № 6 від 30.06.2025 р.)

Альманах індексується в міжнародних базах даних:
Erih Plus, Google Scholar, DOAJ, WorldCat, Index
Copernicus, Research Bible, Scientific Indexing Services, Research
Gate, Crossref, OUCI, Національна бібліотека України імені
В. І. Вернадського, UlrichsWeb

ART-platFORMA: Alm.: [ART-platFORM: Alm.]. Kyiv: KMACPA, 2025. Vol.1(11). 389 p.

Editor-in-Chief: *Romanenkova Yu. V.* (DSc in Arts, Prof., National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine)

Deputy Editor-in-Chief: *Bratus I. V.* (PhD in Philology, As. Prof., Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine)

Managing Editor: *Bulakh T. B.* (PhD in Arts, Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine)

International Editorial Council

Fekete P. (General Director of Capital Circus of Budapest, Hungary); *Pils U.* (President of International Festival of Circus of Monte-Carlo, Monaco); *Giarola A.* (President of Educational Center of Circus Arts, Verona, Italy); *Som-Serdyukova O. M.* (PhD in Arts, As. Prof., Sola junior high school, Stavanger, Norway); *Shevchenko L. O.* (National Artist of Ukraine, National Artist of USSR, Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Shulgina V. D.* (DSc in Arts, Prof., National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine); *Korniienko V. V.* (DSc in Culturology, Prof., General Director of National Circus of Ukraine, Kyiv, Ukraine)

Editorial Board

Weiss J. (Ph.D. in musicology, As.Prof., Academy of Music, Ljubljana/University of Maribor, Slovenia); *Rodov I.* (PhD in Arts, Prof., Bar Ilan University Ramat-Gan, Israel); *Sapenko R.* (DSc., As. Prof., University of Zielona Góra, Poland); *Troha B.* (DSc in Philology, Prof., University of Zielona Góra, Poland); *Yakovlev O. V.* (DSc in Cultural Sciences, Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Varakuta M. I.* (PhD in Arts, As.Prof., Dnipropetrovsk Academy of Music named after M. Glinka, Dnipro, Ukraine); *Kachmar O. V.* (DSc in Philosophy, As. Prof., Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Karas G. V.* (DSc in Arts, Prof., Vasyl Stefanyk Precarpathian University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Zosim O. L.* (DSc in Arts, As.Prof., National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine); *Kuzmenko G. V.* (PhD in Pedagogy, As. Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Ursu N. O.* (DSc in Arts, Prof., Kamianets-Podilskyi Ivan Ohienko National University, Kamianets-Podilskyi, Ukraine); *Babii N. P.* (DSc in Arts, As.Prof., Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Varyvonchuk A. V.* (DSc in Art, As.Prof., Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine); *Rohozha M. M.* (DSc in Philosophy, Prof., Taras

Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine); *Sverdlyk Z.M.* (PhD in History, As. Prof., Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine); *Klynina T.S.* (PhD in History, National Aviation University, Kyiv, Ukraine)

*Articles submitted to the almanach, peer-reviewed
by members of the editorial board*

The Almanac is included in the **category “B”** of the List of scientific professional editions of Ukraine in the program subject areas 023 – “Fine Arts, Decorative Arts, Restoration”,
025 – “Music” by Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine from 06 June 2022 No 530 (ap.2)

Recommended for edition by the Academic Council of
Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts
(Protocol N 6, 30.06.2025)

Almanac is covered by the international databases:
Erih Plus, Google Scholar, DOAJ, WorldCat, Index Copernicus, Research Bible, Scientific Indexing Services, Research Gate, Crossref, OUCI, National Library of Ukraine named after V.I. Vernadsky, UlrichsWeb

ЗМІСТ МУЗИКОЗНАВЧІ СТУДІЇ

ЗАРЯ С.В., ОВЧАРЕНКО Г.Е. Особливості роботи концертмейстера з естрадним вокалістом.....	12
САМАЯ Т.В. Терміни музичної ритміки та етимологічний зв'язок із логічним мисленням виконавця.....	26
БУЛАХ Т.Б., АЖНОВ В.С. Концерти сучасної християнської музики прославлення як простір взаємодії релігії та популярної культури.....	45
ПАЛЬЦЕВИЧ Ю.М. Ансамблевий спів у творчості українських вокально-інструментальних ансамблів 1960-1970-х років.....	61
МУРАВИЦЬКА С.С. Класичний кросовер: генеза, етапи становлення та перспектива.....	79
АСТАЛОШ Г.Л. Рефлексії польського музичного етосу у камерно-інструментальних ансамблях К. Шимановського.....	97
ЯСЬКІВ А.Б. Жанрово-стильові виміри творчості для саксофона французьких композиторів другої половини ХІХ – початку ХХІ століття.....	120
НОСЕНКО О.В. Технологія dolby atmos у контексті аналізу сучасної української музики.....	141
САВЧЕНКО Ю.О. Сучасні підходи до керівництва студентським вокальним колективом.....	162

