МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ
ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Скапець Анна Юріївна

Дизайн віртуального простору «Острів пам’яті»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____А. Ю. Скапець

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Віртуальна 3D виставка «Іван Гончар. Збирач» 6

1.2. Віртуальний простір “Metaverse Academy presensts…” 8

1.3. Віртуальний простір “Crystal space” 9

1.4. Віртуальний простір “The Polygonal Mind Experience”. 9

1.5. Народне малярство XX-го століття. Музей Івана Гончара 10

1.6 Анастасія Рак (1922–2014 рр). Живопис на склі 11

1.7. Іван Сколоздра (1934–2008 рр). Живопис на склі 13

1.8 Андрій Хомик (1962 рік – дотепер). Живопис на склі 14

1.9. Кульпінова Валентина. Розпис ліхтарів 15

1.10. Вітражі Маріуполя. Виставка «Обережно, крихке», 2024 р 16

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 17

2.1 Концепція роботи 17

2.2 Стилістична концепція/напрямок 17

2.3. Технічні характеристики та особливості 18

2.4. Звукове рішення 18

2.5. Цільова аудиторія 19

ВИСНОВКИ 21

ЛІТЕРАТУРА 22

ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 24

ДОДАТОК ІІ ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 30

ДОДАТОК ІІІ СКЛАД ПРОЄКТУ 32

ДОДАТОК IV АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ 36

ВСТУП

Перші спроби створити цифровізований мистецький простір датуються 1993-м роком, коли корпорація Microsoft видала свій освітній інтерактивний посібник Microsoft Art Gallery[1]. З часом подібних продуктів ставало більше, а з розвитком технологій більше ставало й можливостей для їх створення.

В 2007-му році Крістоф Лаутербах (Christoph Lauterbach) та Гартвіг Бентеле (Hartwig Bentele) почали розробку проєкту Kunstmatrix[2] – програмного забезпечення для митців, галерей та музеїв, що дозволяє створювати власні онлайн-виставки. Об’єднання досвіду в програмуванні, архітектурі та 3D моделюванні призвели до створення першої платформи, де мистецький простір можна було б відвідати спочатку керуючи аватаром через екран монітору, а з часом – і в режимі VR[3] [8].

Особливо популярними віртуальні простори стали в період з 2019 по 2023 роки, під час пандемії Covid-19, коли люди не мали можливості відвідувати місця з великим скупченням людей, а подекуди й взагалі виходити з дому, що сприяло підвищенню інтересу до віртуального світу. Зокрема, в мережі активно поширювалися віртуальні галереї, які надавали можливість "відвідати" оцифровану версію реально існуючих місць, або ж першопочатково створених засобами комп'ютерної графіки [7].

Зустрічі у віртуальній реальності стали частиною освітнього та робочого процесів, задовольняючи потребу людей в соціальній взаємодії, взаємодії зі світом і його пізнанні. Пандемія завершилась та за цей час значно підвищився рівень цифровізації суспільства. Багато послуг, що раніше потребували реальної присутності, тепер можна отримати, маючи вихід в інтернет. В тому числі залишаються *актуальними* віртуальні світи, де люди

---

[1]https://www.youtube.com/watch?v=PCwhQUeuhhU

[2]https://www.kunstmatrix.com/en

[3]VR – віртуальна реальність; створений комп’ютерними засобами світ, в який користувач може зануритись, використовуючи спеціальне обладнання: шолом віртуальної реальності, рукавиці, контролер.

мають змогу зустрічатися, разом працювати, навчатись, чи просто відвідувати їх, знаходячись при цьому в будь-якій точці світу.

В рамках дипломного проєкту було проведено опитування, яке підтвердило значну зацікавленість молоді у мистецтві та українській культурі, а також виявило потребу в нових форматах взаємодії з художніми творами. Більшість респондентів висловили бажання частіше відвідувати виставки, але стикаються з обмеженнями, пов'язаними з доступністю. Формат віртуальних галерей сприймається як перспективний інструмент популяризації мистецтва та його збереження, а частина опитаних навіть зацікавилася можливістю створення власного цифрового простору для презентації творчості.

Метою проєкту є створення оригінального віртуального простору, натхненного українським декоративно-прикладним мистецтвом, зокрема розписом на склі, що є вагомою частиною культурної спадщини українців.

Перевагою створення саме простору, на відміну від, наприклад, веб-сайту, присвяченого українській культурі, є елемент залучення. За даними досліджень, відчуття психологічної присутності посилює позитивні відчуття від побаченого, завдяки чому віртуальні музеї є більш ефективним інструментом для залучення аудиторії до інтелектуального та духовного життя суспільства [4, 10].

Декоративний розпис скла є *актуальною* темою для зображення, адже, як частина декоративно-прикладного мистецтва, відображає побут, естетичні уподобання та традиції українців. На відміну від більшості ужиткових речей, картини на склі несли виключно естетичну функцію, але вони є вагомою частиною культурної спадщини завдяки своїм сюжетам, а саме: сільським пейзажам із зображенням мальовничих хатинок в оточенні природи, сценам із життя та народних творів, квітковим орнаментам тощо [6].

Аналіз літератури зазвичай наводить на думку, що розпис скла – техніка, притаманна виключно майстрам західних регіонів України. Однак цей погляд не відповідає дійсності. Довгий час доступ до матеріалів був обмеженим, особливо до скла, яке до розвитку масового виробництва було

дорогим матеріалом, доступним лише заможним людям. До XX століття більшість робіт створювалися в регіоні Галичини. На інші території України вони надходили, переважно, як предмети торгівлі. Ці роботи здебільшого мали релігійну направленість та були авторськими копіями традиційних ікон. Коли у 1930-х роках XX століття ця техніка значно поширилась, сюжетна складова творів почала включати побутові сцени та композиції, побудовані на основі мотивів народної творчості. З одного боку, це явище було спричинене переслідуваннями церкви, з іншого — глибокою прихильністю людей до власного дому та побуту, щирим прагненням його зобразити.

Засоби 3D графіки дозволяють використати авторський підхід в створенні фантастичної галереї, неможливої в реальному світі. В віртуальному просторі можливо не тільки показати картину, а й помістити відвідувача в її світ, в чому і полягає *новизна* проєкту.

Для реалізації нашого проєкту було обрано платформу Frame VR[4], яка надає можливість створювати та відвідувати віртуальні середовища, під'єднавшись через веб-браузер з будь-якого пристрою. Frame має достатньо зручний зрозумілий інтерфейс, дозволяє завантажувати власні простори будь-якої форми, 3D моделі, освітлення, матеріали та середовище, анімовані елементи, звуки. Платформа підтримує інтерактивність[5], що дозволяє створити цікаве імерсійне середовище[6], а також має власну базу відео-уроків, що допоможуть у створенні креативного проєкту.

---

[4]https://learn.framevr.io/

[5]Інтерактивний – такий, з яким можна взаємодіяти.

[6]Імерсійне середовище – змодельований штучний простір, що викликає відчуття зануреності.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів було обрано віртуальні галереї для аналізу візуального та концептуального рішення віртуального простору, віртуальну виставку, присвячену збереженню культурної спадщини України, та твори українського декоративно-прикладного мистецтва, виконані на склі, від невідомих майстрів початку XX століття до сучасних авторів, творчість яких є джерелом натхнення для проєкту «Острів пам'яті».

1.1. Віртуальна 3D виставка «Іван Гончар. Збирач»[7]. Виставка присвячена 110-й річниці з дня народження засновника музею, громадсько-культурного діяча, художника, графіка, скульптора, народознавця, збирача українських старожитностей – Івана Макаровича Гончара. Проєкт було реалізовано 2022-го року за підтримки європейської грантової програми "House of Europe" (іл. 1.1).

