



ЦЕНТР
українсько-європейського
наукового співробітництва



КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ ТА ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ
ЦЕНТР УКРАЇНСЬКО-ЄВРОПЕЙСЬКОГО НАУКОВОГО СПІВРОБІТНИЦТВА
ФАХОВИЙ НАУКОВИЙ ЖУРНАЛ "УКРАЇНСЬКИЙ МИСТЕЦТВОЗНАВЧИЙ ДИСКУРС"
ВИДАВНИЦТВО «ГЕЛЬВЕТИКА»

ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

UCRAINA LIBERTATEM

ТРАНСФОРМАЦІЯ
ГУМАНІТАРНОЇ СФЕРИ
ТА КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ
ПІД ВПЛИВОМ ВІЙНИ

УДК 1/7:130.2:7.01

К26

Рекомендовано до друку Вченою радою факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

Редакційна колегія

Ковальчук О.В. – голова, кандидат мистецтвознавства, доцент, декан факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

Циганик М.І. – кандидат філологічних наук, доцент, декан факультету культури і мистецтв Львівського національного університету імені Івана Франка

Роготченко О.О. – доктор мистецтвознавства, професор, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, голова редакційної колегії фахового наукового журналу «Український мистецтвознавчий дискурс»

Сиротинська Н.І. – доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри музикознавства і хорового мистецтва факультету культури і мистецтв Львівського національного університету імені Івана Франка

Савицька І.М. – кандидат філософських наук, доцент, декан гуманітарно-педагогічного факультету Національного університету біоресурсів і природокористування України

Карпов В.В. – відповідальний редактор, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

Єфімов Ю.В. – старший викладач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, креативний директор рекламної агенції «Медіа Партнер Україна»

Волгін Ю.Є. – старший викладач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

К26 Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О.В. Ковальчук (голова), М.І. Циганик, В.В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с.

ISBN

У збірнику опубліковано матеріали учасників конференції, що висвітлюють актуальні питання процесів розвитку української гуманітаристики та культурно-мистецького простору у час воєнного стану, викликаного військовою агресією з боку російської федерації.

Автори відповідальні за достовірність наведених фактів, повноту та системність висвітлення питань, що досліджують, написання власних імен та географічних назв, покликань на джерела та літературу.

УДК 1/7:130.2:7.01

ISBN

@Київський столичний університет
імені Бориса Грінченка

@Видавництво “Гельветика”

