МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ

ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Урсу Кристина Романівна

«Дизайн віртуального простору “Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва”»

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.

_____К. Р. Урсу

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4
1.1 Віртуальний простір “Digital Autonomy” 4
1.2 Віртуальний простір “Ruins of Tomorrow” 5
1.3 Віртуальний простір “The Two-Headed Dragon of Forgiveness” 6
1.4 Віртуальний простір “Marthaverse” 7
1.5 XI. Колекція «Народна картина» – Фонд Миколи Бабака 9
1.6 Марія Примаченко (1909–1997). Народне малярство 9
1.7 Катерина Білокур (1900–1961). Народне малярство 12
1.8 Петро Обаль (1900–1987). Живопис. 13
1.9 Ганна Собачко-Шостак (1883–1965). Декоративний живопис. 15
1.10 Надія Білокінь (1893 – 1981). Живопис на склі. 16
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 17
2.1 Концепція роботи 17
2.2 Стилістична концепція/напрямок 18
2.3 Технічні характеристики та особливості 19
2.4 Звукове рішення 19
2.5 Цільова аудиторія 20
ВИСНОВКИ 22
ЛІТЕРАТУРА 23
ДОДАТОК І 24
ДОДАТОК ІІ 33
ДОДАТОК ІІІ 34
ДОДАТОК IV 34

ВСТУП

Сучасний стан цифрових технологій відкриває нові можливості для збереження, переосмислення та популяризації культурної спадщини. Одним з таких інструментів є створення віртуальних просторів — імерсивних середовищ, що дозволяють взаємодіяти з мистецтвом за межами фізичних музеїв чи галерей. Особливого значення такі проєкти набувають у контексті українського народного мистецтва, яке часто існує поза межами офіційного канону, але має потужне символічне та емоційне навантаження.

Одним із яскравих прикладів такого мистецтва є творчість **Поліни Райко** — самоуки-художниці з Херсонщини, яка після втрати близьких розписала свій дім зсередини і зовні. Її розписи, сповнені архетипів, фантастичних образів, ангелів, птахів і тварин, стали унікальним феноменом наївного мистецтва в Україні. Хата Поліни Райко не лише вражає візуально, а й є потужним емоційним висловлюванням — персональним актом виживання, віри та творчої сили.

Проєкт «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» має на меті створення віртуального простору, який відтворює атмосферу цієї унікальної хати, її розписів і сільського середовища, в якому жила художниця. За допомогою 3D-моделювання та інтерактивних засобів користувачі отримують змогу не лише роздивитись простір, але й емоційно відчути його. Такий формат дозволяє досягти глибшого залучення, зокрема для тих, хто фізично не має доступу до оригінальної локації.

Актуальність проєкту полягає у необхідності збереження нематеріальної культурної спадщини в умовах загроз, що її знищують — як природних, так і соціально-політичних. Цифрове відтворення хати Поліни Райко є спробою не лише зберегти її розписи, а й створити нову форму їхнього існування — простору, який можна відвідати, дослідити та переосмислити.

У межах актуальністі також слід згадати жахливу трагедію що сталася під час загарбницького нападу Росії на Україну. Зкоївши антилюдяний та варварський підрив Каховської дамби окупанти спричинили невідтворні наслідки не тільки соціальні та екологічні а ще й культурно історичні. Під

час руйнівної повені поселень вздовж берегів Дніпра була затоплена в тому числі і всесвітньо відома хата Поліни Райко.

Таким чином, **новизна** цієї роботи полягає у розробці віртуального середовища як сімбіоза, натхненного фантазійними розписами Поліни Райко, як автентичність народного мистецтва та сучасних можливостей цифрових технологій, із акцентом на емоційне залучення, естетичну цілісність і доступність для сучасного глядача.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Віртуальний простір “Digital Autonomy”

Віртуальний простір **“Digital Autonomy”** створений студентами випускного курсу програми бакалаврату з цифрового медіамистецтва у рамках лабораторії **CADRE Media Lab** у 2023 році. Виставка розташована на платформі **New Art City** — браузерному середовищі для створення та перегляду цифрових виставок і віртуальних галерей, орієнтованому на мистецькі ініціативи, що не потребують використання VR-гарнітур. (іл. 1.1)

New Art City дає можливість презентувати цифрові твори у формі просторово організованої онлайн-галереї. Середовище зберігає дух інтернет-естетики початку 2000-х та створює відчуття цифрової археології. Простір є інтерактивним — користувач може пересуватися між зонами експозиції, активувати медіа-об'єкти, взаємодіяти з візуальними роботами.

Проєкт **Digital Autonomy** досліджує ідеї когнітивного розсіювання, синхронізації, сигналів та тілесності у цифровому просторі. Центральною метафорою є автономія цифрового об'єкта — чи можлива вона без джерела, процесора та отримувача? Простір пропонує глядачеві фантастичний світ, де тіло, об'єкт і середовище взаємодіють у нових конфігураціях.

Простір складається з кількох ключових зон:

- **Головна Плаза** — це стартова точка, що виступає як центральна навігаційна точка, де глядач отримує доступ до ключових елементів виставки.
- **Портали —** слугують метафоричними переходами між станами та просторами — між фізичним і цифровим, між особистим і колективним.
- **Куполи** (Dome, Dome2) — це окремі галерейні простори, в яких експонуються 3D-об'єкти, відео та цифрові інсталяції, зосереджені на тілесності, ідентичності та відчуженні.
- **Інформаційна зона** біля верхівки дерева містить контекстуальну довідку про концепцію виставки та художників.
- **Відкрита галерея** — зона з мінімалістичним інтерфейсом, де об'єкти розміщені у прозорому середовищі, яке сприяє фокусованому сприйняттю.

Візуальний стиль побудований на поєднанні цифрового живопису, абстрактної 3D-графіки та символічного середовища. Простір нагадує фантазійний світ, розміщений у невагомості — візуальні елементи "висять" у повітрі, утворюючи асоціативні ланцюги.

Особливою рисою є те, що автори простору ніколи не перебували разом фізично — вся координація відбувалася онлайн, що підкреслює саму концепцію цифрової автономії як простору мислення, створення та взаємодії.

https://newart.city/show/cadre-bfa-digital-autonomy

1.2 Віртуальний простір "Ruins of Tomorrow"

Проєкт "Ruins of Tomorrow" створений Софією Зічен Лю і є глибоким дослідженням тематики стихійних лих та впливу кліматичної кризи на життя людини. Цей цифровий простір виконаний у вигляді інтерактивного 3D-музею, що занурює відвідувачів у уявний світ, де планета зазнала катастрофічних змін через природні катаклізми.

Користувачам надається можливість вільно досліджувати простір, але безпечна зона є обмеженою — усередині останнього дерева на планеті, яке

символізує надію і важливість захисту природи. Через цей простір авторка прагне показати тісний зв’язок між людьми і навколишнім середовищем: ми не лише залежні від природи, а є її невід’ємною частиною. Захищаючи природу, ми, власне, оберігаємо і себе.

Дизайн простору поєднує реалістичні та абстрактні елементи, підкреслюючи драматизм екологічної катастрофи та одночасно нагадуючи про потенціал для відновлення. Звуковий супровід і візуальні ефекти створюють атмосферу напруги, що допомагає відчути інтенсивність подій. (іл. 1.2)

https://newart.city/show/ruins-of-tomorrow

1.3 Віртуальний простір “The Two-Headed Dragon of Forgiveness”

Віртуальний простір “The Two-Headed Dragon of Forgiveness” створено у 2022 році музикантом і композитором Ноа Розою в межах онлайн-галереї **New Art City** — платформи, що спеціалізується на презентації цифрових арт-проєктів у вигляді інтерактивних тривимірних експозицій.

