

DOI <https://doi.org/10.51647/kelm.2020.5.1.5>

FENOMEN KOMIKSU W KULTURZE UKRAIŃSKIEJ

Oksana Haiduk

*aspirantka Katedry Kulturoznawstwa i Komunikacji Informacyjnej
Narodowej Akademii Kadr Kierowniczych Kultury i Sztuki (Kijów, Ukraina)*

ORCID ID: 0000-0003-4043-3540

unp.gaiduk@gmail.com

Adnotacja. W artykule naukowym autor przeprowadza analizę ukraińskiego segmentu współczesnej kultury komiksowej i możliwości wprowadzenia komiksów jako specjalnych produktów informacyjnych do masowej kultury ukraińskiej. Ponieważ komiks jest szczególnym zjawiskiem społeczno-kulturowym związanym z cechami współczesnych procesów informacyjnych, podczas badania uwzględniono stan perspektywy i istnienia komiksu w kulturze Ukrainy jako odrębnego gatunku literackiego i artystycznego.

Słowa kluczowe: produkt informacyjny, procesy informacyjne, komiks, kultura masowa, kultura ukraińska.

THE PHENOMENON OF COMICS IN UKRAINIAN CULTURE

Oksana Gaiduk

*Postgraduate Student at the Department of Culturology and Information Communications
National Academy of Culture and Arts Management (Kyiv, Ukraine)*

ORCID ID: 0000-0003-4043-3540

unp.gaiduk@gmail.com

Abstract. In the provisions of the scientific article the author analyzes the Ukrainian segment of modern comic culture and the possibilities of introducing comics as special information products to mass Ukrainian culture. Since comics are a special socio-cultural phenomenon associated with the peculiarities of modern information processes, the research takes into account the state of prospects and the existence of comics in the culture of Ukraine as a separate literary and artistic genre.

Key words: information product, information processes, comics, mass culture, Ukrainian culture.

ФЕНОМЕН КОМІКСУ В УКРАЇНСЬКІЙ КУЛЬТУРІ

Oksana Gaiduk

*аспірантка кафедри культурології та інформаційних комунікацій
Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв (Київ, Україна)*

ORCID ID: 0000-0003-4043-3540

unp.gaiduk@gmail.com

Анотація. У положеннях наукової статті автор проводить аналіз українського сегмента сучасної комікс-культури і можливостей введення коміксів як особливих інформаційних продуктів до масової української культури. Оскільки комікс є особливим соціокультурним явищем, пов'язаним з особливостями сучасних інформаційних процесів, під час дослідження враховано стан перспективності та існування коміксу в культурі України як окремого літературного та художнього жанру.

Ключові слова: інформаційний продукт, інформаційні процеси, комікс, масова культура, українська культура.

Вступ. Історія виникнення коміксу, його розвиток та оформлення у своєрідне явище культури у новітній історії людства і роль у житті сучасного суспільства дають змогу розглядати його як феномен інформаційної культури з особливим значенням у сучасних культурних проявах. Будучи особливим соціокультурним явищем, пов'язаним з особливостями сучасних інформаційних процесів, комікс має визначення у тлумачних словниках. Також його значущість визначається зверненням до нього окремих представників різних галузей науки і створенням міждисциплінарних дослідницьких груп, які ставлять перед собою завдання його комплексного вивчення.

Основна частина. Український комікс як явище сучасної культури потребує вивчення. Незважаючи на появу власних коміксів в Україні, формування відповідної комікс-культури в українському суспільстві тільки розпочинається. У зв'язку з цим необхідно дослідити можливості і шляхи реалізації ініціатив введення коміксів як особливих інформаційних продуктів до масової української культури.

Мета дослідження – охарактеризувати український сегмент сучасної комікс-культури.

Матеріал і методи дослідження. У дослідженні використано матеріали зарубіжних і вітчизняних дослідників, які розглядають феномен коміксу, інтерв'ю з авторами українських коміксів. До методів дослідження

належать історичний метод для систематизації наявної інформації, метод аналізу для вивчення та осмислення наявного матеріалу, метод синтезу для узагальнення і підбиття підсумків дослідження.

Результати. Необхідно визнати, що статистика публікацій і книжок про комікси в Україні свідчить про недостатню кількість інформації. Як правило, у наявних дослідженнях науковці посилаються на С. Макклауда «Зрозуміти комікси» (Scott McCloud “Understanding comics”, 1993), видану в українському видавництві «Рідна мова» (McCloud, 1994, 1996).

