

**Юлія Віталіївна Полтавська,**

аспірантка Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, м. Київ, Україна

 <https://orcid.org/0000-0002-1041-8078>

УДК 371.(477)

DOI [https://doi.org/10.32405/2309-3935-2022-1\(84\)-24-28](https://doi.org/10.32405/2309-3935-2022-1(84)-24-28)**ІННОВАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ В СУЧАСНІЙ ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА**

Анотація.

Статтю зорієнтовано на модернізацію професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засобами етнодизайну та діджитал-проектування (цифрового комп'ютерного проектування).

Уточнено такі поняття, як «дизайн», «народний художній промисел», «креативна індустрія етнодизайну», «етнодизайн» з урахуванням Закону України «Про народні художні промисли», а також нове поняття діджитал-етнодизайн. Визначено напрям розвитку етнодизайну: від українського бароко до футуристичного мінімалізму.

Наведено досвід організації художніх ремесл Ремісничою палатою Німеччини. Виокремлено ініціативу ремісничих палат з організації міжнародної програми навчально-проектної практики.

Подано інформацію про становлення Ремісничої палати України, інноваційну програму iAtelier, що зорієнтована на навчально-проектну практику. Сформульовано цілі програми iAtelier. Наголошено на важливості інтегрування найсучасніших технологій цифрового конструювання та залучення інноваційних форм творчості в ремісничу діяльність, виробничу практику. Перелічено види програм з цифрової графіки.

Запропоновано участь в інноваційній програмі українським фахівцям із ремісничими навичками та сформульовано вимоги до учасників програми. Рекомендовано проектним групам закладів вищої мистецької освіти розробити спеціалізацію «Мистецтво мультимедіа» (ігрова графіка, анімація, відео та інтерактивна реклама) зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». Висловлено сподівання, що така спеціалізація привабить стейкхолдерів, які цікавляться діджитал-технологіями художніх ремесл.

Ключові слова: ремісничі палати; навчально-проектна практика; креативні проектні ідеї.

Художники декоративно-прикладного мистецтва є фахівцями народних художніх ремесл (автентичних технологій виготовлення художніх виробів із природних конструкційних матеріалів) та етнічного дизайну (сучасних технологій творчого варіювання автентичних типових виробів для їх подальшого тиражування). Законом України «Про народні художні промисли» передбачено застосування термінів автентичних народних промислів

та етнодизайну (етнічного проектування) [1]. Дизайн – це формотворення для тиражування промислових зразків серійної продукції. Поняття «типовий зразок», «серійний виріб», «творче варіювання... виробу народного художнього промислу» належать до етнічно зорієнтованого проектування, а не до створення та виготовлення виробів народного художнього промислу відповідно до його традицій (табл. 1).

Таблиця 1

Ключові слова нормативного акту	Сутність ключових понять Закону України «Про народні художні промисли»
Народний художній промисел	Творча та виробнича діяльність, метою якої є створення художніх виробів декоративно-вжиткового призначення, що здійснюється на основі колективного освоєння і спадкоємного розвитку традицій народного мистецтва у певній місцевості в процесі творчої праці майстрів народних художніх промислів
Осередок народного художнього промислу	Територія, у межах якої історично склався і розвивається відповідно до самобутніх традицій народний художній промисел
Виріб народного художнього промислу	Художній виріб декоративно-вжиткового призначення, виготовлений відповідно до традицій даного промислу ручною працею або з використанням механізованої праці у підготовчих і допоміжних операціях;



Унікальний виріб народного художнього промислу	Єдиний у своєму роді виріб народного художнього промислу, який має художнє, історичнє, етнографічне та науковє значення
Майстер народного художнього промислу	Фізична особа, носій традицій народного мистецтва, яка створює і виготовляє вироби народного художнього промислу відповідно до його традицій
Типовий зразок виробу народних художніх промислів	Виріб, який віднесений до виробів народних художніх промислів і рекомендований до виробництва
Серійний виріб народних художніх промислів	Виріб народних художніх промислів, виконаний за типовим зразком у варіантному виконанні
Творче варіювання	Одна з форм прояву творчості майстра народних художніх промислів, метод відтворення типового зразка виробу народного художнього промислу, який передбачає внесення змін у композиційне, колірне, пластичне та інше художнє рішення виробу, що не спричиняють зниження художнього рівня і якості виготовлення виробу народного художнього промислу в порівнянні з його типовим зразком