Проєкт “The Two-Headed Dragon of Forgiveness” народився в результаті чотиримісячної мистецької резиденції в Ханої (В’єтнам), де Ноа Роза мав можливість навчатися у семи місцевих музикантів і записувати звукові пейзажі північного В’єтнаму. Записи здійснювалися в краплинних печерах, на спокійних лотосових полях та гамірних вулицях Ханоя, де гул мотоциклів є постійним, пронизливим фоном. Для вловлення невидимих звукових текстур — таких як волочіння смичка чи вібрації очеретяних інструментів — використовувалися ультразвукові мікрофони. (іл. 1.3)

У студії в Монреалі автор трансформував польові записи за допомогою цифрової та аналогової ерозії — цей підхід дозволив виявити «спектральні тіні» у звуковій тканині. Саме вони стали основою для чотирьох фаз композиції, що символізують страждання, порожнечу, прощення та трансформацію. Робота занурює слухача в циклічну природу життя і смерті, відкриваючи красу, жах і глибоку здатність людини до адаптації.

Візуальне оформлення та цифрові інсталяції були створені художником і веб-розробником Жюлем Гелбрейтом. Простір складається з віртуальних кімнат для прослуховування, кожна з яких заповнена абстрактними цифровими скульптурами, що реагують на музику в реальному часі. Саундскейпи розміщені у просторі таким чином, що глядач відкриває нові деталі в міру переміщення в експозиції. Завдяки цьому слухове сприйняття інтегрується із візуальною навігацією, створюючи багаторівневий досвід.

Проєкт частково профінансовано організацією **FACTOR**, **урядом Канади** та приватними **канадськими радіомовниками**. Візуальне оформлення, макет і ілюстрації створено Джессі Осборн-Лантьєром.

Дизайн віртуального простору побудований на поєднанні монохромної естетики з текстурною складністю звукового ряду. Мінімалістичні структури та приглушене освітлення підсилюють атмосферу споглядання й внутрішнього занурення. В результаті перед нами — не просто звукова інсталяція, а медитативний ритуал прощення і трансформації, розміщений у цифровому просторі.

https://newart.city/show/pure-land-2022

1.4 Віртуальний простір “Marthaverse”

Marthaverse — це персональний метавсесвіт, створений докторкою Мартою Бекенфельд, радницею з Web3, інвесторкою та посолкою миру ООН. Цей проєкт відображає її глибоку пристрасть до освіти та прагнення створювати занурювальні середовища, які сприяють змістовним і людяним зв'язкам. Мета “Marthaverse” — надихати, заохочувати до дослідження, співпраці та особистісного зростання, встановлюючи зв'язок із душею користувача.

Розміщений на платформі Spatial.io, “Marthaverse” є прикладом використання метавсесвіту для просування інклюзивності, різноманіття та жіночого лідерства у сфері Web3. Цей простір доступний через мобільні

пристрої, настільні комп'ютери та VR, що дозволяє користувачам зануритися в інтерактивне середовище, яке поєднує освітні елементи з можливостями для особистого розвитку та співпраці. (іл. 1.4)

Дизайн “Marthaverse” спрямований на створення атмосфери, яка надихає та сприяє дослідженню. Простір розроблений з урахуванням естетичних та функціональних аспектів, що дозволяє користувачам взаємодіяти з цифровими об'єктами та іншими учасниками в реальному часі. Це створює умови для глибшого занурення в теми освіти, інклюзивності та особистісного зростання.

“Marthaverse” є прикладом того, як метавсесвіт може бути використаний для створення середовищ, що сприяють освіті, співпраці та особистісному розвитку. Цей проєкт демонструє потенціал віртуальних просторів у просуванні соціальних ініціатив та підтримці різноманіття в цифровому світі.

https://www.spatial.io/s/marthaverse-64025c5a7776f525558f58cd?share=1173226691664552099

1.5 XI. Колекція «Народна картина» – Фонд Миколи Бабака.

Колекція «Народна картина» Фонду Миколи Бабака є унікальним зібранням українського наївного живопису, що охоплює період від XVIII до початку XX століття. Ця колекція включає понад 300 творів, створених самоуками-художниками з різних регіонів України, зокрема з Черкащини, Полтавщини, Київщини та Поділля. Зібрання відображає багатство народної творчості та світогляду українського селянства.Народні картини відзначаються яскравою декоративністю, площинністю зображення, використанням насичених кольорів та символічних елементів. (іл. 1.5)

Сюжети часто включають релігійні мотиви, сцени з повсякденного життя, обряди, свята, а також фантастичні образи. Художники, не маючи академічної освіти, передавали своє бачення світу через призму народних традицій та уявлень.У віртуальній колекції на сайті Фонду представлено високоякісні зображення картин з можливістю детального перегляду. Кожен експонат супроводжується інформацією про регіон походження, орієнтовну дату створення та описом сюжету. Це дозволяє дослідникам та поціновувачам народного мистецтва глибше зануритися в контекст творів.

Народні картини є візуальним втіленням колективної пам'яті та світогляду українського народу. Вони відображають моральні цінності, релігійні уявлення, соціальні відносини та естетичні уподобання селянства. Ці твори слугували не лише прикрасою оселі, а й засобом передачі знань та традицій наступним поколінням.
Для проєкту «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» дана колекція є важливим джерелом натхнення. Вона допомагає відтворити атмосферу української хати, наповненої символами, кольорами та образами, що резонують з творчістю Поліни Райко. Використання елементів народного живопису у віртуальному просторі сприятиме глибшому зануренню глядача в культурний контекст та емоційний світ художниці.

https://www.mykolababakfoundation.com/kartyna/

1.6 Марія Примаченко (1909–1997). Народне малярство

Марія Примаченко — одна з найяскравіших представниць українського наївного мистецтва, лауреатка Національної премії ім. Тараса Шевченка. Її творчість охоплює понад шістдесят років і вирізняється особливою стилізацією, глибоким символізмом та декоративністю. Народилася художниця в селі Болотня на Київщині, де прожила все життя. Саме рідне село стало джерелом її натхнення, духовною основою для образів, сюжетів та світогляду.

Примаченко не мала академічної освіти, проте ще в молодому віці виявила унікальний живописний дар. В її творчості простежується поєднання глибокої народної уяви з індивідуальним баченням світу. Картини виконані в техніці гуаші, рідше — акварелі. Стилістично твори відзначаються площинністю, наявністю декоративного орнаменту, соковитими кольорами, а також обрамленням композицій рослинними мотивами, що додає їм цілісності та завершеності.

Основною тематикою робіт художниці є фантастичні тварини, казкові істоти, квіти, а також сцени з повсякденного сільського життя. У її картинах часто трапляються комбінації рослинних та анімалістичних образів: леви з квітами, птахи з людськими очима, звірі, схожі на драконів. Усі персонажі, хоч і далекі від реальності, наповнені символізмом і народною мораллю. Не менш важливою є присутність підписів-коментарів до картин, які художниця писала власноруч — короткі фрази, що містять афористичну народну мудрість або моральний висновок з побаченого. (іл. 1.6)

Твори Примаченко мають глибоку духовну основу. Незважаючи на зовнішню дитячість і простоту, вони порушують важливі теми: добро і зло, війна і мир, страх і надія, життя і смерть. Часто використовуються яскраві кольори на темному або білому фоні, що створює відчуття іконописної композиції. Зображення тварин чи птахів можуть уособлювати захисні сили або бути метафорами для трагічних подій (як-от серія антивоєнних картин після Другої світової війни).

Значна частина творів художниці зберігається в Національному музеї українського народного декоративного мистецтва, а також у приватних колекціях. Її роботи експонувалися в Парижі, Варшаві, Софії, Монреалі, зокрема — на Всесвітній виставці у 1937 році. Відомо, що Пабло Пікассо назвав Марію Примаченко «генієм сучасності».

https://artsandculture.google.com/story/0AVxtPNdOnSXQA?hl=uk

1.7 Катерина Білокур (1900–1961). Народне малярство

Катерина Василівна Білокур — видатна українська художниця, представниця наївного мистецтва, яка отримала всесвітнє визнання завдяки унікальному живопису, що поєднує народну образність із вражаючим реалізмом (іл. 1.14). Її творчість є прикладом надзвичайної самобутності, внутрішньої сили та глибокої емоційної виразності.

