

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА
ГРІНЧЕНКА**

Факультет журналістики
Кафедра журналістики та нових медіа

БАКАЛАВРСЬКА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

«Мультиплатформенний арт-проект: популяризація класичного живопису через візуальні архіви "Legacy Palette"»

Здобувачки першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти
групи ЖУРб-2-22-4.0д
галузі знань 06 Журналістика
спеціальності 061 Журналістика
освітня програма 061.00.01 Журналістика
Муляр Вікторії Василівни

Використання чужих ідей,
результатів і текстів мають
посилання на відповідне джерело

(підпис студента) (ініціали, прізвище)

Допускається до захисту перед ЕК

І.В.Погребняк,

Завідувач кафедри журналістики та нових медіа

Науковий керівник:

Георгієвська.В.В.

доктор наук із соціальних
комунікацій, професор кафедри
журналістики та нових медіа

Розширена шкала _____

Кількість балів _____ Оцінка ECTS _____

Голова комісії _____

(підпис)(ініціали прізвище)

Члени комісії _____

(підпис)(ініціали прізвище)

(підпис)(ініціали,прізвище)

(підпис)(ініціали прізвище)

(підпис)(ініціали прізвище)

ЗМІСТ

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....	2
1.1. Обґрунтування актуальності проєкту.....	2
1.2. Мета і завдання роботи.....	3
II. СПЕЦИФІКАЦІЯ ПРОЕКТУ	5
2.1. Теоретико-методологічні засади.....	5
2.1.1. Соцмережі як формат сучасного культурно-просвітницького контенту.....	5
2.1.2. Поширення інформації через сучасні інструменти впливу.....	6
2.1.3. Що таке арт-проєкт, його сенс та мета.....	9
2.1.4. Застосунки Instagram та SoundCloud як спосіб створення творчого продукту.....	10
2.1.5 Друковані журнали як збереження та популяризація культурної спадщини.....	11
2.2. Структура і рубрикація медіапроєкту.....	15
2.3. Контент та засоби виразності.....	16
2.4. Технічні й програмні засоби.....	18
2.5. Сфера застосування та результати апробації.....	18
Висновок	20
III. СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	21
IV. ДОКУМЕНТАЦІЯ.....	24
V. АНОТАЦІЯ... ..	38

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

У сучасному світі люди багато часу приділяють соцмережам і це зовсім логічно, адже саме там можна швидко та легко отримати інформацію про події навколо. Але цифровий світ охоплює не лише засоби миттєвої інформації, це ціла система, яка має свої розгалуження з різними темами, жанрами, стилями. Наприклад таким застосунком як Instagram користується більше трьох мільярдів осіб а на платформі SoundCloud налічується близько 76 мільйонів активних слухачів щомісяця. І така кількість користувачів робить такі цифрові платформи у власному використанні для просування якогось контенту чи ідеї дуже ефективним у своїй дії. Сучасна аудиторія все частіше споживає інформацію за допомогою цифрових платформ, соцмереж, аудіоформатів, подкастів так контент сприймається легше, тому я обрала саме такий метод поширення інформації.

До культурно-мистецького простору належать фільми, книги, журнали, музика, різноманітні публікації, ведення творчого блогу. Більшість людей цікавить ця тема й вони споживають відповідний контент за їхнім вподобанням але по-справжньому цікавляться даною темою, ходять на виставки, регулярно поповнюють свої знання у вивченні культурного надбання попередниками далеко не багато людей. Часто це зумовлено браком часу, купа справ, рутинна, безліч інших побутових справ, які забирають вільний час. Але інколи інформація, яка цікавить людину може бути у важкому та не зрозумілому оформленні. Історія живопису, мистецтва часто сприймається молодими читачами як щось важке та нудне, але за допомогою того методу якого я обрала інформацію можна подати креативно та цікаво. Таким чином популяризації культурного контенту стане доступнішою та зрозумілішою.

Основою для створення проекту стала невелика колекція журналів, що зберігалася у моїх батьків. Ці журнали присвячені творчості відомих художників. Після прочитання першого примірника я зацікавилася цією

темою. Текст, ілюстрації у журналах виконані чітко та продумано. Тож моєю **метою** даного проєкту є популяризація історії мистецтва та малювання в аудіоформатах та у доступному форматі сучасних соцмереж через збережені візуальні архіви.

Мультимедійний арт-проєкт це сукупність зображень, звуків, текстів, відео та ілюстрацій зібраних в одну цілісну творчу структуру. Такий метод є найсучаснішою формою передачі та створення мистецької, художньої інформації. **Місією** цього проєкту являється перероблення інформації про художників у сучасний інтерактивний формат соціальних мереж та спонукання аудиторії до споживання культурно-просвітницького контенту.

Завданням роботи є дослідження соцмереж, як методу поширення просвітницько-культурної інформації. А також проведення аналізу особливостей популяризації мистецтва в сучасному медіапросторі. Ці завдання дають можливість краще вивчити цифрові платформи й розглянути їх у вигляді інструменту культурної комунікації.

Об'єктом мого дослідження є сам процес популяризації історії живопису в медіасередовищі.

"Legacy Palette" мультиплатформний арт-проєкт, який я створюю у форматі соціальних мереж та подкастів є основним предметом мого дослідження у бакалаврській роботі.

У своїй роботі я використовую аналіз наукової літератури, порівняльний аналіз, контент-аналіз матеріалів щоб обрати найефективнішу стратегію просування своїх розповідей про малювання та художників. В основному займаюся проектуванням свого медіа продукту. А також у своєму методі проведення дослідження я використовую узагальнення знань та систематизую вже набуту інформацію про митців та їхнє життя, яке було описане у журналах, які є джерелом моєї бази дослідження.

Моя робота створення мультимедійного арт-проєкту "Legacy Palette" має також практичне значення, а саме популяризація класичного живопису та історії мистецтва серед молоді аудиторії цікавим та зрозумілим для них

способом сприйняття контенту. Результати мого проекту можуть принести користь у діяльності культурно-мистецьких медіапроектів та різноманітних освітніх платформ для вивчення історії культурної спадщини деяких регіонів нашої планети. Також студентським медіа або мистецьким спільнотам, можуть бути у допомозі дані результати цієї роботи.

II. СПЕЦИФІКАЦІЯ РОБОТИ

2.1. Теоретико-методологічні засади створення та просування мультиплатформенного арт-проекта "Legacy Palette"

2.1.1. Соцмережі як формат сучасного культурно-просвітницького контенту

Соціальні мережі вперше з'явилися в середині дев'яностих роках. Основою для них став сайт Classmates.com, який дозволяв знаходити шкільних та університетських друзів. А ось першою повноцінною соцмережею вважається SixDegrees.com 1997 року, де користувачі могли створювати профілі та списки контактів. Потім з часом з'явилися й звичайні для нас платформи як от Facebook 2004 року заснування, Twitter 2006 року, Instagram 2010 і так далі.

Все це було створено для спрощення комунікації між людьми, це надавало велику важливість у спілкуванні. З появою соціальних мереж, люди могли легко знайомитися або підтримувати вже набуті людські взаємини, не втрачаючи контактів. Але з часом все почало змінюватися, тепер ці застосунки не просто спосіб спілкування а ціла мережа для розвитку й взяття інформації. Як стверджують дані дослідження Digital 2026, кількість активних соціальних медіа-акаунтів в Україні зросла на понад 6% за кінець 2025 року. І це з урахуванням того що 65% онлайн-аудиторії регулярно споживають хоча б одну платформу для взаємодії, обміну інформації. Особливо зараз у 2026 році ми можемо помітити як прості соцмережі стають окремим повноцінним майданчиком для створення та просування медіа контенту. Ось наприклад Instagram має окрім трьох мільярдів щомісячних користувачів, він також налічує близько 350 мільйонів бізнес-акаунтів. Спираючись на дослідження можна побачити, що у 2024 році платформа принесла 66,9 мільярда доларів доходу від реклами, з прогнозами понад 75 мільярдів доларів на 2025 - 2026 роки.

Культурно-просвітницький контент спрямований на розповсюдження знань про історію, мистецтво, живопис, традиції. Це не тільки розважальний це ще і пізнавальний контент, який формує критичне мислення. Чим більше людина пізнає тим легше їй знайти себе та зрозуміти, що її цікавить. І нові технології дуже допомагають у поширенні даної теми. Наприклад існують онлайн-медіа, блоги, YouTube-канали, віртуальні музеї.

