

УДК 658.512.2

DOI:10.30857/2617-0272.2024.3.14.

БЕРДИНСЬКИХ С. О.

Університет економіки та права «КРОК», Київ, Україна

**КОЛАЖ В ДИЗАЙНІ.****ІНСТРУМЕНТ ЧИ ФОРМА ПРОФЕСІЙНОГО МИСЛЕННЯ?**

**Метою** дослідження є аналіз ефективності традиційного та цифрового колажу в структурі дизайн-діяльності, виявлення їх основних формотворчих властивостей, встановлення пріоритетів використання та специфічних завдань у передачі як об'єктивних, так і образно емоційних властивостей зображуваного об'єкта.

**Методологія.** В дослідженні використано вивчення дотичних до теми інформаційних джерел, критичний аналіз практик застосування новітніх засобів візуалізації творчих проєктів; огляд портфоліо сучасних дизайнерів та художників комп'ютерної графіки; структурний та системний аналіз; синтез існуючих відомостей та новітніх результатів дослідження.

**Результати.** Недостатня вивченість колажу як засобу проєктної графіки актуалізує дослідження, пов'язані із виявленням типологічних, функціональних, композиційних, стильових та структурних його особливостей. Історія становлення та розвитку колажу дає змогу стверджувати, що колаж – не лише особлива мистецька техніка, а і революційний спосіб мислення на етапі переходу до нових художніх форм початку ХХ століття. Подальша трансформація колажу відбулась у низку технік, які прогресували, активно використовуючись в епоху постмодернізму. В результаті аналізу сучасної формотворчої практики виявлено досить широкий діапазон застосування колажу в усіх видах художньо-проєктної діяльності на етапах передпроєктних розвідок, в процесі творчої роботи та синтезу ідей, презентації результатів проєктування. Встановлено, що колаж та його різновиди цілком правомірно можна вважати інструментом практичної реалізації проєктного задуму, засобом генерування творчих знахідок та стимуляції пошукових процесів, а також однією з форм професійного міркування на рівні опрацювання ідеї.

**Наукова новизна.** У дослідженні виявлено пріоритети та основні стратегічні напрями доцільності і ефективності використання традиційного та цифрового колажу в художньо-проєктній діяльності.

**Практична значущість** одержаних результатів полягає в можливості застосування їх у практиці дизайну, навчальному процесі підготовки фахівців художньо-творчих галузей, а також подальших дослідженнях мистецтвознавства, культурології, архітектури та дизайну.

**Ключові слова:** візуалізація, візуальні комунікації, колаж, дизайн, проєктна графіка, творчий процес.

**Вступ.** Стрімка діджиталізація сфери проєктування змінює традиційні підходи у вирішенні творчих та комунікативних завдань дизайн-практики. Проблемним моментом в художньо-творчому процесі є доцільність і ефективність використання специфічної техніки створення зображень, відомої як колаж, зокрема малодослідженого його виду – цифрового колажу. Завдяки комп'ютерним інструментам редагування та трансформації він отримує широкі можливості щодо створення різноманітних зображень, від умовних, формально-символічних до предметних та сюжетно-реалістичних.

Зазначена проблема має тісний зв'язок із важливими практичними завданнями художнього формоутворення – розробкою новітніх засобів та інструментарію проєктування і кваліметричної оцінки проєктних рішень.

Актуальність питання полягає також у необхідності суто наукового дослідження колажу у структурі засобів дизайну. Завдяки цифровізації графіки, ширенню фото-контенту, розвитку засобів візуалізації і передачі графічної інформації, цифровий колаж як засіб формоутворення останнім часом усе активніше використовується в проєктній і дослідницькій практиці, зокрема

для вирішення художньо-творчих завдань у передпроектних процесах, безпосередньо в проектуванні з метою прискорення прийняття рішень, підвищення ефективності впливу візуальної комунікації, а також презентації основних етапів дизайн-процесу. Стрімкий розвиток інструментів нейромереж для формації зображень на основі ескізів розширюють функціонал засобів візуального представлення, тому в пріоритеті серед графічного арсеналу дизайнера стають ті засоби, які відрізняються простотою у створенні та редагуванні.

#### **Аналіз попередніх досліджень.**

Більшість публікацій, де колаж розглядається як засіб створення дизайн-продукції або мистецьких творів, не можна вважати науковими, вони мають скоріше прикладний характер і дають переважно обмежений погляд на проблему.

