

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет мистецтв  
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

«Допущено до захисту»  
Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Ємельова А.П.  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 р.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 р.

**РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ІГРОВОГО МАГАЗИНУ З  
ВИКОРИСТАННЯМ МУРАЛІВ АВТОРСЬКОГО СТИЛЮ**

Кваліфікаційна робота  
студентки 4 курсу  
групи ДС-20  
ступінь вищої освіти «бакалавр»  
спеціальності  
022.03 Дизайн (Дизайн середовища)  
**Сіманчук Вікторії Олегівни**

Керівник: кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри ДПМ та дизайну  
Ейвас Л.Ф.

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище та ініціали)

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	4
<b>РОЗДІЛ 1. РОЗВИТОК ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ ЯК СКЛАДОВОЇ ДИЗАЙНУ СЕРЕДОВИЩА</b> .....	6
1.1. Архітектурно-композиційні форми (від стародавнього часу й до кінця ХІХ ст.) .....	6
1.2. Комплексне проєктування та оздоблення середовища (інтер'єрів) у ХХ ст.....	11
1.3. Настінні розписи-«мурали» у дизайні середовища ХХІ ст.....	13
Висновки до розділу 1.....	17
<b>РОЗДІЛ 2. ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ</b> .....	19
2.1. Формування концепції проєкту на основі передпроєктного дослідження .....	19
2.2. Проєктний пошук дизайну інтер'єру ігрового магазину та формування авторського муралу.....	22
2.3. Пропозиція техніки виконання та поетапності створення муралу .....	26
Висновки до розділу 2 .....	28
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	30
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	31
<b>ДОДАТКИ</b> .....	35

### **ЗАПЕВНЕННЯ**

Я, Сіманчук Вікторія Олегівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

\_\_\_\_\_В.О. Сіманчук

## ВСТУП

Дизайн як вид мистецько-проектної практики володіє особливою художньо-образною мовою та проектною культурою, заснованою на художньо-оздоблювальному, архітектурно-конструкторському та ремісничому досвіді світових культур минулих століть й тисячоліть та інтегрованою в дизайнерську творчість. Вивчення історії образних, технологічних, конструкторських добутоків творців попередніх поколінь дозволяє дизайнерам XXI століття врахувати унікальні зразки проектною культури різних країн та різних часових прошарків як аналогів та перенести їх найбільш важливі характеристики для створення чогось принципово нового в дизайні.

Дизайн середовища передбачає проектну розробку не лише присадибних ландшафтів та комплексів рослинних насаджень, створення малих форм садово-паркової архітектури, але й дизайн різних за стилем та призначенням, інтер'єрів а також їх меблювання та оздоблення. Проектування інтер'єрів будь-яких приміщень передбачає планувальні роботи, колірне наповнення, наповнення предметами меблів, встановлення зон освітлення та вибір варіантів декору – все це вміщують проектні дії, що дозволяють реалізувати дизайнеру його ідею. Цей аспект проектною діяльності дизайнера середовища активно вивчається Є.А. Антоновичем та С.В. Сьомкою [25].

Наразі існують важливі напрямки проектною діяльності професіонала в галузі дизайну середовища, що вміщує в себе проектування інтер'єрів та ландшафтне проектування. З поміж такого виокремлюється проектування та декорування інтер'єрів суспільного користування, зокрема – ігрового магазину, що вміщує функції торгівельного та розважального закладу з можливістю тестування продукції. Важливою для кваліфікаційної роботи є проблема авторських муралів в дизайні середовища, якій присвятили свої дослідження С. Думасенко, О. Івашко, І. Татарова, О. Шило та ін.

**Мета** дослідження полягає у розробці дизайну інтер'єру ігрового магазину

з використанням муралів авторського стилю на підставі вивчення історичних традицій та сучасних стилів інтер'єрів та створення проєктної пропозиції авторського муралу.

Відповідно з об'єктом, предметом і метою визначаємо такі **завдання**:

- сформувати джерельну базу кваліфікаційної роботи (мистецтвознавчі джерела, публікації з історії, теорії та практики дизайну середовища (інтер'єру), публікації з проблеми створення сучасних розписів – муралів;

- розглянути архітектурно-композиційні форми інтер'єрів;

- розробити проєкт дизайну інтер'єру ігрового магазину з використанням муралів авторського стилю.

**Об'єкт** дослідження – проєктування та дизайн інтер'єрів.

**Предмет** дослідження – розробка дизайну інтер'єру ігрового магазину з використанням муралів авторського стилю.

Використані методи: аналіз та синтез отриманих з джерел даних; метод мистецтвознавчого аналізу для визначення характерних стильових рис інтер'єрів; порівняльний метод при аналізі та оцінці аналогів інтер'єрів та муралів; метод проєктування при створенні проєктної розробки дизайну інтер'єру ігрового магазину з використанням муралів авторського стилю.

Практична значущість роботи полягає в тому, що одержані результати можуть бути використані у освітньому процесі на заняттях з історії мистецтва та дизайну, теорії та методики дизайну, комплексного проєктування, так і в процесі практичної підготовки студентів (під час практики); слугувати в якості методичної допомоги студентам.

Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до них, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи разом з додатками становить 50 сторінок, основний зміст роботи викладено на 30 сторінках.

## РОЗДІЛ 1

### РОЗВИТОК ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ ЯК СКЛАДОВОЇ ДИЗАЙНУ СЕРЕДОВИЩА

#### 1.1. Архітектурно-композиційні форми (від стародавнього часу й до кінця XIX ст.)

Для того, аби зрозуміти – яким чином сучасний дизайн середовища, зокрема проєктування та оздоблення екстер'єрів, інтер'єрів споруд використовує зразки культури минулих століть та дає початок новим стилям в дизайні, варто розглянути розвиток архітектурно-композиційних форм, матеріальної культури у їх історичному ракурсі.

Зародки архітектури та необхідність прикрашання споруд з'явилися ще на ранньому ступеню розвитку людської громади. В умовах кочового життя, за доби палеоліту, первісна людина використовувала для життя випадкові пристановища – печери, пагорби природного походження, ями у землі, але проходячи еволюційні етапи розвитку, людина стала жити на постійному місці, поряд зі своїм родом. У цей період вже з'являються найпростіші будівлі: хатчини-хворостянки, рибальські поселення на сваях на берегах річок та озер [34, с.113].

Органічним в уявленні стародавніх народів було ототожнення «житлових умов» померлих з тими, які вони мали за життя. Мегалітичні побудови майже не донесли до нашого часу інформації про внутрішнє упорядкування житла, окрім поодиноких розписів на кам'яних блоках – стінах, ритуального призначення [18; 34].

Подальший розвиток архітектури, а відтак і упорядкування, декорування середовища проживання людини прослідковується у культурі Давньої Греції. Інтер'єри грецьких культових і громадських споруд відрізнялися суворістю, лаконізмом та помірністю. За даними розкопок грецького міста Олінф, подекуди інтер'єри жител у V–IV ст. д. н. е. були

пофарбовані. До стін застосовано розписи по штукатурці. Декор розписів зосереджувався на використанні червоних, білих, жовтих, блакитних смуг, розташованих горизонтально. Цоколь було оздоблено тягами, виготовленими в техніці ліпнини, рельєфно орнаментованих. Також були знайдені різнокольорові мозаїчні галькові підлоги з міфологічними багатофігурними сюжетами та орнаментациєю. Невід'ємною частиною внутрішнього оздоблення приміщень було меблювання, близьке за характеристиками до єгипетських меблів. Деякі типи єгипетських та давньогрецьких меблів (крісла, ложі-ліжка, табурети) дуже схожі між собою [28; 34].

Давній Рим розширив композиційні прийоми, увів нові будівельні матеріали та конструкції, а у відношенні до декоративно-пластичних засобів він в основному, наслідував Давню Грецію. Головне, що об'єднувало їх, була ордерна система з усіма її елементами та деталями. Але, якщо декоративно-пластичні форми вироблялися у Греції з того ж самого матеріалу, з якого будувалася споруда, то у Римі такими деталями збагачувався тільки зовнішній шар споруди, що приховував основну конструкцію. Інтер'єри багатьох римських будівель активно прикрашалися розписами. Фрески вкривали стіни атріумів, таблініумів та перистилів. Розписи виконувалися фарбами, до складу яких входив віск, з наступною їх полірою. Сама площа фрески нерідко розділялася ліпними тягами на цоколь, основне поле та антаблемент, горизонтальний напрям стіни членувався невеликими колонками [18].

У багатьох монументальних споруд Рима широко застосовувалися мозаїки (терми Каракалли). У палацах, базиліках, термах замість фресок стіни декорувалися білим та поліхромними мармуром, прикрашалися позолоченою бронзою та скульптурою, використовувалися яскраві декоративні драпіровки. Загалом, римське декорування інтер'єрів відзначалося більшою, ніж у Греції ускладненістю і пишністю у формах та матеріалах.

Громадські споруди Візантії – палацові та інші збереглися погано, в основному лише фрагменти будівель. Натомість, розмаїття культових споруд, дає можливість визначити основну їх рису – перенос уваги і основних засобів декора з зовнішнього боку, на інтер'єр. Багатство матеріалів декору перевищило довершеність архітектурних пропорцій та красу прорисовки деталей. В мистецтво і побут проникла східна розкіш, активно витісняючи традиції античного мистецтва.

Архітектура та мистецтво прикрашання інтер'єрів доби формування феодального суспільства принципово відрізнялася від античного мистецтва. Основним матеріалом для монументальних споруд романського стилю стає камінь. До нашого часу дійшли залишки романських інтер'єрів (бретонський замок Ла Бельєр) з оголеними кам'яними стінами, низькими склепіннями стель, глибокими амбразурами вікон. Вироби прикладного мистецтва та побутового вбрання, що справляють враження масивності та незавершеності рисунка та технічної виробки, тісно пов'язані з першоосновою народної культури, яка наділила їх цінними якостями – своєрідністю декору і багатством, соковитістю пластичної художньої мови [18; 28].

Готичні споруди, витончені та каркасні, витримують свій стиль і в оздобленні інтер'єрів. Вікна прикрашаються вітражами, живописом на склі. З'являються нові типи меблів (скрині-кофри, ліжка з балдахіном, крісла з високими спинками), прикрашені вигадливим різьбленням). З середини XIV ст. у якості оздоблення внутрішніх приміщень широко використовуються східні килими а також килими, виготовлені європейськими ремісниками. Фрескове оздоблення здебільшого не застосовується через більш суворі, ніж на півдні кліматичні умови, через які фрески не зберігаються протягом тривалого часу.