До речі зараз дедалі більше музеїв, виставок переходять на онлайн режим, це дозволяє відвідувати заходи перебуваючи в одному місці, створює ефект присутності. В 1991 з'явилися перші виставки у формі вебсайтів на початку це все створювалося, як прості звичайні сайти музеїв але згодом це поширилося й переросло у звичайні для нас онлайн галереї. Одних з перших прикладів є “онлайн-Лувр”, який створив французький студент Ніколь Пьош.

Зазвичай такі віртуальні походи по музеям є безкоштовними і може здатися що в економічному плані це приносить лише збитки але це не так, адже таким чином вони навпаки залучають нову аудиторію.

Соціальні мережі сьогодні слугують не лише засобом комунікації а й важливим інструментом поширення культурного та освітнього контенту. Завдяки цифровим технологіям знання про історію, мистецтво, живопис, культурну спадщину і традиції стали доступними для широкої аудиторії незалежно від географічного розташування. Онлайн платформи, віртуальні музеї та соціальні мережі створюють нові можливості для просування культурних цінностей, залучення молоді до мистецтва, розвитку та зацікавленості в освіті. Тому соціальні мережі можна вважати одним із найефективніших сучасних форматів культурної та освітньої діяльності.

2.1.2. Поширення інформації через сучасні інструменти впливу

Поширення інформації значною мірою відбувається за допомогою цифрових технологій, додатків, віртуальних платформ тощо. Люди щодня використовують інтернет, соціальні мережі та різні платформи для перегляду

відео, прослуховування музики, подкастів та спілкування. З цієї причини виникло таке поняття як нові медіа, це вже не традиційні зв'язки комунікації, інформація передається у новому форматі звичному для нашого сучасного світу. І наразі такі методи передачі інформації є найефективнішим способом поширення контенту серед великої маси людей, користувачів соціальних мереж.

Нові медіа - це електронні засоби комунікації, що функціонують за допомогою цифрових технологій. До них належать соціальні мережі, блоги, платформи для обміну відео, онлайн-видання, подкасти та інші інтернет-сервіси. На відміну від традиційних медіа, таких як телебачення, друковані ЗМІ та радіо, нові медіа дозволяють користувачам не лише отримувати інформацію, а й створювати контент, коментувати його та ділитися ним з іншими.

Однією з найважливіших характеристик нових медіа є інтерактивність, можливість активно взаємодіяти з аудиторією. У той час як традиційні засоби масової інформації функціонують за принципом передачі інформації від одного джерела до багатьох одержувачів, нові медіа дозволяють кожному користувачеві виступати як споживачем, так і творцем інформації. В результаті поширення повідомлень у цифровому середовищі відбувається набагато швидше та охоплює більшу кількість людей.

За останні роки кількість користувачів Інтернету в усьому світі сягнула кількох мільярдів осіб. Значна частина з них активно користується платформами соціальних мереж. За останніми дослідженнями вчені виявили що 60% світового населення на постійній основі використовують соцмережі. Ці платформи стали важливими інструментами для поширення новин, культурного контенту, освітніх матеріалів та різноманітних соціальних ініціатив. Сьогодні цифрові платформи є одним з основних джерел, через які люди дізнаються про події та розвиток навколо них.

Для вивчення нових медіа використовуються різні методи дослідження, включаючи контент-аналіз, аналіз тексту, аналіз реакції аудиторії та вивчення

процесів поширення інформації в цифрових мережах. Ці методи дозволяють краще зрозуміти, як формується інформаційне середовище та які фактори впливають на популярність певного контенту.

Ще однією важливою особливістю нових медіа є інтеграція мультимедіа. Інформація може поєднувати текст, фотографії, графіку, відео та аудіо в одному повідомленні. Це робить контент більш захопливим та легшим для сприйняття аудиторією. Це особливо важливо для молодих користувачів, які часто віддають перевагу лаконічним та візуально привабливим формам комунікації.

Сучасні цифрові платформи працюють за мережевим принципом, де інформація може швидко поширюватися серед великої кількості користувачів. З цієї причини нові медіа стали потужними інструментами впливу на громадську думку, просування культурних проектів та підтримки освітніх ініціатив. Вони роблять інформацію доступнішою незалежно від географічного розташування та сприяють обміну знаннями між різними спільнотами.

Цифрові платформи відіграють особливо важливу роль у поширенні інформації сьогодні. Через ці платформи користувачі отримують новини, знаходять освітній та культурний контент, а також діляться власними думками та досвідом. Соціальні мережі дозволяють швидко охопити велику аудиторію, підтримуючи постійну взаємодію між творцями контенту та користувачами. Як наслідок, вони стали важливими інструментами комунікації та просування в сучасному медіа середовищі.

Нові медіа відіграють значну роль у сучасному інформаційному просторі. Вони не лише доповнюють традиційні засоби масової інформації, але й створюють нові можливості для комунікації, освіти та поширення культурного та освітнього контенту серед широкої аудиторії.

2.1.3. Що таке арт-проект, його сенс та мета.

Арт-проекти це творчий задум, який спрямований на втілення мистецьких ідей автора. Сам автор висловлює свої ідеї та плани за допомогою художніх засобів передачі інформації. Такі роботи можуть існувати як онлайн так і офлайн. Вони можуть транслюватися у різних форматах відео, інсталяції, тексти тощо. Головною метою цього дійства є залучення аудиторії до взаємодій та виклик емоцій або роздумів.

Але не варто плутати нет-арт з арт- проектом, ці два поняття хоч і мають спільну мету але їхні шляхи реалізації та місії різняться. Нет-арт - це вид медіамистецтва, де цифрові платформи, являються не лише майданчиком для показу, але й основним матеріалом, середовищем та інструментом. Тоді як арт-проект - це цілісний творчий задум із конкретним планом реалізації, який може відбуватися як офлайн, так і онлайн, охоплюючи виставки, інсталяції чи перформанси. Тобто нет-арт це нереальна віртуальна річ, яка існує лише в інтернеті тоді як арт-проект бере свій початок з реальних робіт, за основу арт-проекту береться твори або творчість справжніх людей яку об'єднують в один цілісний задум, проект.

Нет-арт або як його ще називають цифровим мистецтвом це поняття яке найчастіше використовується в англomовному культурному середовищі для опису мистецьких практик, пов'язаних з Інтернетом. З 1982 року глобальну систему комп'ютерних мереж все частіше називають інтернетом, а термін «інтернет-мистецтво» можна розуміти буквально як мистецтво, що існує та представлено у Всесвітній павутині. Нет-арт зазвичай визначається як форма цифрового мистецтва, яка безпосередньо взаємодіє з мережевими технологіями та інтернет-сервісами, зокрема веб-сайтами. У художньому контексті цей термін часто інтерпретується як скорочення від «мережеве мистецтво», що стосується практик, які використовують Інтернет не лише як платформу, але й як творчий матеріал. Зазвичай вважається, що нет-арт виник як окремий художній рух приблизно у 1994 році.

Моя наукова робота являється саме арт-проектом, адже я використовую інтернет лише як інструмент, засіб популяризації свого контенту а не як повноцінне середовище у якому формується сам твір. Арт-проект є широким поняттям, яке поєднує у собі дослідження, аналіз, візуалізацію матеріалів, тому основна художня ідея реалізується через контент, дослідження та візуально-теоретичну структуру проекту, а не через інтерактивні мережеві механіки. Моя робота не залежить від цифрових платформ, являється самостійною ідеєю тому це і є арт-проект.

2.1.4. Застосунки Instagram та SoundCloud як спосіб створення творчого продукту

З самого початку я думала, що буду створювати свою основну частину в Instagramі й додатково буду залучати тік ток для кращої популяризації свого матеріалу. Але з часом я зрозуміла, що для моїх робіт підійде такий застосунок як SoundCloud, адже у мене є довгі аудіо роботи з обсягом більше ніж п'ять хвилин, подкасти, тож на платформі тіктока формат моїх робіт був би не дуже підходящим тому я обрала той варіант, який чудово вписується у параметри моїх завдань.

Instagram - це популярна соціальна мережа, якою користуються люди щодня. Там можна робити публікації, писати тексти, викладати короткі відео, спілкуватися і так далі. Зараз на платформі існує 150 мільйонів креативних акаунтів, які активно займаються створенням свого контенту чи продукту. Завдяки візуалізації та миттєвості подання інформації ми отримуємо широке охоплення аудиторією, що є важливим для творців контенту. На самій платформі існує безліч функцій таких як прямі ефіри, stories, reels, що надають можливість експериментувати з подачею інформації. Профіль в соціальній мережі може виступати у ролі особистого онлайн портфоліо, що може згодитися у демонстрації особистих, професійних набутих навичок у певній професійній сфері.