ЗМІСТ

Адамович Денис. СКУЛЬПТУРА В ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ: МЕТОДИКА НАВЧАННЯ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ТА ВОЄННОГО СТАНУ	9
Андрющенко Ганна. АКТУАЛЬНІСТЬ ЕТНІЧНОЇ ГАЛЕРЕЇ ЯК ЗБЕРЕЖЕННЯ КУЛЬТУРНИХ ТРАДИЦІЙ У ПЕРІОД ВОЄННИХ ВИКЛИКІВ	12
Анфіногенова Дар'я. ЗБЕРЕЖЕННЯ І ТРАНСЛЯЦІЯ УКРАЇНСЬКИХ КУЛЬТУРНИХ ТРАДИЦІЙ В ТВОРЧОСТІ МИТЦІВ-ЕМІГРАНТІВ, ЗОКРЕМА В. КОРОЛІВА-СТАРОГО, В СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ	15
Баглай Дар'я. СТИЛІСТИКА ТЕМНОГО ФЕНТЕЗІ У СУЧАСНІЙ ЛІТЕРАТУРІ І ІЛЮСТРАЦІЇ	19
Безпала Марія. МИСТЕЦЬКІ ПРАКТИКИ АКТУАЛІЗАЦІЇ ІСТОРИЧНОЇ ПАМ'ЯТІ, НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ТА ЗАХИСТУ БАТЬКІВЩИНИ У КОМІКСАХ ПРО ІСТОРІЮ УКРАЇНИ	23
Березовська Марія. ЕСТЕТИКА ЕМПАТІЇ: ВІЗУАЛЬНІ ОБРАЗИ ЛЮДЯНОСТІ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	28
Богацька Анжеліка. ДОСЛІДЖЕННЯ ЕТИКИ ХУДОЖНЬОЇ ВЗАЄМОДІЇ ЛЮДИНИ ТА ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В КОНТЕКСТІ ЦІННІСНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ	32
Боровська Дар'я. ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНА АЙДЕНТИКА ТАТУ-СТУДІЙ ЯК ЗАСІБ ОСМИСЛЕННЯ СПРОТИВУ ТА МЕНТАЛЬНОЇ РЕАБІЛІТАЦІЇ ВЕТЕРАНІВ	39
Брень Богдана. СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ ЯК ІНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОЇ АКТУАЛІЗАЦІЇ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ СПАДЩИНИ Б.-І. АНТОНИЧА В УМОВАХ ВІЙНИ	42
Брильов Сергій. КРЕАТИВНІ МОЖЛИВОСТІ АНІМАЦІЇ ДЛЯ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ: ВІД КОНЦЕПТУ В ГЕЙМДИЗАЙНІ ТА ВЕБДИЗАЙНІ ДО ІНТЕРАКТИВНОЇ РЕКЛАМИ	49
Василів Катерина. СОЦІАЛЬНА ДОПОМОГА ПЕРЕМІЩЕНИМ ОСОБАМ ТА КУЛЬТУРНА РЕІНТЕГРАЦІЯ ТИМЧАСОВО ОКУПОВАНИХ ТЕРИТОРІЙ: РОЛЬ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ ПЛАТФОРМ У СТАЛОМУ ВІДНОВЛЕННІ УКРАЇНИ	52
Гаран Наталія. РОЛЬ ДИЗАЙНУ У ВІДНОВЛЕННІ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ ТА ФОРМУВАННІ АЙДЕНТИКИ МІСТА ХЕРСОН В ПІСЛЯВОЄННОМУ КОНТЕКСТІ	55

Гаркін Петро. СУЧАСНА ЗОВНІШНЯ РЕКЛАМА ВІЙСЬКОВИХ З'ЄДНАНЬ УКРАЇНИ	57
Гладкевич Оксана. РОЛЬ ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ У ФОРМУВАННІ ДОВІРИ ДО ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ДОПОМОГИ (НА ПРИКЛАДІ ЗАСТОСУНКУ «ПОРУЧ»)	60
Глухенький Ігор. ЕВОЛЮЦІЯ УКРАЇНСЬКОЇ СТАНКОВОЇ СКУЛЬПТУРИ МАЛИХ ФОРМ: ДІАЛОГ ТРАДИЦІЙ ТА НОВАЦІЙ У СУЧАСНОМУ ЄВРОПЕЙСЬКОМУ АРТ-ПРОСТОРІ	65
Головата Наталія. ВЗІРЕЦЬ УКРАЇНЦЯ У ФОРМУВАННІ ІДЕНТИЧНОСТІ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ	67
Гриценко Віктор. ЦИФРОВИЙ КОМУНІКАЦІЙНИЙ ДИЗАЙН ГАСТРОТУРИЗМУ ЯК ЗАСІБ ГУМАНІТАРНОГО ВІДНОВЛЕННЯ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ ТЕРИТОРІАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ УКРАЇНИ	81
Грищенко Анастасія. АКТУАЛІЗАЦІЯ НАРОДНИХ МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ ПОЛІГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	76
Давидяк Олег. ДИЗАЙН НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІДНОВЛЕННЯ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я	79
Демченко Анна. РОЛЬ ІНТЕРАКТИВНОГО ПАКУВАННЯ У ТРАНСФОРМАЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ ВІЙНИ	83
Дехтярук Аліса. ДИТЯЧА КНИЖКА ЯК НОСІЙ ГУМАНІСТИЧНИХ ЦІННОСТЕЙ У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ	90
Єфімов Юрій. ФОРМУВАННЯ У СТУДЕНТІВ НАВИЧОК З ПРАКТИКИ ПІДГОТОВКИ МАКЕТІВ ДО ДРУКУ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ (ADOBE ILLUSTRATOR)	95
Жарікова Дарина. ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЗБЕРЕЖЕННЯ Й ТРАНСЛЯЦІЇ УКРАЇНСЬКИХ КУЛЬТУРНИХ ТРАДИЦІЙ (НА ПРИКЛАДІ СЕРВІСУ ТАКСІ «RUKH»)	98
Журавльова Наталія. СКЕТЧИНГ І АКАДЕМІЧНИЙ РИСУНОК ЯК ОСНОВА ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНЕРА	106
Забояк Ірина. ВПЛИВ АРТ-ПРАКТИК НА ЕМОЦІЙНЕ ВІДНОВЛЕННЯ ТА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН СТУДЕНТІВ-ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ В УМОВАХ ВІЙНИ	109
Завертана Єлизавета. ХУДОЖНЯ ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ПОВІСТІ	114
Захарук Катерина. ДИЗАЙН КНИГИ ЮЛІЇ НАГОРНЮК «ДІВА, МАТІР І ТРЕТЯ»	119
Заярська Валерія. МЕЖІ ТА МОЖЛИВОСТІ КРЕАТИВНОСТІ В КОНТЕКСТІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ	121