ВІЗУАЛЬНІ МИСТЕЦЬКІ ПРАКТИКИ

ГОРБАТЕНКО Л.П. Формування художнього образу в кольорописі.....	179
НЕСТЕРЕНКО П.В. Культурно-історичні аспекти творчості Василя Леоненка.....	195
БРИЛЬОВ С.В., КУЗЬМІЧОВА В.С., КОЛЕСНИКОВ В.В. Особливості підготовки дизайнерів у	

рамках навчальної дисципліни “Медіа арт”: запоруки успішної роботи в цифровому мистецтві та соціальних мережах.....212

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ РОЗВІДКИ

ЯКОВЛЕВ О.В., ШМАН С.В. Діалог науково-мистецьких поколінь, як засіб формування культурного капіталу України	229
ARAYA BERRIOS N.V. [АРАЯ БЕРІОС Н.В.] Between vision and action. Teaching “Social and cultural project management in the arts” [Між баченням та дією. Викладання дисципліни «Соціокультурне проєктування в мистецтві»].....	249
БУЧМА-БЕРНАЦЬКА О.Є., ПОГРЕБНЯК М.С. Театр об’єкту як сценічна тенденція перформативного повороту в мистецтві ігрової ляльки.....	263
POGREBNIAK G.P. [ПОГРЕБНЯК Г.П.], HRANOVSKA V.O. [ГРАНОВСЬКА В.О.] . The phenomenon of the artist's self-realization [Феномен самореалізації художника].....	284
ПАСЕНКО І.М. Авторське право та інтелектуальна власність у сфері мистецтва.....	317
ШТЕФЮК В.Д. Сучасний підхід до тілесної підготовки актора: інтеркультурний вимір і фізична виразність.....	339
СКРИПНИК В. В. Книга як символ культури: від рукописних кодексів до цифрових носіїв.....	355
SUNAK-SNARSKYI I. [СУГАН-СНАРСЬКИЙ І.] . Hermeneutic Interpretation of Art: Shared and Divergent Views in the Thought of M. Heidegger and H.-G. Gadamer [Герменевтична інтерпретація мистецтва: спільне та відмінне у поглядах М. Гайдеггера та Х.-Г. Гадамера].....	368
ВІД РЕДАКЦІЇ	384

CONTENT

MUSICOLOGICAL STUDIES

ZARYA S.V., OVCHARENKO H.E. Features of the concertmaster's work with a pop vocalist.....	12
SAMAYA T.V. The terminology of musical rhythmic and its etymology in the performer's logical cognition.....	26
BULAKH T.B., Azhnov V.S. Concerts of contemporary Christian worship music as a space of interaction between religion and popular culture.....	45
PALTSEVYCH Yu.M. Ensemble singing in the work of ukrainian vocal and instrumental ensembles of the 1960s and 1970s	61
MURAVITSKA S.S. Classic crossover: genesis, stages of formation and perspective.....	79
ASTALOSH G.L. Reflections of the Polish musical ethos in chamber-instrumental ensembles of K. Szymanowski.....	97
YASKIV A.B. Genre and style dimensions of saxophone compositions by French composers from the second half of the 19 th to the early 21 st century.....	120
NOSENKO O.V. The dolby atmos technology in the context of the analysis of contemporary Ukrainian music.....	141
SAVCHENKO Yu.O. Modern approaches to leading a student vocal ensemble.....	162

VISUAL ART PRACTICES

GORBATENKO L.P. Formation of an artistic image in color science painting.....	179
NESTERENKO P.V. Cultural-historical aspects of the creative work of Vasil Leonenko.....	195
BRYLOV S.V., KUZMICHOVA V.S., KOLESNYKOV V.V. Features of training designers within the framework of the	

academic discipline “Media Art”: the keys to successful work in digital art and social networks.....	213
--	-----

CULTUROLOGICAL ESSAYS

YAKOVLEV O.V., SHMAN S.V. Dialogue of scientific and artistic generations as a means of forming the cultural capital of Ukraine.....	229
ARAYA BERRIOS N.V. Between vision and action. Teaching “Social and cultural project management in the arts”.....	249
BUCHMA-BERNATSKA O.Ye., POHREBNIAK M.S. Object theatre as a stage tendency of the performative turn in the art of puppetry.....	263
POGREBNIAK G.P., HRANOVSKA V.O. The phenomenon of the artist's self-realization	284
PASENKO I.M. Copyright and intellectual property in the field of art.....	317
SHTEFIUK V.D. A modern approach to the physical training of an actor: intercultural dimension and physical expressiveness.....	339
SKRYPNYK V.V. The book as a symbol of culture: from handwritten codices to digital media.....	355
SUHAK-SNARSKYI I. Hermeneutic Interpretation of Art: Shared and Divergent Views in the Thought of Heidegger and Gadamer.....	368
ARTICLE REQUIREMENTS.....	384