Народилася мисткиня в селі Богданівка на Полтавщині, де й провела все життя. Освіту здобувала самотужки — попри супротив родини та відсутність умов для навчання, вона змогла створити власну художню мову, базовану на спостереженнях за природою, натхненні народною традицією та внутрішній потребі до самовираження. Працювала переважно в техніці живопису олією на полотні, уникаючи фольклорної умовності на користь максимальної точності в передачі натури.

Головним сюжетом картин Білокур є квіти — мальви, півонії, жоржини, айстри, васильки, зібрані у фантастичні, але реалістично змальовані композиції. Вони займають центральне місце на полотні, немов є головними героями. У кожному пелюстку відчувається увага, любов та майстерність. Пейзажі, натюрморти та квіткові гобелени в її виконанні стають чимось більшим, ніж просто зображення природи — це метафори духовного стану, величі краси та творчої енергії. Білокур розвинула надзвичайно детальний і водночас декоративний стиль. Її полотна не мають порожніх місць: кожна деталь продумана, все працює на цілісність композиції. Роботи вражають витонченістю кольорових переходів, пластикою ліній, симетрією та внутрішньою музикальністю.
Її перше визнання відбулося у 1940-х роках, коли твори побачили мистецтвознавці в Полтаві, а згодом і в Києві. У 1950-х її роботи були представлені на міжнародних виставках у Парижі. Пабло Пікассо, ознайомившись із її картинами, нібито сказав: «Якби ми мали художницю такого рівня, ми б змусили заговорити про неї весь світ». (іл. 1.7)

Твори Білокур стали візитною карткою українського мистецтва XX століття. Вони зберігаються в Національному музеї українського народного декоративного мистецтва, Національному художньому музеї України, а також у багатьох приватних колекціях.
У контексті проєкту «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» творчість Катерини Білокур є важливим аналогом через глибоке укорінення в українську природу, жіноче світосприйняття та сакралізацію краси. Як і Поліна Райко, Білокур працювала у скромному сільському просторі, без академічної освіти, але з величезним внутрішнім баченням. Її квіти, як і мальви та іриси Поліни Райко, — не просто рослини, а носії сенсу, спогадів, світла і гідності. Їхній образ цілком може бути адаптований до одного з тематичних віртуальних островів, присвячених «Квітковому саду пам'яті».

https://artsandculture.google.com/story/xAVxymTeeUHXRA?hl=uk

1.8 Петро Обаль (1900–1987). Живопис.

Петро Обаль — український живописець, графік, мистецтвознавець, педагог, чия творча та наукова діяльність відіграла значну роль у збереженні та розвитку української культури в діаспорі. Народився у селі Нижанковичі (нині — Львівська область), навчався у Краківській академії мистецтв та Віденській академії, після чого осів у Західній Європі, де активно працював як художник та дослідник (іл. 1.8).

Основним жанром, у якому працював Обаль, був портрет та побутова сцена. Його живопис вирізняється чітким академічним малюнком, стриманою палітрою та увагою до психологічної характеристики образів. У портретах відчувається глибока повага до моделі, увага до національних рис та характеру. Особливої уваги заслуговують зображення селян, літніх жінок, молоді в національному вбранні.

Окрім мистецької діяльності, Петро Обаль був знаним дослідником українського іконопису, народного мистецтва та декоративного розпису. Його публікації присвячені аналізу стилістичних особливостей української народної картини, розвитку іконописної школи на Галичині та ролі традиційного мистецтва в ідентичності українців. Обаль вбачав у народному мистецтві не тільки художню цінність, а й духовну основу національного буття.

У творчості Обаля простежується спроба синтезу професійного академізму та наївного бачення — особливо це помітно в його пізніх роботах, де з'являються декоративні елементи, стилізація, ліричні мотиви. Він часто звертався до теми українського села, обрядовості, старовинного побуту. Образи виконані з теплотою, камерністю, увагою до деталей.

Твори Петра Обаля зберігаються у музеях Європи, зокрема в Австрії, а також у приватних колекціях української діаспори. Частину доробку художника вдалося повернути в Україну завдяки старанням родини та культурних організацій.

https://frtn.com.ua/articles/petro-obal-mytecz-yakyj-lyubyv-svoyu-zemlyu-lyudej-i-prysvyatyv-yim-svij-talant

1.9 Ганна Собачко-Шостак (1883–1965). Декоративний живопис.

Ганна Собачко-Шостак — видатна українська художниця, майстриня декоративного живопису, чия творчість поєднала народні традиції з елементами авангарду. Народилася 15 грудня 1883 року в селі Скопці Переяславського повіту Полтавської губернії (нині — село Веселинівка Київської області). Маючи лише початкову освіту, вона самостійно опанувала мистецтво декоративного розпису, що стало її покликанням.

На початку XX століття Собачко-Шостак працювала у килимарній та вишивальній майстерні, організованій Анастасією Семиградовою, де її талант був помічений художницею Євгенією Прибильською. Під їхнім впливом вона перейшла від традиційного народного розпису до декоративної графіки, працюючи в техніках акварелі та гуаші. Її композиції вирізняються яскравими кольорами, фантазійними візерунками та асиметричними формами, що надають творам динаміки та емоційної глибини.

Творчість художниці охоплює широкий спектр тем: від квіткових мотивів до зображень птахів і фантастичних істот. Серед відомих робіт — «Незабутні квіти» (1917), «Танець квітів» (1915), «Птах серед квітів» (1920), «Жар-птиці» (1964). Її твори експонувалися на виставках у Києві, Петербурзі, Парижі, Берліні, Дрездені, Мюнхені, що свідчить про визнання її мистецтва як в Україні, так і за кордоном. (іл. 1.9)

У 1936 році Ганна Собачко-Шостак отримала звання «Майстер народного мистецтва УРСР», а в 1939 році стала членом Спілки художників СРСР. Попри офіційне визнання, її творчість залишалася самобутньою, зберігаючи глибокий зв'язок з українськими народними традиціями. У пізній період життя вона працювала на фабриці «Експортнабивтканина» в підмосковному селищі Черкізове, де продовжувала створювати декоративні композиції, зокрема цикл панно «Квіти України» (1963).

Творчість Ганни Собачко-Шостак є унікальним явищем в українському мистецтві, що поєднує народну естетику з індивідуальним баченням художниці. Її роботи зберігаються в музеях Києва, Одеси, а також у приватних колекціях.
https://povaha.org.ua/ganna-sobachko-shostak-persha-ledi-ukrayinskogo-avangardu

1.10 Надія Білокінь (1893 – 1981). Живопис на склі.

Надія Аврамівна Білокінь (8 (20) вересня 1893 – 5 лютого 1981) — видатна українська майстриня петриківського декоративного живопису. Вона належить до класичної школи народного малярства і не працює на сучасному етапі, оскільки померла у лютому 1981 року.

Її творчість глибоко пов’язана з традиціями петриківського розпису та демонструє унікальну індивідуальність: поєднання наївної щирості і символічної насиченості. Основні мотиви — жанрові сцени, квіткові композиції, образи весільного процесу (“весільний поїзд”), рослинні мотиви зі стилізованими цибульками і кучерявками. Роботи відзначаються контурністю, строгістю форм, яскравим насиченим колоритом, симетрією і декоративною площинністю. (іл. 1.10)

Особливе місце в композиціях займають архетипні символи – дерево життя, птахи, сонце, вода, які мають оберегове значення. Технічно Білокінь володіла майстерністю традиційного розпису щіточкою з котячої шерсті, її пензлі залишали тонкі, ажурні штрихи без попереднього олівцевого ескізу.

Твори Надії Білокінь зберігаються в провідних музеях України (Національний музей українського народного декоративного мистецтва, художні музеї Дніпра та Одеси) і представлені на багатьох виставках XX століття. Вона залишила значний художній спадок і є однією з яскравих представників класичної петриківської школи.

https://www.petrykivka.dp.ua/nadiya-bilokin/

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи

Концепція віртуального простору «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» полягає у створенні інтерактивного середовища, що дозволяє користувачу зануритися у самобутній світ народного мистецтва художниці Поліни Райко. Основою дизайну слугує ідея відтворення магічної атмосфери її розписаної хати — унікального культурного явища, що поєднує глибокий особистий досвід, наївне мистецтво та сакральні образи.