Зігліл Анастасія. ТРАНСФОРМАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО КНИЖКОВОГО РИНКУ ПІД ЧАС ВІЙНИ	124
Іщенко Анастасія. ВІЗУАЛЬНИЙ НАРАТИВ ВІЙНИ В СУЧАСНІЙ ДИТЯЧІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРІ	130
Канібас Кристина. РОЛЬ ПЛАКАТУ У ГРОМАДСЬКІЙ КОМУНІКАЦІЇ ПІД ЧАС ВІЙНИ	138
Кардаш Олег. ДИЗАЙН В УМОВАХ ВИКЛИКІВ ТА ВИПРОБУВАНЬ	147
Коведа Аполлінарія. ДИЗАЙН КУЛЬТУРНИХ ПРОСТОРІВ ЯК ЗАСІБ ЕМОЦІЙНОЇ ПІДТРИМКИ ТА ВІДНОВЛЕННЯ СУСПІЛЬСТВА У КРИЗОВІ ЧАСИ	156
Косюченко Ганна. ТРАНСФОРМАЦІЯ АЙДЕНТИКИ ТА ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ КИЄВА В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ: ОФІЦІЙНІ ТА СПОНТАННІ ВІЗУАЛЬНІ СТРАТЕГІЇ	160
Котик Вікторія. ДИЗАЙН КАЛЕНДАРЯ ЯК МИСТЕЦЬКИЙ ВИСЛІВ, ДОКУМЕНТ ДОБИ ТА ІНСТРУМЕНТ СПРОТИВУ	163
Кузменко Вікторія. ІЛЮСТРАТИВНА КОНЦЕПЦІЯ ТА ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ РОМАНУ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ: БРАТСТВО ПЕРСНЯ» У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОЇ КНИЖКОВОЇ ЕСТЕТИКИ	166
Лихолат Олена. ГУМАНІСТИЧНИЙ ВИМІР ІННОВАЦІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАГІСТРІВ З ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В УМОВАХ ВІЙНИ	170
Лобач Поліна. ОБРАЗ ВІДЬМИ У СЛОВ'ЯНСЬКІЙ ТРАДИЦІЇ ТА СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ ФЕНТЕЗІ М. КОЦЮБІНСЬКОГО «ТІНІ ЗАБУТИХ ПРЕДКІВ» У КОНТЕКСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ 1950-Х – 2020-Х РОКІВ	177
Лозюк Даяна. ВІЗУАЛЬНА АЙДЕНТИКА КІНОТЕАТРІВ У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОЇ МЕДІАКУЛЬТУРИ	180
Мазніченко Аліна. РОЛЬ СУЧАСНИХ МОЛОДІЖНИХ ПЛАТФОРМ У ФОРМУВАННІ ІДЕНТИЧНОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ ТА КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ ВІЙНИ	183
Манскова Юлія. ХУДОЖНІ АСПЕКТИ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ У КІБЕРПАНКОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ	187
Марущак Вероніка. РОЗРОБКА ПРОМО-ВИДАННЯ «З ХЛІБОМ-СІЛЛЮ. КАРТА УКРАЇНСЬКОЇ РЕГІОНАЛЬНОЇ КУХНІ»: НОВИЙ ФОРМАТ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ СТАРИХ ТРАДИЦІЙ	190
Марченко Аліна. ЕМПАТИЧНИЙ ДИЗАЙН ЯК ПРОЯВ ГУМАНІЗМУ В СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ УКРАЇНИ	194