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.11.2025.212-228>

УДК 7.038.53:004.9:316.774

Сергій Володимирович БРИЛЬОВ,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка,
Київ, Україна,

e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0003-0158-2359

Валентина Сергіївна КУЗЬМІЧОВА,

Державний торговельно-економічний університет,
Київ, Україна,

e-mail: v.kuzmichova@knute.edu.ua,

ORCID: 0009-0001-3496-6503

Володимир Володимирович КОЛЕСНИКОВ,

Національна академія
образотворчого мистецтва і архітектури,
Київ, Україна,

e-mail: volodymyr.kolesnykov@naoma.edu.ua,

ORCID: 0009-0003-6720-979X

**ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ У
РАМКАХ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «МЕДІА
АРТ»: ЗАПОРУКИ УСПІШНОЇ РОБОТИ В
ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ ТА СОЦІАЛЬНИХ
МЕРЕЖАХ**

Анотація. У статті розглянуто особливості підготовки майбутніх дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт», яка спрямована на розвиток професійних компетентностей для успішної діяльності у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж. Увага

акцентується на ключових аспектах навчального процесу, що сприяють формуванню практичних навичок роботи з медіа-контентом, включаючи сучасні підходи, інструменти та методи викладання. Проаналізовано основні цифрові технології, що використовуються в сучасному медіа-арті, такі як відео-арт, 3D-mapping, інтерактивне мистецтво, створення анімації, генеративне мистецтво тощо. У статті підкреслюється значущість інтеграції цих інновацій у процес підготовки фахівців, що забезпечує відповідність їх компетентностей актуальним вимогам цифрового мистецтва. Окрему увагу приділено ролі дисципліни «Медіа арт» у розвитку навичок роботи з мультимедійними матеріалами, у тому числі створенням креативних проєктів для соціальних мереж, які є важливим каналом комунікації у сучасному світі. Показано, як формування міждисциплінарних компетенцій, поєднання художньої експресії та технологічних знань сприяють підготовці дизайнерів до ефективного вирішення завдань у цифровому середовищі. Дослідження відображає важливість впровадження інтерактивних методів навчання, таких як проєктна діяльність, участь у хакатонах, воркшопах та створення портфоліо реальних проєктів. Такий підхід дозволяє студентам отримати досвід, що максимально наближений до реальних умов роботи у сфері медіа-арту та цифрового дизайну. Таким чином, дисципліна «Медіа арт» відіграє важливу роль у підготовці фахівців, здатних створювати унікальний контент, що відповідає сучасним вимогам цифрового мистецтва, забезпечуючи їм конкурентоспроможність на ринку праці.

Ключові слова: медіа арт, цифрове мистецтво, підготовка дизайнерів, соціальні мережі, професійні компетентності.

Вступ. У сучасному світі динамічний розвиток технологій і соціальних мереж значно трансформує культурний простір, створюючи нові вимоги та виклики для професійних дизайнерів. Особливе місце у цьому процесі посідає цифрове мистецтво, або медіа-арт, яке стає важливим інструментом візуальної комунікації та виразності. Цей напрямок об'єднує в собі традиційне мистецтво та інноваційні технології, відкриваючи перед дизайнерами нові можливості у створенні контенту, що не лише відповідає сучасним професійним стандартам, але й активно впливає на формування візуальної культури суспільства [1, с. 156].

Навчальна дисципліна «Медіа Арт» є важливим компонентом навчального процесу підготовки дизайнерів. Вона формує у студентів навички створення відео, анімації, інтерактивних інсталяцій та іншого цифрового контенту, що відповідає вимогам ринку праці. Це особливо актуально у сфері соціальних мереж, де візуальна складова відіграє ключову роль у комунікації та популяризації брендів, ідей або мистецьких творів [6, с. 257]. Інтеграція курсу «Медіа Арт» у навчальний процес, в освітні програми, сприяє розвитку креативного мислення, цифрової грамотності та здатності працювати з сучасними технологіями [5, с. 45].

Постановка проблеми. У зв'язку зі зростанням популярності соціальних мереж і цифрового контенту з'являється нагальна потреба у підготовці дизайнерів, здатних працювати з мультимедійними матеріалами, відео та анімацією. Ці зміни створюють вимогу для навчальних закладів удосконалити підходи до підготовки фахівців, орієнтуючись на сучасні технології і потреби ринку. Для цього необхідно розробити нові методи і підходи до викладання дисципліни «Медіа арт», які б відповідали вимогам цифрового середовища та соціальних мереж [1, с. 156].