Про роль колажу в процесах художнього формоутворення йдеться в роботах, присвячених дослідженням різних аспектів проектної графіки, загальних методичних питань проектування об'єктів архітектури, промислового виробництва, одягу тощо. Серед сучасних українських авторів окремі сторони даної теми епізодично досліджувались у роботах науковців з технічної естетики, дизайну.

У роботі «Композиція + геометрія» [5] М. І. Яковлева стосовно мистецтва графіки розглядається аспект формалізації об'єктивних властивостей творів архітектури, дизайну, образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва з подальшим етапом моделювання їх якісних показників. Доводиться, що пошук найбільш простих за накресленням та насичених за змістом візуальних моделей належить до розряду важливих і складних проблем формоутворення. Перспектива розвитку проектної графіки вбачається у поєднанні досвіду, накопиченого дизайнерами-«рисувальниками», з новітніми прийомами виконання проектних ідей та нетрадиційними формами

графіки. До таких нетрадиційних форм можна віднести і цифровий колаж.

У дисертації «Синтез традиційних і новітніх засобів проектної графіки» [1] автора даної статті С. Бердинських здійснювався аналіз функціонально-конструктивних та композиційних властивостей низки традиційних і новітніх засобів проектної візуалізації, у тому числі комбінованих технік створення зображень. Колаж тут досліджується, перш за все, як евристичний засіб вирішення пошуково-компонувальних, композиційних та комбінаторних завдань, в основі якого – просторові маніпуляції з формою, величиною і розташуванням елемента в двовимірному просторі.

У статті «Об'єктивні та емоційні властивості сучасної візуалізації в дизайн-проектванні» (Бердинських С.О., Яковлев М.І., Колосніченко О.В., Пашкевич К.Л.) [6] аналізується репрезентативний аспект цифрового колажу, зокрема його ефективність у побудові візуального виразу як на принципах графічної формалізованості, так і на принципах об'єктивності у передачі візуальних властивостей форми.

Серед останніх досліджень іноземних авторів дотичною до визначеної проблематики, а саме дослідженню потенціалу мудборду як різновиду колажу в творчих процесах, є стаття «Візуальна організація: баланс координації та творчої свободи за допомогою мудбордів» (Ендріссат Н., Іслам Г., Ноппені К.) [10], у якій розглядається питання збалансованості координації зі свободою творчості. Стаття показує, як діяльність незалежних одна від одної осіб координуються за допомогою візуальної дошки настрою, що здатна підтримувати множинність, та водночас володіти ефектом керування і вирівнювання. Обговорюється потенціал дощок настрою як приклад ширшого феномену естетичних об'єктів, що з'єднують почуття та емоції та забезпечують зв'язок між людьми в творчих галузях та інших сферах.

У схожій за тематикою публікації «Автоматичні цифрові дошки настрою для зв'язку користувачів і дизайнерів із розробкою *kansei*» (Заботто К.Н., Луїс да С.С., Амарал Д. К., Горнос К. Дж. М., Бензе Б. Г.) [20] йдеться, що однією з проблем для дизайнерів є те, як висловити емоції клієнтам, аби допомогти їм аналізувати ідеї для розробки продуктів. Наголошується, що мудборди, які містять набір зображень і слів, є одним із найпоширеніших інструментів для синтезу сприйняття клієнта та надання інструкцій дизайнеру щодо візуальної комунікації.

Цікавою з погляду питання доцільності застосування колажу в творчому процесі є також стаття «Дослідження впливу комбінованих образотворчих стимулів на продуктивність творчого дизайну» (Хуа М., Хан Дж., Ма К. та Чайлдс П.) [13]. В роботі проведено емпіричне дослідження з метою з'ясувати можливості комбінаційних образотворчих стимулів впливати на творчі результативні пошуки дизайнерів. Автори доводять, що комбіновані образотворчі стимули найкраще підтримують креативність дизайну, що, як очікується, принесе важливі позитиви як для навчання дизайну, так і для розробки інструментів підтримки дизайну.

Увага авторитетної світової наукової спільноти до мудбордів також підтверджується працею «Натхнення чи вказівка? Оцінка якості дощок для натхнення дизайну, створених за допомогою штучного інтелекту, що генерує текст у зображення» (Ренском К., Тан Л., Гаудсвард М., Снайдер К.) [14], де досліджується застосування штучного інтелекту для створення зображень для підтримки процесу проектування шляхом створення дощок натхнення. Порівнюється різноманітність, кількість, точність і неоднозначність дощок, створених штучним інтелектом, що генерує зображення, зі створеними традиційними методами.