Простір організований у вигляді островів що ширяють у повітрі , наче у водах Дніпра, які символізують фрагменти пам’яті та духовного спадку мисткині. Головний острів містить інформаційний стенд з біографією Поліни Райко, що занурює глядача в контекст її життя і творчості. Від нього розходяться три стежки до хат у традиційному українському стилі (з білими стінами, солом’яними стріхами та тинами), де інтер’єри повністю повторюють розписи справжнього будинку художниці. Віртуальні користувачі можуть вільно переміщатися між хатами, роздивлятись її настінні малюнки, що оживають в цифровому просторі.

Для підсилення автентичності додані характерні елементи українського села — хатні тварини (бик, індик, кури), декоративні елементи (колеса від воза, стоги сіна, дерева, квіти, городина). Важливою деталлю є іриси сорту «Поліна Райко», висаджені як символ продовження життя та творчості. Вторинні острови збагачують композицію, створюючи середовище для дослідження і споглядання — лісові ділянки, поля з соняшниками, гарбузові баштани та інші мотиви, пов’язані з темою родючості й пам’яті.

Цей простір не лише вшановує пам’ять мисткині, а й надає користувачам можливість переосмислити поняття «дім» як місце сили, болю, віри і мистецтва. Завдяки використанню віртуальної реальності, глядачі можуть відчути присутність у розписаному світі Райко та отримати емоційний і культурний досвід, який складно передати у традиційному форматі.

2.2 Стилістична концепція/напрямок

Стилістично віртуальний простір «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» побудований на поєднанні наївного мистецтва та естетики українського сільського середовища. Основною візуальною домінантою є розписи самої Поліни Райко — яскраві, емоційно насичені, з великою кількістю символів, тварин, фантастичних істот та сакральних образів. Саме ця розписна мова визначає характер простору.

Віртуальний світ створено з елементами стилізації під традиційне українське село кінця XIX — початку XX століття. Білені хати з солом'яними дахами, тин, дерева, лелекі, городина, тварини — всі ці деталі підкреслюють автентичну атмосферу і занурюють відвідувача в народний культурний контекст. Проте зовнішній реалізм простору врівноважується фантазійним характером внутрішнього оформлення — інтер'єри хат покриті розписами Райко, які буквально «оживають» у цифровому вимірі. Це створює контраст між стриманою сільською зовнішністю та експресивним внутрішнім світом художниці.

Умовна «наївність» графіки — стилізована простота форм, яскрава палітра, площинність зображення — є свідомим авторським рішенням. Воно не намагається імітувати реальність, а навпаки — створює простір, у якому домінує емоційна правда. Простір передає не лише вигляд, а й настрій мистецтва Райко — щирість, внутрішній біль, радість, духовність, поєднані в образах її розписів.

Додаткові елементи — іриси сорту «Поліна Райко», декоративні предмети побуту, скирди сіна, підсумовують візуальну мову проєкту, створюючи стилістично єдину, цілісну композицію. Уся стилістика підпорядкована головному завданню — створити ефект перебування в символічному, поетичному просторі пам'яті, де хата є не лише житлом, а справжнім витвором мистецтва.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Віртуальний простір «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» було створено із використанням програмного забезпечення **Blender**, яке забезпечило повний цикл 3D-моделювання сцени — від формування основного об’єму об’єктів до розміщення у просторі. Усі моделі будинків, елементів декору, тварин та природного оточення були розроблені вручну з урахуванням стилістики народного мистецтва.

Для текстурування застосовувався **Substance Painter**, що дозволив створити детальні фактури поверхонь, зокрема деревини, тинів, соломи, штукатурки, а також інтер'єрних малюнків Поліни Райко. Текстури доопрацьовувалися у **Adobe Photoshop**, де виконувалась кольорокорекція, ручна промальовка деталей, маскування дефектів.

Попередній перегляд сцен, перевірка світла та матеріалів здійснювалася у **Marmoset Toolbag**, що забезпечило контроль якості в реальному часі до завантаження об’єктів у фінальну платформу.

Для реалізації інтерактивного досвіду було обрано **платформу Frame VR**, яка дозволяє транслювати 3D-простір безпосередньо в браузері. Цей вибір забезпечив універсальність доступу — користувач може відвідати галерею з будь-якого пристрою без потреби у встановленні сторонніх додатків. Frame підтримує завантаження кастомних 3D сцен, моделей, текстур, анімацій та звукових ефектів, що дозволило повноцінно втілити творчий задум.

Демонстраційний відеоролик було створено в **DaVinci Resolve.**

2.4 Звукове рішення

Звукове оформлення віртуального простору «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» відіграє важливу роль у створенні ефекту присутності та занурення глядача у сільське середовище, в якому жила і творила художниця. Аудіосупровід був підібраний з урахуванням загальної

атмосфери — спокою, душевності, злегка казкової відчуженості, притаманної світові Поліни Райко.

У віртуальному просторі використано фонові звуки українського села — спів птахів, дзижчання комах, легкий шелест вітру в кронах дерев, дзюрчання води, вдалині чути гавкіт собак, крик півня, тихий гомін дворів. Ці звуки органічно вплетені в звукову палітру середовища і активуються залежно від локації, посилюючи імерсивний ефект.

Завдяки такому підходу звукова складова не лише доповнює візуальний образ, а й створює емоційний фон, який налаштовує глядача на уважне сприйняття, занурення у пам’ять, тишу, рефлексію. Це формує своєрідний аудіопортрет середовища, в якому жила Поліна Райко, підкреслюючи зв'язок її творчості з навколишнім простором.

2.5 Цільова аудиторія

Цільовою аудиторією проєкту «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» є широка група користувачів — від студентів мистецьких та гуманітарних спеціальностей до поціновувачів української культури, а також людей, зацікавлених у наївному мистецтві, цифрових формах збереження культурної спадщини та VR-естетиці.

З метою кращого розуміння потенційних відвідувачів віртуальної галереї було проведено онлайн-опитування, в якому взяли участь **56 респондентів**, з них **65% — жінки**, **35% — чоловіки**. (іл. 2.1) Найактивнішою групою виявились користувачі віком **від 18 до 30 років (72%)**, решта — від 30 до 50 років (22%) і старші 50 років (6%). (іл. 2.2)

Опитування показало, що **81% опитаних** вважають творчість Поліни Райко унікальним явищем українського мистецтва, але лише **34% раніше були знайомі з її творчістю**, що свідчить про необхідність її популяризації. (іл. 2.3)

На запитання про досвід взаємодії з віртуальними виставками:

- **29%** вже мали такий досвід;
- **38%** чули про них, але ще не пробували;
- **33%** дізналися про формат уперше під час опитування. (іл. 2.4)

При цьому **77% респондентів** заявили, що формат віртуальної виставки є для них зручним і цікавим способом знайомства з мистецтвом, особливо в умовах обмеженого доступу до фізичних музеїв. (іл. 2.5)

Близько **42%** респондентів висловили бажання мати власний віртуальний простір для презентації творчості або кураторських проєктів. Це свідчить про зростаючу популярність цифрових платформ серед молоді як засобу самовираження та поширення культурного продукту. (іл. 2.6)

Таким чином, віртуальний простір «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» відповідає запитам сучасної аудиторії, яка прагне емоційного, інтерактивного та доступного досвіду взаємодії з мистецтвом — як засобом пізнання, так і особистої ідентифікації з культурною спадщиною.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було створено віртуальний простір «Поліна Райко: Хата як витвір мистецтва» — цифрову реконструкцію унікального мистецького явища, що поєднує наївне народне малярство, особисту трагедію та глибоку естетичну інтуїцію самоуки-художниці. За допомогою сучасних технологій (Blender, Frame VR, Adobe, Substance Painter) вдалося відтворити атмосферу розписаної хати та передати її сакрально-особистий простір через імерсивний формат. Робота підтверджує потенціал віртуального простору як нового засобу збереження нематеріальної культурної спадщини, зокрема у випадках, коли фізичний об’єкт опиняється під загрозою знищення — що особливо актуально для України в умовах війни. Віртуальні музеї, згідно з дослідженнями Ilchuk (2021), Myna та ін. (2023), Jolicoeur (2023), не лише зберігають візуальну інформацію, а й стають активними платформами трансляції ідентичності, пам’яті та емоційного досвіду.