В інтер'єрах споруд стилю Відродження XV сторіччя, у якому сплелися місцеві традиції, канонічні давньогрецькі та давньоримські, спостерігається чіткість і простота планів кімнат, розписаних фресками. Приміщення



оздоблюються драпуваннями та шпалерами, що в цей час подекуди заміщують фрескові розписи. З початку XVI ст. посилюється значення плафонного (настельного) та настінного живопису, яка отримала особливий розвиток внаслідок творчості Рафаеля та його школи (Італія). Підлога настеляється з кам'яних або фаянсових плиток.

Мистецтво декорування інтер'єрів Франції формувалось під впливом італійського (палаці Шамбор, Фонтенбло та інші), а на характер англійського інтер'єру XVII – XVIII ст. вплинула творчість І. Джонса. Інтер'єри Вілли королеви, наприклад, дуже стримані та побудовані на використанні небагатьох, блискуче промальованих архітектурних ліпних орнаментально-скульптурних деталей – кесонів на плафонах, наддверного обрамлення, перил біля сходів. Ці деталі своєю пластикою контрастують з великими і спокійними, чистими площинами стін. Стиль бароко побутує в європейських країнах протягом XVII–XVIII ст., надаючи формам монументальності, статечності, а разом з тим, складності та криволінійності. Пріоритетним є переважання пластичного початку над тектонічним, підвищена емоційність художнього задуму. В цей час значного поширення набувають розписані стелі [16].

Інтер'єри французького класицизму й рококо, незважаючи на їх контрастність мають деякі спільні риси: оформлюються переважно невеликі кімнати, стіна розчленовується на орнаментально розроблені панно, велике значення мають дзеркала; масштаб орнаментики невеликий, колористична гамма – м'яка, розбілена. Однак, інтер'єри класицизму (стиль Людовіка XVI) мають і принципово нове – простоту і ясність декоративної композиції, відокремлення стін від стель карнизами, а самих стін пілястрами і напівколонами, кесоновані стелі (бібліотека Людовіка XVI, Версаль).

Колірна гамма ампіру дуже відрізняється від колористичних рішень XVIII ст.. Вводяться інтенсивні кольори: пурпур, малиновий, синій, жовтий. Широко застосовується позолота, стіни обтягуються шовковими тканинами.

В меблях перевага віддається червоному дереву з бронзовими позолоченими орнаментальними деталями. Популярним стає «естетичний» напрям в проєктуванні, що формується під впливом захоплення абстрактними й геометричними формами японського декоративного мистецтва. Також використовується в оздобленні асиметрична орнаментация, зображення соняшників, віял, бамбуку. В орнаментации присутні бабки, метелики, квітки сакури, зображення журавлів, летючих мишів тощо [31, с. 91–92]. Дизайн набуває ознак пишності й розкошів. Кінець ХІХ ст. знаменує початок стилю модерн.

З інтер'єрами, що забарвлювалися в пастельні тони – бузкові, зеленуваті, перлинно-сірі поднувалися меблі нових форм – в'ялих, хвилеподібних. Декоративні тканини та настінні розписи в цей час переважно використовуються бляклих, пом'якшених тонів та мають малюнок з великих стилізованих квітів – лілей, маків, камелій, орхідей, гіацинтів, айстр, які поєднувалися з криволінійним хвилястим малюнком листя та стебел [31].

Архітектура ХІХ ст. активно засвоює історичні стилі, що приводить до еkleктики в декоративному проєктуванні інтер'єрів і до появи, так званих, псевдоготичного, неогрецького, помпейського, флорентійського, псевдорозкоко стилів. Меблі змішуються за стилями. Часто один і той же тип меблів міг бути декорованим і в готиці, і в Ренесансі і в рококо. Говорячи про предметну культуру різних епох, В. Сьомка вважає, що меблі, як складова інтер'єру, увібрали в себе кращі історичні ремісничі знахідки, а художні образи та форми предметів ужитку переплітаються з життям людей, середовищем, розвитком економіки та культури, світоглядом, архітектурою, образотворчим і прикладним мистецтвом, володіючи власним стилем [26, с. 253].

## **1.2. Комплексне проєктування та оздоблення середовища (інтер'єрів) у XX ст.**

Матеріали та конструкції, що з'явилися протягом останніх сторіч, передовсім, метали, а пізніше, пластмаси, сприяли творчим змінам в архітектурі та дизайні. Водночас, інтер'єри приміщень продовжували до кінця XIX ст. оформлюватися у історичних стилях.

На думку І. Удріс, наприкінці XIX – початку XX ст. особливу увагу здобуло неєвропейське мистецтво, стаючи важливим джерелом натхнення для стилю Ар-Нуво. Його вплив посилюється завдяки етнічним суто локальним традиційним підходам мистецтва Японії, Африки та держав Близького Сходу. Вплив японської гравюри, на світ мистецтва та дизайну неоціненний, оскільки чіткість її площинних зображень, енергія лінійного малюнку та композиційна асиметричність стає будівельним матеріалом для утворення нових стилів, надаючи їм унікального характеру [31, с.110].

У наступні десятиріччя XX ст. оздоблення і меблювання нових за конструкцією будівель набувають усе більш конструктивного, сучасного, «дизайнерського», функціонального характеру. Це чітко окреслені площини стін, стрічкові, горизонтальної побудови вікна, стелі – гладенькі та доволі низькі, вільна асиметрична компоновка меблів у вигляді гарнітурів і окремих предметів, контрастне співставлення предметів різних за формою та обрисом, активне введення в інтер'єр нових матеріалів – пластиків, скла, металу, деревини, тканин, декорування помешкання рослинами.

Модернізм вносить свої новації порівняно з попередніми стилями. Його дизайн відзначається відсутністю вишуканого декору, який був характерний для попередніх епох, натомість на передній план висуваються унікальність матеріалів та нові процеси та технологія виготовлення. Дизайнери акцентують увагу на промислових процесах у своїх проєктах, спрямовуючи їх на спрощення повсякденного життя.

Отже, архітектура та дизайн середини та другої половини ХХ сторіччя дали велику кількість стилістичних розгалужень – функціоналізм, конструктивізм, «органічна архітектура», новий емпіризм тощо, що вплинули на особливості проектування як інтер'єрів, так і всього, що використовується всередині приміщень – тканин, оздоблень стін, меблювання, предметного наповнення [31, с.165].

З'явилося розмаїття новаторських, цікавих та формально і композиційно сміливих споруд з оригінально спроектованими інтер'єрами, принципову основу яких складають прогресивні тенденції в будівництві, нові будівельні та оздоблювальні матеріали і конструкції. Актуальним виявився і синтез мистецтв. Органічне введення монументального живопису і скульптури, творів декоративно-прикладного мистецтва в архітектурні споруди дозволили багаторазово посилити їх естетичний вплив.

У ХХ-му столітті мистецтво пережило справжню епоху інновацій, з численними мистецькими течіями, серед яких значне місце посідала нефігуративна мистецька виразність. Ці напрямки (футуризм, кубізм, супрематизм тощо) прагнули передати динаміку, швидкість, філософію та психологію кольору і руху, звільняючись від традиційних образотворчих засад.

Функціональний дизайн як стиль став наступником ідей модернізму другої половини ХХ ст. як прояв позитивних побутових змін в житті суспільства Європи та Америки. Будучи нейтральним цей стиль набув ознак інтернаціональності, оскільки дизайнери будь-якої країни могли дотримуватися його, водночас вносячи в нього свої локальні риси.

Функціональний дизайн висував основну ідею – чіткий зв'язок зовнішнього естетичного вигляду будь-якого предмету з тією функцією, яку він має виконувати. Водночас, на формування інтер'єрів того часу впливало образотворче мистецтво, зокрема, абстрактний живопис і скульптура, зокрема, роботи А.Матісса, П.Пікассо [31].

В дизайні «космічної ери» 1960-1970 рр ХХ ст. на другий план відступають завдання функціональності та економічності – все, що було важливим в повоєнні роки. Важливими стають запити молоді – «бажання без меж», нові осяйні перспективи та віра в майбутнє, – чому сприяв вихід людства за межі планети – в космос. Дизайн стає екстравагантним, в ньому спостерігається симбіоз ультрамодності з класикою дизайну, певним еkleктизмом.

Постмодернізм кінця ХІХ початку ХХ ст. змінює стратегію проєктування середовища існування людини, вважає доцільним застосування стильових добуток різних епох у поєднанні з культурою й баченням сучасності, дозволяє виражати яскраву автономну думку дизайнера, закріплює право багатовекторність концептуальних підходів до дизайну середовища [31, с.229].

У сучасному проєктуванні інтер'єрів громадських будівель з'являються нові стилі: хай-тек, мінімалізм, фьюжн, стімпанк, популярним є дизайн у етнічних стилях (японський, китайський стилі), з'являється універсальний дизайн. Архітектура, а разом з нею, дизайн, зокрема, мистецтво художнього проєктування інтер'єрів рушає шляхом новаторства та творчого пошуку нових образних та конструктивних форм у ХХІ сторіччя.

### **1.3. Настінні розписи-«мурали» у дизайні середовища ХХІ ст.**

З початку ХХІ ст. в дизайні середовища (екстер'єри будівель) та проєктуванні інтер'єрів значної популярності набирає ідея декорування стін приміщень (як зовнішніх, так і внутрішніх) розписами в стилі Street-art, що наразі здобули назву «мурал» від поєднання слів англійського та іспанського походження mural – «фреска» та muro – «стіна». Мурал вважається різновидом монументального живопису, який створюється на непорушній основі (стіні). Такі розписи мають незалежне художнє значення й можуть сприйматися як в контексті їх оточення, так і поза ним [23].

Як вважає Б. Гаврилюк, мурал є проявом здатності людини до асоціативного мислення, візуальні приклади якого з'являються ще у наскельних малюнках доби палеоліту, розвивається як фресковий живопис народів стародавнього світу та вже у ХХ ст. яскраво проявляється в творчості Д. Ривери, Д.А. Сікейроса, коли міський простір стає «полотном для самовираження» митця [9, с. 242].

Поворотним етапом у культурі глобалізованого суспільства називає появу мурал-арту І. Гаврилаш, вважаючи його явищем масової культури, зі сформованим власним «візуальним словником» та стилістикою [8, с.136]. У ХХІ ст. мурал вважається культурною складовою архітектурного ростору міст, в якій «прослідковується тенденція до соціально-просвітницької, а не просто естетичної функції муралів» [5, с.67].

Митці мають бажання впливати на «ненавмисних» глядачів та любителів стріт-арту. У творчості українських митців часто зустрічаються національні мотиви та образи, що підсилюють популярність мистецтва. Українське мистецтво муралу прагне відобразити національну ідентичність, використовуючи образи й мотиви, зрозумілі для українців. Водночас, мурал здатен змінити обличчя міст, зробити їх своєрідною «галереєю» сучасного мистецтва та середовищного дизайну [5, с.67].