Ініціаторкою проєкту є Ольга Вощевська, графічна дизайнерка. Петро Гончар, спадкоємець Івана Макаровича, генеральний директор музею, виступив ідейним натхненником. Авторством етнографічної концепції займались Ольга Ващевська та Тетяна Пошивайло, вони ж є кураторами виставки. Також Тетяна Пошивайло є авторкою анотацій виставки. Художньою складовою та реалізацією проєкту в 3D просторі займався Сергій Ніжинський – куратор діджитал виставок, співзасновник Pangram (проєкту, що займається інтеграцією нових технологій у візуальне мистецтво).

Художня концепція виставки полягає в створенні сучасного, за дизайнерськими та технічними рішеннями, простору, в якому народна творчість подається через призму новітніх технологій. Предмети народного побуту тут представлені відокремлено від їх практичного значення, як арт-об'єкти. Як окремим витворам мистецтва, кожному з них приділено рівноцінну кількість уваги, що виявляє їх нетривіальну – художню – сутність.

---

[7] https://www.facebook.com/honcharmuseum/videos/1381315192322171/

Музика для проєкту виконана композитором Валентином Лисенком на розробленому ним інструменті – електробандурі. Звуковий супровід підкреслює етнічні мотиви, в той же час надаючи їм нового звучання.

Етнографічною метою виставки було створення експозиції, яка демонструє збирацький шлях та дослідницькі напрацювання Івана Гончара: звідки привезена річ, дата її створення, яка історія стоїть за цим.

Виставка включає в себе чотири зали:

– Експедиційний, присвячений життю та діяльності Івана Макаровича. Містить фотографії, відомості, кінострічку та посилання на сайт музею.

– Зал «Спаситель». Містить 3D проекцію дерев'яної скульптури XVIII ст. з Мотронинського монастиря, що наразі зруйнований. «Спасителем» в даному контексті виступає як сам експонат, так і Збирач, що не просто колекціонував, а рятував культурну спадщину в часи, коли знищувались церкви, а за етнографізм можна було потрапити до в'язниці. Також в залі представлені фотографії монастиря з архіву та замальовки Т. Г. Шевченка.

– Зал присвячений образу захисника-охоронця – козака Мамая, своєрідного святого, що традиційно займав місце поряд з іконами в кожній українській хаті. Виставка складається з п'яти зібраних Іваном Макаровичем картин, анотацій до них, а також віртуальної реконструкції (за зразками XVIII ст.) двох основних атрибутів зображуваного героя – бандури та шаблі.

– Четвертий залі, де розміщено невелику частку віднайдених предметів українського побуту: картини, рушники, скрині, одяг, прикраси, фотографії. Також тут знаходиться мистецький альбом «Україна та Українці», над яким Іван Гончар працював протягом життя.

Віртуальний простір є адаптивним, тобто легко завантажується як на ПК, так і на телефонах, що є важливим аспектом, який потрібно враховувати при створенні проєкту. Панель керування інтуїтивно зрозуміла: переключатись між залами можна в спеціальному вікні, або ж через двері безпосередньо в галереї. Інформаційні елементи та анотації можна прочитати,

натиснувши на відповідний знак, розміщений поряд з об’єктом, якого він стосується. Ще одним з важливих аспектів технічної складової є шестикутна форма залів. Таке рішення зумовлено принципом роботи віртуальних камер. Сергій Ніжинський наголошує, що «неможливо правильно влаштувати експозицію, якщо ти не знаєш законів цифрового світу».

1.2. Віртуальний простір “Metaverse Academy presensts…”[8]. Віртуальний простір розроблений провідним швейцарським агентством цифрового маркетингу та інновацій Kuble в 2023 році як власна академія в метавсесвіті (іл. 1.2).

Проєкт знаходиться на платформі Spatial.io – додатку, створеному в 2017 році Анандом Агаравала (Anand Agarawala) та Джинхою Лі (Jinha Lee) з метою зробити інтернет більш соціальним та веселим. Spatial.io підтримує VR та AR технології, надає користувачам можливість поринути в метавсесвіт в образі аватара, взаємодіяти з іншими користувачами в реальному часі та створювати власні інтерактивні захоплюючі світи прямо в браузері. Платформа використовується як для геймінгу, так і для брендів та компаній, які бажають презентувати себе чи володіти власним віртуальним простором для онлайн-зустрічей.

“Metaverse Academy presensts…” було створено для проведення лекцій та івентів студентів академії Kuble. В метавсесвіті наявний розклад запланованих подій та посилання на ресурси компанії. Віртуальна академія має чотири зали, що належать компаніям-співзасновникам, а також хол, кафе та прилеглу територію. Карта приміщення знаходиться біля початкової позиції відвідувача. В кожному залі наявні місця для сидіння та екран для показу візуальної інформації.

Дизайн віртуального простору лаконічний, але цікавий. Простір виконаний у техніці художньо-стилізованого рендерингу з використанням

---

[8]https://www.spatial.io/s/Metaverse-Academy-presensts-63bbc2e831b358959a59a740?share=1580039510697199716

обмеженої палітри кольорів, площинної заливки та чітких контурів. Сама будівля є сірою, але наповнена яскравими акцентними елементами.

Одним із важливих компонентів візуального рішення є світло. Безколірне тло освітлюється кольоровими об'єктами, в тому числі променями, які проходять крізь різнобарвне скло, що і є одним з ключових аналогів для нашого проєкту.

1.3. Віртуальний простір "Crystal space"[9]. Проєкт розроблено у 2023 році українською компанією Morphy Vision, яка спеціалізується на доповненій реальності в соціальних мережах та надає послуги зі створення геймифікованих метавсесвітів на платформі Spatial.io (іл. 1.3).

Основна сфера діяльності Morphy Vision – це маркетинг, маркетингові комунікації брендів. Також компанія займається розробкою креативних 3D аватарів, що дозволяють користувачам приміряти на себе віртуальні особистості, взаємодіючи таким чином з брендами на рівні індивідуальності.

Світ "Crystal space" являє собою фантазійне середовище, сповнене химерних люмінесцентних рослин, зокрема гігантських грибів. Колірна гама складається з синіх, рожевих та зелених відтінків. Кольори дещо приглушені, відчувається атмосфера спокою. Користувачу пропонується використати аватар, розроблений спеціально для цієї локації. На території метавсесвіту є відкритий кінотеатр, де можна переглянути відеоролик про медуз, які тут проживають.

Простір є інтерактивним. З деякими об'єктами можна взаємодіяти, підібравши яскраво-жовтий куб. Також пропонується зібрати 77 кристалів, дослідивши весь світ, і отримати винагороду.

1.4. Віртуальний простір "The Polygonal Mind Experience"10. "The Polygonal Mind Experience" – це віртуальний простір, створений в 2023 році креативною студією Polygonal Mind як власне портфоліо. Студія

---

[9]https://www.spatial.io/s/Crystal-Space-Backpack-Avatar-64809046493e57549cf46137?share=4442309537360585073

[10]https://www.spatial.io/s/The-Polygonal-Mind-Experience-64ca5f4ce681bdf8bb66af5a?share=6174497288545076888

спеціалізується на розробці метавсесвітів та ігрового контенту в них, тому обраний формат якнайкраще відображає сутність та можливості послуг, які пропонуються потенційним клієнтам (іл. 1.4).