Проєкт має важливе соціокультурне значення: він популяризує творчість Поліни Райко, яка донедавна залишалась маловідомою широкому загалу, та вводить її в контекст сучасного мистецького дискурсу. Досвід віртуальної взаємодії з її хатою, підтриманий цифровим звуком і атмосферою, наближає глядача до особистої драми художниці та її сили трансформувати втрату в живописну медитацію.

Стилістичне рішення простору базується на принципах наївного мистецтва, притаманного не лише Райко, але й іншим видатним українським художницям — таким як Марія Примаченко чи Катерина Білокур, — чиї образи були частково проаналізовані в дослідницькому розділі. Їхній приклад допоміг сформувати естетичну логіку простору: поєднання щирості, символізму, декоративності та кольорової емоційності.

Таким чином, робота доводить, що дизайн віртуального середовища може слугувати не лише естетичним або технічним інструментом, а й бути формою глибокого культурного діалогу. Створення таких проєктів сприяє збереженню і переосмисленню української ідентичності, зокрема через персональні історії, що набувають нового звучання у цифрову епоху.

ЛІТЕРАТУРА

1. **Ilchuk T. Virtual Museum as the Newest Mechanism for Preserving Historical Memory and Cultural Heritage. InterConf, 2021. DOI:10.51582/interconf.7-8.12.2021.035 - https://www.researchgate.net/publication/356982701_VIRTUAL_MUSEUM_AS_THE_NEWEST_MECHANISM_FOR_PRESERVING_HISTORICAL_MEMORY_AND_CULTURAL_HERITAGE**

2. Myna Z., Banakh V., Nahirnyak A. Virtual Museum and the Phenomenon of Digital Heritage: Challenges of the 21st Century. CEUR Workshop, 2023. - https://ceur-ws.org/Vol-3608/paper12.pdf

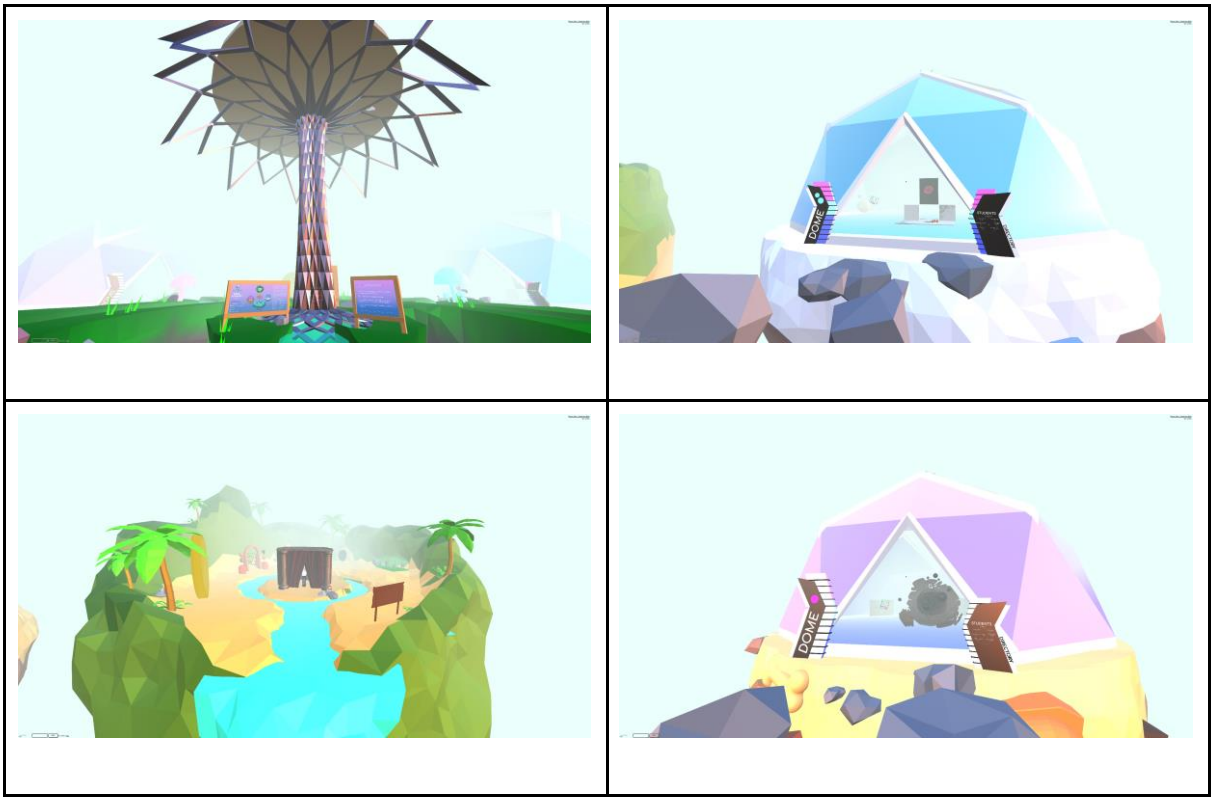
3. "Artistic Heritage of Polina Raiko in the Space of Modern Culture: Relevant Ideas and Projects." ResearchGate, 2024. - https://copenhagenlightfestival.org/en-the-house-of-light-a-tribute-to-polina-raiko-programme-2025/

4. Jolicoeur K. Saving Ukrainian Cultural Heritage Online and the Mission to Preserve Digital Cultural Heritage. Museum & Society, 2023. - https://journals.le.ac.uk/index.php/mas/article/view/4302

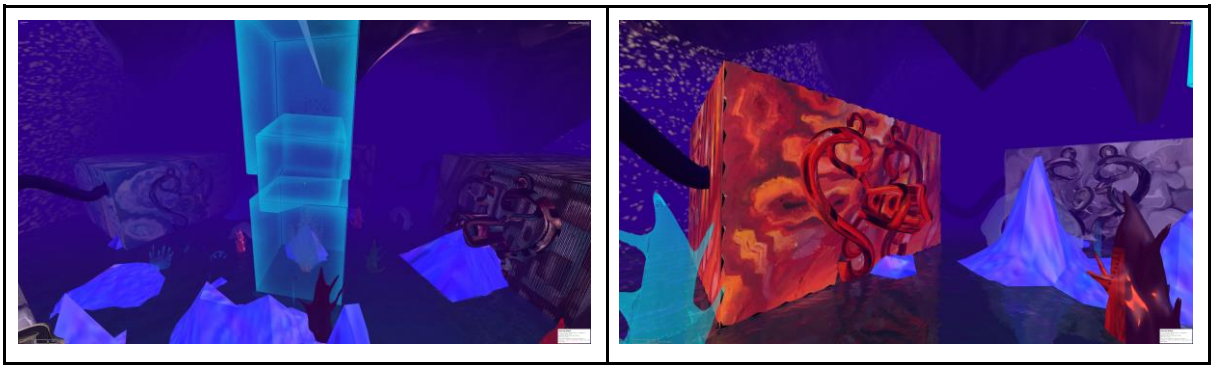
5. MDPI article "Grand Challenges in Immersive Technologies for Cultural Heritage", 2024. - https://arxiv.org/abs/2412.02853