Декорування розписами середовища існування людини знаходиться в щільному взаємозв'язку з архітектурою та дизайном. Конструктивними та мистецькими завданнями таких монументальних «картин» є – декорувати, змінити або надати новий культурний сенс стінам, підлозі, стелі (архітектурним елементам). Розписи (мурали) виконують як усередині будівлі, так і на зовнішній її поверхні. Мурали можуть бути виконані фресковим розписом, в техніці енкаустики. В той же час в оздобленні стін застосовуються й мозаїчне оздоблення, вітражне мистецтво, сграфіто тощо [21; 23].

В сучасному розписі екстер'єрів та інтер'єрів використовують синтетичні та лакові матеріали, зокрема, акрилові, полівінілацетатні, перхлорвінілові та епоксидні фарби, оскільки саме вони більш стійкі до атмосферного температурного впливу. Але не виключається й використання олійних фарб, які вони не мають довгого терміну збереження й такий олійним малюнок на стіні згодом може злущитися.

Оздоблювальні розписи ще називають монументальними, оскільки вони можуть стати єдиним цілим із стилем споруди, або доповнити його. На відміну від монументальних, декоративні розписи можуть бути лише способом прикрашання архітектурних споруд й не впливати суттєво на сам стиль або призначення будівлі. Зазвичай декоративні розписи застосовуються в архітектурному міському середовищі як необхідність прикрасити застарілу типову споруду, можливість щось прорекламувати або створити мистецький аналог гасла (транспаранта) на суспільно-значущу тематику (рис.1–8 Додатку В) [3; 24].

Мурали надають кожному місту неповторного вигляду й часто є своєрідною емблемою міста, все частіше з'являючись на вільних стінах будівель (рис.1-4. Додатку В).

На думку В. Правдохіна, переважна однотипність забудов міського сучасного середовища, що дісталася в спадок від радянських часів, з набуттям Україною незалежності викликала нові дизайнерські й мистецькі рухи, покликані перетворити міське середовище на сучасне, актуальне [20, с. 229]. Але Н. Лоліна зауважує, що в безконтрольному розпису муралами архітектурних міських споруд існує певна загроза – перетворення стіни в основний об'єкт уваги, відокремлюючи її від інших елементів будівлі та порушуючи її візуальну цілісність. Це може вплинути на сприйняття архітектурного ансамблю вулиці в цілому та зробити комунікацію між будівлею і аудиторією менш ефективною, оскільки кожен мурал стає

самостійним як мистецький твір, який можна повністю оцінити лише з певної відстані [12].

Настінні розписи-мурали виконані українськими та зарубіжними художниками стріт-арту з'являються з початку 2000 років в багатьох містах України. На думку Б. Гаврилюка, це є свідотством зростаючої популярності мурал-арту й свідчить про його альтернативні комунікаційні можливості у суспільстві для вільної демонстрації поглядів митця на культуру, політику та нагальні проблеми суспільства [9, с. 250].

Так, розглядаючи мурали м. Києва (2008–2020 рр.), бачимо значну кількість екстер'єрних (зовнішніх) муралів, кількістю близько 170, створених українськими та зарубіжними митцями [2; 12] на різну тематику – політичну, ідейно-філософську, екологічну та ін. Так, наприклад, на стінописах 2014–2015 років, присвячених «Революції гідності» зображені «ікони революції» (сучасна трактовка портретів Т. Шевченка, Л. Українки, І. Франка (2014).

Також створено мурал у сквері Небесної сотні (м. Київ), авторства португальця А. Фарту, на якому в техніці сграфіто (продряпування по декільком шарам кольорової штукатурки) зображений герой майдану С. Нігоян (рис.5 Додатку В) [35]. У роботі використано обмежену палітру кольорів, переважає графічність у подачі портрету, що підвищує глибину та образність задуму.

В іншій київській локації – на типовій стіні будинку Державної санітарно-епідеміологічної служби, австралієць Ф. Мегі створив мурал, щільно пов'язаний з питаннями екології міського середовища – «Переправа» (2016). Ідея мурала – збереження навколишнього середовища після Чорнобильської катастрофи. Образ чоловіка у вишитій українській сорочці, що разом з оленем долає водний простір, стало образним закликком до дружельюбного ставлення до природи (рис.6 Додатку В) [14].

Аналізуючи мурали Києва, ми також звернули увагу на екстер'єрні мурали 2016 року «Павич» (м. Київ), авторства О. Брітцева та «Братерство»,



авторства команди «Dougone», розташовані на висотних будинках спальних районів Києва. Ідеєю появи цих розписів стало – створення більш привабливого, затишного та яскравого середовища, де людина живе й відпочиває. Образ яскравої птахи – павича створений в синьо-зелено-жовтій гамі й виконаний у техніці розпису по штукатурці. Фантастична птаха з пір'ям з українською символікою на тлі рослинності нагадує про те, що світ не обмежується виключно роботою та побутом, в ньому є місце мріям. Ідею світового єднання висловлює мурал «Братерство», виконаний командою «Dougone», в синьо-рожево-жовто-білих кольорах на тлі зоряного неба (рис.7. Додатку В).

В роботах художники-муралістів присутні теми соціального, патріотичного, філософського та екологічного звучання, що разом із бажанням естетично змінити людське середовище формують простір міст України та світу.

### **Висновки до розділу 1**

В першому розділі ми ставили перед собою наступні завдання: сформуванню джерельну базу кваліфікаційної роботи (мистецтвознавчі джерела, публікації з історії, теорії та практики дизайну середовища (інтер'єру), публікації з проблеми створення сучасних розписів – муралів; розглянути (в історичному та сучасному аспектах) розвиток архітектурно-композиційних форм інтер'єрів – для цього був опрацьований джерельний матеріал.

Було розглянуто (в історичному та сучасному аспектах) архітектурно-композиційні форми інтер'єрів. Ми пересвідчилися, що розвиток архітектурно-композиційних форм від стародавнього часу й до кінця ХІХ ст. відбувався зі змінами стилів в своїх часових проміжках залежно від розвитку мистецтва, культури, архітектури, економіки, появи нових конструкційних та оздоблювальних матеріалів. Було розглянуто особливості споруд та

інтер'єрів епохи Відродження, стилів бароко та ампір, особливості формування модерну в інтер'єрах.

Також ми звернули увагу на комплексне проектування і оздоблення інтер'єрів у ХХ столітті в епоху мистецьких художніх експериментів, стрімкого розвитку технологій та появи інновацій в конструктивних матеріалах.

В процесі аналізу ми з'ясували різницю між монументальними та декоративними розписами архітектурних об'єктів. Приділили увагу питанню декорування середовища засобами настінних розписів – муралів. Визначили основні завдання таких розписів та розглянули мурали на культурному просторі сучасного українського дизайну, стріт-арту.

## РОЗДІЛ 2

### ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

#### 2.1. Формування концепції проєкту на основі передпроєктного дослідження

Дизайн-концепція визначає основний зразок, ідею чи стратегію за якою буде розвиватися дизайн-проєкт. Це абстрактне поняття, яке об'єднує в собі візуальний, функціональний та естетичний аспекти продукту чи проєкту. Завдяки дизайн-концепції, дизайнер може визначити вигляд та функціональність об'єкта, а також визначити сприйняття та емоційний вплив на користувача.

Концепція – від лат. «conception» (розуміння) це «система поглядів, те або інше розуміння явищ і процесів; єдиний, визначальний задум» [11].

Створення авторської концепції, як основи проєктування має передбачати різноманітні аспекти, від локальних потреб людини до соціальних, економічних та екологічних вимог. Концепція має формуватися на підставі усвідомлення способу функціонування продукту, низки виробничо-технологічних факторів та того, як вироблений продукт може мати попит у споживачів [27, с. 57 ].

При розробці дизайн-концепції важливо враховувати не лише конкретну проєктну ситуацію та її завдання, але й сласне, світогляд й світосприйняття самого дизайнера. Це означає врахування культурних, естетичних та інших аспектів реальності, які визначають майбутнє суспільно-культурне значення проєкту.

Концепція дизайну описує ідеальне бачення об'єкта проєктування, яке дизайнер прагне реалізувати у своїй проєктній творчості. Це може бути не лише зовнішній вигляд чи функціональність об'єкта, а й взаємовідносини між людиною та предметним оточенням, середовищем. Такий підхід

дозволяє створювати інноваційні та відповідальні дизайнерські рішення, що відповідають сучасним викликам і потребам суспільства.

На думку М.К. Деміссе, проектна концепція не лише є дороговказом будь-якого проекту й має зорієнтувати дизайнера – яким шляхом просуватися до виконання завдань проекту і яку стратегію проектування обрати, але й «є інструментарієм для розробки проекту; формує образи майбутнього проекту; позначає об'ємно-просторові, емоційні, візуальні та інші аспекти проекту; слугує засобом комунікації із замовником; визначає етапи реалізації проекту; дозволяє донести у доступній формі ідеї проектувальника» [10, с.114]. Мета дизайн-проекування полягає у створенні такого предметного середовища, яке би було не лише приємним для ока, але й функціональним та відповідало потребам та уподобанням людини. Це означає, що дизайн має передбачати не лише естетичний бік проекту, а й забезпечувати зручність використання об'єкта.

Так основними концептуальними тенденціями дизайну інтер'єрів у 2021 р. було названо: екологічність, індивідуальність, простота кольору (коричнево-бежевий), технологічність, застосування складної системи освітлення, округлих форм в образному вирішенні та предметному наповненні інтер'єрів, мінімалізм в декорванні [17].

Розробка концепції дизайн-проекту допомагає уникнути таких ситуацій. Вона дає можливість поглиблено розібратися в потребах та вподобаннях клієнта, а також врахувати контекст і характеристики простору. Концепція дозволяє зв'язати всі елементи інтер'єру в єдину гармонійну систему, де кожен предмет та деталь служить певній меті і вносить у формування загального образу.

Таким чином, враховуючи не лише естетичні аспекти, але і функціональність, ергономіку, атмосферу та інші аспекти, концептуальний дизайн-проект стає ключем до створення оригінального, затишного і

неповторного інтер'єру, що відповідає індивідуальним потребам та характеру клієнта.

Йдучи шляхом пошуку концепції дизайну інтер'єру торговельного приміщення (магазину), ми брали до увагу думку Г. Позняк, про проєктну пропозицію художнього образу інтер'єру закладу торгівлі (магазину) [19]. Автор говорить про те, що використання різноманітних маркетингових акцій та пропозицій, направлених на стимулювання споживання, є лише одним із аспектів стратегій магазинів. Магазины також активно працюють над створенням емоційного зв'язку з покупцями, намагаючись зачепити їхні почуття та зацікавленість. Створення атмосфери, яка привертає увагу та стимулює до здійснення покупок, стає ключовим завданням для багатьох закладів торгівлі.