Проєкт реалізовано в форматі захоплюючої подорожі локаціями, побудованими на основі раніше розроблених елементів. Тематичні композиції розгортаються по ходу проходження шляху, вони яскраві та динамічні, мають унікальний виразний стиль, сповнені анімованих елементів. В той же час, всі ці захоплюючі світи створені засобами низькополігональної графіки, адже особливість метавсесвітів в тому, що вони мають балансувати між креативністю, функціональністю та доступністю для якнайширшої аудиторії, включаючи користувачів звичайних комп'ютерів, мобільних пристроїв та, навіть, телевізорів.

Подорож супроводжується аудіосупроводом з інформацією про компанію: сферу її діяльності, філософію, асортимент пропонованих послуг і можливі площадки для їх реалізації. Окрема локація присвячена темі того, як відбувається процес роботи над проєктом. В доповнення до аудіодоріжки доступні субтитри. Також передбачено функцію autorun – автоматичного проходження.

Наприкінці подорожі знаходиться зона «Meet us», де розміщено посилання на сайт та соціальні мережі креативної студії Polygonal Mind.

1.5. Народне малярство XX-го століття[11]. Музей Івана Гончара. Хоча народний розпис на склі не належить до широко відомих видів мистецтва, дослідження колекції українського малярства з музею Івана Гончара показує, що у XX столітті цей вид творчості був доволі поширеним (іл. 1.5).

В колекції зібрано твори з таких регіонів, як Покуття, Слобожанщина, Чернігівщина, Київщина. Найбільше робіт походить з Полтавщини. Основними матеріалами, використаними у створенні цих творів, є скло, туш, олійні фарби, фольга та кольоровий папір. Як характерно для наївного

[11]https://honchar.org.ua/collections/view/malarstvo?page=1

мистецтва, картини вирізняються яскравістю, площинністю композицій та декоративністю зображень, при цьому їхня колірна палітра залишається обмеженою.

Основні сюжети народного малярства включають сільські пейзажі, побутові сцени, найчастіше це свято або побачення, зображення домашніх тварин та квітів, портрети. Мальовнича природа є важливою складовою цих творів і часто передається з великою увагою до деталей та любов'ю. Люди, навпаки, переважно зображуються схематично, що дозволяє акцентувати увагу саме на їхній присутності. Твори ж з однотонним тлом майже завжди прикрашаються квітковими мотивами, що додає їм декоративної завершеності.

Цікавим є те, що, на відміну від давніших прикладів розпису на склі, який здебільшого виконувався шляхом копіювання вже наявних зображень, твори, представлені в колекції музею Івана Гончара, містять значну кількість авторських композицій. Особливо це можна прослідкувати за картинами на тему «Тікай, Петре з Наталкою – іде мати з качалкою». Незважаючи на спільну сюжетну основу — сільське подвір'я, однаковий набір персонажів (матір з качалкою та пара закоханих, які через свої любощі забула про справи, що легко зрозуміти, глянувши на розкидані відра) — композиційні рішення кожної роботи є унікальними, що свідчить про творчий індивідуальний підхід авторів та, вірогідно, бажання зобразити героїв в оточенні, зображеному з натури.

1.6 Анастасія Рак (1922–2014 рр)[12]. Живопис на склі. Однією з найвідоміших мисткинь, що працювала в техніці народного розпису скла, є Анастасія Рак Заслужена майстриня народної творчості, яка народилася в мальовничому селі Василькиі на Полтавщині. Вона змалечку малювала глиною, крейдою чи навіть палицею на піску, надихаючись роботами народних майстрів, які бачила на Сорочинському ярмарку, та природою, що

[12]https://history.1kr.ua/publication/59

її оточувала. Її творчість зробила вагомий внесок у розвиток і популяризацію українського народного мистецтва, в тому числі за межами України (іл 1.6).

Із технікою розпису на склі Анастасія познайомилася за складних умов, перебуваючи на примусових роботах у Німеччині під час Другої світової війни. Незважаючи на важкі обставини, вона продовжувала малювати. І не залишилася непоміченою, більше того, їй вдалося отримати прибуток зі своєї творчості, а також випала нагода попрацювати в різних техніках. Основними темами картин мисткині у той період стали тварини, квіти та натюрморти. Повернувшись в Україну, вона знову звернулася до рідних національних мотивів, хоч і змогла розповсюджувати їх лише в колі близьких через ставлення радянської влади до націоналістичних тем. А потім на довгі роки перестала малювати.

Лише у 70-річному віці Анастасія Рак повернулася до творчості на прохання своїх дітей і намалювала близько 200 картин на склі, просякнутих любов'ю до рідної землі, людей, традицій, сповнених спогадів про дитинство, народну творчість та рідне українське село.

Перша виставка художниці, організована в Києві, стала поштовхом до міжнародного визнання її мистецтва. Згодом картини Анастасії Рак були представлені в Парижі, де їх включили до експозиції Музею людини, а також видали каталог її робіт.

Про Анастасію Рак говорять: «Будьмо ж вдячні художниці, яка повертає нам з глибин народної пам'яті брутально понищене. … Повертає найнеобхідніше – можливість бачити світ закоханими очима». Її творчість залишається символом відродження національного духу та культурної спадщини. Анастасія Рак є прикладом того, що справжній талант не знає обмежень, а національна ідентичність та культура можуть стати джерелом сили, здатної привернути увагу міжнародної спільноти до багатства й унікальності української культури. Її життєвий шлях слугує джерелом натхнення для майбутніх поколінь, нагадуючи, що навіть у найважчі часи мистецтво здатне підтримувати людяність та духовність.

1.7. Іван Сколоздра (1934–2008 рр)[13]. Живопис на склі. Видатний український художник, майстер малої керамічної скульптури Іван Сколоздра зацікавився живописом на склі в 1970-х роках, і це стало головним напрямом в його творчості. Його роботи, що вирізняються глибоким символізмом, яскравими кольорами та національними мотивами, є важливим внеском в збереження та розвиток українського народного мистецтва (іл. 1.7).

Сколоздра розробив свій унікальний стиль в живописі на склі, черпаючи натхнення з української народної творчості. Однією з характерних рис його творів є площинне зображення простору. Простір у роботах майстра не реалістичний, але при цьому гармонійний та логічно послідовний, побудований за індивідуальними законами перспективи.

Порівняно з аналогами попередників художника, у його роботах спостерігається виразна стилізація як персонажів, так і навколишнього середовища. Значна увага приділяється композиційній структурі творів, у яких кожен елемент взаємодіє з простором, створюючи єдину цілісну композицію. Роботи художника динамічні, емоційно насичені, живі. Вони сповнені жестів і міміки, виразності поз. Рух і життя відчувається навіть в статичних сценах.

Важливу роль у роботах Сколоздри відіграють орнаменти, що гармонійно вплітаються, додаючи завершеності та декоративності. Орнаменти утворюються з квітів, тварин, будівель. Весь навколишній простір складається в декоративну композицію, що обрамляє основний сюжет.

Особливе місце в творчості художника займає символіка, серед якої ключовим елементом є «Дерево життя». Воно символізує зв’язок поколінь та духовну силу, зображується у різних варіаціях, наповнюючи роботи глибоким змістом.

---

[13]https://uartlib.org/knygy-pro-hudozhnykiv/ivan-skolozdra-zhivopis-na-skli-albom/

Як завжди було притаманно для українського малярства на склі, одяг персонажів на картинах зображений з етнографічною точністю, відображає традиційний український стрій, зокрема вишиванки, плахти, кожухи.

Творчість Івана Сколоздри — це унікальне поєднання народного мистецтва, символізму та індивідуального бачення, що сприяло збереженню національної культури та передачі її майбутнім поколінням.