У публікації «Натхнення для завдань розробки стилю» (Бу С., ван ден Хенде Е., Хултінк Е.-Дж., Калабретта Г.) [18]

розглядається питання підтримки креативності дизайнерів у розробці стилю за допомогою використання прикладів. Тут дослідники створили зразки для натхнення на основі різних властивостей (модальності та концептуальної дистанції), джерел (а саме: природи та предметів повсякденного життя та різноманітних продуктів) і форм репрезентації (речень, дошки настрою та зображення). Дослідження показує, що підвищення оригінальності ідей через розробку та використання прикладів (в тому числі і колажів) можна вважати важливим інгредієнтом для успішних завдань формування стилю.

Не оминемо увагою також публікацію «Матеріали та інструменти як каталізатори винахідництва ідей графічного дизайну» (Дж. Гріг) [11], у якій автор підтримує теорію про те, що матеріали настільки ж різноманітні за своєю здатністю до вираження, як і слова та зображення, що сприяють організації мови дизайну. Акцентуючи на ролі матеріалів і технік у постцифровому проектуванні, на продуктивності технологічно вільного графічного дизайну, стаття підкреслює не тільки важливість практичних знань та навичок, але і правильність вибору та усвідомленого використання інструментів.

З аналізу інформаційних джерел можна зробити висновок, що при загальному інтересі до окремих аспектів досліджуваного питання бракує цілісної праці, яка би об'єднала дані різних підходів щодо використання колажу в проектно-мистецьких процесах.

**Постановка завдання.** Завданням даної публікації передбачається:

- дослідити раціональність і ефективність застосування комбінованих засобів створення зображень в дизайн-процесах;

- критично охарактеризувати існуючі різновиди колажу;

- визначити пріоритети застосування колажу у творчій практиці;

- з'ясувати роль цифрового колажу та спектр завдань щодо візуалізації об'єктивних властивостей проєктованих форм;

- сформулювати головні стратегічні напрями доцільності і ефективності використання традиційного та цифрового колажу в художньо-проєктній діяльності.

**Результати дослідження.** Більшість графічних технік виконання зображень, що застосовується в проєктній діяльності (креслення, рисунок, 3Д-моделювання), мають деякі обмеження щодо прийомів трансформації та синтезу, бо характеризуються наявністю певних зв'язків зображеного елемента з простором свого існування. Такі обмеження ведуть до ускладнення процесів пошуку функціонально-композиційних властивостей об'єкта, зокрема на початкових етапах розробки. Тому стає питання раціонального вибору кількості і якості засобів формотворення і візуалізації проєктних ідей.

Особливим потенціалом у спектрі композиційних можливостей характеризуються такі графічні засоби, яким притаманна свобода комбінування і маніпуляції складовими. Одним із таких засобів вважається колаж, суть якого полягає в тому, що цілісний візуальний образ створюється мозаїчним розміщенням або нашаруванням один на одного різних чи однотипних матеріалів довільної форми, фактури, кольору тощо. При цьому, часто зображувальний матеріал отримує нову інтерпретацію завдяки переміщенню із звичного в новий контекст. В класичному розумінні колаж складається з елементів неоднорідних реальностей та природи, але не протирічить формуванню у глядача здатності цілісного сприйняття твору. Не зайвим буде здійснити побіжний історичний екскурс в розвиток колажу.

Вважають, що перші твори, схожі на колаж, з'явилися у II столітті н.е., але метод використовувався авторами у поодиноких або епізодичних випадках півтора тисячоліття. Шамани і жерці в стародавніх культурах використовували колажі з насіння,

соломи, пір'я і крил комах при створенні ритуальних масок. Серед різновидів традиційного мистецтва Японії досить відомою є техніка «осібана» (пресовані квіти) – створення композицій із засушених квітів, листя, гілок тощо. Ремісники Ренесансу XV–XVI ст. у західноєвропейських країнах приклеювали папір і тканину аби прикрасити вільний простір (фон) гербів. Паперові силуети з'явилися в Нідерландах у XVII ст., розвитку набули сценічні аксесуари в театрі, зокрема ляльковому.

Далі варто згадати графічні аркуші Дж. Піранезі (XVIII ст.), який поєднував на зображеннях своїх гравюр різностильові архітектурні форми і деталі, використовуючи принципи колажу (рис. 1).