Пошукам нашої концепції передувало передпроектне дослідження аналогового ряду – дизайну об'єктів торгівлі, зокрема, ігрового магазину, магазину з продажу та тестування ігор. Звичайно, нас цікавила передовсім цільова аудиторія магазину. Огляд проєктів такого ряду ми проводили на прикладах дизайну торгово-розважального простору MyPlay (Київ), магазину дитячих іграшок E.PIC в ТРЦ Retroville (Київ) та магазину з продажу та тестування комп'ютерних ігор (рис. 1–6 Додатку А) [1; 30].

Розгляд стилів, у яких наразі можуть вирішуватися будь-які інтер'єри дозволив з-поміж різних стильових вирішень (авангард [4], консервативний, вінтаж, «біодом» [6], стимпанк [22], хай-тек [32], онто-арт, кітч, манга, техно) (рис. 1–7 Додатку Б) зупинитися на авторському перефразуванні міксу стилів «манга» та техно – як найбільш співзвучному з цільовою аудиторією магазину [13; 29].

Стиль «манга», який виник у другій половині ХХ ст. (Японія) є інтерпретацією рисувальної техніки коміксів або японських мультфільмів. Основним лозунгом стилю є «нічого не буває занадто» – це стосується й колірних рішень, й візуального ряду оздоблення і деталізації простору [7].

Чим більше концептуальності і яскравості – тим краще, бо саме це приваблює основних покупців й тестувальників продукції – підлітків та молодь. Саме цей вираз ми й взяли за концепцію створення проєкту.

Стиль «техно» в свою чергу, є вираженням тенденцій майбутнього, що ґрунтуються на використанні передових технологій та інноваційних матеріалів. Його характеризують геометричні форми, яскраві акценти та стриманий мінімалізм, які наголошують на його прогресивності та функціональності [29].

Оскільки оформлення магазину передбачає основні акценти на декор – ми задумали проєкт муралу авторського стилю для підсилення образного ряду цього інтер'єру аби зробити яскравий акцент, співзвучний його призначенню та здатний підсилити цікавість цільової аудиторії до купівлі й тестування продукції.

## **2.2. Проєктний пошук дизайну інтер'єру ігрового магазину та формування авторського муралу**

Розуміння завдань гармонії між функціональністю та естетикою допоможе створити простір, в якому кожен елемент має своє місце та роль, а також доповнює загальний проєктний образ. Проте, сама практика може виявитися складнішою, ніж здається на перший погляд. Механічний або інтуїтивний підбір окремих елементів інтер'єру може не суміщуватися із загальною концепцією інтер'єру через те, що розробка дизайну інтер'єру – це не лише набір окремих предметів чи стилів, але і їхня взаємодія в єдиній системі проєктування середовища.

Створюючи стильне середовище, ми робимо акцент на естетику, що підтримує високий рівень емоційного комфорту і задоволення від використання простору, але й водночас виконує завдання приваблення споживачів до продукції, успіху її продажу. Такий підхід сприяє не лише створенню приємного зовнішнього вигляду, але й забезпечує гармонію,

функціональність, естетику та стиль, які відповідають як матеріальним, так і культурним потребам людини.

Перед собою ми ставили питання – як втілити стиль техно у проєкті інтер'єру ігрового магазину? В процесі проєктного пошуку було намічено приблизні критерії – як має виглядати за проєктом ігровий магазин, що включають:

- використання прямих ліній, геометричних фігур та не типових меблів для створення інтер'єру;

- додавання яскравих кольорових елементів на стіни, меблі або аксесуари, щоб створити енергійний настрій, типовий для молоді;

- контрастні за фактурами та текстурами, поєднання матеріалів – металу, скла, пластику, грубої штукатурки аби додати текстурності та стилю приміщенню;

- використання світлодіодного та інтелектуального освітлення для створення різних атмосфер у приміщенні, від активного до затишного залежно від зони торгівлі або приватних зон тестування ігор;

- вибір меблів для торгових стійок, полиць для товару та приватних зон тестування ігор з простими лініями та дизайном, близьким до «техно», щоб підкреслити стиль і забезпечити функціональність магазину ігор;

- використання аксесуарів з контрастними ефектами, які доповнюють загальний вигляд приміщення та підкреслюють його сучасний характер;

- футуристично-коміксовий стиль дизайну магазину, що забезпечується незвичайними формами приміщення, меблями та освітленням, що підкреслюють інноваційність та розуміння цільової аудиторії покупців.

Для представлення ідеї проєкту засобами CorelDRAW було створено мудборд («дошку мрій»), а також альбом візуалізації проєктної пропозиції – від огляду аналогів, й до остаточного проєкту приміщення ігрового магазину з муралом авторського вирішення.

На мудборді представлено планувальне рішення магазину, план окремих приміщень (загальною площею 81,7 м<sup>2</sup>) в програмі Archicad. Передбачено, що ігровий магазин матиме декілька приміщень: торгова зала 1, торгова зала 2, торгова зала 3, торгова зала 4, кімната персоналу, адміністративне приміщення. Площі окремих приміщень та схема розгортки і зорових точок магазину вказані на плані.

Проектна робота також була пов'язана з пошуками композиції муралу, який би прикрашав стіни приміщення магазину.

Сучасний дизайн, який може бути відокремленим від архітектури та монументального мистецтва, має унікальну мову та взаємодіє з міським оточенням по-новому. Він відмовляється від традиційного підходу «місто - статичні споруди – монументальні розписи на спорудах» на користь нового зв'язку, в якому будь-які наявні площини можуть бути тимчасовими носіями візуальної інформації. Саме так вписується мурал у відкрите та закрите архітектурне середовище [33, с. 75]. Муралі можуть звертати увагу на національну або культурну ідентичність спільноти, відображати історію, традиції, культурні цінності. Також муралі можуть використовуватися для передачі соціальних, політичних чи екологічних повідомлень. Водночас мурал є чудовим способом підтримати архітектурну ідею зовнішнього або внутрішнього наповнення споруди.

У створенні муралів, авторський стиль митця відрізняється власним почерком та підходом до вибраних сюжетів, рішення персонажів та обраних тем. Так, мураліст Піт (Peeta) відомий своїми одно або чотириколірними абстракціями, виконаними з передачею візуального об'єму. А художник Пржемек Блейжик (Przemek Blejzyk) (Польща) відомий своїми саркастичними, та песимістичними зображеннями з акцентом на сюрреалізм [33]. А чеський художник Chemis використовує яскраву колірну гаму та зображення дитини в оточенні іграшок різних країн світу в муралі, присвяченому дітям, дитинство яких зруйнувала російська агресія [15].



В ході пошуків авторського муралу до нашого проєкту ми відповідали на питання:

- в якому (за напрямом торгівельної діяльності) магазині, буде розташований мурал? Це магазин з продажу та тестування комп'ютерних ігор;
- яка площа та пропорція стіни приміщення?;
- на яку тематику має бути мурал? Тематично він має бути пов'язаний з напрямком торгового закладу (герої коміксів та відеоігор);
- яке емоційне враження за допомогою кольору та графіки має справити авторський мурал на покупця та тестувальника відеоігор? Мурал має створювати оптимістичний, бадьорий настрій, підтримувати спортивний дух кіберзмагання, прагнення до пригод.

Важливим було за максимально короткий період зібрати достатню кількість інформації про попередній досвід виконання муралів в інтер'єрі конкретного призначення в складі єдиного архітектурного простору. Джерелами такої інформації слугували вітчизняний та зарубіжний досвід створення ескізів розпису та його виконання; каталоги художніх та дизайнерських виставок.

Аналізований матеріал фіксувався графічно – ескізи, замальовки: лінійні та в кольорі вже існуючих варіантів авторських ідей художнього оформлення інтер'єрів архітектурного об'єкту, його окремих частин. Проводився аналіз функціональних й ергономічних вимог, умов експлуатації архітектурного об'єкту, було з'ясовано питання технології та формувалися уявлення про естетичні показники оздоблюваного об'єкту. Нами були проаналізовані мурали на подібну тематику, обдумувався сюжет, образний ряд муралу, що мав підлягати загальній концепції проєкту «нічого не буває занадто», велася розробка персонажів, які мали бути чимось середнім між персонажами відеоігр Mortal Kombat, Marvel Comics та за Зоряними війнами.

В кінцевому результаті мурал було побудовано як горизонтальний фриз, розміщений на

Попередня графічна розробка персонажів та постобробка проводилася за референсами, враховувала виконання чорнетки моделі фігур, їх деталізацію, накладання на фігури текстури, фактури, об'ємності та колірного забарвлення у CorelDRAW та Photoshop. Моделювання та візуалізацію здійснено у програмі Autodesk 3ds Max .

### **2.3. Пропозиція техніки виконання та поетапності створення муралу**

Після того, як ми визначилися з композицією та тематичними персонажами муралу, варто було розглянути сучасні техніки виконання таких розписів у їх різновидах й визначитися з авторською технікою, яку ми запропонуємо для можливого втілення муралу. Вибір техніки залежить від стилю роботи, місця розташування муралу та вимог до проєкту. Техніка малювання муралу може варіюватися від детальованих та реалістичних зображень до абстрактної композиції, або поєднувати кілька підходів одночасно.

Основними техніками виконання муралів можна вважати: аерографію, графіті, фрескові розписи, 3D графіті, мозаїчні мурали, техніка лінійного малюнку, тривімірна скульптурна техніка, друк на банерному полотні, електронна проєкція.

Якщо брати до уваги техніку аерографії, то вона передбачає використання аерографа та аерозольних фарб для розпилення фарби на стіну. Ця техніка дозволяє створити досить реалістичні зображення за допомогою використання тонових розтягнень кольору. На відміну традиційного живопису пензлем (флейцем) розпис стін аерографом відкриває перед дизайнером широкі можливості. Завдяки тонкому соплу аерографа і різним

налаштуванням струменя фарби можна з легкістю покрити тоном велику ділянку стіни, і з такою ж легкістю плавно переходити з кольору в колір.

Техніка графіті дозволяє виконувати графічні виразні малюнки, часто із застосуванням шрифтових надписів, що виконуються в комбінованих матеріалах (аерозольні фарби-спреї, маркери, фарби в тубиках, олівці, наклейки). Основними техніками нанесення є: Тегінг (Tagging) – уявляє найпростіший вид графіті, що зазвичай представляє підпис або псевдонім художника; траупси (Throw-ups) – швидке нанесення великих букв або символів з використанням кількох кольорів; піси (Pieces) – більш складні та деталізовані роботи, які можуть займати багато часу і включати в себе різні кольори, тіні, об'ємні ефекти та інші елементи. Нарешті це власне, мурали як зображення або картини значного масштабу, що часто мають соціальну або політичну тематику.