Розглядаючи це питання, важливо визначити, що поняття «комікс» поширене лише в англо-американському регіоні і у пострадянських країнах за браком власного визначення. У багатьох країнах світу графічна література має інше позначення. Наприклад, у Франції – *bande dessinée* (“BD”), в Італії – *fumetti*, у Німеччині – *bilderbogen*, у Сербії і Хорватії – *strip*, в Японії – *manga*, у Китаї – *ліанхуанхуа*, у Гонконзі – *манхуа*, у Кореї – *манхва* (Николюкин, 2001: 896).

За визначенням дослідника С. Макклауда, комікс – це «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності для передачі інформації та/або для виклику у читача естетичного почуття» (McCloud, 2006: 345). Активне введення читача у семіотичну схему коміксу науковець пов’язує із такими факторами:

1. Історія коміксу – це читацький інтерес у хронологічній послідовності, пошук нових жанрів від появи коміксу у XIX столітті і до сьогодення. Усі «золоті», «срібні», «залізні» періоди розвитку жанру чітко пов’язані із соціокультурними факторами та розвитком читацької аудиторії.

2. Читач – мовчазний співучасник, який самостійно спрямовує фрагменти у дещо безперервне. Таким чином, читання наближається до так званого проживання. *Gutter* (простір між панелями, походить від “gutter” – «водостік, ринва») чи *gaps* – стрижнева форма монтажності коміксу, де завдяки феномену змикання (*connect*) відтворюється єдина реальність, «нерівний, уривчастий ритм незв’язаних моментів» (“offering a jagged, staccato rhythm of unconnected moments”) (Почепцов, 2013: 39–48).

3. У зв’язку наявністю фактора націленості на масову аудиторію комікс стає вкрай залежним від її циклічного сприйняття: від актуалізації ідей, перетворення їх на популярні тренди до зменшення інтересу і навіть «утомленості» від жанру. На думку С. Макклауда, життєві цикли коміксів безпосередньо пов’язані з очікуваннями аудиторії, своєю чергою їх старіння та виродження спричинене завищенням цих очікувань і невідповідністю «широти» жанру. Як вважає С. Макклауд, боротьба за «сонячне світло читацького інтересу формує конкуренцію не тільки в межах коміксової еко-системи, де кожен жанр відіграє свою роль у збереженні її здоров’я і зростання, але й розширює установлені межі коміксу як виду мистецтва (McCloud, 2006: 278).

Найбільше дискусій викликає ідея концепції «середнього читача» – побоювання зачепити або образити когось. Будучи фундаментальною для великих видавництв коміксів, вона, на думку А. Мура, значно обмежує комунікаційне поле читацької аудиторії. Формулу успішності він пов’язує з ідеєю максимального наближення відтворених історій до масового читацького досвіду. Життєздатність ідеї умотивована знаменником загальнолюдських цінностей і їх авторським розумінням.

Науковцями Є. Козловим, Л. Нефьодовою, К. Поляковою, Л. Столяровою комікс розуміється як відкрита семіотична система, з власними універсальними та ідіотичними знаками, інформаційною компресією та редукцією елементів. У. Еко вводить комікси в контекст міфотворчості («Міф про Супермена»). Італійський науковець вважає, що комікси про супергероя є інструментом виховного впливу, поширення певних моральних якостей і зразків поведінки (Еко, 2005). Отже, комікс можна розглядати як сукупність мотивуючих знаків, образів і символів, що породжують значення різними способами, створюючи код, який читач має проінтерпретувати.

Історія коміксів бере початок із так званих стрипів (*Strip, Comic strip*) – невеликих історій, які видавали в журналах чи газетах. Під них було виокремлено великі шпальти для невибагливої публіки для завершення випуску новин. Цей формат, пов’язаний з карикатурою, було призначено для розваги або критики. У результаті тиражування і масовість цього жанру накладали певний стереотипний штрих на самі комікси. Подальший розвиток коміксу став можливим завдяки вибуху масової культури, а новітні технології створили умови для механічного репродукування образів.

В Україні зародження окремої індустрії видавництва коміксів пройшло стрімкий шлях від козацьких історій до фантастичних новел у космічному просторі. На відміну від європейських та американських традицій, в Україні жанр коміксів за короткий проміжок часу незалежності зробив великий крок у своєму розвитку.