SoundCloud - цифрова платформа, соціальна мережа для аудіо формату. Там можна як слухати, прослуховувати так і завантажувати музику, а ще там можна створювати поширювати свої аудіо роботи. Як стверджує дослідження близько 40 мільйонів осіб використовують цей застосунок для просування свого творчого контенту.

Instagram та SoundCloud стали важливими інструментами для створення та розповсюдження креативних продуктів. Кожна платформа має свої особливості та можливості, що дозволяють творцям обрати найбільш підходящий формат для реалізації своїх ідей. Instagram забезпечує візуальне представлення контенту та дає змогу швидко взаємодіяти з аудиторією, тоді як SoundCloud пропонує можливості роботи з довгими аудіо матеріалами. Поєднання цих платформ дає змогу охопити різні форми творчості та охопити ширшу аудиторію. Саме тому вони були обрані основними інструментами для реалізації цього проєкту. Їх використання сприяє не лише поширенню інформації, але й створенню цілісного креативного продукту. Завдяки сучасним цифровим технологіям творці отримують більше можливостей для самовираження, спілкування зі своєю аудиторією та розвитку своєї творчої діяльності.

2.1.5 Друковані журнали як збереження та популяризація культурної спадщини.

Друковані журнали вже давно є важливим інструментом збереження та популяризації культурної спадщини. Незважаючи на стрімкий розвиток цифрових технологій та онлайн ресурсів, друковані видання не втратили своєї актуальності.. Вони являються не лише джерелами інформації а й архівами культурної пам'яті. Це допомагає зберегти та передати знання про мистецтво, історію та традиції для нащадків.

Однією з головних особливостей друкованих журналів є їхня матеріальна сутність. На відміну від цифрового контенту, який може зникнути через

технічні збої або закриття онлайн платформ, друковані видання можуть зберігатися в бібліотеках, архівах або у приватних колекціях. В результаті вони стають надійними носіями інформації та цінних історичних документів свого часу. А також друковані журнали створюють комплексні архіви, що дозволяють дослідникам відстежувати розвиток мистецтва, культури та суспільства протягом тривалих періодів.

Варто також зазначити походження терміна “журнал”. Хоча українське слово “журнал” походить від французького слова *journal*, що означає “щоденний запис” або “щоденник”, англійський термін *magazine* має іншу історію. У вісімнадцятому столітті британський видавець Едвард Кейв використав це слово для свого видання *The London Magazine*. Термін походить від арабського слова *махазін*, що означає “сховище” або “склад”. Тому спочатку слово журнал означало сховище інформації, місце де можна було збирати та зберігати знання з різних галузей для читачів.

Художні журнали займають особливе місце серед друкованих видань. Вони не лише інформують аудиторію про культурні події, а й формують громадську думку, поширюють художню творчість, сприяють розповсюдженню знань про культурну спадщину. Такі видання допомагають читачам краще зрозуміти мистецтво, ознайомлюють їх з новими мистецькими тенденціями та зберігають інформацію про культурні досягнення попередніх поколінь.

Витоки художніх журналів можна простежити до вісімнадцятого століття. У цей період література, філософія та поліграфічні технології швидко розвивалися, створюючи сприятливі умови для появи спеціалізованих видань. Одним із найдавніших прикладів був «*Diskurse der Maler*», опублікований у Швейцарії в 1721 році. Пізніше Франція запровадила Бібліотеку наук та витончених мистецтв, а Велика Британія видавала «*Museum*». Хоча багато з цих ранніх журналів проіснували лише короткий час, вони заклали основу для майбутнього розвитку художньої журналістики.

До кінця дев'ятнадцятого століття художні журнали почали набувати багатьох ознак, характеристик, які зараз є притаманними сучасним культурним виданням. Важливим етапом стало заснування журналу «Студія» у Великій Британії у 1893 році. Журнал зосереджувався на сучасних художніх тенденціях та знайомив читачів з новими рухами у візуальній культурі. Він став одним із перших видань, що використовували художні ілюстрації та обкладинки, розроблені авторами, як важливий елемент візуальної комунікації.

На початку ХХ століття було засновано кілька впливових мистецьких журналів, які продовжують користуватися цікавістю людей і до сьогодні. Серед них Art News, заснований у Нью-Йорку в 1902 році, та Art in America, вперше виданий у 1913 році. Ці журнали висвітлювали виставки, мистецькі події, роботи видатних художників та сучасні мистецькі рухи. Пізніше інші важливі видання, такі як Artforum та Flash Art, стали впливовими платформами для обговорення культурних процесів та просування мистецтва на міжнародному рівні.

В Україні значний внесок у розвиток художньої журналістики зробив журнал «Мистецтво і друкарство», що видавався в 1909-1910 роках. Пізніше видання змінило назву, але продовжувало виконувати важливу культурно-освітню місію. Воно зосереджувалося на історії українського мистецтва, народних художніх традиціях, художніх школах, творчих майстернях. Використання кольорового друку зробило журнал інноваційним для свого часу, а співпраця з відомими діячами культури створили хорошу репутацію й забезпечили вплив на широкі маси.

Важливим аспектом збереження культурної спадщини є систематична організація та збереження інформації, що міститься в друкованих виданнях. Сучасні бібліотеки активно займаються відтворенням, реставрацією друкованих видань та інших документів. Цей процес включає опис, упорядкування та включення інформації до електронних систем. В результаті

дослідники, студенти та інші люди отримують доступ до матеріалів, які раніше було важко знайти або були значною мірою невідомими.

Відтворення старих записів не лише зберігає інформацію про культурні артефакти, але й допомагає виявити елементи культурної спадщини, які в іншому випадку могли б бути забутими або втраченими. Це сприяє збереженню історичної пам'яті, передачі знань майбутнім поколінням. У поєднанні з цифровими технологіями реставрація, відтворення стає ефективним методом, забезпечуючи швидкий та зручний доступ до цінної інформації.

Друковані журнали відіграють життєво важливу роль у збереженні та популяризації культурної спадщини. Вони збирають та передають знання про мистецтво, історію та культуру, створюють архіви культурної пам'яті та сприяють інтелектуальному розвитку суспільства. Навіть в епоху цифровізації друковані видання залишаються важливими носіями культурних цінностей, а сучасні методи каталогізації допомагають забезпечити їх збереження та доступність для майбутніх поколінь.

Навіть на прикладі моєї роботи можна побачити як візуальні архіви письмових документів допомагають у створенні культурно-просвітницького контенту. Якось мої батьки цікавилися журналами про мистецтво і в нас дома є можна сказати своя міні колекція з 23 випусків у повноцінній збірці їх має налічувати 100 випусків. Я коли знайшла зацікавилася цим виданням та вирішила створити на цій основі проєкт.

Ще у 1980-х британське видавництво Eagle Moss Publications почало випускати серію журналів «The Great Artists». Авторський текст цих видань належать Марку Дюпеті - французькому мистецтвознавцю, який був головним автором текстів для цієї серії у всьому світі. До кінця ХХ століття цей журнал здобув велику популярність і був перекладений десятками мов. Таким чином видання «Великий Художники» поширилося в країнах Східної Європи в період з 2003 по 2005 роки. В Україні журнал був офіційно

представлений і мав свою редакцію у Києві за вулицею Фрунзе, нині Кирилівська.

2.2. Структура і рубрикація медіапродукту

«Legacy Palette» – це мультиплатформний арт- проект, який спрямований на популяризацію класичного живопису серед сучасної аудиторії. Проект реалізується через дві цифрові платформи - Instagram та SoundCloud. Поєднання візуальних та аудіо форматів дозволяє представити, передати інформацію про митців, їхню творчість та культурний контекст їхньої епохи. Основна платформа це Instagram допоміжна платформа це SoundCloud але ці дві соціальні мережі однаково важливі для популяризації цього медіа продукту.