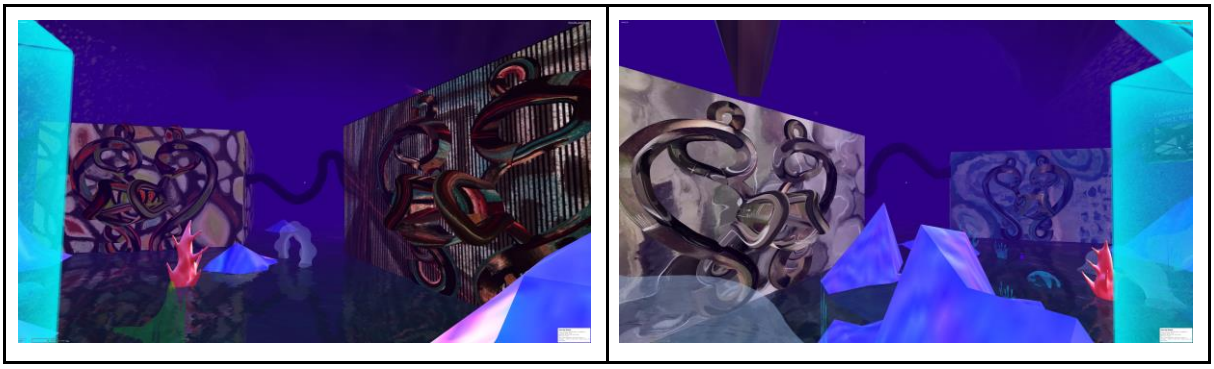
ДОДАТОК І

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

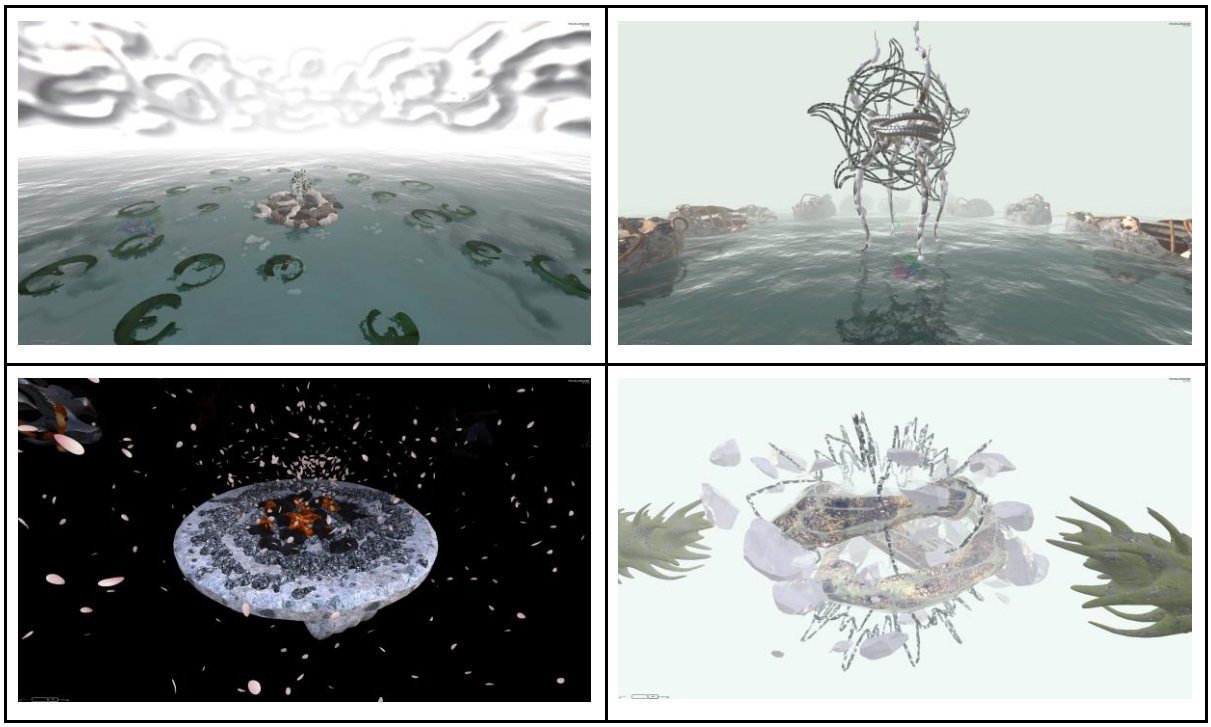


Іл. 1.1 Віртуальний простір “Digital Autonomy” 2023р.





Іл. 1.2 Віртуальний простір “Ruins of Tomorrow”



Іл. 1.3 Віртуальний простір “The Two-Headed Dragon of Forgiveness”





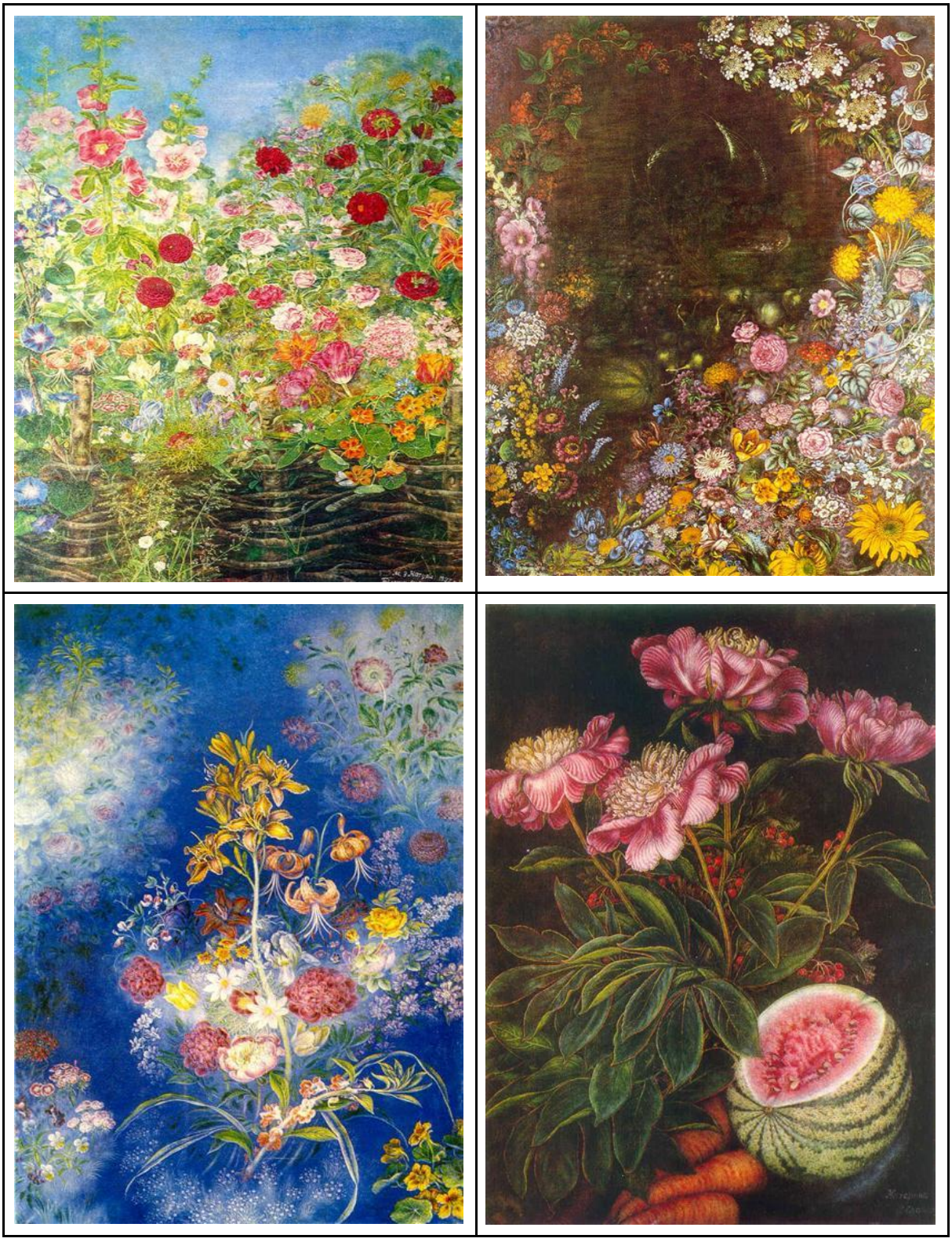
Іл. 1.4 Віртуальний простір “Marthaverse”



Іл. 1.5 XI. Колекція «Народна картина» – Фонд Миколи Бабака



Іл. 1.6 Марія Примаченко (1909–1997). Народне малярство



Іл. 1.7 Катерина Білокур (1900–1961). Народне малярство



Іл. 1.8 Петро Обаль (1900–1987). Живопис.



Іл. 1.9 Ганна Собачко-Шостак (1883–1965). Декоративний живопис.