1.8 Андрій Хомик (1962 рік – дотепер)[14]. Живопис на склі. Видатний український художник Андрій Хомик є сучасним майстром живопису на склі, яким займається з 1991-го року. Маючи художню освіту в сфері декоративно-прикладного мистецтва, митець демонструє високий рівень професійної стилізації в своїх роботах, вдало поєднуючи традиційні мотиви з авангардним мистецтвом (іл. 1.8).

Композиції Хомика є ретельно продуманими. Художник ефективно використовує симетрію, ритм і баланс, щоб досягти гармонії, а також активно працює з кольоровими контрастами для підсилення візуального ефекту. Стилізація в його творчості полягає у спрощенні форм, що надає їм виразності та емоційної насиченості.

Еволюція творчості художника свідчить про його безперервний пошук нових художніх засобів. Від традиційних мотивів він поступово перейшов до сміливих авангардних форм, зберігаючи при цьому зв’язок із народними мотивами.

Майстер на найвищому рівні працює не тільки з концепцією, а й з технічним виконанням роботи. Живопис на склі є специфічною технікою, яка потребує великої уваги до деталей та терпіння. Це зумовлено кількома факторами. По-перше, зображення створюється на зворотному боці скла, шар за шаром, починаючи з контура та найдрібніших деталей і завершуючи загальними формами. Живопис на склі не пробачає похибок, адже перекрити раніше нанесений шар неможливо. При цьому, художник працює з

[14]https://paintingonglass.com/about-the-artist/?lang=uk

віддзеркаленим зображенням, що вимагає не лише майстерності, а й чіткого планування. Кожен шар має бути вивіреним заздалегідь.

По-друге, картини майстра вражають бездоганною плавністю градієнтів. Досягти такого результату непросто, оскільки скло не вбирає фарбу, що ускладнює створення м'яких колірних переходів, ще й в межах тоненького контура. Така робота потребує ювелірної точності.

Творчість Андрія Хомика є важливим внеском у сучасне українське мистецтво, поєднуючи народні традиції з новітніми художніми підходами. Його роботи зберігаються в численних приватних колекціях і музеях, а також експонуються на міжнародних виставках, що підтверджує їх високу цінність та значущість для культурного простору України.

1.9. Кульпінова Валентина[15]. Розпис ліхтарів. Наш час. Художниця створює унікальні роботи в техніці вітражного розпису. Світло всередині ліхтаря, проходячи крізь декороване скло, підкреслює деталі, глибину кольорів та витонченість візерунків (іл. 1.9).

У своїй творчості Валентина Кульпінова використовує мотиви українського декоративно-прикладного мистецтва, зокрема традиційні писанкові орнаменти, гуцульські візерунки, а також зображення тварин та птахів. Вона вбачає особливу естетику в гармонійному поєднанні геометричних форм із рослинними мотивами, створюючи довершені композиції. Значну увагу художниця приділяє символізму своїх робіт, намагаючись передати через візерунки глибокий зміст та культурну спадщину України. Її роботи вирізняються тонким художнім смаком і шанобливим ставленням до традицій.

Світло проникає крізь вітражний розпис, і кожен орнамент ніби оживає, сяє новими барвами, яскравими та глибокими. Створюється чарівна атмосфера, яка додає інтер’єру особливого шарму та затишку. Завдяки цьому ефекту, ліхтарі перестають бути просто функціональними предметами, а

[15]https://ukrainart.com.ua/ua/kulpinova-valentuna.html

перетворюються на витончені мистецькі шедеври, здатні зачарувати своєю неповторністю та передати тепло ручної роботи.

1.10. Вітражі Маріуполя[16]. Виставка «Обережно, крихке», 2024 р. У період з 2019 до 2021 року журналіст і дослідник Іван Станіславський проводив фотодокументацію монументального мистецтва в місті Маріуполь. Особливе місце серед цих робіт займали вітражі. Наступного року, внаслідок російської агресії, ці фотографії стали єдиним свідченням існування десятків знищених творів мистецтва, які були повністю втрачені через тотальне руйнування міста. У 2024 році, за підтримки команди «Місто Марії», було організовано виставку, що демонструвалася у Львові, Києві, Рівному та Вінниці. На ній було представлено шість копій вітражів, а також уламки справжнього вітражного скла, які вдалось зберегти (іл. 1.10).

Фотокопії, представлені на виставці, виконані на прозорому акрилі та розміщені на фоні великих вікон, що дозволяє якнайточніше передати красу вітража.

Картини, виконані зі скла чи на склі, розкривають свою художню унікальність завдяки світлу, яке, проходячи крізь напівпрозорий матеріал, створює неповторний ефект. Ця властивість надає вітражному мистецтву виразності, водночас ускладнюючи процес його документування та фотографування, що вимагає значного досвіду та професійних навичок.

Першочергово відкриття фотовиставки планувалося на березень 2022 року в Маріуполі, але його реалізація стала можливою лише у 2024 році. Іван Станіславський присвятив цей проєкт зруйнованим творам мистецтва «та всім маріупольцям, життя яких розбилося, як ці вітражі».

---

[16]https://hmarochos.kiev.ua/2024/04/02/oberezhno-kryhke-u-kyyevi-pokazuyut-znyshheni-vitrazhi-mariupolya-foto/

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи

Створений світ віртуального простору «Острів пам’яті» являє собою об’ємно-просторову композицію за мотивами українського малярства на склі, де відвідувачі мають змогу ознайомитись з цим мистецтвом.

Простір умовно поділяється на декілька ключових локацій. Центр світу, а також точка початку подорожі – Дерево Життя, від якого веде стежка. Йдучи по шляху, глядач натрапляє на уламки картин невідомих народних майстрів, які має змогу відновити натиснувши на інтерактивний елемент. Трохи далі розгортається 3D сценка: «Біжіть Петре з Наталкою, бо йде мати з качалкою» – один з найпопулярніших мотивів народного живопису.

Наступною сценою, яку є можливість відвідати, є селище. Дослідивши його, можна знайти три хатинки, що є виставковими залами. В першій із них представлено роботи майстрів, які працювали в техніці художнього розпису скла. Друга є візуалізацією картини Анастасії Рак. В третій можна спостерігати, як світло відбивається на стінах, проходячи крізь розписані фарбою скельця ліхтаря.

По завершенню подорожі можливо відкрити ще одну стежку, що веде до початкової точки, таким чином замикаючи коло і надаючи можливість ще раз оглянути простір із різних ракурсів.

2.2 Стилістична концепція/напрямок

Віртуальний простір розроблено в стилістиці декоративного розпису на склі з ціллю створити враження ніби відвідувач знаходиться в світі картини. Особливістю зображуваної техніки є площинність, наявність контуру, який розділяє кольорові п’ятна, а також візуальна однорідність всередині цих кольорових фрагментів. Натомість зі зворотного боку наявні об’ємні живописні штрихи, які ми можемо побачити, опинившись всередині будиночку, тобто по той бік скла.

Основним принципом стала нефотореалістична стилізація, що передає особливості декоративного розпису. Головний акцент зроблено на атмосфері: простір не просто демонструє мистецтво, а транслює особисті емоції, пов’язані зі спогляданням розписаного скла.

Такий підхід не намагається точно відтворити матеріальність скла та рисунку на ньому, але дозволяє передати емоційний стан від його споглядання, те, яким воно запам’яталося — із світлом, кольором і глибоким внутрішнім переживанням.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Віртуальний простір розроблено в Blender, застосунку для 3D моделювання, та розміщено на платформі Frame. У процесі створення особливу увагу приділено мінімізації кількості полігонів у фінальній версії об’єктів, що є ключовим фактором для оптимізації продуктивності та швидкості завантаження сцени, особливо у браузерному середовищі. Використання простих моделей забезпечує коректну роботу навіть за умов низької швидкості інтернету чи обмежених технічних можливостей пристроїв, з яких відбувається підключення.