У нормативному документі ототожнюють-ся поняття «народний художній промисел» і «декоративно-вжиткове мистецтво»: «народний художній промисел – творча та виробнича діяльність, метою якої є створення художніх виробів декоративно-вжиткового призначення». Відповідно, підготовка майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва є підготовкою майстрів художніх промислів (художніх ремесл), які належать до малого та середнього бізнесу.

Креативна індустрія етнодизайну – це сполучна ланка між креативом та економікою [2]. «Пластична мова» форм і декору зрозуміла європейцям. Креативна індустрія дизайну – це сучасний перспективний напрям комерційної реалізації та монетизації креативного потенціалу України. Українські етнодизайнери вкладають культурні коди нації в дизайн-продукцію [3]. Використовуючи багаті ремісничі традиції української культури, українські етнодизайнери органічно працюють із натуральними матеріалами (рис. 1).



Рис. 1. Український етномодерн у стилі «Бароко now»

Назва стилю суконь «Бароко now» (етномодерн): геометричні форми, які прикрашені орнаментом барокових завитків рослинних орнаментів. Тематичний гобелен «Ой на Івана, ой на Купала» (дипломна робота О. С. Герасименко) зберігає частина ручної праці та використання натуральних матеріалів, що декілька років тому стало новим світовим трендом. Молоді українські креатори експериментують із формами і балансують між смислами, образами та функціональністю предметів. Етнодизайнери з різних куточків України формують новий креативний атлас для Європи: від українського бароко до футу-

ристичного мінімалізму.

Розвитку українських креативних індустрій сприяє спеціальна програма ЄС, розробники якої вбачають в українських креативних індустріях величезний експортний та інвестиційний потенціал. У перспективі прогнозується підвищення інтересу до українського дизайну не лише на європейському ринку, а й на світовому.

Художні ремесла активно підтримуються державами у більшості європейських країн. Так, у Німеччині художніми ремеслами опікується Реміснича палата (Handwerkskammer), що об'єднує 53 ремісничі



палати федеральних земель. Учасники домовились об'єднати ресурси та випробувати нові форми співпраці. Таким чином, робота ремісничих палат має стати більш ефективною та результативною. «Крок вперед – разом» – це девіз їхньої спільної ініціативи “handwerkskammer.de”.

Учасники гармонізують свої веб-сайти, стандартизують структури та створюють умови для спільної розробки контенту. Заявлена мета “handwerkskammer.de” полягає в тому, щоб пояснити, які заходи необхідно розпочати, щоб задовольнити вимоги компетентного органу. Наприклад, у лютому 2020 р. німецьким урядом було внесено поправку до німецького Кодексу ремесел. З 2004 р. майстри художніх ремесел, як практики, були звільнені від набуття кваліфікацій «магістра». Вони займалися виготовленням і продажем своїх виробів самостійно та не маючи ліцензій. Після прийняття поправки до німецького Кодексу ремесел від 14 лютого 2020 р. 12 із ремісничих професій тепер знову стали обов'язковими для отримання майстрами-ремесниками кваліфікацій «магістра». Це художні ремесла токаря деревини та виробника дерев'яних іграшок, декоратора інтер'єрів тощо.

Вони вдосконалюють можливості пошуку на веб-сайтах ремісничої палати та координують ці методи між своїми постачальниками послуг, а також разом розробляють стратегію для офіційних додатків німецьких ремісничих палат.

У 2009 р. створено Ремісничу палату України / Handicraft Chamber of Ukraine – неурядову, неприбуткову організацію в Києві. Реміснича палата України та Бізнес-школа МІМ-Київ (Міжнародний інститут менеджменту) стали партнерами обговорення реформ в освіті та підприємстві.