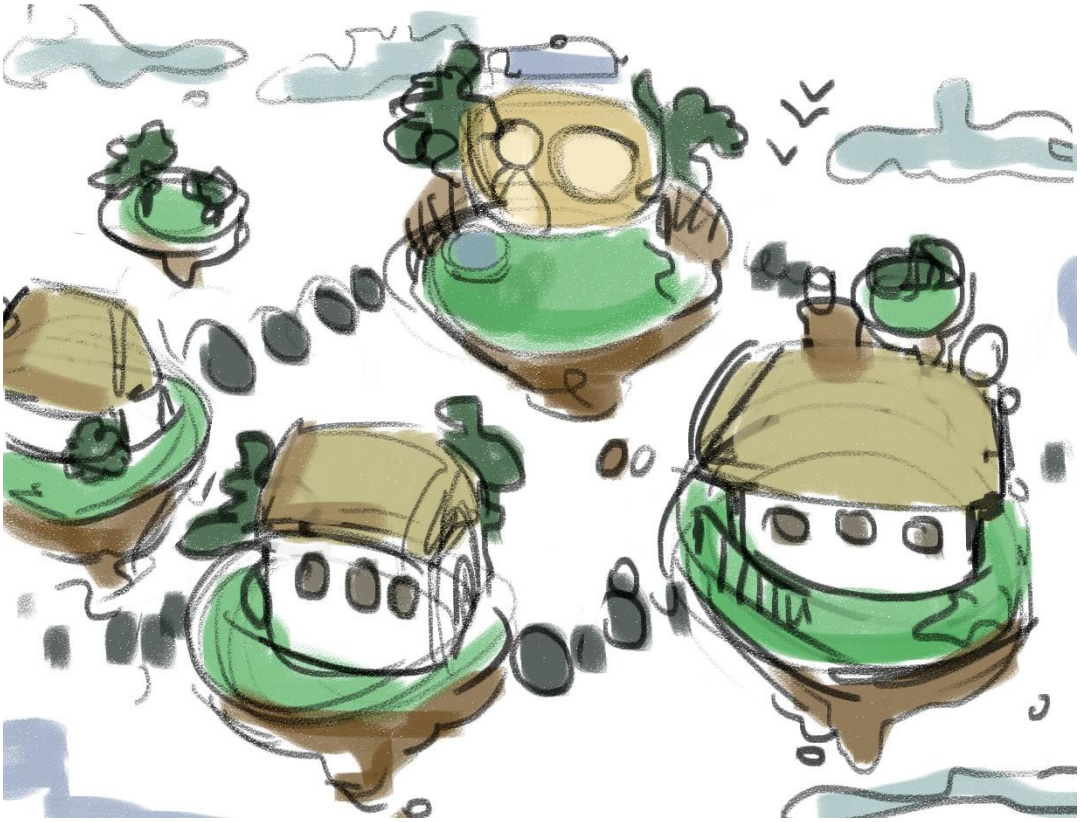




Іл. 1.10 Надія Білокінь (1893-1981). Живопис на склі.