Шрифтові надписи в графіті можуть виконуватися стилем Wildstyle (складностилизовані літери з переплетеннями і стрілками, часто важкі для читання), Bubble Letters (об'ємні, округлі букви, що нагадують мильні бульбашки) та Blockbusters (великі, чіткі букви, призначені для швидкого нанесення і чіткого сприйняття з далекої відстані). В межах цієї техніки часто застосовуються прийоми 3D Графіті для створення ілюзії тривимірності на пласкій стіні.

Фреска – техніка монументального живопису по сирій («свіжій») штукатурці, виконана розведеними на вапняній або чистій воді фарбами. Цей вид розпису дозволяє працювати зі складними живописними сюжетами, створювати художній мурал-картину. Зазвичай саме ця техніка є найбільш складною з точки зору технології виконання й передбачає чітке дотримання поетапності в роботі – від підготовки поверхні (очищення, ґрунтування та шпаклювання) до заключного етапу – покриття фрески спеціальними захисними матеріалами, аби зберегти яскравість кольорів та забезпечити збереження розписів. Виконання муралу в техніці фрескового розпису

передбачає перенесення лінійного малюнку з картону на стіну, а потім закладка основних кольорів, прописка, деталізація та уточнення загальної композиції. Як фарбний матеріал використовують алкідні емалеві фарби, полівінілацетатні фарби, перхлорвінілові емалі, акрилові фарби, фарби на водній основі, або інші живописні матеріали.

Цікавою, але досить дорогою в обслуговуванні є сучасна техніка електронної проекції муралу. Для цього розробляється проєкт муралу, зображення якого потім і демонструється за допомогою проектор на стіні або будь-яких вертикальних поверхнях, створюючи справжнє світлове шоу.

Нарешті спроектований мурал також можна роздрукувати на банерній тканині та натягнути на площину стіни за допомогою люверсів. На нашу думку – це економічно вигідний спосіб розташування муралу в приміщенні, оскільки він дозволяє ефектно декорувати стіну, узгодивши її з дизайном всього приміщення та обладнанням або меблюванням. Саме цей спосіб ми пропонуємо для розташування авторського муралу в інтер'єрі ігрового магазину.

## **Висновки до розділу 2**

Виконуючи практичні завдання кваліфікаційної роботи нам вдалося дійти певних висновків. З'ясовано, що основними сучасними напрямками в дизайні інтер'єрів є екологічність, індивідуальність, простота кольору, дотримання технологічності, складна система освітлення, мінімалізм тощо. Сучасні стилі інтер'єрів, такі як авангард, хай-тек, «біодом», кітч, стимпанк, онто-арт, манга, техно та ін дозволяють здійснити дизайн торговельного приміщення (ігровий магазин) так, аби він справляв враження на споживачів, викликав емоції та відповідав своєму основному призначенню.

Перед розробкою концепції було проведено передпроектне дослідження аналогів – дизайну торговельних об'єктів, зокрема, ігрових магазинів та магазинів з продажу і тестування ігор. Проектний пошук

дизайну інтер'єру ігрового магазину та формування образного ряду авторського муралу передбачав використання стилю «техно» на основі намічених нами критеріїв (футуристично-коміксовий стиль дизайну магазину, що забезпечується незвичайними формами приміщення, меблями та освітленням, що підкреслюють інноваційність та розуміння цільової аудиторії покупців). Для проєктної пропозиції було виявлено різновиди технік виконання, за допомогою яких створення авторського муралу є більш ефектним та підходить для торгових приміщень ігрового магазину.

## ВИСНОВКИ

Об'єктом дослідження в кваліфікаційній роботі стало проектування та дизайн інтер'єрів, а предметом дослідження – розробка дизайну інтер'єру ігрового магазину з використанням муралів авторського стилю

В кваліфікаційній роботі досягнуто її мету – розробити дизайн інтер'єру ігрового магазину з використанням муралів авторського стилю на підставі вивчення традиційних та сучасних стильових новацій в дизайні інтер'єру та створення проектної пропозиції авторського муралу. В розробці авторської концепції, для проектування муралу, було враховано різні аспекти – від індивідуальних потреб людини до соціальних, економічних та екологічних вимог. Чітке розуміння принципів функціонування продукту, низки виробничо-технологічних факторів, а також аналіз того, як цей продукт може бути затребуваним серед споживачів став основою формування концепції.

Виконано наступні завдання:

- сформовано джерельну базу, що складається з мистецтвознавчих джерел, публікацій з історії дизайну (інтер'єру), досліджень проблеми проектної концепції, публікацій щодо створення розписів – муралів;
- розглянуто архітектурно-композиційні форми інтер'єрів з позицій історії стильових змін та сучасного їх розвитку;
- розроблено проєкт дизайну інтер'єру ігрового магазину з використанням муралів авторського стилю.

Передбачається, що матеріали кваліфікаційної роботи можуть бути корисними в умовах навчання в закладі вищої освіти (на лекційних та практичних заняттях з історії мистецтва та дизайну, теорії та методики дизайну, комплексного проектування; також в процесі практичної підготовки; бути запропонованим як методичне забезпечення для самостійної роботи).

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. 16 прикладів інтер'єрів магазинів для натхнення. USTOR. URL: <https://www.ustor.com.ua/news/16-primerov-intererov-magazinov-dlya-vdohnoveniya/> (дата звернення 05.12.2023).
2. 3 найкращих муралів світу знаходяться в Україні. VLASNO. URL: <http://vlasno.info/politika/svit/item/22210-try-naikrashchi-muraly-svitu-znakhodiat> (дата звернення 27.01.2024).
3. 5 світових муралів, від яких неможливо відвести очей. OBOZ.UA. URL: <https://news.obozrevatel.com/ukr/travel/journal/5-muraliv-vid-yakih-nemozhливо-vidvesti-ochej.htm> (дата звернення 11.04.2024).
4. Авангард. Domvremont URL: [https://domvremonte.com.ua/ua/design\\_all/bohemian/](https://domvremonte.com.ua/ua/design_all/bohemian/) (дата звернення 01.04.2024)
5. Батенко О.А. Мурал-арт як складова культурного простору міста. *Українські культурологічні студії*. 2/7. 2020. С. 65–68.
6. Біодом. Domvremont URL: [https://domvremonte.com.ua/ua/design\\_all/biodom/](https://domvremonte.com.ua/ua/design_all/biodom/) (дата звернення 03.04.2024).
7. Види дизайнів інтер'єру. URL: [https://domvremonte.com.ua/ua/design\\_all/](https://domvremonte.com.ua/ua/design_all/) (дата звернення 20.03.2024).
8. Гаврилаш І. С. Мурал-арт у контексті масової культури XXI століття [Електронний ресурс] *Питання культурології*. 2018. Вип. 34. С. 133–142. URL: <file:///C:/Users/User/Downloads/154059-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-341232-1-10-20190214.pdf> (дата звернення: 01.05.2024).
9. Гаврилюк Б. Український мурал-арт у контексті світового мистецтва. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*. Вип. 37.2018. С. 241–254.

10. Демессіє М. К. Концептуальне проєктування як платформа передачі сучасної архітектурної та дизайнерської творчості. *Культура і сучасність : альманах*. 2022. № 21 С. 111–115.
11. Концепція. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%86%D1%96%D1%8F> (дата звернення 15.12.2023).
12. Лоліна Н.А. Мурал у сучасному міському просторі: виклик чи відбиття культурної реалії. *Гуманітарний корпус*. Вип. 26. С. 84–87.
13. Манга. Domvremont URL: [https://domvremonte.com.ua/ua/design\\_all/manga/](https://domvremonte.com.ua/ua/design_all/manga/) (дата звернення 06.04.2024)
14. Мурали Києва. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. [Електронний ресурс] URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Мурали\\_Києва](https://uk.wikipedia.org/wiki/Мурали_Києва) (дата звернення: 01.05.2024).
15. Намалюй Україну: мурали по всьому світу, створені на підтримку українців. Visit Ukraine Today/ URL: <https://visitukraine.today/uk/blog/2031/paint-ukraine-murals-around-the-world-created-to-support-ukrainians> (дата звернення 20.03.2024).
16. Олійник О. П., Гнатюк Л. Р., Чернявський В. Г. Основи дизайну інтер'єру : навч. посіб. К. : НАУ, 2011. 228 с. : іл.
17. Основні концепції дизайну житла 2021. ДеревоДім. URL: <https://derevodim.com.ua/company/news/osnovni-kontseptsii-dyzainu-zhytla-2021/> (дата звернення 28.11.2023).
18. Панфілова О.Г., Рублевська Н.В., Тарасюк І.І. Історія зарубіжного мистецтва : навчально-методичний посібник. Ч.1. Тернопіль: Вектор, 2016. 172 с.
19. Позняк Г. Особливості формування художнього образу в дизайні інтер'єру магазину. ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв. Львів. 2016. Вип.30. С. 270–276. URL:



[https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf\\_visnyk/30/26.pdf](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/30/26.pdf) (дата звернення 28.11.2023).

20. Правдохін В.В. Мурали як засіб переформатування міського простору. Архітектура, будівництво, дизайн в освітньому просторі. Колективна монографія. За заг. ред. д-ра іст. н. В. В. Карпова. Рига, Латвія: «Baltija Publishing», 2021. С.128-146. URL: <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/52755> (дата звернення 27.02.2024).

21. Створення муралів та розпис фасадів на замовлення. KAILAS-V. URL: <https://kailas-v.com/murals> (дата звернення 11.04.2024).

22. Стимпанк. Domvremont URL: [https://domvremonte.com.ua/ua/design\\_all/stimpank/](https://domvremonte.com.ua/ua/design_all/stimpank/) (дата звернення 03.04.2024)

23. Стінопис. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. [Електронний ресурс] URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D1%96%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81> (дата звернення: 01.05.2024).

24. Стріт-арт світового масштабу. RedBull. <https://www.redbull.com/ua-uk/10-popular-street-art-pieces-march-2016>

25. Сьомка С. В., Антонович Є. А. Дизайн інтер'єру, меблів та обладнання : підручник. Київ : НАКККіМ, 2018. 360 с.; рис.

26. Сьомка С.В. Основи дизайну архітектурного середовища: підручник. Київ : НАКККіМ, 2019. 464 с.; рис.

27. Сьомкін В. Дизайн-концепція в контексті дизайн-ергономічного забезпечення виставково-ярмаркової діяльності. Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2011. Вип. 21. С. 55–62. URL: [https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf\\_visnyk/21/06.pdf](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/21/06.pdf) (дата звернення 03.01.2024)

28. Тексти лекцій з дисципліни «Історія інтер'єру» (для студентів напряму підготовки 6.020207 «Дизайн») / Укл.: Дацюк Н.М., Нетриб'як М.М., Маркович М.Й. Тернопіль: ТНПУ ім. В.Гнатюка, 2016. 92 с.