Для роботи із зображеннями використовувався графічний редактор Clip Studio, зокрема для кадрування та корекції фотографій картин, представлених у галереї, пошуку кольорових рішень проєкту, доопрацюванні текстур, створених у Blender, а також їх фінальної оптимізації.

Демонстраційний ролик виконано у відеоредакторі After Effects.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення віртуального простору «Острів пам’яті» підкреслює та доповнює етнічні мотиви проєкту, сприяє цілісному сприйняттю художнього задуму, підсилює відчуття занурення. Музичний супровід яскравий та колоритний, проте створює атмосферу спокою й душевної рівноваги. Обрані композиції виконуються на традиційних народних інструментах.

Щоб зробити подорож ще більш глибокою та емоційною, використовуються звукові елементи, що гармонійно вплітаються в загальну картину – шум села, плескіт води, гомін вітру, спів пташок та далекі перегуки, які створюють відчуття живої автентичної атмосфери, підкреслюючи те, що зображуваний світ є проєкцією реальності.

2.5. Цільова аудиторія

Цільовою аудиторією проєкту «Острів пам’яті» є люди будь-якого віку, що цікавляться мистецтвом та українською культурою. У межах дипломної роботи проведено опитування з метою дослідження зацікавленості потенційної аудиторії в відвідуванні віртуальних галерей.

В опитуванні взяли участь 48 респондентів, 60% з яких — жінки (іл. 4.1), а переважний вік опитаних становить 20–30 років (іл. 4.2).

Аналіз отриманих даних показав, що більшість респондентів мають високий рівень інтересу до мистецтва (іл. 4.3, 4.4) та української культури (іл. 4.5, 4.6). 58% опитаних стверджують, що українська культура цікавить їх і і вони позитивно оцінюють її активну інтеграцію в сучасний світ. Водночас 88% погоджуються з важливістю її збереження, незалежно від особистих вподобань.

Дослідження підтвердило, що значна частина людей хотіла б частіше відвідувати художні виставки, проте не має такої можливості (іл. 4.7, 4.9). 32% хоча б раз у житті відчували розчарування через це, а 23% стикаються з такою проблемою регулярно.

Щодо віртуальних виставок, 25% учасників уже мали досвід їх відвідування, 23% знали про їх існування та хотіли б спробувати, а ще 23% вперше дізналися про таку можливість і проявили зацікавленість (іл. 4.11).

За підсумками опитування, 21% респондентів знаходять формат віртуальних виставок дуже зручним, 19% надають перевагу традиційним галереям, проте визнають, що цифровий формат також має цінність, а 23% стверджують, що віртуальний простір – це чудовий спосіб популяризації, поширення та збереження мистецьких надбань (іл. 4.11).

Окрім того, 46% опитаних виявили зацікавленість в тому, щоб мати власний віртуальний простір присвячений їхній творчості, а 13% з них стверджують, що це стало їх мрією. Ще 27% задумались над такою можливістю (іл. 4.12).

Отже, молодь виявляє значну зацікавленість у мистецтві та прагне розширити можливості взаємодії з ним, зокрема через віртуальні простори. Проведення аналогічного дослідження серед інших вікових і соціальних груп могло б надати додаткові дані для подальшого аналізу.

ВИСНОВКИ

Результатом проведеної роботи є створення віртуального простору «Острів пам’яті», присвяченого українському мистецтву, зокрема малярству на склі.

Актуальність проєкту підтверджується проведеним дослідженням, що включає онлайн-опитування, аналіз літературних джерел, а також аналіз аналогів, серед яких віртуальна виставка результатів масштабної етнографічної праці Івана Гончара, три віртуальні простори, які вирізняються яскраво вираженим авторським стилем, а також роботи майстрів декоративно-прикладного мистецтва, що мають значну мистецьку та історичну цінність.

Практичне значення роботи полягає в збереженні культурної спадщини, яку ми маємо документувати всіма доступними методами, зважаючи на те, як її намагаються знищити протягом століть. Цифровізація об’єктів художнього скла, особливо камерного та домашнього, супроводжується низкою складнощів, пов’язаних із тендітністю матеріалу та його вразливістю до часу й руйнувань, особливо в періоди соціальних потрясінь. Значна частина цих творів втрачена назавжди. Це підкреслює важливість дій щодо їх збереження, якщо не у фізичному вигляді, то хоча б у цифрових архівах.

Для реалізації проєкту було обрано платформу Frame. 3D виставка є оптимальним форматом в часи, коли багато хто, особливо молодь, перебуває в майже безперервній взаємодії з комп’ютерними технологіями. Важливо зазначити, що такий формат є не підміною традиційної експозиції, а її доповненням, однією з варіацій сучасного культурного простору.

Проєкт натхненний глибокою особистою прихильністю до теми, що дозволяє зробити його не тільки інформаційним та художньо виразним, а й емоційно насиченим. Такий підхід сприяє глибшому відчуттю атмосфери глядачем та створює умови для особистого переживання, дозволяючи кожному відчути зв’язок із представленими творами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Буравчук О. Є. Досвід реставрації та консервації живопису на склі. 2021. URL: https://www.academia.edu/83425111 (дата звернення: 15.03.2025)

2. Найден, О. С. Українська народна картина: веб-сайт. 2021. URL: https://honchar.org.ua/blog/ukrayinska-narodna-kartyna-mistse-i-znachennya-v-selyanskomu-seredovyshhi-zv-yazok-z-ornamentom-i195 (дата звернення: 14.04.2025)

3. Откович В. П. Живопис на склі: традиції і сучасність. 1988. URL: https://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/ua/elib.exe?Z21ID=&I21DBN=UKRLIB&P21DBN=UKRLIB&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=online_book&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=FF=&S21STR=ukr0006056 (дата звернення: 17.03.2025)

4. Фененко А. О. Віртуальний об’єкт у системі збереження культурної пам’яті (культурологічний та законодавчий аспекти). 2019. URL: http://rio-khsac.in.ua/culture_files/cu64.pdf (дата звернення: 15.03.2025)

5. Шпак О. Д. Осередок народного малярства на склі другої половини ХХ століття у селі Торговиця Городенківського району Івано-Франківської області. 2017. URL: https://nz.lviv.ua/archiv/2017-1/20.pdf (дата звернення: 15.03.2025)

6. Шпак О. Д. Малювання на склі. Енциклопедія Сучасної України. 2018. URL: https://esu.com.ua/pdf/file/65619.pdf (дата звернення: 15.03.2025)