Однак батьками колажу в образотворчому мистецтві XX століття стали представники авангарду – кубісти, дадаїсти та маньєристи. Застосування комбінованих технік у проєктуванні на початку XX ст. збіглося з революційними процесами у мистецтві й відкрило нові шляхи в пошуках художньої форми. Композиційні принципи, виражені в канонічних, ордерних чи нормативних вимогах формоутворення, що протягом століть використовувались академічною школою, втратили свою значущість. У цей час особливу увагу художників привертала проблема конструювання простору в образотворчому мистецтві. Відтак колаж стає одним із найважливіших рішень у інноваційних способах організації простору.

Фундатором колажу вважають французького художника-кубіста Жоржа Брака. У 1913 році він першим використав оригінальний прийом – наклеювання на картон смуг пофарбованого паперу. Аби фактура паперу вийшла ефектнішою, художник додавав у фарбу пісок. Згодом до використання додалися клаптики газет, шпалер, плакатів, шматки тканин, візитні картки тощо. Для колажу годилися майже всі сурогатні продукти. Яскравий приклад

колажу кубістів – «Натюрморт зі скрипкою» Пабло Пікассо (рис. 2).

Художники виявили, що навіть найзвичайніші матеріали в поєднанні один з одним на спеціально підібраному тлі стають незвично виразними. Про техніку колажу тоді говорили, що вона «народилася з прагнення примирити реальність, до якої належать справжні речі, і реальність картини» [2].

Художники-кубісти визначають колаж як метамову візуального. Саме колаж піднімає дослідження позаособистісних функцій художньої форми на рівень безособистісних дій мови [4].

Колаж займає помітне місце у творчості імпресіоніста Анрі Матісса. Він винайшов різновид колажу – декупаж. Цей прийом передбачає використання двох дій: вирізання і складання з отриманих фрагментів картин.

У графічному дизайні колаж почали застосовувати у 1920-х роках в агітаційних плакатах та наочній агітації. О. Родченко, В. Степанова, В. Татлін в техніці колажу створювали рекламу для комерційних підприємств, театральних та культурних заходів, продукували інші пропагандистські матеріали. Вони називали себе «рекламними конструкторами» [2]. Відтак колаж як нова форма художнього вираження набув значного розвитку у ролі найбільш відповідній новаторській суті авангардного плакатного мистецтва. Саме тоді почали активно застосовувати і фотомонтаж.

Фотомонтаж вважають дадаїстською інновацією, яку застосовували водночас у Берліні та Москві. Німецький художник Рауль Хаусман почав утилізувати нове бачення, використовуючи фото з журналів для створення картин, і саме він ввів термін «фотомонтаж», який на його думку віддзеркалює «неприйнятність подальшої гри у художників» і перехід до сфери інженерії [2].

Одним із творців цього мистецтва був Густав Клуцис, який у 30-х роках ХХ століття

застосував двоколірний фотомонтаж для оформлення передової лінії святкових номерів газети радянської газети «Правда». Його монтажні плакати прославляли культ вождів, контрасти героїв та безликої маси, наступальну агресивність, властиві партійній ідеології того часу.

Примітно, що звернення архітекторів та художників-конструкторів до техніки аплікації, колажу та фотомонтажу спершу було пов'язане з пошуками найбільш зручних та оперативних технічних засобів створення графічного зображення проєкту, в якому замість фарбування площин на креслення наклеюють різноманітні сорти та види паперу, вирізаного за шаблоном шрифту, фотографії, шматочки фанери тощо [7].

Відомо, що колаж як засіб пошуку та презентації задуму використовував у своїй творчості архітектор Міс ван дер Рое. Його колажі можна вважати концептуальними ескізами, оскільки вони виявляють основний контур будівлі, спрямовані на вивчення композиційних пропорцій, зіставлення горизонталей і вертикалей. Форми на колажі відображають сміливі та прості прямокутники Міса, які діють як площини, що розрізають простір. Колажі не є планом, розрізом або фасадом – вони радше показують будівельні блоки і натякають на просторові зв'язки і конструкцію [14].

Колаж і фотомонтаж стали рівноправними техніками, якими активно користувалися прогресивні митці на початку 1920-х років. Фотомонтаж, створення зображення з однієї або більше фотографій, був, як писала Ханна Гьох, «інструментом інтеграції об'єктів світу машин і промисловості у світ мистецтва» [2]. Провідні плакатисти конструктивізму, такі як брати Стенберги та Семен Семьонов, створили свій унікальний стиль, застосовуючи гротескний шрифт як художній елемент, а також поєднання фотомонтажу з живописом. Зображення на їхніх плакатах

розташовувалися у різних площинах, що ковзали одна над одною [2].