29. Техно-стиль в дизайні інтер'єру: особливості та переваги. ZAXID.NET. URL: [https://zaxid.net/tehno\\_stil\\_v\\_dizayni\\_interyeru\\_osoblivosti\\_ta\\_perevagi\\_n1563217](https://zaxid.net/tehno_stil_v_dizayni_interyeru_osoblivosti_ta_perevagi_n1563217) (дата звернення 01.02.2024).
30. У Києві відкрився перший дитячий інтерактивний магазин з «живими» іграшками. СЬОГОДНІ. URL: <https://ukraine.segodnya.ua/ua/ukraine/u-kiyevi-vidkrivsyia-pershiy-interaktivniy-magazin-z-zhivimi-igrashkami-1478915.html> (дата звернення 27.01.2024)
31. Удріс І.М., Школяр А.В. Нариси з історії зарубіжного дизайну. Новий та новітній час: навчальний посібник. Кривий Ріг: Видавничий дім, 2008. 252 с. : іл.
32. Хай-тек. Domvremont URL: [https://domvremonte.com.ua/ua/design\\_all/khaj-tek/](https://domvremonte.com.ua/ua/design_all/khaj-tek/)(дата звернення 03.04.2024)
33. Шило О. В., Івашко О. Д.. Монументальне мистецтво і стріт-арт в сучасному міському просторі. Науковий вісник будівництва. 2016. № 2. С. 74-78. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvb\\_2016\\_2\\_18](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvb_2016_2_18) /(дата звернення 01.05.2024).
34. Шумєга С.С. Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. К.: Центр навчальної літератури, 2004. 300 с.
35. Murals — the embodiment of symbolic power to change the image of the city. MISTO. URL: <https://mistosite.org.ua/en/articles/muraly-vt%D1%96lennya-symvol%D1%96chnoyi-vlady-dlya-zm%D1%96ny-obrazu-m%D1%96sta> (дата звернення: 18.03.2024).

## ДОДАТКИ

### Додаток А

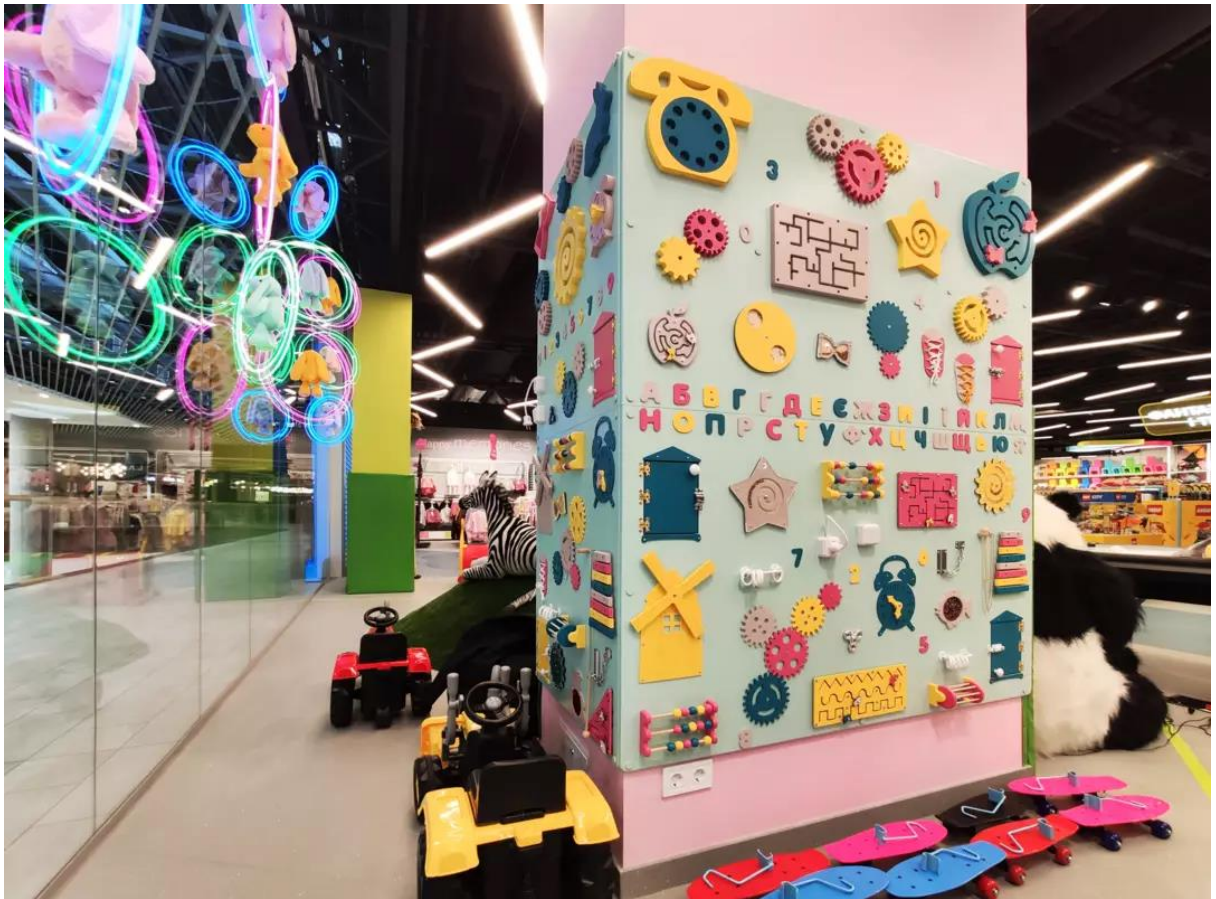
#### Аналоги рішень магазинів



Рис. 1. Торгово-розважальний простір MyPlay (м. Київ)



Рис. 2. Магазин дитячих іграшок E.PIC в ТРЦ Retroville (м. Київ)



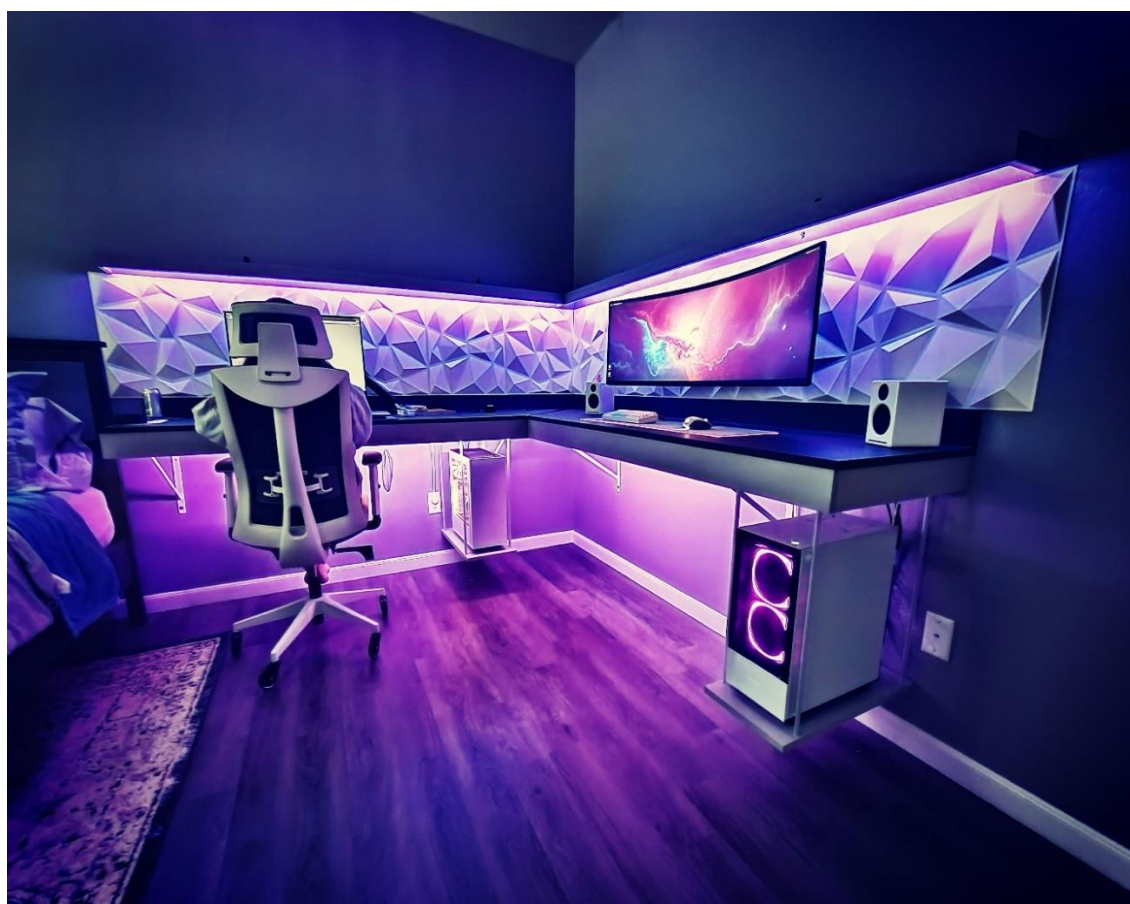
**Рис. 3. Тестувальна локація магазину дитячих іграшок Е.РІС в ТРЦ Retroville (м. Київ)**