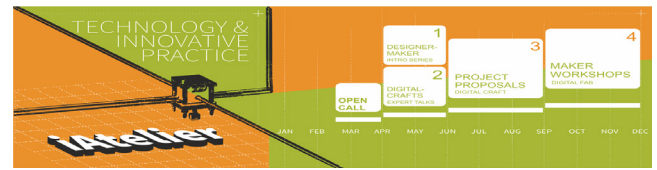
В Україні Реміснича палата України разом із діджитал-платформою Wecreate реалізує інноваційну програму iAtelier, що зорієнтована на навчально-проектну практику [4]. iAtelier очолює Лімерикська школа мистецтв і дизайну (Limerick School of Art & Design (LSAD) при Лімерикському технологічному інституті (LIT, Ірландія).

Окрім того, iAtelier поєднує в собі центри діджитал-інновацій, Fab Labs і Makerspaces, інноваційно-дослідницькі центри при закладах вищої освіти (ЗВО), що створюють спеціалізовану мережу дослідницьких, проектних майданчиків для розвитку діджитал-конструювання (цифрового комп'ютерного конструювання).

Головними цілями програми iAtelier є:

- інтеграція новітніх цифрових технологій у практичне ремісництво;
- розширення можливостей співпраці, стимулювання інноваційного розвитку та розроблення нової продукції;
- залучення майбутніх поколінь ремісників, насамперед недавніх випускників ЗВО та стартапів і малого та середнього бізнесу у сфері ремісництва та дизайну;

– прийняття нових технологій та їх використання для розширення можливостей наявних традиційних ремісничих процесів.



Програма навчально-проектної практики має на меті сприяння прийняттю та використанню ремісниками, які зберігають ключові навички ремісництва, новітніх діджитал-технологій (цифрових комп'ютерних технологій), *інструментів інтегрування найсучасніших технологій цифрового конструювання та заохочення інноваційних форм творчості в ремісничу діяльність*, виробничу практику.

Програма містить 4 блоки заходів:

- Designer-Maker introduction series. Вступна серія Дизайнер-виробник (онлайн) – квітень–травень 2021;
- Digital Crafts Expert talks. Міжнародна серія зустрічей з експертами (онлайн) – квітень–травень 2021;
- Digital Crafts Project Proposals. Розробка проектною пропозиції (онлайн) – червень–вересень 2021;
- Maker Workshops. Мейкер-воркшопи (офлайн – проводяться на місцях) – вересень–грудень 2021.

До участі в iAtelier залучалися відібрані на конкурсній основі кандидати з ремісничими навичками та навичками у цифровому дизайні.

У контексті нашого дослідження зупинимося на вимогах до кандидатів.

Однією з необхідних умов для заявника є володіння ремісничими навичками. Заявники, яких обирали для участі в проекті, зобов'язані були підтвердити наявний досвід у ремісництві, продемонструвати бажання експериментувати та створювати інноваційну продукцію. Заявникам із ремісничими навичками також було рекомендовано: – вивчати ремісничу дисципліну / бути недавнім випускником профільного ЗВО чи бути ремісником-початківцем / мати малий або середній бізнес із досвідом у будь-якому виді ремісництва чи практичного дизайну / виробництва; – проявляти інтерес до технологій цифрового конструювання – досвід у цифровому дизайні та конструюванні не обов'язковий, але для участі важливо було мати зацікавленість і бажання експериментувати й розробляти нову продукцію за допомогою цифрових технологій.

Заявники з навичками в діджитал-етнодизайні. Заявники, яких обирали для участі в проекті, представляли підтвердження своєї обізнаності та навичок користування комп'ютерними програмами з цифрової графіки. Для участі обирали тих, хто вивчав будь-який предмет, що стосується дизайну, вивчав такий предмет у минулому або міг надати підтвердження наявності професійного



дизайнерського досвіду. Заявникам із навичками в діджитал-дизайні також було рекомендовано: представити підтвердження власної обізнаності та навички користування комп'ютерними програмами з цифрової графіки, оскільки для участі обиралися ті, хто вивчав будь-який предмет, що стосується дизайну, або вивчав такий предмет у минулому, чи міг надати підтвердження наявності професійного дизайнерського досвіду; вивчати цифровий дизайн / бути недавнім випускником профільного ЗВО / бути дизайнером-початківцем або мати малий чи середній бізнес у цій сфері; досвід роботи з програмним забезпеченням з цифрової графіки обов'язковий.