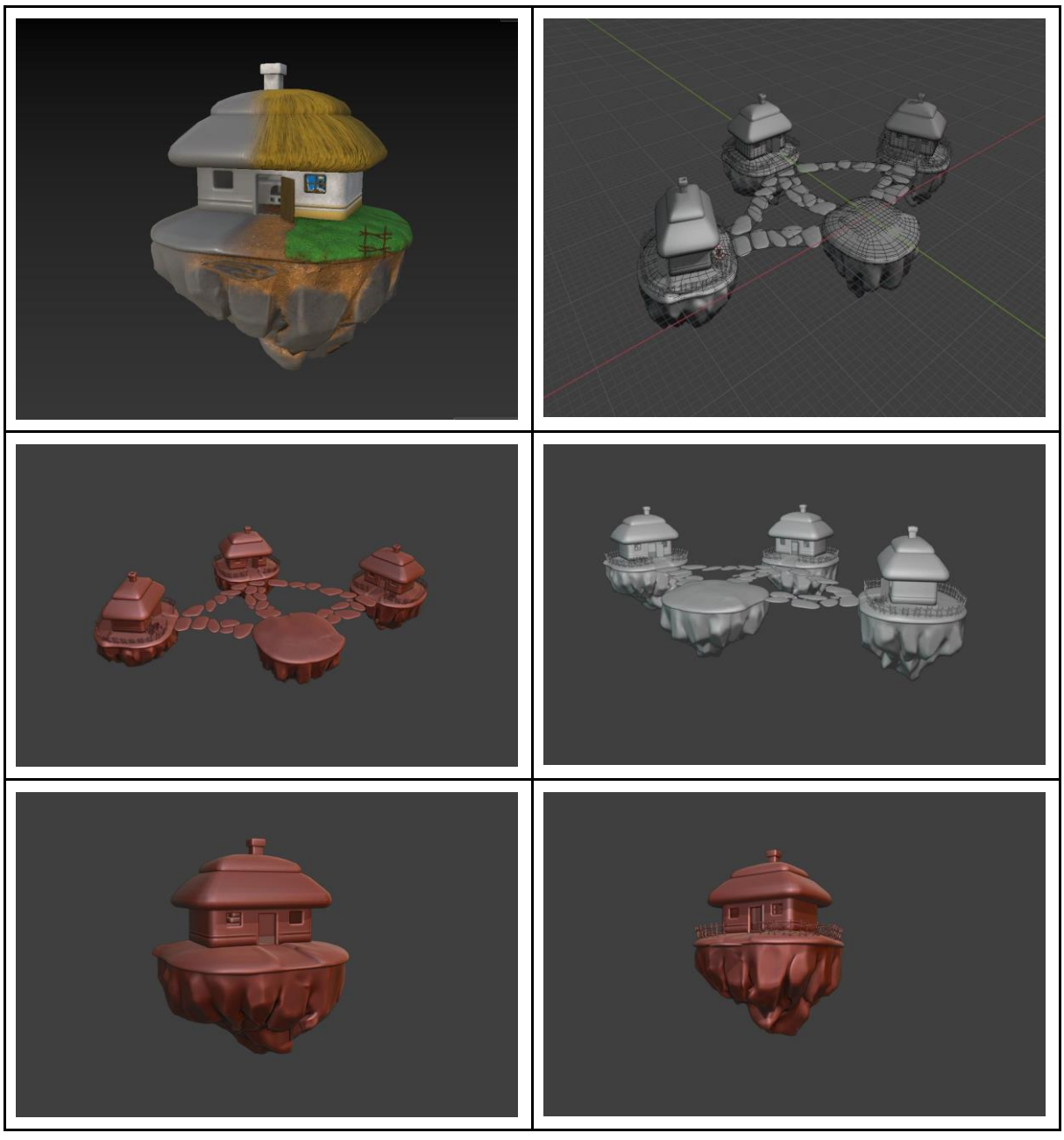
ДОДАТОК ІІ

ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



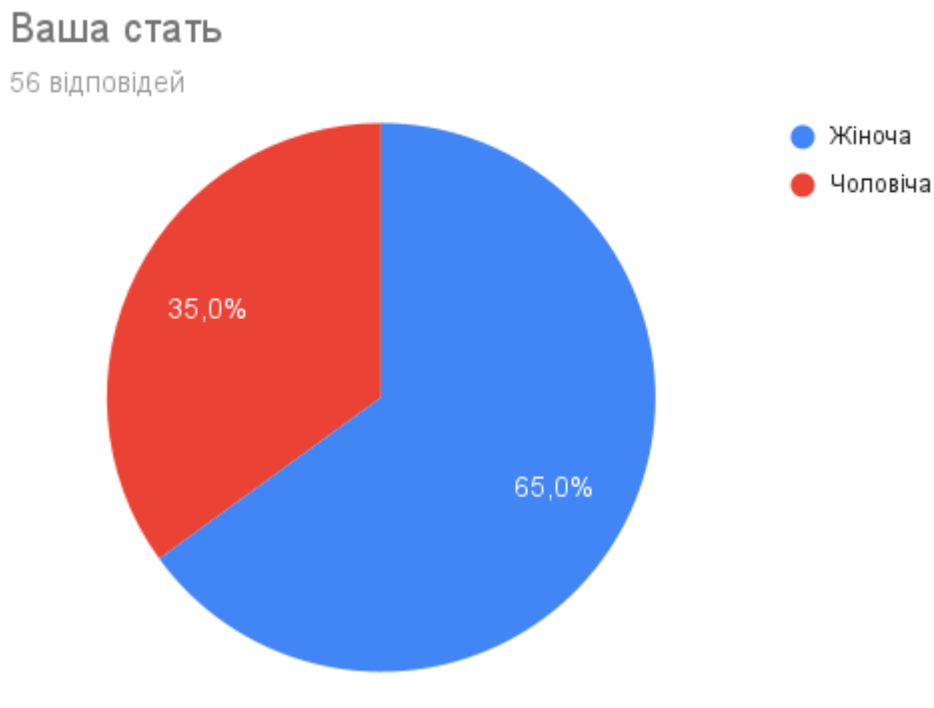
ДОДАТОК ІІІ

СКЛАД ПРОЄКТУ

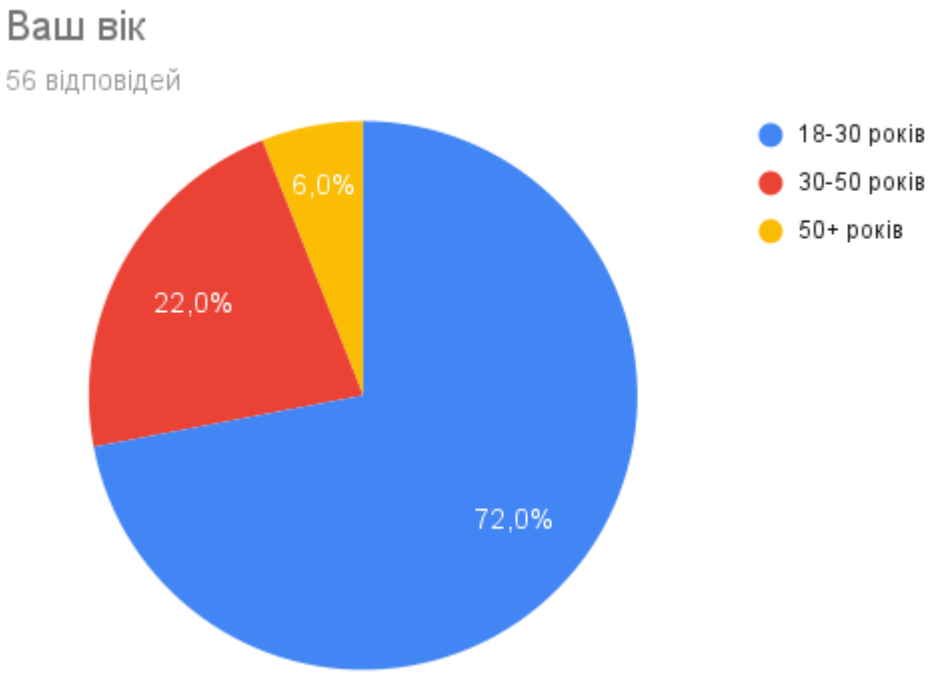


ДОДАТОК IV

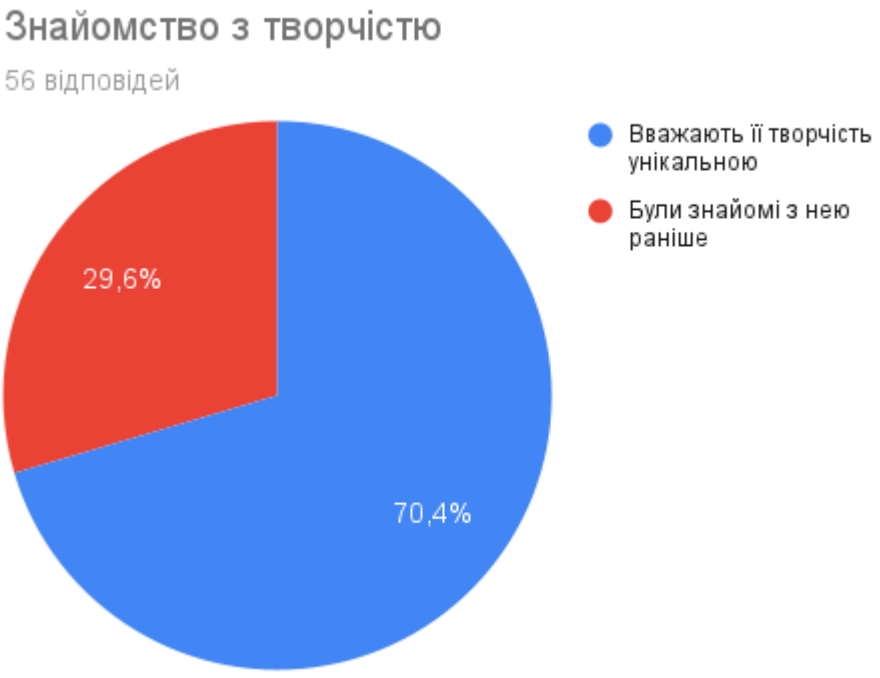
АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



Іл. 2.1


Ваш вік
56 відповідей
6,0%
22,0%
72,0%
18-30 років
30-50 років
50+ років

Іл. 2.2


Знайомство з творчістю
56 відповідей
29,6%
70,4%
Вважають її творчість унікальною
Були знайомі з нею раніше

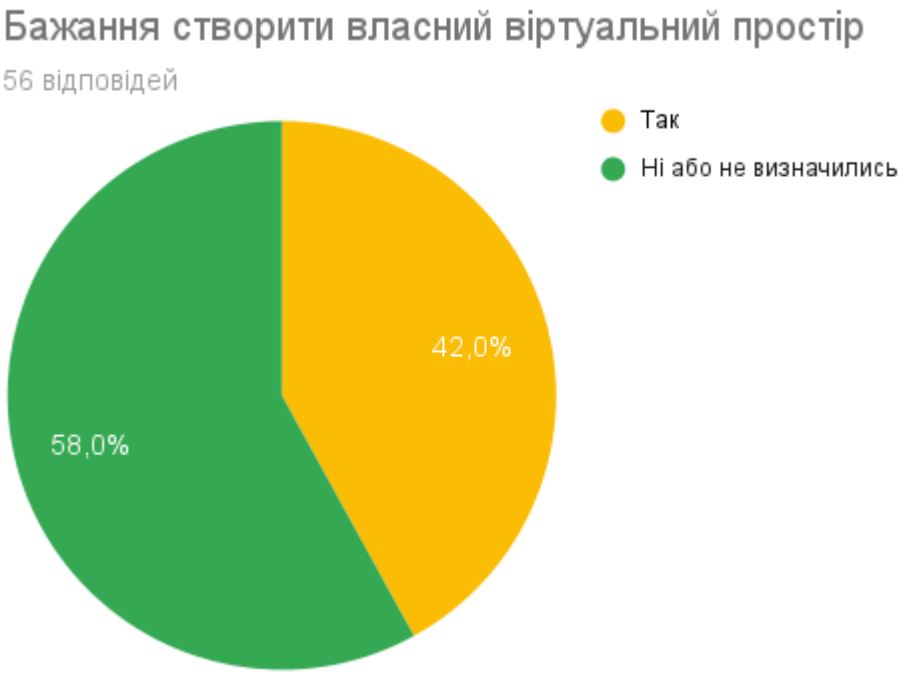
Іл. 2.3


Досвід з віртуальними виставками
56 відповідей
29,0%
38,0%
33,0%
Вже мали такий досвід
Чули про них, але ще не пробували
Дізналися про формат уперше під час опитування

Іл. 2.4


Сприйняття формату віртуальної виставки
56 відповідей
23,0%
77,0%
Вважають його зручним і цікавим
Інше

Іл. 2.5


Бажання створити власний віртуальний простір
56 відповідей
Так
Ні або не визначились
42,0%
58,0%

Іл. 2.6