Цей проект необхідне для того щоб відтворити інформацію у цікавому сучасному контенті. Таким чином інформація, яка знаходиться лише на сторінках журналів «Великие Художники» стане доступна широкій аудиторії. Візуалізація, текст, подача публікацій все зроблено у такому стилі щоб читач відчув ніби він/вона читає справжній журнал. Публікую біографію художників, їхню творчість, їхні картини, цікаві факти. Створюю пости, сторіс, відео, каруселі, актуальне. Я обрала саме основною платформою Instagram, адже орієнтуюся на візуальний контент, роблю оригінальні фото ілюстрацій журналів а також цю соціальна мережа зручніша у поширенні інформації.

Після ознайомлення вмісту журналу я створюю аудіо роботи по десять, шість хвилин, які публікую у застосунку SoundCloud. Створюю аудіорозповідь про біографію та творчість митців, розділяю це як першу та другу частину про одного художника. Такий формат надає можливість слухати контент без необхідності читання тексту.

Користувачі можуть переглядати візуальні матеріали в Instagram, а потім отримувати доступ до аудіоконтенту на SoundCloud, отримуючи більш повне розуміння митця чи певного мистецького напрямку.

Маю такі рубрики як що тижневі розповіді про біографію та творчість художників. Аналізую деякі окремі твори митців, які потребують детального, пояснення. Ознайомлю аудиторію з картинами, публікую їх у сторіз. Сповідую свою аудиторію про майбутні творчі заходи у місті, відкриття галерей, інсталяцій, пишу де й коли вони проходять. Роблю життєві короткі відео у легкому форматі про художників.

2.3. Контент та засоби виразності

Арт-проект «Legacy Palette», спрямований на візуальне та звукове сприйняття. На мою думку саме такі засоби допомагають краще розкрити сенс журналів та детально передати їхній зміст. Структура матеріалів складається з таких елементів: ілюстрація та текст, або аудіозапис, ілюстрація та короткий опис. Створюю пости в Instagramі та аудіо записи на SoundCloud.

Основою мистецького проекту є персональна колекція з 23 мистецьких журналів, що містять біографічні відомості про художників, репродукції їхніх робіт та аналітичні матеріали. Ця колекція стала основним джерелом контенту для створення текстових та аудіоматеріалів проекту.

Головною деталлю у роботі є створення фотографій для публікацій. Використовую герлянду теплого жовтого кольору, лампу з різнокольоровим світлом й інші декоративні деталі наприклад квіти, паперові оздоблення й так далі. Такими методами я намагаюся зробити зображення цікавим та живим. А також роблю це для того щоб зачепити увагу користувача та зацікавити його/її у прочитанні, прослуховуванні цих матеріалів. Окрім цього я шукаю додаткові зображення про твори, картини митців, які публікую в сторіз під рубрикою творчість митців але це вже йде як другорядна частина проекту, основною є самі аудіо та текстові розповіді змісту журналів.

Інформацію в журналах я переробляю у легший для сприйняття контент, водночас впроваджуючи власний авторський підхід до подання матеріалу, створюю більш легку конструкцію для читання додаючи трішки свого стилю написання. Це допомагає розповісти всі важливі моменти про митця та його картини, буквально за кілька рядків. Те що потрібно для аудиторії яка звикла до миттєвого контенту, який ми всі зараз можемо спостерігати улюбій мережі.

При створенні аудіо розповідей я використовую метод переказу з частинкою свого власного бачення, як має подаватися творчо-пізнавальна інформація. Я створювала ці роботи під час проходження практики на студентському радіо й зараз зібрала їх всіх разом на цифровій платформі SoundCloud. Для кожного подкасту я обираю меледію на другий план, яка на мій погляд має передавати настрій художника. Свої роботи я ділю на дві частини: біографія і творчість. У першій частині я досліджую біографію, особистість митця та основні етапи його життєвого шляху. А у другій частині я аналізую роботи художника, його творчий розвиток та фактори, що вплинули на формування його художнього стилю. Ще інколи у цій другій частині я можу додати розповідь про наступників, людей які були наслідувачами або учнями художника про якого іде мова.

У аудіоформатах я використовую більш широкий, розгорнутий варіант розповіді. Тоді як у текстових публікаціях, зосереджуюся на візуалізації продукту, менш детально описую тему але більш структуровано та компактно.

Всі ці засоби, що я задіюю у створенні та популяризації проєкта, необхідні для формування єдиної цілісної арт ідеї. Що дозволяє не тільки зберегти, а й передати інформацію і надає можливість користувачам проводити взаємодію з контентом, який створюю. У цьому допомагають цифрові платформи на яких здійснюються розповсюдження контенту.

2.4. Технічні й програмні засоби

Всі матеріали публікації, фото, відео, монтаж і так далі створюється за допомогою аматорських приладів, які доступні кожному хто бажає почати вести свій медіа контенту.

Фото створюються на смартфоні, монтаж програм також відбувається на цьому пристрої у додатку “Super Sound”. Дуже зручний додаток, він багатофункціональний та відкриває безліч можливостей для створення аудіо матеріалів. Там можна редагувати, накладати декілька мелодій, створювати мікс аудіо, змінювати голос, різати, з'єднувати записи. Інтерфейс самого додатка дуже легкий та зрозумілий, можна за лічені хвилини знайти ту функцію яка необхідна. Маю досвід у використанні цього застосунку, тому для створення аудіо робіт проекту я обрала саме цей додаток. Голосові записи створюю за допомогою вбудованого мікрофона у телефоні.

Для редагування зображення використовую функції у галереї телефона або “Canva” якщо необхідно зробити колаж чи текст на фото. Для візуального оформлення при створенні фото використовую проекційну різнокольорову RGB LED лампу Sunset Lamp з ефектом заходу сонця з шістнадцяти відтінків. Ще використовую звичайну гірлянду та лампу Crystal Rose Ambience, остання лампа допомагає зробити колір гірлянди правильним. Адже сама гірлянда у мене теплого білого кольору а якщо включити кольорову лампу, вибрати блакитний колір, лампочки від гірлянди на фото стають жовтого приємного домашнього кольору, такий відтінок робить картинку естетичнішою.

2.5. Сфера застосування та результати апробації

Арт-проект «Legacy Palette» спрямований на популяризацію класичного живопису та художньої спадщини художників через сучасні цифрові платформи. Основною сферою діяльності проекту є культурно-освітня діяльність в Інтернеті. Матеріали проекту можуть бути використані як

додаткове джерело інформації для студентів мистецьких дисциплін, учнів мистецьких закладів, а також для широкої аудиторії, яка цікавиться історією мистецтва та творчістю відомих художників.

Відмінною особливістю проекту є поєднання текстового, візуального та аудіо форматів подачі інформації. Такий підхід дозволяє адаптувати контент художніх журналів до сучасних моделей споживання медіа. Більшість користувачів соціальних мереж віддають перевагу короткому та доступному контенту; тому інформація про художників представлена в більш лаконічній формі, зберігаючи ключові факти та зміст. Аудіоформат, у свою чергу, дозволяє користувачам отримувати доступ до матеріалу під час повсякденної діяльності, розширюючи способи взаємодії з контентом.

Проект може бути використаний як приклад популяризації культурної спадщини за допомогою нових медіа інструментів. Його структура дозволяє поступове розширення та збагачення новими матеріалами та темами. Основою проекту є персональна колекція з 23 художніх журналів, що містять інформацію про художників різних історичних періодів та мистецьких напрямків. Це забезпечує проекту потенціал для подальшого розвитку та розширення контенту.

Апробація проекту проводилася шляхом створення та публікації серії постів в Instagram та аудіоматеріалів на платформі SoundCloud. В межах роботи було розроблено структуру контенту, створено елементи візуального дизайну та підготовлено матеріали, присвячені творчості обраних художників. Частина аудіозаписів була створена під час професійного стажування на студентській радіостанції та згодом інтегрована в загальну концепцію проекту.

Під час процесу розробки було виявлено, що цифрові платформи забезпечують зручне середовище для поширення контенту, пов'язаного з мистецтвом, та адаптації його до потреб сучасної аудиторії. Instagram дозволяє поєднувати візуальні матеріали з короткими текстовими описами,

тоді як SoundCloud дає змогу публікувати більш детальні аудіо розповіді. Поєднання цих платформ створює єдиний інформаційний простір, у якому користувачі можуть отримати доступ до інформації про художників у різних форматах.

Результатом апробації це формування цілісної концепції мультимедійного арт-проєкту, створення серії текстових, візуальних та аудіоматеріалів, а також створення основи для подальшого розвитку проєкту в цифровому середовищі. Отримані результати підтверджують можливість використання сучасних онлайн-платформ для просування мистецтва та збереження культурної спадщини у форматі, доступному для сучасної аудиторії.