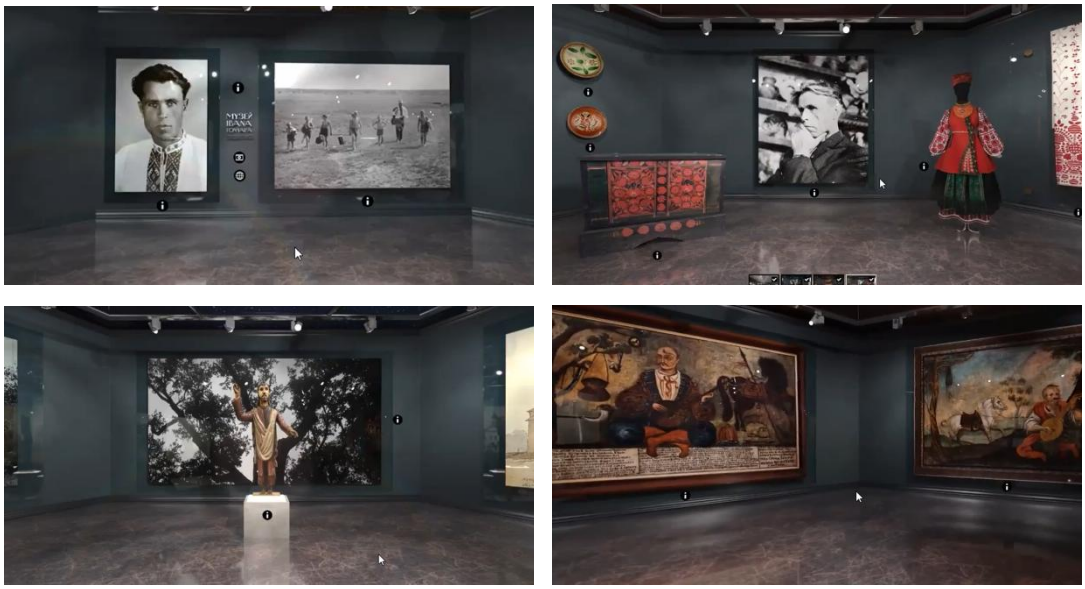
7. Albrezzi F. Expanding Understandings of Curatorial Practice Through Virtual Exhibition Building. 2024. URL: https://www.mdpi.com/2076-0752/13/5/162/xml?form=MG0AV3&form=MG0AV3# (дата звернення: 14.04.2025)

8. Parsons A. Virtual Art Galleries as Learning Spaces and Agents of Praxis. 2023 URL: https://www.intechopen.com/journals/1/articles/178?form=MG0AV3&form=MG0AV3 (дата звернення: 15.04.2025)

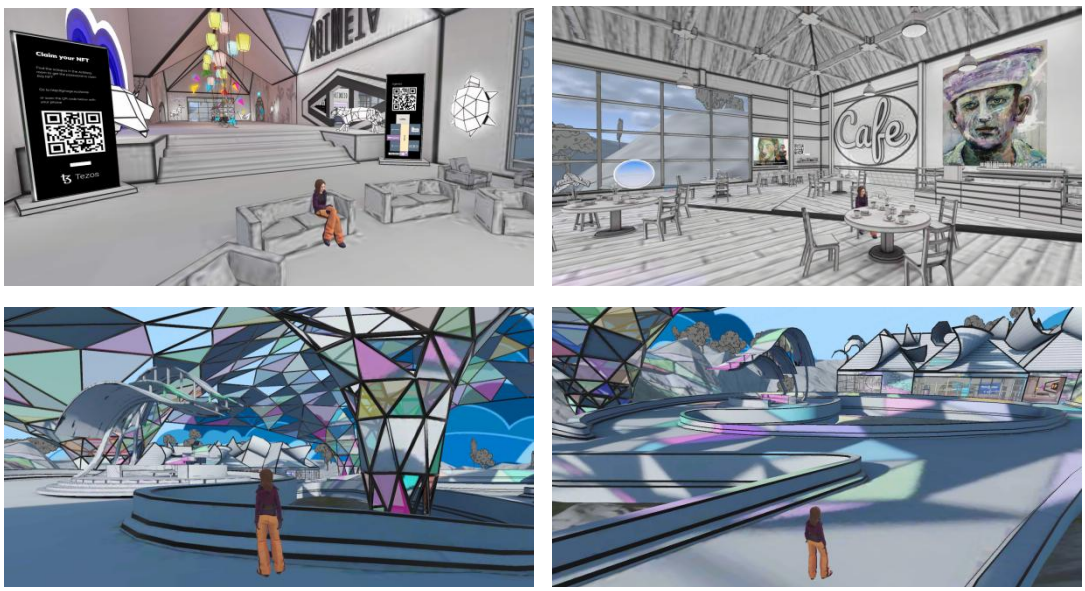
9. Besoain F., Jego L., Gallardo I. Developing a Virtual Museum: Experience from the Design and Creation Proces. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/352299731_Developing_a_Virtual_Museum_Experience_from_the_Design_and_Creation_Process (дата звернення: 16.04.2025)

10. Besoain F., Jego L., Gallardo I. An Evaluation of the Effects of a Virtual Museum on Users' Attitudes towards Cultural Herit. 2021. URL: https://www.mdpi.com/2076-3417/12/3/1341 (дата звернення: 16.04.2025)

ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



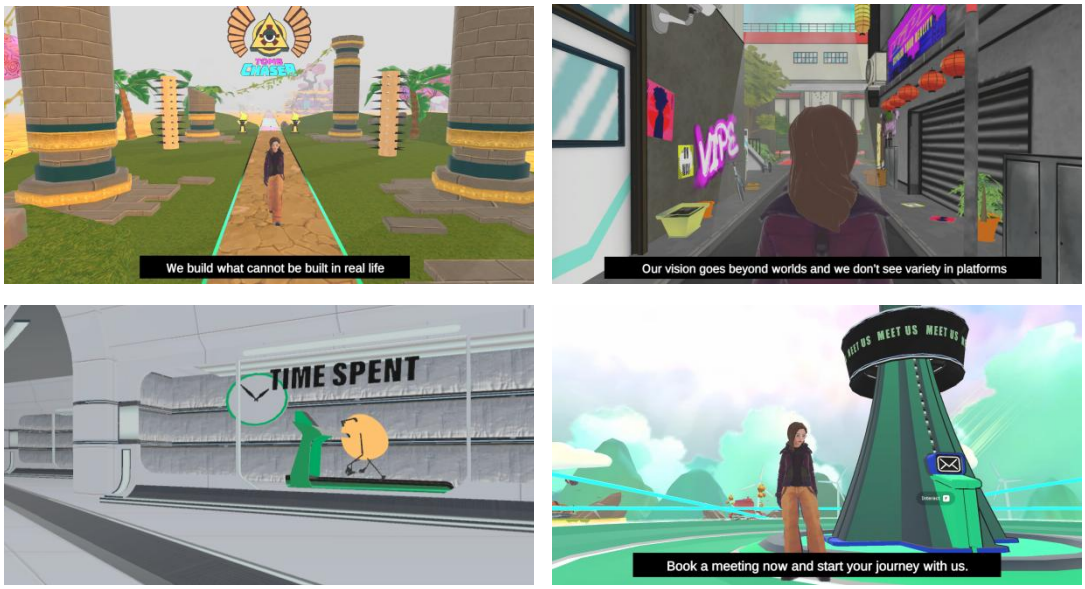
Іл. 1.1. Віртуальна 3D виставка «Іван Гончар. Збирач»,
Сергій Ніжинський, 2022 рік



Іл.1.2. Віртуальний простір «Metaverse Academy presensts...»,
Creators Studio Kuble, 2023 рік