**Рис. 4. Торгівельно-розважальний центр Fly Kids (Кривий Ріг)**



**Рис. 5. Магазин з продажу ігор з гейм-зоною (м. Київ)**



**Рис. 6. Магазин з продажу ігор з гейм-зоною (м. Київ)**

## Додаток Б

### Аналоги рішень інтер'єрів, зібрані за стилями

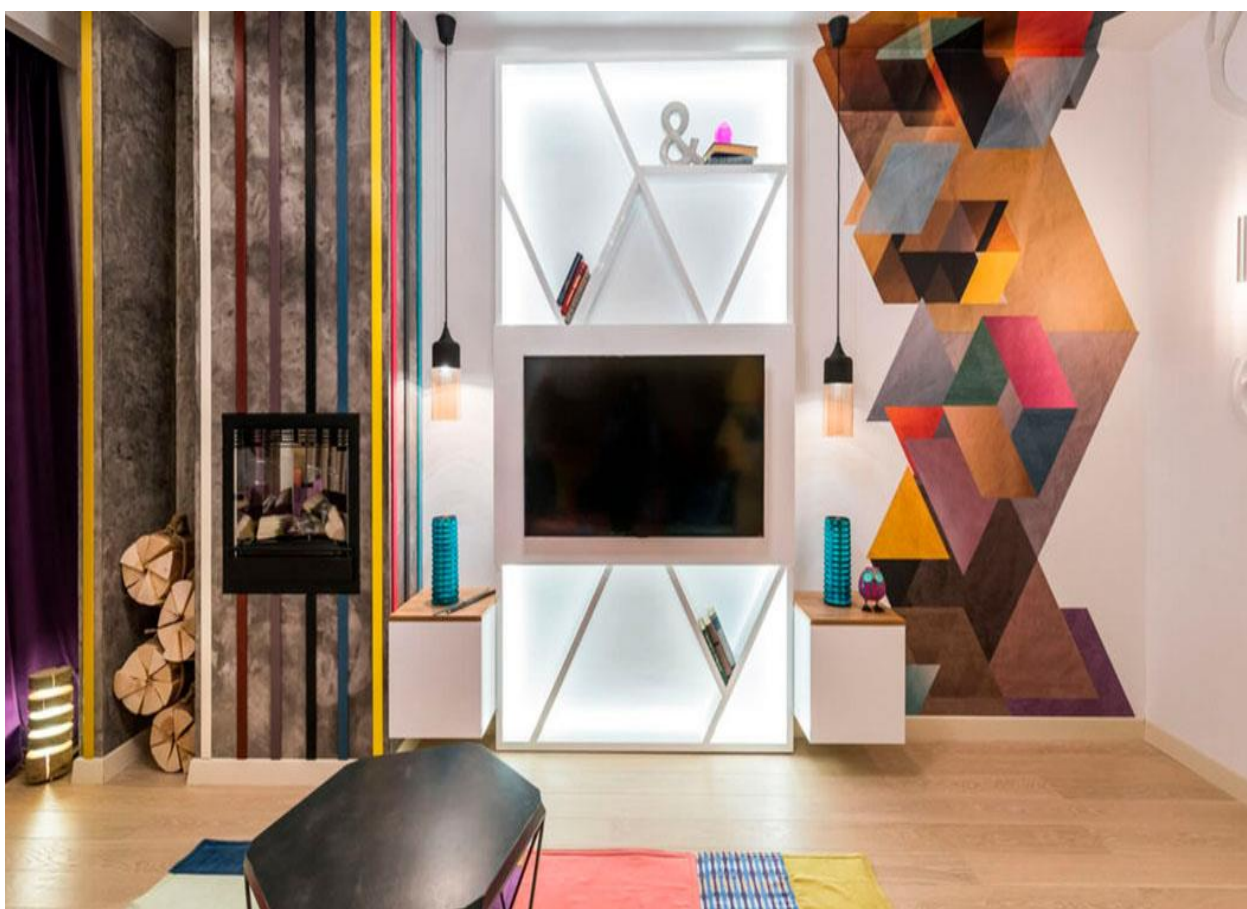
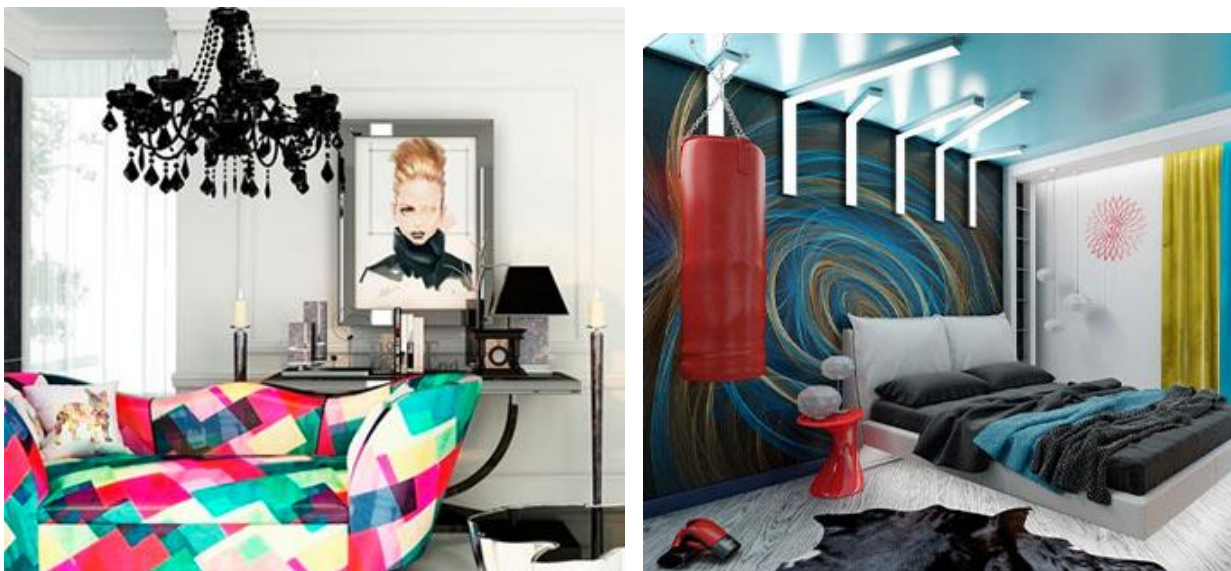
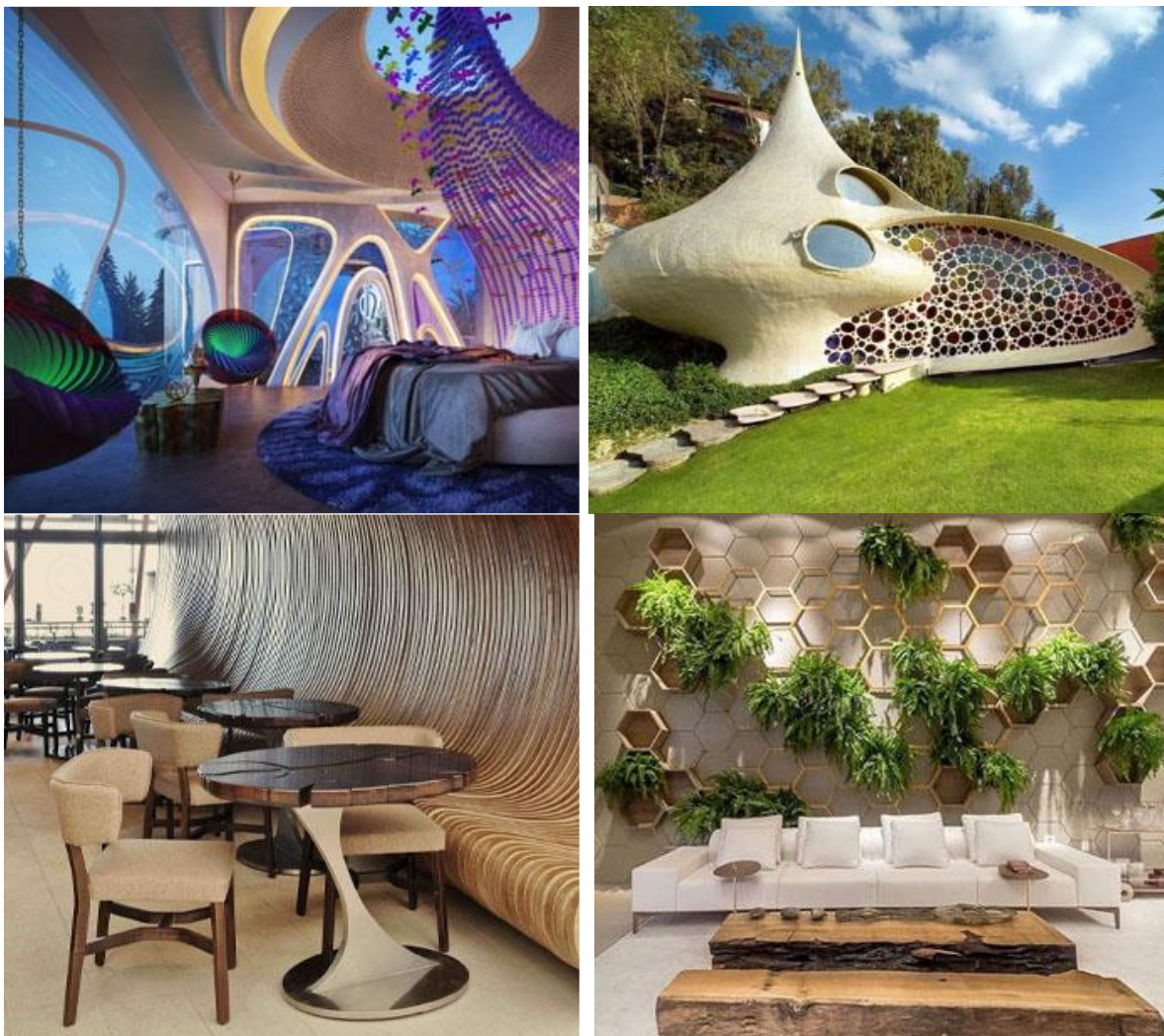