Важливою складовою є інтеграція у навчальний процес основних методологічних підходів, які включають інтерактивні та практикоорієнтовані методи. Ці підходи дозволяють студентам не лише освоїти технічні навички, але й розвинути креативне мислення, необхідне для створення конкурентоспроможного цифрового контенту. Особливу увагу потрібно приділяти інтерактивному навчанню, яке дозволяє студентам безпосередньо залучатися до процесу створення відео та анімаційних проєктів, використовуючи сучасні інструменти та технології [3, с. 18].

Метою дисципліни є не тільки оволодіння теоретичними знаннями, але й розвиток практичних умінь для створення медіа-продуктів, які відповідають сучасним вимогам цифрового мистецтва та професійним стандартам. Важливою складовою курсу є також вивчення сучасних трендів у соціальних мережах, що допомагає студентам адаптуватися до роботи в медіа-просторі і ефективно взаємодіяти з цифровою аудиторією [2, с. 45].

Медіа-арт як напрямок мистецтва, який активно використовує новітні інформаційні та комунікаційні технології, таких як комп'ютерна графіка, відео-арт, саунд-арт, а також інтерактивні інсталяції, є важливою частиною сучасного культурного ландшафту [4, с. 243]. Застосування принципів постмодернізму, що акцентують увагу на нелінійності, мережовості та взаємодії між об'єктом і суб'єктом мистецтва, є базою для формування нових підходів до викладання цієї дисципліни [6, с. 257].

Дисципліна «Медіа арт» сприяє формуванню у студентів здатності працювати в умовах швидко змінюваного технологічного ландшафту, освоюючи основи медіа-мистецтва та створення якісних цифрових матеріалів. Вона також формує здатність інтегрувати інноваційні ідеї у

створення медіа-продуктів, що відповідають вимогам сучасних цифрових платформ і соціальних мереж [7, с. 265].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасних дослідженнях, присвячених медіа-арту, значна увага приділяється інтеграції новітніх технологій у навчальний процес. Це забезпечує адаптацію студентів до реальних умов роботи у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж. Науковці наголошують на важливості аналізу впливу медіа на візуальне сприйняття та естетичні уподобання аудиторії.

О. Ліщинська у своїй праці розглядає медіа-арт як різновид сучасного українського візуального мистецтва, аналізуючи його філософсько-естетичні ідеї та прояви. Авторка використовує культурологічний, історико-культурологічний і структурно-функціональний методи, що дозволяє дослідити генезу, еволюцію та головні різновиди медіа-арту. О. Ліщинська підкреслює, що медіа-арт є актуальним видом візуальної культури, який відповідає викликам постмодерну, демонструючи такі риси, як мультимедійність, інтертекстуальність та гетерогенність [6, с. 256].

Дослідження проблем сучасної культури ведеться в різних напрямках. Зокрема, філософський та естетичний аналіз візуальної культури постмодернізму проводили В. Діанова, Н. Маньковська; проблеми візуальної культури та мистецтва висвітлюють у своїх працях З. Алфьорова, Н. Мірзоеф, В. Сидоренко, П. Штопка. Окремі аспекти медіа-арту розглядають Г. Вишеславський, А. Денікін, Я. Пруденко Е. Сандерс.

Польський соціолог П. Штопка, аналізуючи еволюцію культури, виділяє візуальну епоху, яка характеризується домінуванням образів, створених технонауковими інноваціями. З розвитком технологій, починаючи з фотографії та телебачення і до Інтернету, зростають

можливості створення та розповсюдження візуальних образів, що підсилює потребу їх сприйняття, осмислення та аналізу [4, с. 243].

В. Олійник у своїй статті «Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи» зазначає, що технологічні інновації в медіа-мистецтві випереджають теоретичні дослідження, що створює прогалини в науковому осмисленні практичних досягнень. Автор підкреслює, що сучасне медіа-мистецтво, зокрема такі його напрями, як відеоінсталяції, віджеїнг і динамічні відеоряди, активно інтегрується в масову культуру [7, с. 261]. Віджеїнг як один із видів медіа-мистецтва передбачає створення відеоряду в реальному часі з використанням спеціального технічного оснащення, програмного забезпечення та заздалегідь підготовлених матеріалів.