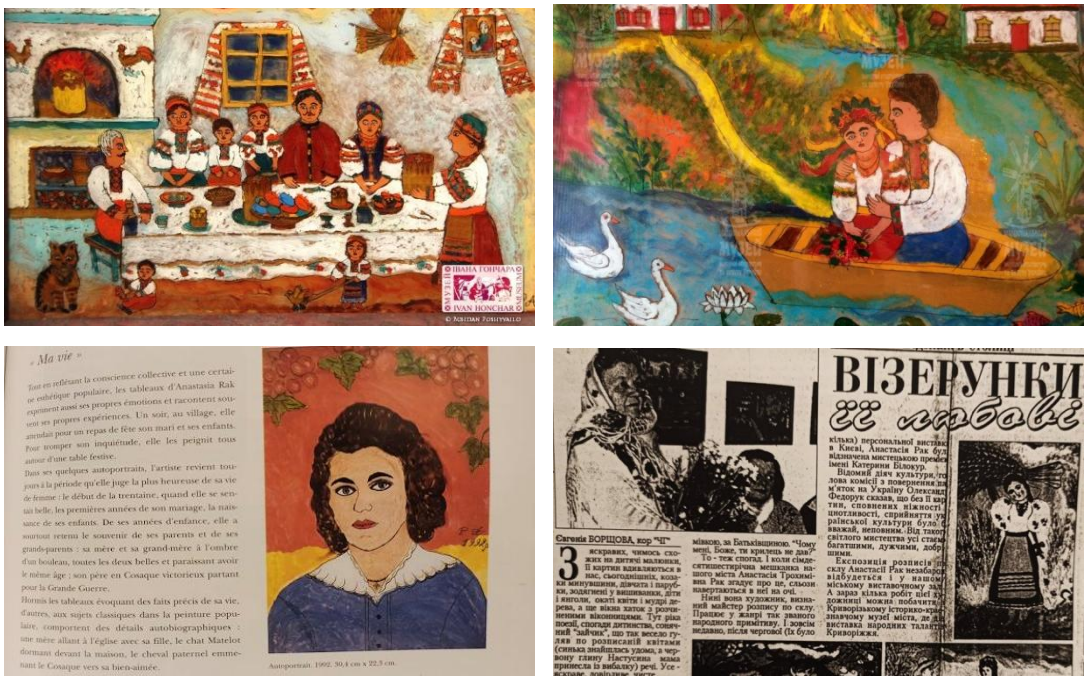
Іл. 1.3. Віртуальний простір «Crystal space»,
AR/XR Creators Studio Morphy Vision, 2023 рік



Іл. 1.4. Віртуальний простір «The Polygonal Mind Experience»,
Creative Development Studio Polygonal Mind, 2023 рік



Іл. 1.5. Народне малярство XX-го століття,
з музею Івана Гончара



Іл. 1.6. Живопис на склі, Анастасія Рак, середина XX століття



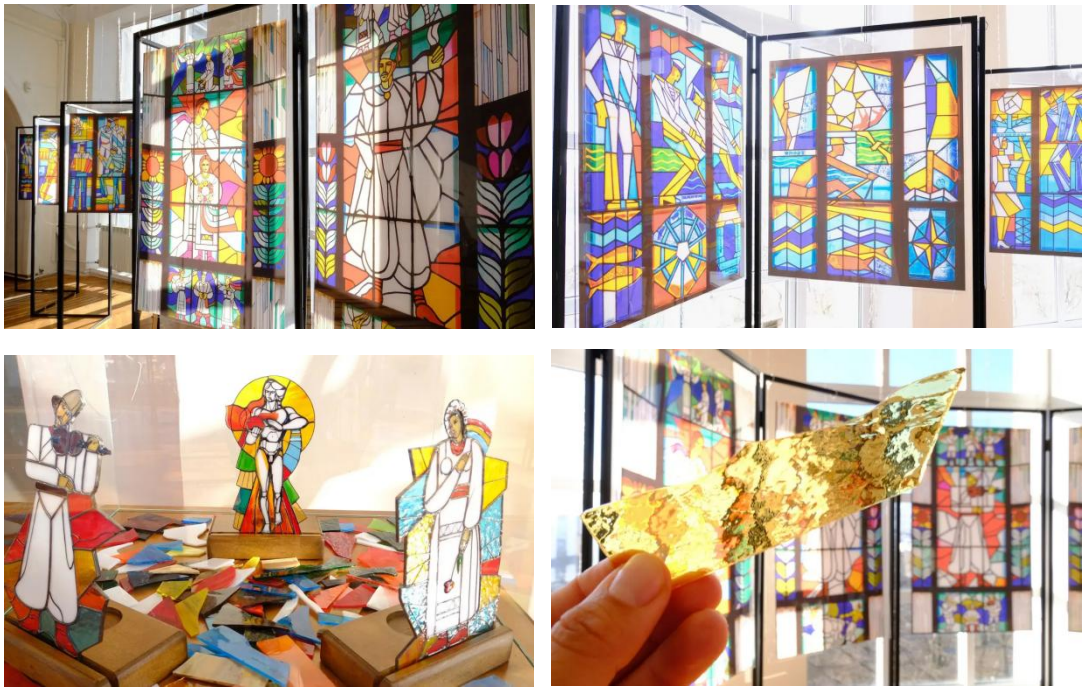
Іл. 1.7. Іван Сколоздра. Живопис на склі, друга половина XX століття



Іл. 1.8. Андрій Хомик. Живопис на склі (1989 – дотепер)



Іл. 1.9. Кульпінова Валентина. Розпис ліхтарів. Наш час



Іл. 1.10. Вітражі Маріуполя

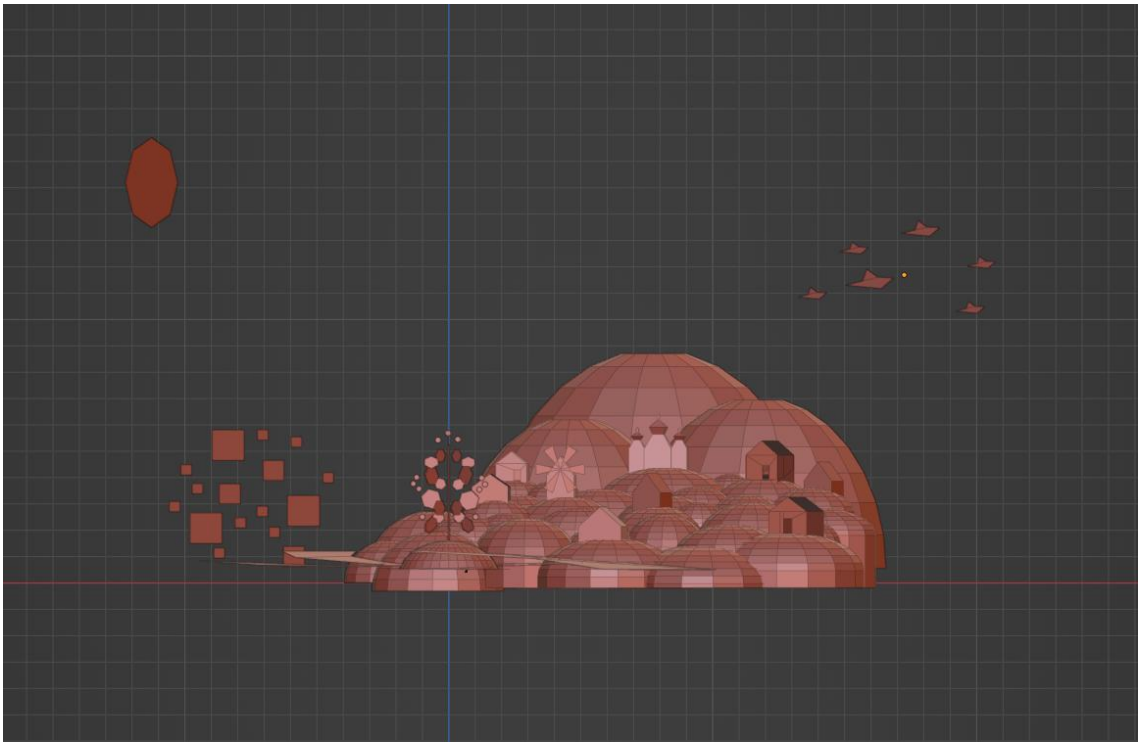
ДОДАТОК ІІ
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