Види програм з цифрової графіки такі: Adobe Illustrator, Inkscape, Coreldraw, Autocad, Vectorworks, Rhino, Sketchup, Fusion, Solidworks, Inventor, FreeCAD, Blender, Cinema4D, Mudbox, Onshape тощо.

Учасники проекту мають виявляти неабиякий інтерес до ремісничих процесів, причому практичний досвід у ремісництві не є обов'язковим, а досвід цифрового конструювання, роботи з параметричним ПЗ чи ПЗ для написання комп'ютерного коду є також необов'язковим, але має певні переваги.

Окрім того, від кандидатів вимагалось: – дотримуватися графіку онлайн-заходів iAtelier та Maker Workshops; – працювати спільно, бути відкритими у своєму підході та в обміні інформацією з колегами та координаторами проекту; – грамотно й яскраво презентувати свою роботу та підтримувати комунікацію проектною діяльністю; – виступати адвокатами проекту, партнерських організацій, усвідомлювати роль нових технологій у секторі ремесл.

Згідно з умовами конкурсного відбору було допущено 10 + 10 учасників, серед яких: представники виробничої сфери, які здійснюють свою діяльність в галузі ремісництва (крафтовики, мейкери, артизани) та представники з галузі цифрових технологій дизайну і конструювання. Упродовж п'яти тижнів вони проходили навчання через практичне дослідження, освоєння та поєднання традиційних і сучасних діджитал-інструментів, різноманітних методик, вдосконалюючи власний креативний та інноваційний потенціал.

Навчання відбувалося під керівництвом відомих коучів, дизайнерів, зіркових мейкерів країн Європи. Учасники, які пройшли відбір, відвідували низку онлайн-івентів від європейських експертів, зокрема провідних ремісників і дизайнерів, які в форматі live session демонстрували, яким чином вони використовують цифрові технології у своїй практиці, включаючи лазерне різання, 3D-друк і фрезкування з числово програмним керуванням тощо.

На цьому етапі програма iAtelier сприяла більш поглибленому ознайомленню її учасників із найсучаснішими інноваційними технологіями діджитал-конструювання, які не замінюють традиційні підходи, а є додатковими інструментами для вдоскона-

лення традиційних технологій. Після проходження першого етапу програми кандидати переходили до наступного випробувального кроку шляхом поєднання ремісників і дизайнерів у «командні двійки». Обов'язковою умовою для проходження на наступний навчально-практичний етап iAtelier була наявність у пари учасників креативної проектною ідеї.

На цьому етапі було відібрано п'ять дизайнерів та п'ять ремісників для реалізації з ними дослідницько-проектних, навчальних практичних колаборацій. Відібрані пари учасників разом із менторами та наставниками вдосконалювали практичні компетентності від креативної ідеї до розробки конкретного проекту, за яким створювався спочатку прототип виробу, а потім вже й сам виріб, який шляхом конкурсного відбору допускався до змагання щодо виробничого масштабування.

Пари учасників, які успішно пройшли відбір отримували унікальний проектний і практичний досвід роботи з інструментами цифрового дизайну і конструювання. Під час усіх заходів за програмою iAtelier відомі викладачі та експерти разом із технічним персоналом ознайомлювали її учасників з особливостями використання найсучасніших інноваційних технологій, демонстрували як працювати з цифровим програмним забезпеченням та надавали учасникам необхідні інструкції, безцінні поради, а також здійснювали загальне керівництво.

Отже, розвиток цікавих ідей, проведення креативних діалогів, упровадження практичних інновацій може відбуватися як в онлайн-режимі, так і в умовах доступу до обладнання та його практичного використання. За таких умов учасники проекту мають реальну можливість на практиці застосовувати та інтегрувати опановані інструменти та діджитал-технології для конструювання своїх експериментальних проектних розробок під час створення прототипу, опановуючи та демонструючи складний процес від народження ідеї до її практичного втілення, тобто виготовлення певного виробу.

У Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука розроблено нову спеціалізацію «Мистецтво мультимедіа» (ігрова графіка, анімація, відео та інтерактивна реклама) зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». У контексті нашого дослідження варто додати, що ми маємо надії, що діяльність кафедри з цієї спеціалізації привабить стейкхолдерів, які цікавляться діджитал-технологіями художніх ремесл.

Використані літературні джерела

1. Про народні художні промисли: Закон України від 21 червня 2001 р. № 2547-III. – URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/card/2547-14>.
2. ДВІЖ-ПАРИЖ: паризькі виставки відкривають світові імена українських дизайнерів. – URL: <http://maino-design.com.ua/dvizh-parizh-parizki-vistavki-vidkrivayut-svitovi-novi-imena-ukra%D1%97nnskogo-dizajnu/>.



3. Новий атлас для Європи. – URL: <https://m.day.kyiv.ua/uk/article/kultura/novyuy-atlas-dlya-yevropy>

4. iAtelier – Програма навчально-проектної практики. – URL: <https://wecreate.ua/article/iatelier-innovatsijna-programa-navchalno-proektnoyi-praktyky/>.

References

1. *Zakon Ukrainy "Pro narodni hudozhni promysly" [On folk arts and crafts: Law of Ukraine of June 21, 2001 № 2547-III].* [in Ukrainian].

2. *Dvizh-Paryzh: paryzki vystavky vidkryvayut svitivi imena ukraïnskych dysaineriv [MOVEMENT-PARIS: Paris exhibitions open world names of Ukrainian designers].* Retrieved from: <http://maino-design.com.ua/dvizh-parizh-parizki-vistavki-vidkrivayut-svitovi-novi-imena-ukra%D1%97nskogo-dizajnu/> [in Ukrainian].

3. *Novyi atlas dlai Evropy [A new atlas for Europe].* Retrieved from: <https://m.day.kyiv.ua/uk/article/kultura/novyuy-atlas-dlya-yevropy> [in Ukrainian].

4. *iAtelier – Programa navchalno-proektnoi praktyky [iAtelier - Training and project practice program].* Retrieved from: <https://wecreate.ua/article/iatelier-innovatsijna-programa-navchalno-proektnoyi-praktyky/> [in Ukrainian].

Poltavska Yulia, Research and Pedagogical Employee of the Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative Arts and Design, Kyiv, Ukraine

INNOVATIVE PROCESSES IN MODERN PROFESSIONAL TRAINING OF ARTISTS OF DECORATIVE AND APPLIED ART

Summary.

The article is focused on the modernization of professional training of future artists of decorative and applied arts by

means of ethnic design and digital design (digital computer design).

The concept of design, folk arts and crafts, creative industry of ethnic design, ethnic design, taking into account the Law of Ukraine "On Folk Arts and Crafts", as well as a new concept of digital ethnodesign, are revealed in the article. The direction of ethnodesign development is determined – from Ukrainian baroque to futuristic minimalism.

The experience of organizing arts and crafts by the German Chamber of Crafts is presented. The initiative of craft chambers to organize an international program of training and project practice is highlighted.

The information on the formation of the Chamber of Crafts of Ukraine, the innovative program iAtelier, which is focused on educational and project practice, is given. The goals of the iAtelier program have been formulated. The integration of the most modern technologies of digital design and encouragement of innovative forms of creativity in handicrafts and industrial practice is envisaged. The types of digital graphics programs are listed.

Participation in the innovation program was offered to Ukrainian specialists with craft skills and requirements for program participants were formulated. It is recommended that project groups of institutions of higher art education develop a specialization "Art of Multimedia" (game graphics, animation, video and interactive advertising) in specialty 023 "Fine Arts, Decorative Arts, Restoration". Such specialization has a huge potential to attract stakeholders interested in digital technologies of arts and crafts.

Keywords: craft chambers; educational and project practice; creative project ideas.

Стаття надійшла до редколегії 14 січня 2022 року