Важливо відзначити, що медіа-мистецтво розглядається як новаторський напрям сучасного візуального мистецтва, який використовує інформаційні та комунікаційні технології для створення і демонстрації художніх творів. Постійний розвиток технологій сприяє вдосконаленню видів медіа-арту, створюючи нові можливості для творчої діяльності. Проте, як наголошує В. Олійник, у цій сфері відчувається брак теоретичних досліджень, що обмежує наукове розуміння нових форм візуальної культури [7, с. 265].

Інтеграція медіа-мистецтва в навчальний процес дизайнерів є необхідною умовою для формування професійних компетенцій, орієнтованих на сучасні потреби цифрового мистецтва та соціальних мереж. Наукові дослідження, які поєднують аналіз практичних інновацій та розвиток теоретичної бази, є основою для успішної реалізації цієї мети.

Метою статті є дослідити та обґрунтувати особливості підготовки дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт» для успішної роботи у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж. Це передбачає аналіз сучасних методів і підходів навчання, які сприяють розвитку професійних компетентностей, необхідних для створення медіа-продуктів високої якості, що відповідають вимогам цифрового середовища та актуальним трендам у медіа та соціальних мережах.

Аналізуються ключові особливості навчального процесу, методологічні підходи, технічні аспекти роботи з програмним забезпеченням, а також роль постмодерністських ідей у формуванні концептуальної основи медіа-арту [9, с. 89]. У результаті аналізу визначається, як дисципліна «Медіа Арт» допомагає студентам інтегрувати сучасні технології у творчу практику, розвивати інноваційні підходи до візуального мистецтва та відповідати високим професійним стандартам у сфері дизайну.

Виклад основного матеріалу. Мистецтво нових медіа, або медіа-арт, є специфічним видом мистецтва, твори якого створюються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, таких як відео, комп'ютерні та мультимедійні технології, а також інтернет. Воно відрізняється від традиційних форм мистецтва, таких як живопис чи скульптура, тим, що для вираження художніх ідей використовуються новітні технології. Термін «медіа-арт» вказує на те, що сучасне мистецтво все більше взаємодіє з новими технологіями, створюючи нові можливості для взаємодії з аудиторією [1, с.156].

Медіа-арт охоплює різноманітні форми, від відео-арту до інтерактивних інсталяцій, у яких застосовуються медіа-технології для створення нових художніх виразів і способів взаємодії з глядачем [3, с.18]. У контексті навчання

дизайнерів у дисципліні «Медіа арт» важливими є методи інтерактивного навчання та проектної діяльності. Студенти розвивають навички створення цифрового контенту, обробки мультимедійних матеріалів і взаємодії з різними медіа-платформами, що дозволяє їм ефективно створювати контент, орієнтуючись на специфіку кожної платформи та її аудиторію [7, с. 261].

Мистецтво нових медіа складається з трьох основних елементів: системи мистецтв, що об'єднує різноманітні художні форми, які використовують медіа-технології; наукових і промислових досліджень, які сприяють розвитку нових технологій для художньої практики; а також політико-культурного медіа-активізму, що сприяє використанню медіа для соціальних і політичних змін [6, с. 256].

Історія медіа-арту налічує понад століття і починається з експериментів із застосуванням аудіо- та візуальних технологій у мистецтві. Ключові етапи включають інновації XIX ст., такі як розвиток фотографії, кіно, радіо та телебачення, а також впровадження новітніх комп'ютерних і інтернет-технологій наприкінці XX ст. [2, с. 243].

Медіа-арт отримав широку популярність у 1960-і рр., коли розвиток комп'ютерних технологій і телебачення вплинув на розвиток нових художніх форм. З того часу цей напрям став важливою частиною сучасного мистецтва, інтегруючи численні новітні технології та створюючи нові можливості для художників взаємодіяти з публікою [5, с.10].

У XXI ст. медіа-арт розвивається завдяки швидкому розвитку програмного забезпечення з відкритим кодом, а також популяризації соціальних мереж і цифрових платформ, таких як «YouTube», «Instagram» і «TikTok». Ці інструменти дають художникам можливість реалізувати

свої ідеї і безпосередньо взаємодіяти з аудиторією, отримуючи зворотний зв'язок у реальному часі [4]. Зі зростанням популярності соціальних мереж та цифрового контенту в нашому суспільстві виникла нагальна потреба в підготовці дизайнерів, які володіють навичками роботи з мультимедійними матеріалами, відео, анімацією та іншими цифровими технологіями [8]. Цей тренд спричиняє необхідність розробки нових підходів до навчального процесу в рамках дисципліни «Медіа арт». «Медіа-мистецтво» охоплює форми мистецтва, що виробляються, модифікуються та передаються за допомогою нових медіа/цифрових технологій і є важливим елементом у сучасному художньому середовищі [9].