Мельник Мирослав. СИМВОЛИ І ЗНАКИ ВІЙНИ В УКРАЇНСЬКИХ ТЕКСТИЛЬНИХ ОРНАМЕНТАХ	203
Мороз Владислава. ВПЛИВ ЦІННІСНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ НАЦІОНАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ НА ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ РЕСТОРАНІВ	206
Нечипоренко Дарина. РЕКРЕАЦІЙНІ ЦЕНТРИ ЯК ОСЕРЕДКИ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ ДІТЕЙ ПІД ЧАС ВІЙНИ	211
Овдійчук Тетяна. РОЛЬ БРЕНДУ DM.MEDIA У ФОРМУВАННІ ГУМАНІСТИЧНИХ ЦІННОСТЕЙ У СУЧАСНІЙ УКРАЇНСЬКІЙ КУЛЬТУРІ	215
Пішкович Тетяна. ВІЗУАЛЬНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРАЗІВ ЯПОНСЬКИХ ДУХІВ У ДИЗАЙНІ КАРТ ТАРО ЯК ЗАСІБ ХУДОЖНЬОГО ОСМИСЛЕННЯ МІФУ	219
Погосьян Дарина. ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВІДНОВЛЕННІ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я ВОЇНІВ	223
Романюк Катерина. СИНТЕЗ БОТАНІЧНОГО МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ У СТВОРЕННІ АВТОРСЬКОГО КАЛЕНДАРЯ	226
Рублик Маргарита. ДИЗАЙН ПСИХОЛОГІЧНОГО ТРИЛЕРУ: ВІЗУАЛЬНА МОВА СПРАВЕДЛИВОСТІ ТА ГУМАНІЗМУ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ СУСПІЛЬСТВІ	230
Рульова Єлізавета. ДИЗАЙН КОД МІСЬКОЇ АЙДЕНТИКИ КИЄВА	234
Синявська Наталія. ПРОБЛЕМАТИКА ТА ТЕНДЕНЦІЇ ОСМИСЛЕННЯ СПРОТИВУ Й ОПОРУ АГРЕСІЇ ЧЕРЕЗ МИСТЕЦТВО	238
Сирота Валерія. ФОЛЬКЛОРНІ МОТИВИ В ДИЗАЙНІ УКРАЇНСЬКИХ КНИЖОК ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	240
Скорич Марія-Дарина. ДИЗАЙН КНИГИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ТА ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В УМОВАХ СУЧАСНИХ ВИКЛИКІВ	243
Сокіра Дар'я. ВПЛИВ НАСТІЛЬНИХ ІГОР НА КОГНІТИВНІ ЗДІБНОСТІ ТА МЕНТАЛЬНЕ ЗДОРОВ'Я ВІЙСЬКОВИХ ТА ЦИВІЛЬНИХ	248
Солодка Юлія. ПОТЕНЦІАЛ МАЛЬОПИСУ В РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ІСТОРИЧНОЇ ПАМ'ЯТІ НА ПРИКЛАДІ ВИДАННЯ ЗА МОТИВАМИ ОПОВІДАННЯ Н. МАТОЛІНЕЦЬ «ВСІ КОРАЛІ НА ЗАХИСТ БОГІНІ»	251