Першим ексклюзивом українського коміксу вважають «Шовкову Державу» (1990 р.), створену художником Ф. Добриним та автором тексту В. Барішем (київське видавництво «Дніпро»). Цей твір перекладено українською та англійською мовами, англомовна версія називається “Welcome Danger”.

У 1992 році у видавництві «Україна» виходить історична подія від С. Позняка «Облога Києва печенігами». В коміксі описана вигадана історія про мужнього юнака, який врятував столицю у 968 році від печенігів. С. Позняк також створив «Бій богатирів», який вийшов у тому ж році у київському видавництві «Хортиця». Обкладинка була оформлена українською та англійською мовами. На відміну від «Облоги Києва печенігами», ілюстрацій стало більше, але схожі деталі і плани збереглися.

Цікавим прикладом коміксу про козаків є «Марко Пиріг, Запорожець – як Пиріг став Пирогом» – комікс 1992 року, намальований О. Гайдученком, виданий київським видавництвом «Козаки» (Москвичова, 2013). У коміксі розповідається історія героя Марка Пирого та його подорож до фортеці Запорозької Січі.

Класичну історію Гоголя «Вій» адаптував художник А. Перетятко у 1993 році. Оповідання було надруковане у журналі «Мандрівник». Також видавництвом «Генеза» було опубліковано ще один твір за повістю Миколи Гоголя – «Тарас Бульба».

Комікс «Святослав і вікінг» був надрукований у Тернополі, художником виступив І. Баранько, який у майбутньому працював над «Exterminateur 17» у видавництві Slave Labor Graphics та був причетний до коміксів про Сімпсонів у «Bongo Comics». Комікс «Святослав і вікінг» І. Баранько малював за сценарієм С. Яворського на замовлення видавництва «Гуляйполе» у 1993 році. І. Баранько зазначив, що редактори були незадоволені малюнками. Їм здавалося, що княгиня Ольга та князь Святослав занадто комічні, але це була стилістика художника. Загалом, у коміксі можна побачити їх схожість із героями Астерікса та Обелікса. Такими українських історичних героїв не малював ще ніхто. Тоді ж І. Баранько зробив декілька замальовок для ще однієї історії про скіфів, але ситуація в країні змусила зупинити проект.

Нині лише деякі українські видавництва займаються виготовленням і перекладом коміксів. У 2007 році зацікавити читачів коміксами спробувало видавництво «Грані-Т», де вийшло три випуски серії «Класні комікси», що намальовані Н. Тарабаровою за мотивами хрестоматійних творів «Захар Беркут», «Кайдашева сім'я» та «Конотопська відьма».

З 2015 року видавництво «Ірбіс Комікси» видає перекладену українською мовою всесвітньо відому серію дитячих коміксів, яка допомагає більше дізнатися про відомі події та особистості в історії людства («Таємниці сфінкса», «Шахрай в Колізеї», «Слідами Марко Поло», «Відкриття Америки»). Головний герой коміксів – харизматична миша Джеронімо Стілтон, яка, подорожуючи в часі, захищає від ворогів важливі події минулого, щоб зберегти історію такою, якою ми її знаємо.

Комікси DC в українському перекладі починає публікувати видавництво «Махаон Україна». Також права на переклад українською мовою коміксів «Вертіго» отримує видавництво «Рідна мова». Зокрема, у 2017 році видавництво «Рідна мова» отримало авторські права на переклад коміксів компанії DC і циклу «Наука у коміксах», а видавництво «Кальварія» видало переклад з нідерландської графічної прози М. Гендрікса «Тибет. Зцілення Мхуші, доньки м'ясника». Також у 2017 році у «Видавництві Старого Лева» вперше видається перекладний комікс «Мюнхгаузен. Правда про неправду» Флікса та Б. Кісселя. На ринку власних українських коміксів у 2017 році, попри продовження виходу вже знайомих циклів та графічних романів («Охоронці країни», «Герой поневолі», «Серед овець»), справді вибуховим виявився цілісний і різновекторний проект коміксу «Воля» авторів В. Бугайова, Д. Фадєєва, О. Филипович та О. Бондаренко (Asgardian Comics, Ugar Production, 2017 р.).

У 2013 році з початком Революції Гідності в Україні виходить «Мальована історія незалежності України». Над книгою майже два роки працювали письменники брати Капранови. У них було важке завдання – проілюструвати визначні події українського народу, зробити цікавих героїв, аби привернути увагу якомога більшої аудиторії. Базисом є історичні факти, поєднані в одну сюжетну лінію. Кожна підтема була прив'язана до окремого персонажу, який відображав окрему епоху, подію чи історичний період. «Мальована історія незалежності України» сформувала нове інтерактивне бачення книжок, оскільки більш походила на книгу з історії України, прикрашену невеличкими стріпами. Головна мета видання – привернути увагу молоді до історії України (Мішенів, 2019).