2.6. Висновки

В результаті практичної частини роботи було реалізовано мультимедійний арт-проєкт «Legacy Palette», спрямований на популяризацію класичного живопису. Проєкт здійснюється на цифрових платформах Instagram та SoundCloud, що дозволяє поєднувати візуальний, текстовий та аудіо формати подачі інформації. Головною метою проєкту є залучення сучасної аудиторії до вивчення історії мистецтва та творчості видатних художників.

На цьому етапі опрацьовано п'ять арт-журналів, кожен з яких присвячений окремому художнику, а саме Вінсенту ван Гогу, Клоду Моне, Полю Гогену, П'єру-Огюсту Ренуару та Едуард Мане. На основі цих матеріалів створено п'ять аудіорозповідей, зосереджених на біографіях художників, а також п'ять аудіо історій, що висвітлюють особливості їхньої художньої творчості.

Окрім аудіоматеріалів, створено видання, присвячене історії художніх журналів, а також візуальні матеріали, що містять роботи одного з художників. Отримані результати демонструють поступову реалізацію концепції проєкту та формування цілісної системи мультимедійного контенту.

Арт-проект «Legacy Palette» є прикладом адаптації мистецького контенту до сучасного цифрового середовища та може бути розширений шляхом додавання нових матеріалів та художніх тем.

III. СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Аналіз SMM трендів на 2026 рік

<https://www.promodo.ua/blog/trendy-smm>

2. Бізнес-статистика соціальної мережі Instagram на 2026 рік

<https://www.quantumrun.com/consulting/instagram-business-statistics/>

3. Дослідження про кількість людей у світі, які користуються соціальними мережами

<https://interfax.com.ua/news/telecom/924195.html>

4. Бібліотека методичних матеріалів «Історія розвитку та класифікація віртуальних музеїв»

<https://vseosvita.ua/library/istoriia-rozvytku-ta-klasyfikatsiia-virtualnykh-muzeiv-1072781.html>

5. Посилання на Вікіпедію про соціальні мережі

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%B0

6. Стаття про те, як соціальні мережі формують сучасний світ

<https://engage.org.ua/soczialni-merezhi-cze-yak-vony-formuyut-suchasnyj-svit/>

7.Роздуми на те яким має бути культурний контент у медіа середовищі

<https://chytomo.com/kultura-v-media-iaak-iz-neiu-pratsiuvaty/>

8.Стаття на Вікіпедія про «Нові медіа»

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D1%96_%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0

9.Дослідження на Вікіпедія про “Нет-арт”

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D1%82-%D0%B0%D1%80%D1%82>

10.Стаття від Суспільного про цифрове мистецтво “Нет-арт”

<https://suspilne.media/culture/84766-mistectvo-stvorene-dla-internetu-ta-z-internetu-so-mi-znaemo-pro-net-art/>

11.Посилання на офіційний сайт SoundCloud з статистикою прослуховувань

<https://m.soundcloud>

12.Статистика та тенденції контентринку 2026 рік скільки творців контенту існує сьогодні

<https://www.scrumball.com/blog/how-many-content-creators-on-the-internet>

13.Друковане видання стаття на Вікіпедія

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B5_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F

14.Національна бібліотека України

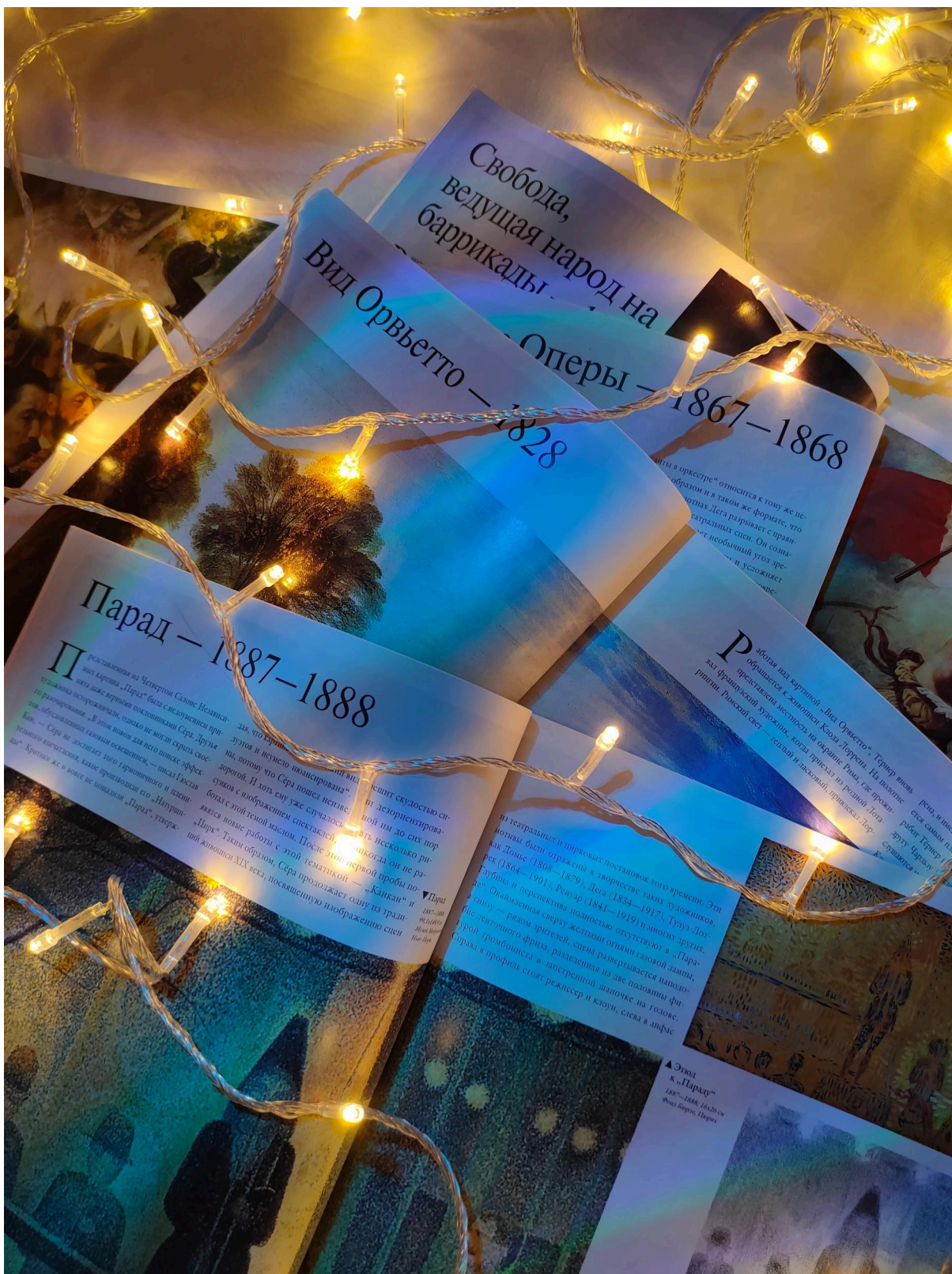
імені В. І. Вернадського. “ Ретрокаталогізація як інструмент збереження національної культурної спадщини”

<https://conference.nbu.gov.ua/report/view/id/2330>

15.Історія виникнення мистецтвознавчих журналів. Стаття з ART UKRAINE №5(29-30) вересень-листопад 2012.