У медіа-мистецтві значну роль відіграють ідеї ХХ ст., зокрема такі, як твір ыз відкритою формою, творчість глядача, колективна творчість, переміщення акценту з результату творчості на процес, інтерактивна взаємодія глядача з твором, використання інтерактивності та віртуальності як виразних засобів об'єднання життя і мистецтва, а також демократизація художніх форм [6, с. 256].

Створення медіа-твору вимагає врахування не лише медіа-технології, а й художнього образу, задуму, ідеї та наявності широкого комунікативного поля [7, с. 261]. Популярність таких напрямків, як відео-арт, відеоінсталяція, віджеїнг (VJing), 3D mapping, генероване та інтерактивне мистецтво, має велике значення. Ці технології дозволяють створювати нові, захоплюючі форми мистецтва, що потребують від дизайнерів специфічних знань і навичок [4, с. 243]. Тому сучасна підготовка дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт» повинна зосереджуватись на вивченні технологій і форм, що активно використовуються в цифровому мистецтві та соціальних мережах [6, с. 259].

У світлі цих тенденцій зростає потреба в навчанні спеціалістів, здатних не лише працювати в традиційних графічних і відео формах, але й ефективно застосовувати новітні цифрові медіа та соціальні платформи для створення актуальних мистецьких проєктів [8, с. 261]. У сучасному світі цифрові технології та соціальні мережі значно змінюють підходи до створення та споживання мистецького контенту [5, с. 18]. Поява нових форм медіа, таких як відео, анімація, інтерактивні інсталяції та інші цифрові технології, створює потребу в підготовці дизайнерів, здатних ефективно працювати в цих сферах [7, с. 261]. У зв'язку з цими змінами важливо забезпечити високий рівень підготовки фахівців у рамках дисципліни «Медіа арт», що орієнтована на створення та обробку відеоконтенту, як основного інструменту у цифровому мистецтві та соціальних мережах [6, с. 256].

Одним із важливих аспектів підготовки дизайнерів є навчання основам відео, створенню сценаріїв та розкадровок, а також освоєнню процесу зйомки та монтажу відео. Відео стало невід'ємною частиною сучасної комунікації, а також важливим інструментом для художників, дизайнерів і медіа-продюсерів [3, с. 18]. У зв'язку з цим, кожен етап створення відеоконтенту має бути глибоко продуманим, щоб забезпечити високу якість продукту і відповісти вимогам сучасних платформ та інтернет-ресурсів [5, с. 18].

Знайомство з основами відео та його використанням у медіа мистецтві є першочерговим завданням для дизайнерів. У процесі навчання студенти вивчають концепцію відео, його стилі, жанри та функції, а також розробляють сценарії для створення відеоконтенту, який буде відповідати вимогам ринку та інтересам цільової аудиторії [4, с. 243]. Окрім цього, вивчаються типи відеоконтенту – від коротких рекламних роликів до

складніших відеоінсталяцій та анімаційних проєктів, що використовуються у цифровому мистецтві [3, с. 21].

Другим важливим кроком є вивчення принципів підготовки відеопроєкту, зокрема, створення розкадровки, що допомагає спланувати кожен кадр відео [6, с. 256]. Режисура є одним із ключових аспектів у створенні відео, адже від здатності режисера організувати роботу команди залежить кінцевий результат [7, с. 261]. У цій частині навчання важливо навчити студентів вмінню керувати процесом і визначати художній напрямок проєкту, що, зокрема, включає планування сцен та взаємодію з технічними працівниками [5, с. 18].

Наступний етап – це технічна частина, яка включає освоєння основ зйомки відеоматеріалів [8, с. 243]. Важливо, щоб студенти розуміли, як правильно вибрати обладнання, налаштувати камеру для зйомки, а також враховували особливості освітлення та композиції кадру [9, с. 156]. Опанування цих навичок дозволяє студентам створювати якісні відео, які можна буде обробляти та монтувати для подальшого використання [6, с. 259].

Після зйомки відеоматеріалу важливим етапом є монтаж [10, с. 18]. Студенти повинні засвоїти принципи монтажу відео, вивчаючи, як правильно обирати кадри та об'єднувати їх у логічну послідовність, що створює чітку історію та гармонію [11, с. 25]. Окрім цього, важливим є навчання роботі з програмним забезпеченням для монтажу, таким як «Adobe Premiere Pro» або «Final Cut Pro», «DaVinci Resolve», «Blender», «CapCut», «Shotcut», «After Effects», «Krita», «OpenToonz», «Adobe Animate» [5, с. 21]. Також значення має композиція кадру, яка визначає, як розміщуються об'єкти та персонажі в кадрі для досягнення естетичної та емоційної виразності [7, с. 269].