Сотник Леонід. ЕВОЛЮЦІЯ ЖИВОПИСУ: ДІАЛОГ МІЖ РЕАЛІСТИЧНИМ ЗОБРАЖЕННЯМ, АБСТРАКТНИМИ ФОРМАМИ ТА ЦИФРОВИМИ МЕДІА	254
Суховієва Анастасія. ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ФІРМОВОГО СТИЛЮ КАВ'ЯРНІ «FREESIA» У ТРАНСФОРМОВАНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ЛАНДШАФТІ ВІЙНИ	257
Тузінська Карина. ДИЗАЙН НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЯК ОДИН З ЧИННИКІВ У ВІДНОВЛЕННІ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я	261
Хелемська Єкатерина. РЕДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ АНТИЧНОГО МІФУ В СУЧАСНІЙ ГРІ «THE CREW»	264
Хівренко Костянтин. ТРАНСФОРМАЦІЯ ХУДОЖНЬОЇ ТА АРХІТЕКТУРНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ: СИНТЕЗ ТРАДИЦІЙНИХ І ЦИФРОВИХ МЕТОДІВ У УМОВАХ ВОЄННОГО ЧАСУ	267
Хлібосолов Ігор. ТРАНСФОРМАЦІЯ ІДЕНТИЧНОСТІ ГУМАНІТАРНОГО ТА КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ УКРАЇНИ ПІД ВПЛИВОМ ВІЙНИ	269
Ціпан Юлія. ГУМАНІТАРНИЙ ВИМІР УКРАЇНСЬКОГО ДИЗАЙНУ У СФЕРІ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я	280
Череватова Вікторія. ЯК ДИЗАЙН ПАКУВАННЯ ПЕРЕТВОРЮЄ НАТУРАЛЬНИЙ ПРОДУКТ НА ЕМОЦІЙНИЙ ВИБІР? ДОСЛІДЖЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У СЕГМЕНТІ HEALTHY FOOD	285
Швидка Дарина. СВІТЛО І ТІНЬ ЯК ЗАСІБ СТВОРЕННЯ НАПРУЖЕННЯ В ІЛЮСТРАЦІЯХ ДО ДЕТЕКТИВНОГО ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ	288
Юшкевич Вероніка. ГУМАНІСТИЧНІ ЦІННОСТІ У ТВОРАХ ІВАНА ФРАНКА І ВИКЛИКИ СУЧАСНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ	291
Биковська Діана. НАРАТИВ ГЕРОЇЗМУ, БОРОТЬБИ, СТІЙКОСТІ ТА ЗАХИСТУ ДЕРЖАВНОСТІ В УКРАЇНСЬКОМУ ТЕАТРІ ТА КІНЕМАТОГРАФІ, У МУЗИЧНОМУ, ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ ТА АРТДИЗАЙНІ	295
Зайва Яна. СЕРІЯ ЛИСТІВОК ДО УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ СВЯТ	296
Майстренко Анастасія. НАРАТИВ ГЕРОЇЗМУ, БОРОТЬБИ ТА СТІЙКОСТІ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ ДИЗАЙНІ	298
Москаленко Діана. НЕ ПРАВИЙ БЕРЕГ	300