<https://artukraine.com.ua/ukr/a/proshloe-v-nastoyaschaem-istoriya-vozniknoveniya-iskusstvovedcheskih-zhurnalov/>

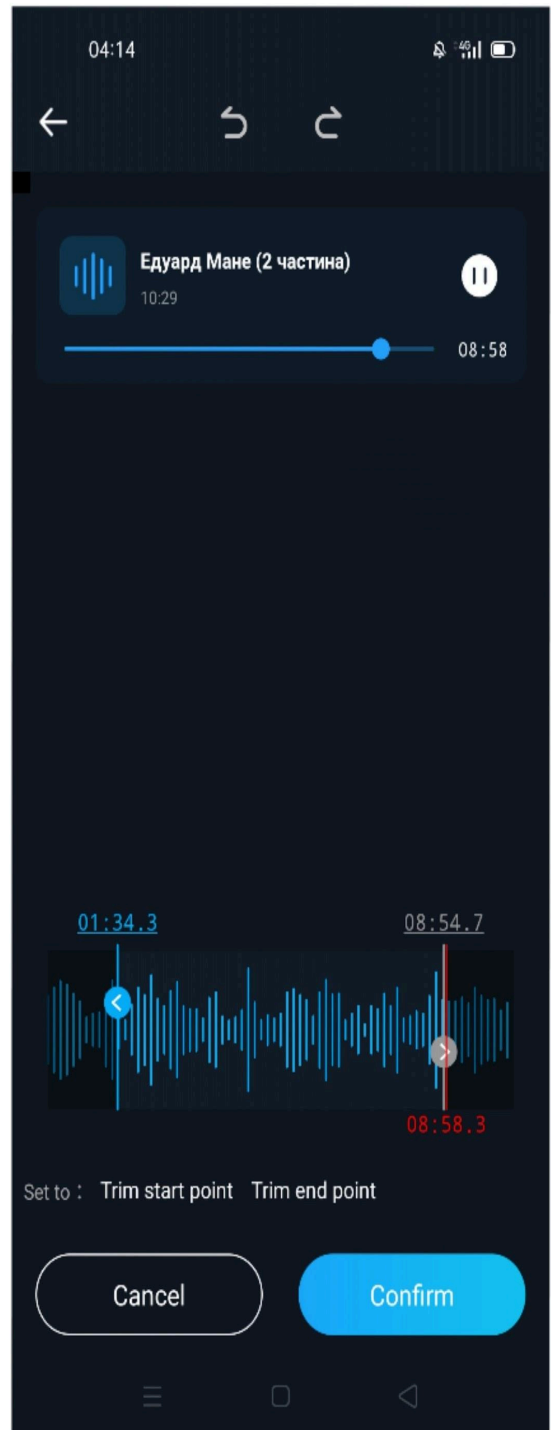
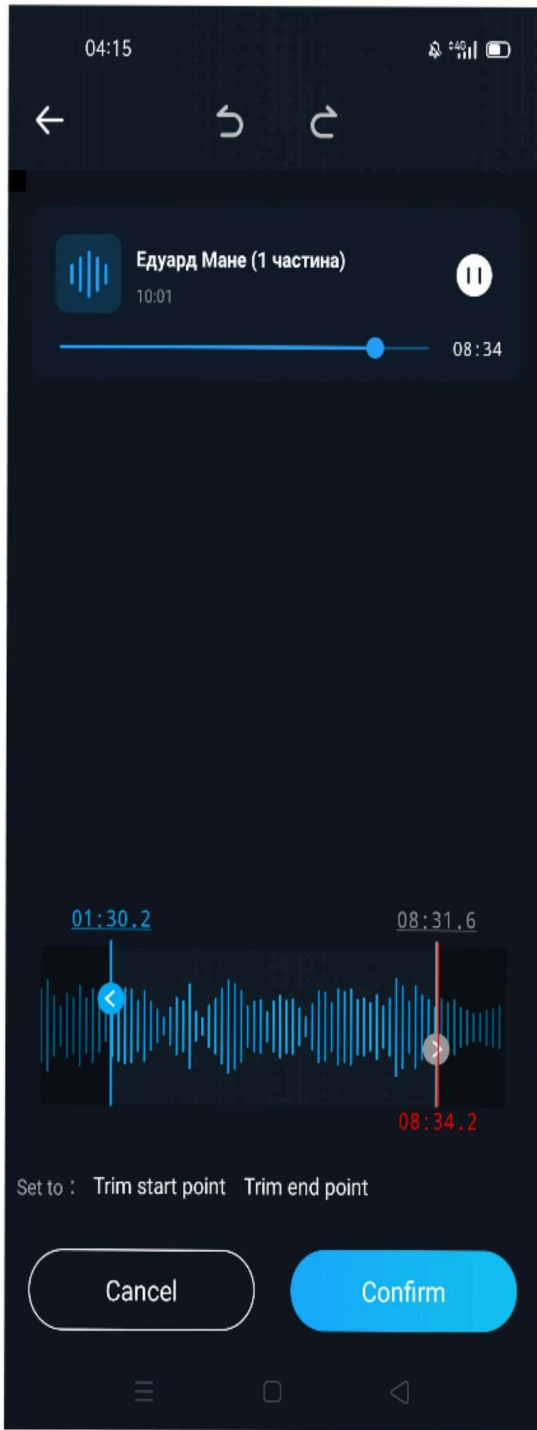
IV. ДОКУМЕНТАЦІЯ











04:07



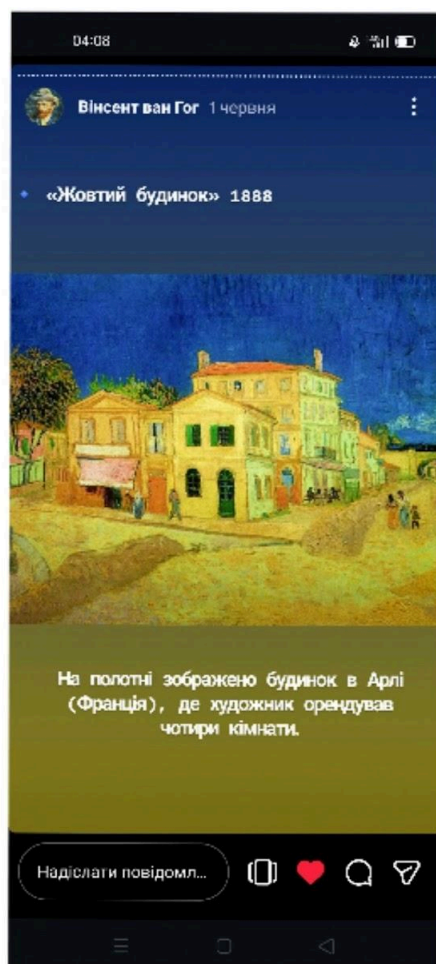
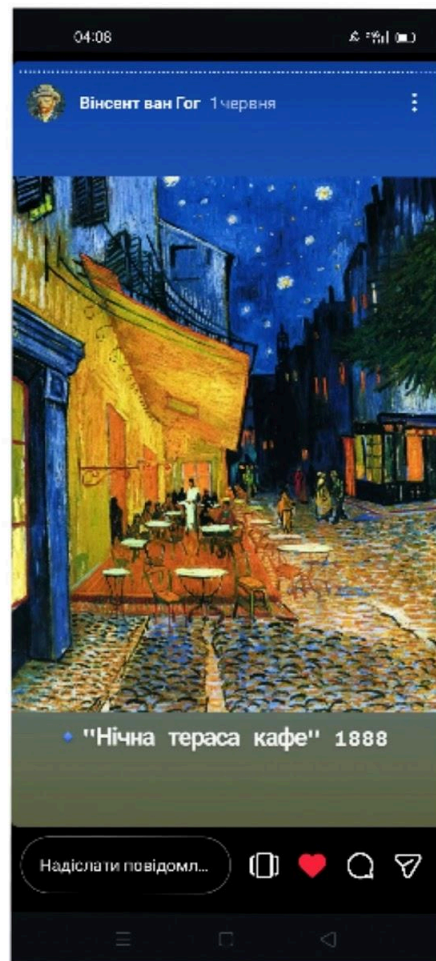
Вісник ван Гоголєно скаретою» 1886 :