У 2017 році серед українців з'являється значний попит на військові комікси, де висвітлюються події останніх років. Зокрема, у Києві презентували неординарний комікс про оборону Донецького аеропорту та його захисників – кіборгів. Комікс «Кіборги» намагається залучити спільноту до висвітлення проблем війни на Сході країни та долучити до розробки реальних людей, які захищали територіальну цілісність України. Того ж року світ побачив комікс «Охоронці країни», присвячений звільненню Криму.

Популяризації коміксів в Україні сприяє організація і проведення комікс-фестивалів і косплей-фестивалів, таких як львівський фестиваль косплею ANICON, що проводиться з 2009 року, і київський фестиваль гікової культури Kuiv Comic Con, започаткований у 2015 році, а також поява відповідних періодичних видань. У зв'язку з останнім примітною є ініціатива М. Курінного започаткувати орієнтований на дитячу аудиторію від 7 до 12 років журнал коміксів Juno. Пілотний проект було презентовано у 2017 році на Київському фестивалі коміксів. Обсяг першого примірника становив 80 сторінок, вартість – 99 гривень (Українські комікси у США сприйняли краще, ніж в Україні).

Особливість журналу коміксів Juno полягає в його незалежності. Автор стартапу закликав усіх бажаючих долучитися до підготовки і видання такого інформаційного продукту, а перший номер журналу є результатом колективної співпраці 26 кращих українських художників. За відгуками перших читачів, вони в захваті і чекають продовження.

Також у 2017 році львівський художник А. Данкович презентував українські комікси на найбільшому у світі фестивалі коміксів «Comic Con» у Сан-Дієго. Там він представив власний «Саркофаг», «Дагопак» (автори текстів – М. Прасолов, О. Чебикін та О. Колов) і «Серед овець» (автор – О. Корешков) (Мішенів, 2019). На думку А. Данковича, в Україні немає ринку коміксів, тому що вони слабо популяризовані в нашій державі: «Наприклад, в Америці вже фактично столітня історія коміксів і кілька поколінь виросло на коміксах. А у нас для більшості людей комікси – це для дітей, якісь картинки і т.д. І люди не усвідомлюють, що це повноцінний вид мистецтва. Через це є якесь обмежене коло гків, як їх називають, які цікавляться коміксами, а широка аудиторія ще поки що прохолодно ставиться до цього. Навіть якщо вони сприймають комікси, це окремо взята тематика, щось патріотичне, а щось ширше, інше – дуже важко». (Москович, 2013).

У 2020 році комікс «Загублені» став ініціативою Чорнобильського інституту досліджень і розвитку в рамках проекту з радіаційної обізнаності «КРОК до безпеки». Це перше за часів незалежності графічне оповідання, яке має на меті популяризацію серед підлітків та молоді правил поведінки із радіоактивними

матеріалами. Така тема назрівала давно, адже молоді люди активно знайомляться зі світом, подорожують, люблять екстрим. Тому шанси зустрітися з небезпечними предметами доволі високі («Загублені»).

Перспективною також видається ідея популяризації українських коміксів шляхом їх вдалої екранізації. Першою в історії українського кінематографу спробою екранізації коміксу став детективний фільм І. Сауткіна «Максим Оса» за мотивами однойменного коміксу І. Боронька (2015 р.). Презентація проекту відбулася 7 червня 2015 року у рамках першого в Україні фестивалю популярної культури «Київ коміксон». Бюджет проекту становив 63 млн грн, серед яких частка державного фінансування була лише 19 млн гривень (Історія українських коміксів).

Як бачимо, нині в Україні коміксова культура переживає процес свого становлення, охоплюючи поки що невеликий сегмент авторів і видавців, водночас реакція споживачів цього інформаційного продукту свідчить на користь його перспективності і можливостей подальшого розвитку.