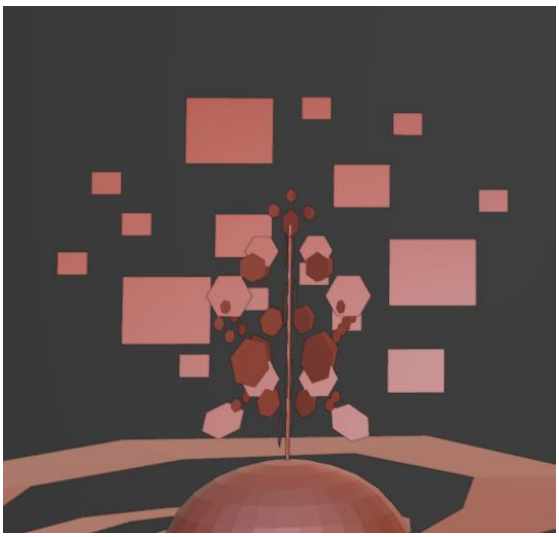


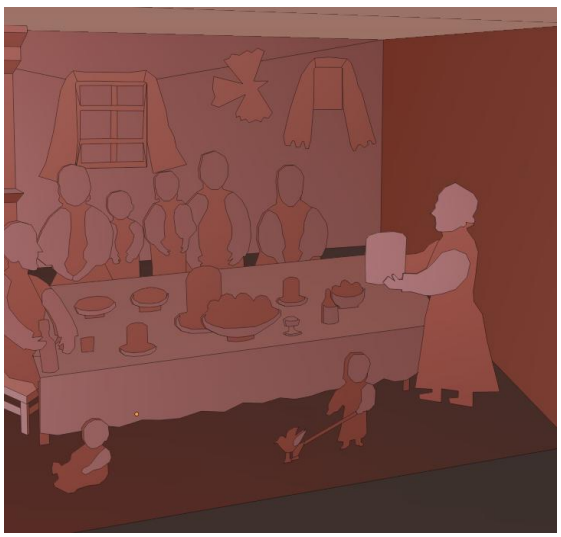

ПТАШКИ
СЕЛО
1
2
3

ДОДАТОК ІІІ

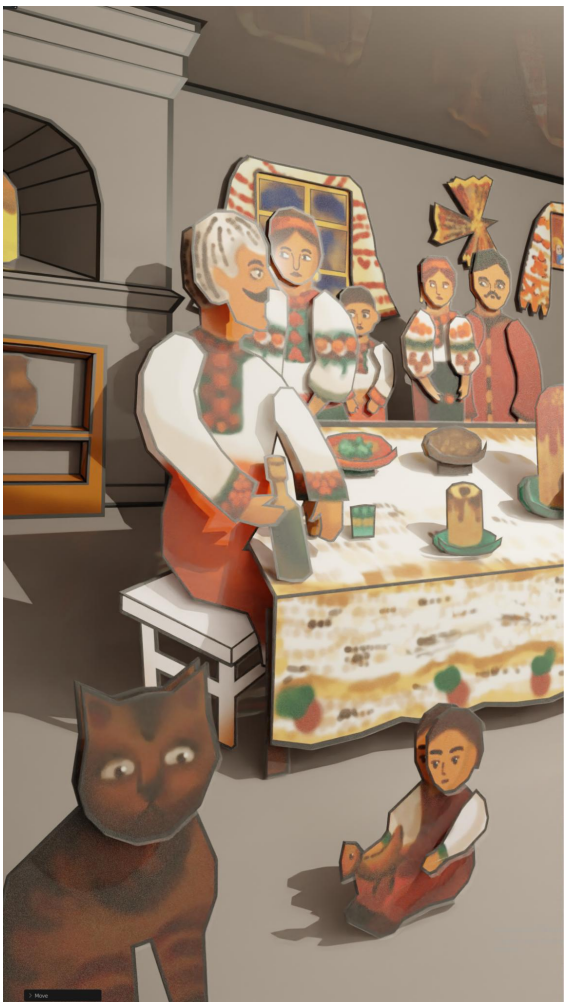
СКЛАД ПРОЄКТУ









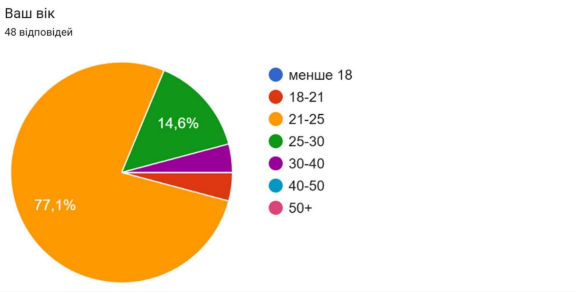




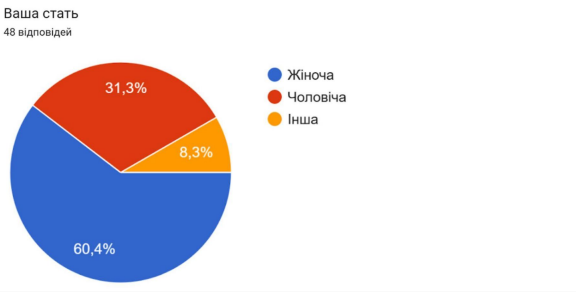




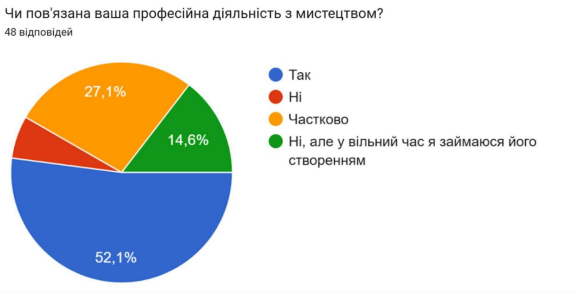
ДОДАТОК IV
АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



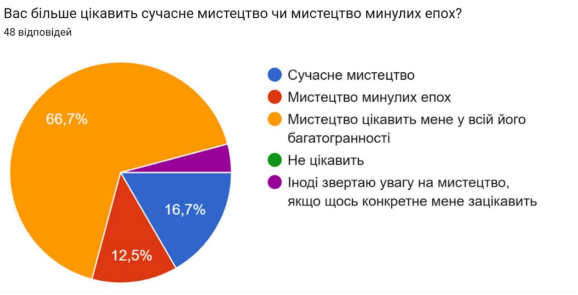
Іл 4.1



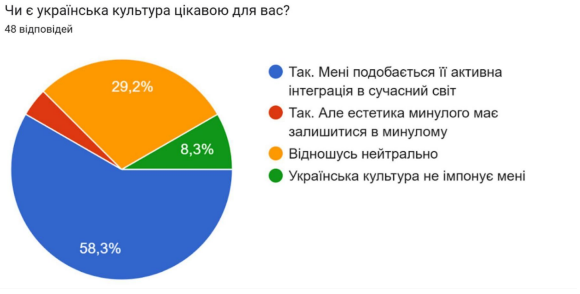
Іл 4.2



Іл 4.3



Іл 4.4



Іл 4.5



Іл 4.6



Іл 4.7



Іл 4.8



Іл 4.9



Іл 4.10



Іл 4.11



Іл 4.12

Вважаю що віртуальна галерея це крок у майбутнє

Так як, мені подобається формат віртуальної галереї, було б непогано бачити таке частіше, нажаль це поки що не так розпіарено....

Не знав що таке існує. Цікаво

Іл 4.13. Коментарі респондентів