Остапенко Світлана. РОЛЬ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА У ФОРМУВАННІ МІЖНАРОДНОГО РОЗУМІННЯ ВІЙНИ: ХУДОЖНИК ЯК ПРОВІДНИК НАЦІОНАЛЬНОГО ДОСВІДУ	301
Попович Руслан. ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНЕ ОСМИСЛЕННЯ ТЕМАТИКИ СПРОТИВУ, ОПОРУ АГРЕСІЇ ТА МИСТЕЦЬКІ ПРАКТИКИ ВІДНОВЛЕННЯ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я ВОЇНІВ	302
Рибченко Вероніка. КОЛИ МІФ СТАЄ ІСТОРІЄЮ: ПОДОРОЖ У СВІТ ЄГИПЕТСЬКОЇ КУЛЬТУРИ	303
Тернавська Кіра. РОЗРОБКА СЕРІЇ ЛИСТІВОК ПРО КРАСУ МІНЕРАЛІВ «ГЕОМЕТРІЯ ПРИРОДИ». ПРЕЗЕНТАЦІЯ ДОСВІДУ РОБОТИ	304
Колосова (Садовська) Таїра Анатоліївна ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ ТА ЕМОЦІЙНА ВЗАЄМОДІЯ У НАСТІЛЬНІЙ ГРІ “ШАЛЕНІ МОРДАХИ”	306

Брильов Сергій Володимирович, старший викладач кафедри дизайну
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
Київ, Україна
s.brylov@kubg.edu.ua
ORCID: 0000-0003-0158-2359

КРЕАТИВНІ МОЖЛИВОСТІ АНІМАЦІЇ ДЛЯ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ: ВІД КОНЦЕПТУ В ГЕЙМДИЗАЙНІ ТА ВЕБДИЗАЙНІ ДО ІНТЕРАКТИВНОЇ РЕКЛАМИ

Анотація. *Тези присвячені дослідженню креативних можливостей анімації у діяльності графічних дизайнерів та аналізу її застосування в сучасних напрямках — геймдизайні, вебдизайні та інтерактивній рекламі. Показано, що анімація є не лише технічним інструментом, а й засобом формування концептуального мислення дизайнера, здатним посилювати емоційний вплив та ефективність візуальної комунікації. Визначено особливості використання анімації в ігрових проєктах (створення персонажів, передача емоцій, пояснення механіки гри), у вебсередовищі (мікроанімації, паралакс-ефекти, підвищення зручності та брендової виразності інтерфейсів) та у зовнішній рекламі (динамічні медіафасади, LED-екрани, інтеграція AR/VR). Окреслено основні сучасні інструменти, що підтримують креативність графічного дизайнера: Adobe After Effects, Blender, Cinema 4D, Spine, Figma (Smart Animate), Lottie, WebGL/Three.js. Підкреслено необхідність інтеграції анімаційних практик у професійну підготовку дизайнерів та поєднання академічного рисунку й композиції з цифровими технологіями.*

Ключові слова: анімація, графічний дизайн, геймдизайн, вебдизайн, інтерактивна реклама, креативність, цифрові технології.

Вступ. Сучасний графічний дизайнер працює в середовищі, де статичне зображення вже недостатнє для ефективної візуальної комунікації. Анімація, яка поєднує художнє бачення, технічні навички та динамічний рух, стала невід'ємною складовою сучасного дизайну [1; 4]. Вона відкриває нові можливості для емоційної взаємодії з аудиторією, створення виразних цифрових продуктів та креативного самовираження [2; 5]. Особливо важливою анімація є у сферах геймдизайну, вебдизайну та інтерактивної реклами, забезпечуючи не лише естетичну привабливість, а й ефективність комунікації [3; 6].

Актуальність теми. Глобальна діджиталізація та зростання ролі інтерактивних

медіа змінили підхід до дизайну [1; 7]. Користувачі очікують динамічного контенту, що реагує на дії, викликає емоції та занурює у середовище бренду. Для геймдизайну анімація визначає стиль персонажів, логіку взаємодії та атмосферу гри [5]. У вебдизайні вона підвищує юзабіліті, робить інтерфейси зрозумілими, а мікроанімації та паралакс-ефекти формують емоційний зв'язок із користувачем [6]. У зовнішній рекламі динамічні рішення стають дієвим засобом привернення уваги в перенасиченому міському просторі [3; 7]. Попри це, підготовка майбутніх графічних дизайнерів часто зосереджена на статичному зображенні, що потребує переосмислення та методичного доповнення [2].