Рис.1. Стиль Авангард



**Рис. 2. Стиль Біодом**



**Рис. 3. Стиль Стимпанк**



Рис. 4. Стиль Хай-тек

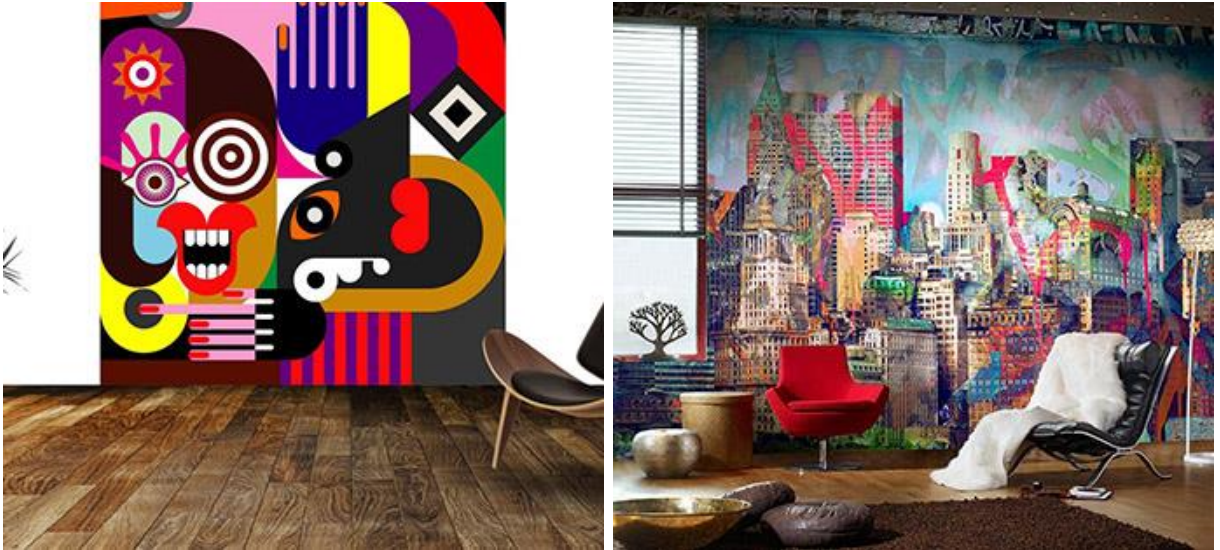


Рис. 5. Стиль Онто Арт



Рис. 6. Стиль Кітч





Рис. 7. Стиль Манга

## Додаток В

### Мурали авторського стилю



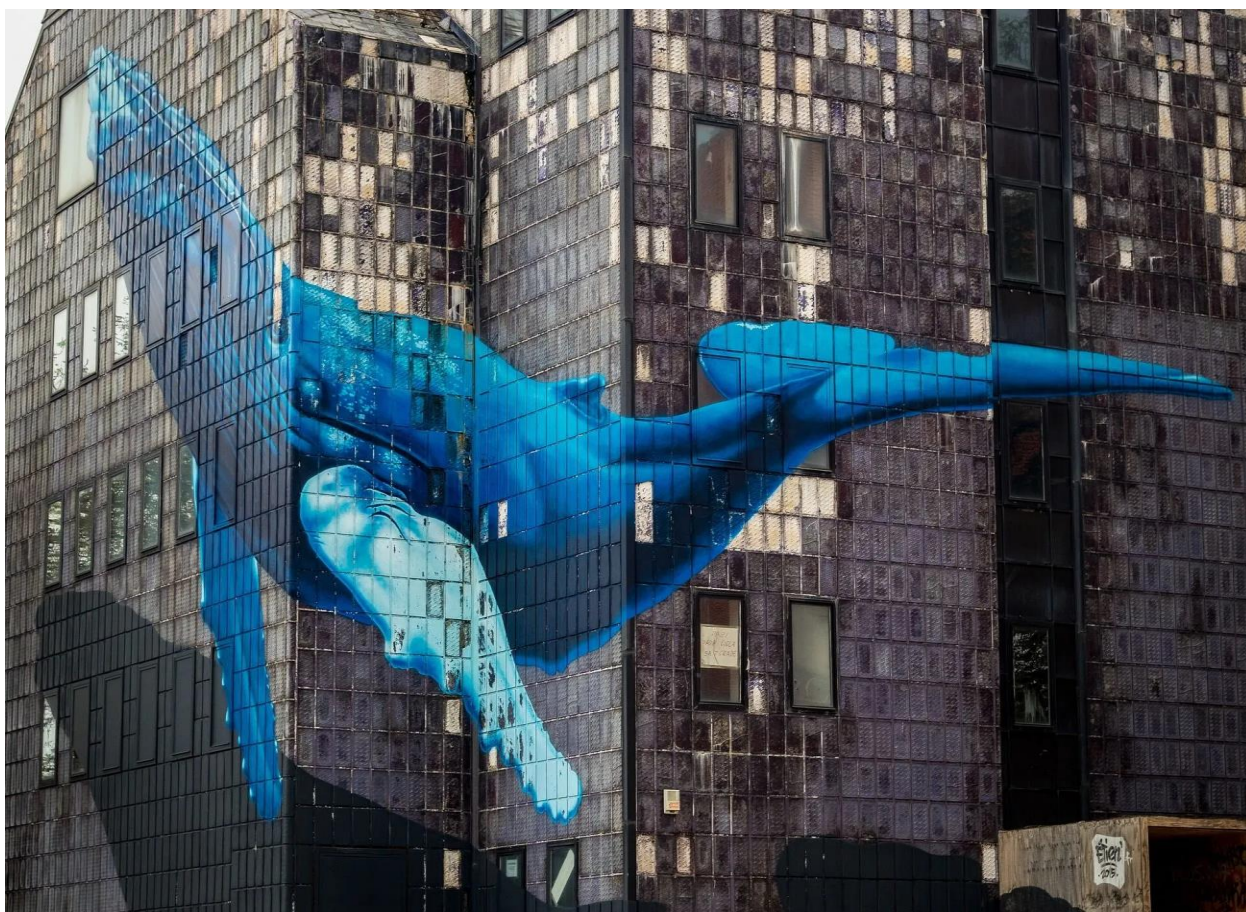
Рис. 1. Поцілунок (Нью-Йорк, США). Автор Е. Кобра



Рис. 2. Братський поцілунок (Берлін, Німеччина). Автор Д. Врубель



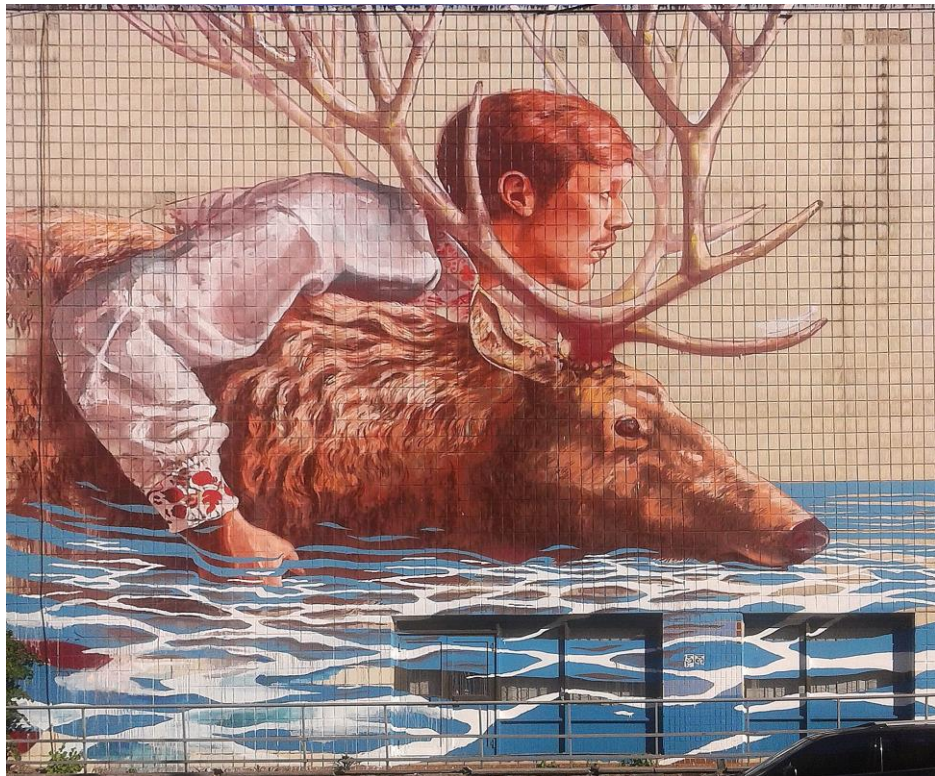
**Рис. 3. Сова (Бельсько-Бяла, Польща). Автор Turbos**



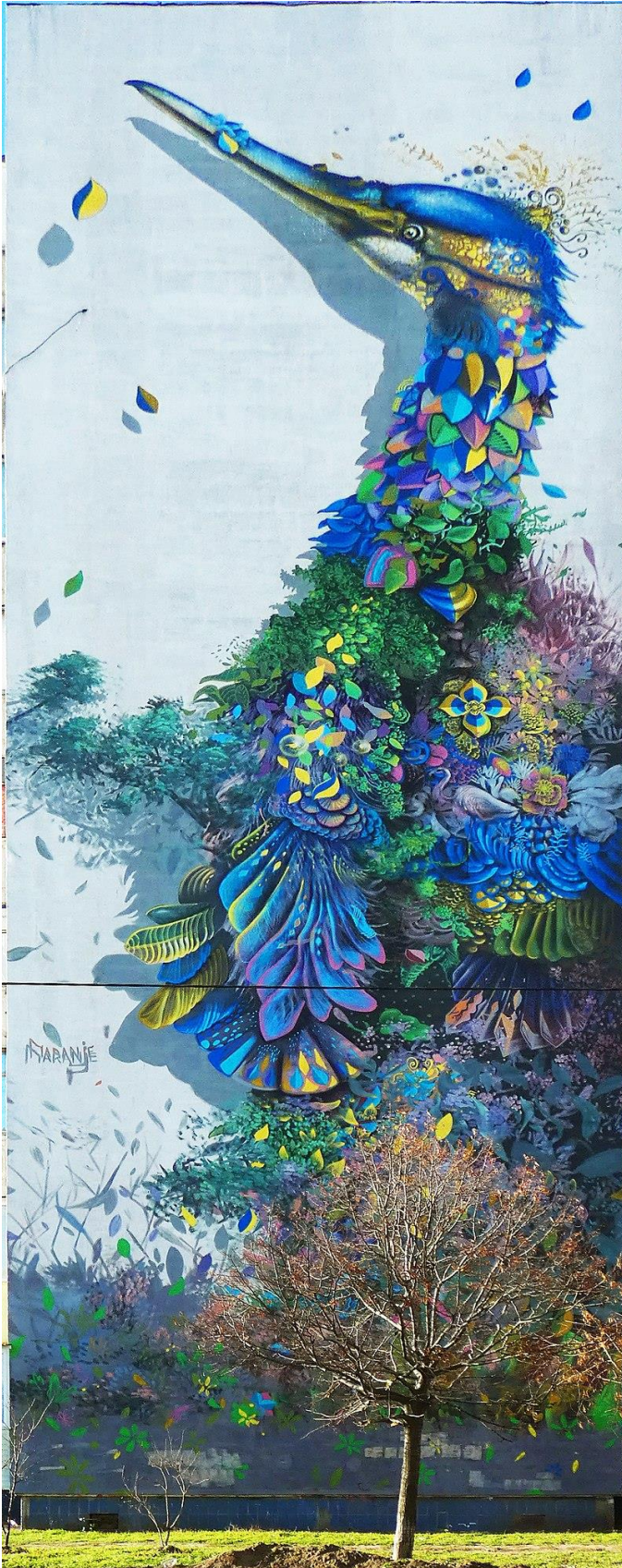
**Рис. 4. Кит (Загбер, Хорватія). Автор Ет'єн**



**Рис. 5. Портрет С. Нагояна (Парк небесної сотні, м. Київ). Автор А. Фарту (Португалія)**



**Рис. 6. Мурал «Переправа» (стіна будівлі Державної санітарно-епідеміологічної служби, м. Київ). Автор Фінтана Мегі (Австралія)**



**Рис. 7. Муралі: «Павич» (м. Київ). Автор О. Брітцев; «Братерство».  
Автор команда «Dourone»**

### Додаток Г

### Аналоги муралів авторського стилю





### Розробка персонажів для муралів