Обговорення. Історія становлення українських коміксів зазнала великих змін, гадаю, що нині український комікс сформував основні гасла та ідеї, в яких повинен розвиватись і надалі. Комікс міцно закріпився в культурі України як окремий літературний та художній жанр. Звісно, за ці роки з'явилися певні традиції, зокрема, авторський малюнок, історичні постаті та наголос на українських проблемах. Українські комікси не менш ніж інші залежать від політичної ситуації в країні, від стану економіки і настроїв людей. Загалом, класичні у нашому розумінні твори страждають, молодь не дуже цікавиться творами шкільної програми, але в цьому і є сенс сучасного світу. Неможливо жити лише однією історією минулого, коли сьогодні ми створюємо нову. Шкільна література повинна розширювати та оновлювати свої списки творів. Думається, не тільки гік-спільнота повинна сприяти цьому, а й молоді батьки, які виростили на зовсім іншому культурному фоні. Наше покоління повинно привчати юних читачів знайомитись з таким жанром, як український комікс. Козаки, герої української історії та звичайні люди знайшли своє відображення в мальованих оповіданнях. Нині сучасні автори та ілюстратори працюють над створенням нових сюжетів, концептів, щоб сподобатись українському читачеві.

Висновки. Таким чином, дослідження феномена коміксу в українській культурі дозволяє зробити такі висновки.

По-перше, комікс як культурне явище все більше входить у побут. Навіть відомі книжкові ярмарки додають жанр «комікс» до спеціалізації для майбутніх учасників, а державні інституції консультуються зі спільнотою щодо створення популяризаційних та агітаційних проектів у вигляді коміксів.

По-друге, формування масової аудиторії як стрижневого фактора становлення комікс-культури в Україні ускладнене відсутністю укоріненої традиції читання коміксів, несформованістю ринку української графічної прози, фінансовими складнощами у просуванні цікавих і самобутніх проектів. Разом із тим сучасний український комікс, реалізований на різних медійних платформах, стрімко виходить за межі вузького кола поціновувачів та колекціонерів.

Список використаних джерел:

1. «Загублені». В Україні з'явився перший комікс на тему радіаційної безпеки. URL: <https://krok.uatom.org/news/zagubleni-v-ukra%D1%97ni-zyavivsyia-pershij-komiks-na-temu-radiacijno%D1%97-bezpeki/> (дата звернення 19.01.2021).
2. Історія українських коміксів. URL: <https://uncomics.com/ukrainian-comics/> (дата звернення 18.01.2021).
3. Мішенів Я. Комікси в Україні – підсумки 2019. URL: <https://uageek.space/komiksy-v-ukraini-pidsumky-2019/#gs.q5iynq> (дата звернення: 17.01.2021).
4. Москвичова А. Три історії про український комікс. *Читомо*. 26 червня 2013 р. URL: <http://archive.chytomo.com/news/tri-istoriii-pro-ukraïnskij-komiks> (дата звернення: 19.01.2021).
5. Літературная энциклопедия терминов и понятий. / Глав. ред. Николюкин А.Н. Москва : Интелвак, 2001. 1600 с.
6. Олійник С. В Україні створили комікс-блокбастер про козаків. *Радіо «Свобода»*. 20 серпня 2012. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/24682040.html> (дата звернення: 18.01.2021).
7. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. Мерлін, Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ : Спадщина, 2013. С. 39–48.
8. Українські комікси у США сприйняли краще, ніж в Україні – художник. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/28674397.html> (дата звернення: 20.01.2021).
9. Філоненко Б. Потрійне «Ось!», або Декілька поглядів на комікс-журналістику. URL: <http://www.chytomo.com/book-art/potrijne-os-abo-dekilka-poglyadiv-na-komiks-zhurnalistiku> (дата звернення: 19.01.2021).
10. Эко У. Миф о супермене. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. Москва, 2005. URL: <http://cultura.narod.ru/eo1.htm> (дата звернення: 17.01.2021).
11. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
12. McCloud S. Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphics. New York : Harper, 2006. 264 p.

References:

1. “Zahubleni”. V Ukraini z'явиavsia pershyi komiks na temu radiatsiinoi bezpeky [“Lost”. The first comic book on Radiation Safety has appeared in Ukraine]. Retrieved from: <https://krok.uatom.org/news/zagubleni-v-ukra%D1%97ni-zyavivsyia-pershij-komiks-na-temu-radiacijno%D1%97-bezpeki/> [in Ukrainian].
2. Istoriia ukrainiskykh komiksiv [History of Ukrainian comics]. Retrieved from: <https://uncomics.com/ukrainian-comics/> [in Ukrainian].
3. Mishenov, Ya. (2019). Komiksy v Ukraini – pidsumky 2019 [Comics in Ukraine – results of 2019]. Retrieved from: <https://uageek.space/komiksy-v-ukraini-pidsumky-2019/#gs.q5iynq> [in Ukrainian].