Мета та завдання. Мета — проаналізувати креативний потенціал анімації для графічних дизайнерів та визначити основні напрями її ефективного застосування в геймдизайні, вебдизайні та інтерактивній рекламі.

Завдання:

- розкрити роль анімації як інструменту візуального мислення та пошуку концепту;
- охарактеризувати особливості анімації у геймдизайні, вебдизайні й рекламі;
- окреслити сучасні інструменти та підходи, що сприяють розвитку креативності дизайнерів.

Основна частина.

1. Анімація як інструмент концептуального мислення. На початкових етапах проектування рух допомагає перевірити виразність форми, ритм, пропорції, а також взаємодію елементів у часі [1; 4]. Скетчинг руху (motion sketching) дозволяє швидко візуалізувати ідею до глибокої розробки деталей [2].

2. Геймдизайн. Анімація у відеоіграх виконує естетичну та функціональну роль: формує характер персонажів, передає емоції, керує увагою гравця, пояснює механіку гри [5]. Ключові інструменти — 2D та 3D анімація, ріггінг, спрайтинг, процедурна анімація. Для інді-проектів важливою є здатність швидко створювати привабливий анімований контент без великих команд.

3. Вебдизайн. У вебсередовищі анімація підвищує зручність і привабливість інтерфейсу: мікроанімації пояснюють роботу елементів, паралакс створює глибину, динамічні переходи формують імідж бренду [6]. Такі прийоми значно покращують взаємодію з користувачем та впливають на конверсію сайтів.

4. Інтерактивна та зовнішня реклама. LED-екрани, медіафасади та digital signage відкрили новий простір для динамічного дизайну [3; 7]. Анімація у публічно-

му просторі привертає увагу завдяки ритму, яскравому руху та чіткому меседжу. Інтеграція AR/VR-технологій підсилює ефект занурення.

5. Інструменти та технології. Серед основних засобів роботи — Adobe After Effects, Blender, Cinema 4D, Spine, Figma (Smart Animate), Lottie, WebGL/Three.js [8]. Їх доступність розширює можливості експериментування та сприяє демократизації анімаційного дизайну.

Висновки. Анімація є потужним засобом креативного вираження графічного дизайнера та визначальним фактором у створенні конкурентних цифрових продуктів. Її застосування в геймдизайні, вебдизайні та інтерактивній рекламі підвищує залученість користувачів і посилює емоційний вплив візуальної комунікації [1; 2; 3]. Підготовка дизайнерів має враховувати розвиток навичок мислення рухом і роботу з сучасними анімаційними інструментами. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на поєднання академічного рисунку й композиції із digital-практиками [2; 4].

Список використаних джерел:

1. Лебедева, Н. (2022). Анімація у цифрових медіа: сучасні тенденції та перспективи розвитку. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Візуальне мистецтво, 5(2), 45–52.
2. Глотов, І. (2021). Роль анімації у підготовці фахівців з графічного дизайну. Дизайн: дослідження і практика, 7(1), 88–94.
3. Лисенко, О. (2023). Інтерактивна реклама та динамічні візуальні комунікації: вплив на сучасний дизайн. Art and Design, 12(3), 102–110.
4. Kruse, J., & Smith, A. (2020). Motion Design for Digital Experiences: Principles and Practices. New York: Routledge.
5. Robertson, B., & Wright, M. (2021). Game Animation: Principles and Practices for Interactive Media. Burlington: Focal Press.
6. Wroblewski, L. (2020). Microinteractions: How to Craft Smart Animations for the Web. UX Collective Journal. Retrieved from <https://uxdesign.cc/>
7. Dobush, J. (2019). Digital Outdoor Advertising: New Media in the Urban Space. Berlin: Springer.
8. Adobe Systems. (2024). After Effects User Guide. Retrieved from <https://helpx.adobe.com/after-effects/user-guide.html>