Процес підготовки дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт» охоплює всі етапи створення відеоконтенту –

від розробки ідеї та сценарію до технічної зйомки та монтажу [6, с. 162]. Ці навички є необхідними для успішної роботи в галузі цифрового мистецтва та соціальних мереж, де відео є важливим інструментом для вираження творчості та комунікації з аудиторією [8, с. 243].

Висновки. Дисципліна «Медіа арт» є ключовим елементом у підготовці сучасних дизайнерів для успішної роботи в галузі цифрового мистецтва та соціальних мереж. Завдяки поєднанню теоретичних знань і практичних навичок у роботі з відео, анімацією та іншими мультимедійними матеріалами студенти отримують важливі навички для реалізації творчих проєктів у цифровому середовищі. Вивчення новітніх технологій, таких як інтерактивне мистецтво, відео-арт та 3D mapping, дає можливість майбутнім дизайнерам адаптуватися до швидко змінюваного ринку, сприяє розвитку їх креативності та професіоналізму.

Сучасні підходи до навчання в рамках цієї дисципліни дозволяють ефективно інтегрувати художні концепти в цифрові платформи, що є надзвичайно важливим для успішної роботи дизайнерів в умовах постійно змінюваних соціальних мереж. Методологічна база дисципліни, орієнтована на практичне навчання та врахування вимог ринку, дозволяє студентам здобути знання і навички для створення контенту, що відповідає сучасним стандартам цифрового мистецтва та комунікації.

Основні методи навчання, такі як інтерактивне навчання, проєктний підхід та соціально-медійна адаптація, сприяють розвитку як творчих, так і технічних здібностей студентів. Інтерактивне навчання стимулює активну участь студентів у створенні відео- та анімаційних проєктів, даючи їм можливість опановувати нові техніки та програмне забезпечення. Проєктний підхід допомагає студентам набути досвіду роботи в реальних умовах, орієнтуючи їх на

виконання завдань, наближених до професійної діяльності. Соціально-медійна адаптація включає вивчення актуальних трендів, допомагаючи студентам працювати з контентом для цифрових аудиторій.

Медіа-арт як дисципліна відкриває широкі можливості для самовираження через різноманітні форми, від комп'ютерної графіки до інтерактивних інсталяцій. Його філософські та естетичні концепції постмодернізму сприяють розвитку нових підходів у цифровому мистецтві, дозволяючи створювати роботи, які відповідають вимогам сучасного світу. Ці можливості значно збагачують художній процес та створюють нові перспективи для дизайнерів і художників.

Основною метою курсу є підготовка студентів до створення високоякісних медіа-продуктів, що відповідають професійним стандартам. Завдяки дисципліні «Медіа арт» студенти здобувають необхідні компетенції для успішної кар'єри у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж, а також інтегрують сучасні медіа-технології та креативні підходи у свою роботу. Дисципліна «Медіа арт» є надзвичайно актуальним і важливим компонентом підготовки дизайнерів, який відповідає вимогам цифрової епохи та забезпечує успішну адаптацію студентів до швидко змінюваного світу медіа, цифрових платформ і соціальних мереж.

Список використаної літератури:

1. Алфьорова З. Екранна форма новітньої доби в контексті мультимедійності. Культура України. 2014. Вип. (47). Сс. 156-162.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ: «Основи», 2004. 64 с.
3. Голуб О. Палітра комп'ютерного мистецтва. Образотворче мистецтво. 2016. Вип. (3). Сс. 18-21.

4. Зубавіна І. Нові екранні технології: Специфіка комунікативної дії. Візуалізація світу як стратегія «нуль-дистанції». Сучасне мистецтво. 2004. Вип. (1). Сс. 243-246.
5. Кук С. Коротка історія роботи з мистецтвом нових медіа. Берлін: Зелена скриня, 2010. 232 с.
6. Ліщинська О. Медіа-арт в українському візуальному мистецтві: філософсько-естетичні ідеї та вияви. Гілея. 2013. Вип. 78. Сс. 256-259.
7. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022. Вип. 5(2). Сс. 261-269.
8. Соловйов О. Турбулентні шлюзи: 3б. ст. Київ: Інтертехнологія, 2006. 191 с.
9. Cauquelin A. Petit traite d'art contemporain. Paris: Éditions du Seuil, 1996. 198 p.
10. Deleuze G., Parnet C. Actuel et le virtuel. Paris: Flammarion, 1996. 491 p.
11. Electronic Culture: Technology and Visual Representation. New York: Aperture, 1996. 472 p.