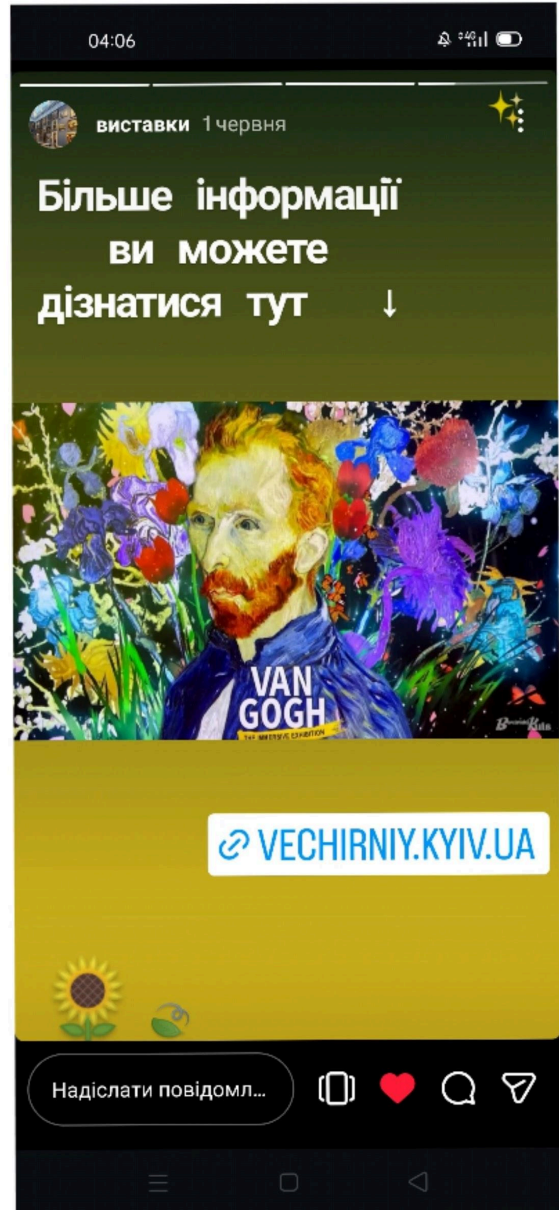
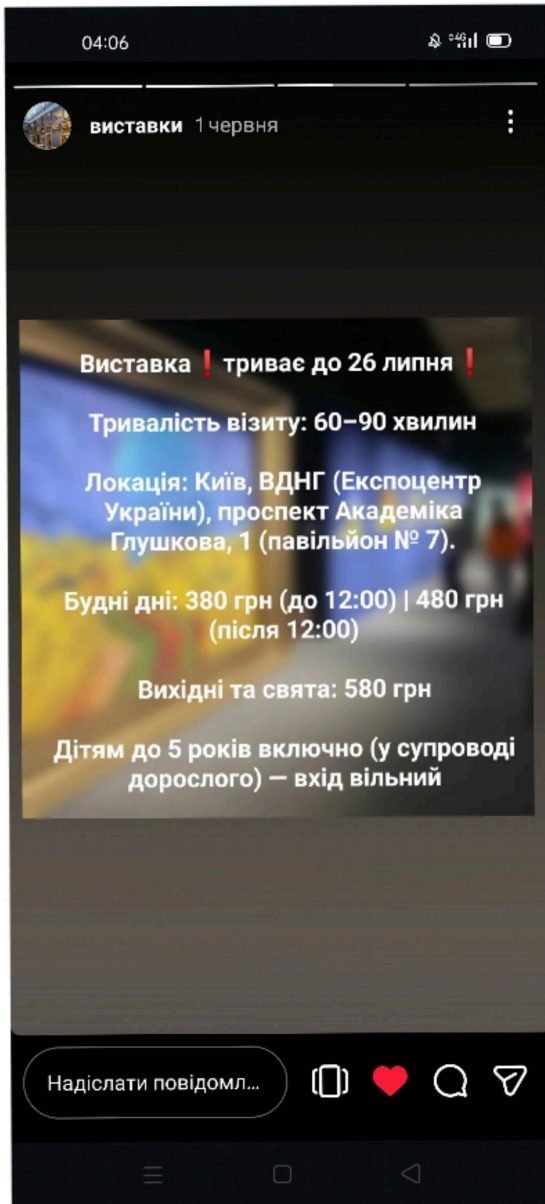


Ван Гог написав цю картину, як легку, гумористичну сатиру на консервативні методи навчання в Академіях мистецтв, де студентів змушували місяцями малювати кістки для вивчення анатомії, перш ніж перейти до живих моделей. Будучи зятим курцем і бунтарем, художник додав сигарету як жартівливий протест проти нудного академізму.

Надіслати повідомл...







04:05



← Дописи



legacypalette
20 березня



1/20



legacypalette Ще у 1980-х роках британське видавництво Eaglemoss Publications почало випускати серію журналів «The Great Artists» (останні слайди — фото журналів 80-х, які я знайшла в інтернеті). Авторський текст цих видань належить Марку Дюпеті – французькому мистецтвознавцю, який був головним автором текстів для цієї серії у всьому світі.

До кінця XX століття цей журнал здобув велику



04:06



← Дописи

legacypalette Ще у 1980-х роках британське видавництво Eaglemoss Publications почало випускати серію журналів «The Great Artists» (останні слайди — фото журналів 80-х, які я знайшла в інтернеті). Авторський текст цих видань належить Марку Дюпеті – французькому мистецтвознавцю, який був головним автором текстів для цієї серії у всьому світі.

До кінця XX століття цей журнал здобув велику популярність і був перекладений десятками мов. Таким чином видання “Великие художники” поширилося у країнах Східної Європи в період з 2003 по 2005 роки. В Україні журнал був офіційно представлений і мав власну редакцію у Києві на вулиці Фрунзе, нині Кирилівська.

Колись мої батьки дуже цікавились історією та мистецтвом, тому ці журнали їм сподобалися. Зараз у нас вдома є така міні колекцію цього видання з 23 випусків. Яюсь, випадково знайшовши їх у шухляді під час прибирання, я зацікавилася ними. Там досить багато цікавої інформації, та гармонійна подача тексту.

Покласти їх знову на полицю, залишивши їх припадати пилом, чи спробувати «оживити», дати нове життя 😊?

Подумала я і вирішила створити проект «Legacy Palette» у якому буду переказувати все, що там написано у цікавому сучасному форматі 😊 ✨

Тож підписуйтесь — попереду багато цікавого!)

Найближчим часом планую опублікувати перші дописи про художників та їхнє життя 🌟 менше



04:06



17 березня



Надіслати повідомл...



КОРО В МУЗЕЯХ МИРА

СТ

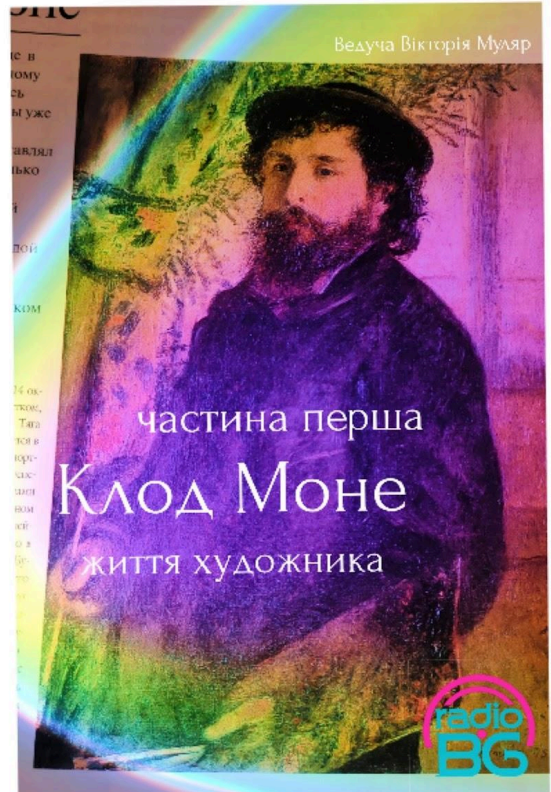
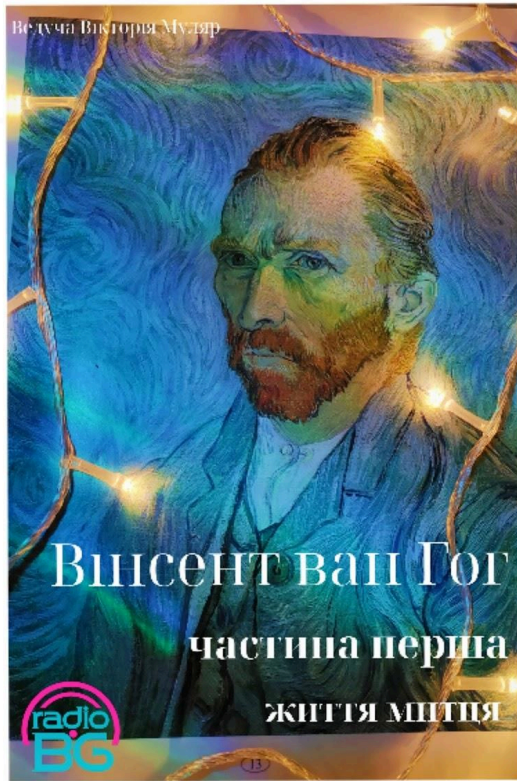
ФОТОГРАФИИ:

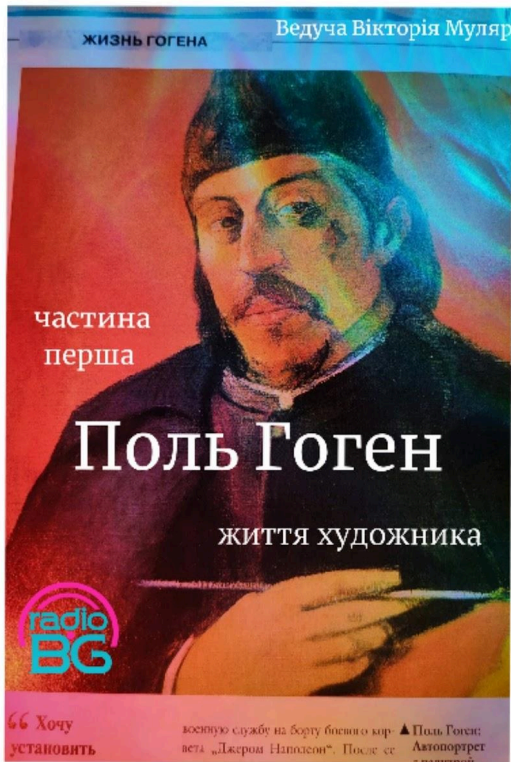
Обложка: RMN; стр. 3: Scala; стр. 4: в центре: media, внизу: RMN; стр. 5: внизу: RMN; стр. 6: вверху: RMN; стр. 7: вверху: RMN, внизу: RMN; стр. 8: RMN; стр. 9: вверху: Scala; стр. 10: Scala; стр. 11: вверху: Scala; стр. 12: вверху: Scala; стр. 13: RMN; стр. 14: вверху: Giraudon; стр. 15: вверху: Giraudon; стр. 16: RMN; стр. 17: AKG; стр. 18: вверху: Scala; стр. 19: Giraudon; стр. 20: вверху: Giraudon; стр. 21: вверху: Scala; стр. 22: вверху: Scala; стр. 23: вверху: Scala; стр. 24: RMN; стр. 25: вверху: RMN; стр. 26: Scala; стр. 27: вверху: RMN; стр. 28: вверху: RMN; стр. 29: вверху: RMN, внизу: RMN; стр. 30: вверху: RMN; стр. 31: вверху: RMN; стр. 32: Scala.

ИЗДАТЕЛЬСТВО:

Издатель и учредитель: ООО „Иглмосс Юкрейн“.
Украина, 04080, г. Киев, ул. Фрунзе 104, 6 этаж.
Руководитель проекта: Арно ВЕРДОЙ.
Авторский текст: Марк ДЮПЕТИ.
Редакция и распространение: „Феникс-УМХ“.
Украина, 04080, г. Киев, ул. Фрунзе 104, 6 этаж.
Директор: Александр ХАХАЛЕВ.
Главный редактор: Ярослава СЕГАЛ.
Литературный редактор: Алена ВИКТОРОВА.
Макетирование, графика, дизайн: Алексей ТРИГУБ.
Выпускающий редактор: Светлана ЛОЖНИКОВА.
Технический редактор: Наталья КИРИЧЕНКО-МЕЛЕЦКАЯ.
Распространение: Виталий АНОХИН +38 (044) 205-43-77.
Адрес редакции: Украина, г. Киев, ул. Фрунзе 104, 6 этаж.
Номер отпечатан в типографии
ООО „Компания Юнивест Маркетинг“, Украина, 08500,
г. Фастов, ул. 1-го Мая, д. 2, кв. 17
Издание зарегистрировано в Государственном
комитете телевидения и радиовещания Украины.
Регистрационный номер КВ 7639 от 29.07.2003
Тираж 100000, заказ № 10201927
„Великие художники“ © Eaglemoss International Ltd. 2003

Моло







V. АНОТАЦІЯ

Муляр. В. В. «Мультиплатформенний арт-проект: популяризація класичного живопису через візуальні архіви "Legacy Palette"»

Дипломний проект «Legacy Palette» – це мультимедійний арт-проект, спрямований на популяризацію класичного живопису та художньої спадщини видатних митців через сучасні цифрові платформи. Проект поєднує текстові, візуальні та аудіоматеріали, що дозволяє використовувати багатформатний підхід до представлення контенту, пов'язаного з мистецтвом, та адаптувати його до сучасного цифрового середовища.

Головною метою проекту є залучення сучасної аудиторії до вивчення історії мистецтва, ознайомлення з творчістю відомих митців та розвиток інтересу до класичного мистецтва через доступні цифрові формати. У контексті розвитку соціальних мереж та аудіо платформ особливо актуальним є перетворення складної інформації, пов'язаної з мистецтвом, у прості та зрозумілі форми, що відповідають сучасним моделям споживання контенту.

Проект реалізується на платформах Instagram та SoundCloud. Instagram слугує основним візуальним та текстовим простором для публікації матеріалів, тоді як SoundCloud використовується для розповсюдження аудіо розповідей. Таке поєднання дозволяє використовувати різні режими взаємодії з контентом та розширює способи його сприйняття аудиторією.

Основою проекту є персональна колекція з 23 художніх журналів, що містять біографічні, аналітичні матеріали та репродукції творів мистецтва художників різних історичних періодів. Ця колекція слугувала основним джерелом інформації для створення як текстових, так і аудіо матеріалів. У рамках проекту було опрацьовано п'ять журналів, кожен з яких присвячений конкретному художнику: Вінсенту ван Гогу, Клоду Моне, Полю Гогену, П'єру-Огюсту Ренуару та Едуард Мане. На основі цих матеріалів було створено п'ять аудіорозповідей, зосереджених на біографіях художників, а

також п'ять аудіозаписів, що висвітлюють ключові аспекти їхньої художньої творчості та творчого розвитку.

Проект передбачає адаптацію інформації з художніх джерел у більш доступний формат. Текстові матеріали представлені у скороченій та структурованій формі, що дозволяє швидко зрозуміти ключові факти про життя та творчість художників. Аудіоматеріали, у свою чергу, мають більш розгорнуту форму та надають глибше розуміння творчих шляхів, мистецьких пошуків та впливу художників на розвиток мистецтва. Поєднання цих форматів забезпечує всебічне сприйняття інформації.

Крім основних матеріалів, проект включає публікацію, присвячену історії мистецтва, а також візуальні матеріали, що доповнюють інформацію про митців. Це розширює зміст проекту та робить його більш різноманітним з точки зору форматів презентації.

Відмінною особливістю проекту є використання простих і доступних інструментів для створення контенту, що демонструє можливість реалізації подібних медіапроектів без потреби у складному професійному обладнанні. Це показує, що сучасні цифрові платформи можуть служити ефективними інструментами для створення культурного та освітнього контенту навіть за базової технічної підготовки.

Отримані результати демонструють, що поєднання текстового, візуального та аудіо контенту є ефективним способом просування мистецтва в цифровому середовищі. Проект «Legacy Palette» ілюструє можливість адаптації складного мистецького матеріалу до сучасних форматів споживання інформації та створення доступного культурного контенту для широкої аудиторії.

Таким чином, проект можна розширити, додавши нові художні теми, митців та формати презентації, що дозволить йому розвиватися як довгострокова цифрова культурно-освітня платформа.

Ключові слова: поляризація живопису, арт-проект, соціальні мережі, публікації, аудіозаписи.

ANNOTATION

Mulyar. V.V. "Multi-platform art project: popularization of classical painting through the visual archives of "Legacy Palette"”

The graduation project "Legacy Palette" is a multimedia art project aimed at popularizing classical painting and artistic heritage through contemporary digital platforms. The project combines text, visual, and audio materials, providing a multichannel format for presenting information and adapting it to the digital environment.

The project's goal is to engage modern audiences in the study of art history and the work of renowned artists, as well as to foster interest in classical art through accessible digital formats. The project is particularly relevant given the development of social media and audio platforms, where complex cultural information requires simplified and visual presentation.

The project was implemented on Instagram and SoundCloud, with Instagram used for visual and text presentations and SoundCloud for hosting audio stories. The project is based on a collection of art journals, which were used to create audio materials dedicated to the lives and works of famous artists such as Van Gogh, Monet, Gauguin, Renoir, and Manet.

The project demonstrates the effectiveness of combining various media formats to promote art in the digital environment and confirms the potential of social platforms as a tool for cultural education.

Keywords: polarization of painting, art project, social networks, publications, audio recordings.