4. Moskvychova, A. (2013). Try istorii pro ukrainskyi komiks [The three stories about Ukrainian comics]. Chytomo, 2013. Retrieved from: <http://archive.chytomo.com/news/tri-istoriii-pro-ukraiinskij-komiks> [in Ukrainian].
5. Literaturnaya encyklopediya terminov i ponyatij [Literary Encyclopedia of terms and concepts]. Glav. red. Nikolyukin A. Moskva: Intelvak, 2001. 1600 p. [in Russian].
6. Oliinyk, Ye. (2012). V Ukraini stvoryly komiks-blokbaster pro kozakiv [Ukraine has created a blockbuster comic book about the Cossacks]. Radio "Svoboda". Retrieved from: <https://www.radiosvoboda.org/a/24682040.html> [in Ukrainian].
7. Pocheptsov, H. (2013). Komiksy yak zasib transliatsii sotsialnykh smysliv [Comics as a means of broadcasting social meanings]. Merlin, Superman i Harri Potter: konstruiuvannya nematerialnoho v masoviy kulturi. Kyiv: Spadshchyna, 2013. Pp. 39–48 [in Ukrainian].
8. Ukrainski komiksy u SShA sprynialy krashche, nizh v Ukraini – khudozhnyk [Ukrainian comics were received better in the United States than in Ukraine – the artist]. Retrieved from: <https://www.radiosvoboda.org/a/28674397.html> [in Ukrainian].
9. Filonenko, B. Potriyne "Os!", abo Dekilka pohliadiv na komiks-zhurnalistyku [Triple "Here!", or a few views on comic journalism]. Retrieved from: <http://www.chytomo.com/book-art/potrijne-os-abo-dekilka-poglyadiv-na-komiks-zhurnalistyku> [in Ukrainian].
10. Eko, U. (2005). Mif o supermene. Rol' chitatelya. Issledovaniya po semiotike teksta [The myth of Superman. The role of the reader. Researches on semiotics of the text]. Moskva, 2005. Retrieved from: <http://culturca.narod.ru/eco1.htm> [in Russian].
11. McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p. [in English].
12. McCloud, S. (2006). Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphics. New York: Harper, 2006. 264 p. [in English].

DOI <https://doi.org/10.51647/kelm.2020.5.1.6>

LAND ART OBIEKTY Z METALU JAKO TREND SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ

Olha Halchynska

aspirant Wydziału Projektowania

Kijowskiego Narodowego Uniwersytetu Technologii i Projektowania (Kijów, Ukraina)

ORCID ID: 0000-0002-3030-6911

ol_ga@meta.ua

Liliia Navolska

aspirant Wydziału Projektowania

Kijowskiego Narodowego Uniwersytetu Technologii i Projektowania (Kijów, Ukraina)

ORCID ID: 0000-0002-0244-0371

Adnotacja. Celem artykułu jest zbadanie sposobów zastosowania techniki druciarskiej, z której korzystają artyści przy tworzeniu obiektów land art. Podstawą metodologiczną badania jest podejście systemowe, metody analizy porównawczej i historycznej. Przeprowadzono analizę sposobów realizacji dzieł land art za pomocą techniki druciarskiej, które współcześni artyści wykorzystują w swoich pracach. Stwierdzono, że głównymi aspektami zastosowania techniki druciarskiej jest plastyczność, trwałość, odporność na wandalizm i użyteczność materiałów. Zbadano sposoby zastosowania techniki druciarskiej i koncepcji tworzenia obiektów artystycznych poprzez nadanie dziełu własnego składnika merytorycznego, określono kreatywne podejścia do tworzenia obiektów artystycznych.

Nowością naukową jest badanie autorskich technik artystycznych i cech tworzenia obiektów land art z wykorzystaniem techniki druciarskiej.

Znaczenie praktyczne polega na usystematyzowaniu sposobów tworzenia obiektów land art wykonanych techniką druciarską. Materiały przedstawione w artykule mogą być wykorzystane w badaniach naukowych poświęconych sztuce land art na Ukrainie i na świecie, popularyzacji tradycyjnych technik sztuki użytkowej, oraz do dalszego wdrażania autorskich projektów artystycznych.

Słowa kluczowe: projektowanie, sztuka, ekologia, projektowanie ekologiczne, kultura, projekty kreatywne.