Serhii V. BRYLOV,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,
ORCID: 0000-0003-0158-2359

Valentyna S. KUZMICHOVA,

State University of Trade and Economics,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: v.kuzmichova@knute.edu.ua,
ORCID: 0009-0001-3496-6503

Volodymyr V. KOLESNYKOV,

National Academy of Fine Arts and Architecture,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: volodymyr.kolesnykov@naoma.edu.ua,
ORCID: 0009-0003-6720-979X

FEATURES OF DESIGNER TRAINING WITHIN THE MEDIA ART EDUCATIONAL DISCIPLINE: GUARANTEES OF SUCCESSFUL WORK IN DIGITAL ART AND SOCIAL NETWORKS

Abstract. The article examines the features of preparing future designers within the framework of the “Media Art” discipline, aimed at developing professional competencies for successful activities in the field of digital art and social networks. The focus is placed on key aspects of the educational process that contribute to the formation of practical skills for working with media content, including modern approaches, tools, and teaching methods. The main digital technologies used in contemporary media art, such as video art, 3D mapping, interactive art, animation creation, and generative art, are

analyzed. The article emphasizes the importance of integrating these innovations into the training process, ensuring that specialists' competencies meet the current demands of digital art. Particular attention is paid to the role of the "Media Art" discipline in developing skills for working with multimedia materials, including the creation of creative projects for social networks, which serve as an essential communication channel in the modern world. It is demonstrated how the formation of interdisciplinary competencies, combining artistic expression and technological knowledge, helps prepare designers to effectively solve tasks in the digital environment. The study highlights the importance of implementing interactive teaching methods, such as project-based activities, participation in hackathons, workshops, and the creation of portfolios with real-world projects. This approach allows students to gain experience that closely mirrors the real working conditions in the field of media art and digital design. Thus, the "Media Art" discipline plays a vital role in preparing specialists capable of creating unique content that meets the current demands of digital art, ensuring their competitiveness in the labor market.

Key words: media art, digital art, designer training, social networks, professional competencies

Reference:

1. Alfiorova, Z. (2014). Ekranna forma novitnoyi doby v konteksti multymediynosti [Screen form of the new era in the context of multimedia]. *Kultura Ukrayiny*. (47), 156-162 [in Ukrainian].
2. Baudrillard, J. (2004). *Simulacres et Simulation* [Simulacra and simulation]. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
3. Holub, O. (2016). *Palitra kompyuternoho mystetstva* [Palette of computer art]. *Obrazotvorche mystetstvo*. (3), 18-21 [in Ukrainian].
4. Zubavina, I. (2004). *Novi ekranni tekhnolohiyi:*

Spetsyfika komunikatyvnoyi diyi. Vizualizatsiya svitu yak stratehiya “nul-dystantsiyi” [New screen technologies: Specifics of communicative action. Visualization of the world as a strategy of “zero distance”]. Suchasne mystetstvo. (1), 243-246. [in Ukrainian].

5. Cook, S. (2010). Korotka istoriya roboty z mystetstvom novykh media [A short history of working with new media art]. Berlin: Zelena skrynya [in Ukrainian].

6. Lishchynska, O. (2013). Media-art v ukrayinskomu vizualnomu mystetstvi: Filosofsko-estetychni ideyi ta vyavy [Media art in Ukrainian visual art: Philosophical and aesthetic ideas and manifestations]. Hileya. (78), 256-259 [in Ukrainian].

7. Oliynyk, V. (2022). Moushn-dyzain u konteksti ukrayinskoho suchasnoho media-artu: Zmist i perspektyvy [Motion design in the context of Ukrainian contemporary media art: Content and prospects]. Demiurg: Ideyi, tekhnolohiyi, perspektyvy dyzainu. 5(2), 261-269 [in Ukrainian].

8. Solovyov, O. (2006). Turbulentni shlyuzy: Zb.st. [Turbulent gates: Collection of articles]. Kyiv: Intertekhnolohiya [in Ukrainian].

9. Cauquelin, A. (1996). Petit traite d’art contemporain. Paris: Éditions du Seuil [in French].

10. Deleuze, G., Parnet, C. (1996). Actuel et le virtuel. Paris: Flammarion [in French].

11. Electronic Culture: Technology and Visual Representation (1996). New York: Aperture [in English].

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

Виконавчий орган Київської міської ради
(Київська міська державна адміністрація)
Департамент культури

КИЇВСЬКА МУНІЦИПАЛЬНА АКАДЕМІЯ
ЕСТРАДНОГО ТА ЦИРКОВОГО МИСТЕЦТВ

АРТ-платФОРМА

Альманах

Видається з 2020 р.

Випуск 1(11)

Київ 2025

Licensing Authority of Kyiv
(Kyiv State Administration)
Department of Culture

KYIV MUNICIPAL ACADEMY OF
CIRCUS AND PERFORMING ARTS

**[ART-platFORMA]
ART-platFORM**

Almanac

Published since 2020

Volume 1(11)

Kyiv
2025