Колаж наново відроджується у 50-х рр. ХХ ст. у поп-арті. Починаючи з періоду Другої світової війни в техніці колажу працювали багато видатних майстрів, зокрема американці Р. Мазеруелл, К. Марка-Реллі, Е. Райан, Р. Раушенберг та Л. Ріверс, француз Ж. Дюбюффе, італієць А. Буррі, іспанець М. Міллерес та інші. Надалі сфера колажу розширюється, зливаючись з такими формами як: енвайронмент – ряд мистецьких практик, які передбачають взаємодію

художнього об'єкта з навколишнім середовищем, природним або штучним, відповідно до авторського задуму; асамбляж – техніка візуального мистецтва, споріднена з колажем, але яка використовує об'ємні деталі або цілі предмети, скомпоновані на площині у вигляді картини [3]; акумуляція – техніка декорування різних предметів, заснована на приєднанні малюнка, картини або орнаменту (звичайного вирізаного) до предмета, і, далі, покритті отриманої композиції лаком заради ефектності, збереження і довговічності.

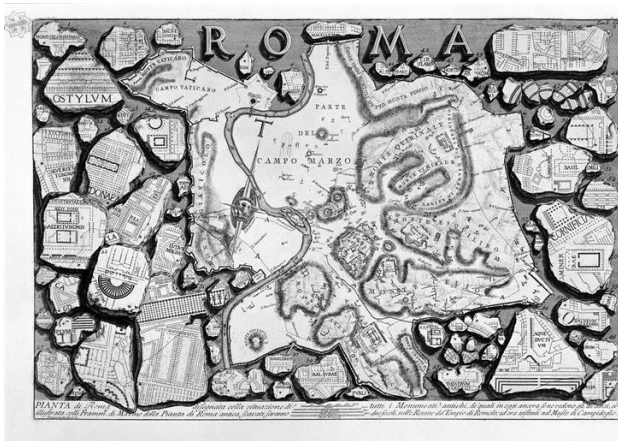


Рис. 1. Дж. Піранезі. Карта стародавнього Риму



Рис. 2. П. Пікассо. Натюрморт зі скрипкою



Рис. 3. Колажі Сергія Параджанова

До колажу близька техніка конструкції, що є комбінацією різних матеріалів у просторі. Естетика колажу – це естетика фрагмента реальності, включеного в контекст твору мистецтва і наділеного в ньому новим образотворчим або символічним сенсом.

Нині колаж та фотомонтаж використовується сучасними художниками як технічні прийоми в образотворчому мистецтві. В техніці колажу багато експериментував С. Параджанов (рис. 3), в техніці фотоколажу працюють сучасні художники О. Голуб, А. Савадов, С. Святченко та інші.

Дослідники вважають, що колажному мисленню, спровокованому ритмами життя мегаполісів, найбільш адекватно відповідає «розірвана» свідомість сучасної людини. У постмодернізмі колаж і колажність стають універсальним принципом організації культурного і текстуального простору в рамках програми бачення світу як принципово фрагментарного, хаотичного і плюрального [4].

Колаж застосовується у багатьох жанрах пластичного мистецтва і дизайну. Його використовують для організації і декорування інтер'єрів. Одним із різновидів декоративних колажів є флористичний колаж – технічний прийом, який полягає в наклеюванні на будь-яку основу найрізноманітніших за кольором, формою і фактурою предметів з різних природних матеріалів.

Окремо варто сказати про ефективність застосування колажного принципу у створенні засобів театральних декорацій. Принцип колажу особливо широко використовувався у авангардистському театрі, зокрема «Театр Мерса Каннінгама» співпрацював з Р. Раушенбергом і Дж. Джонсом, вибудовуючи власні вистави як хореографічне втілення колажів і асамбляжів цих авторів [4].

До колажного прийому можна віднести процедури «матеріалізації»

зображень на діарамах, де ілюзія присутності глядача в природному просторі досягається синтезом художніх і технічних засобів.

В графічному дизайні техніка колажу використовується сьогодні для вирішення найрізноманітніших завдань. Традиційний приклад колажу шрифту і зображення – це плакат. В рекламній практиці шрифти можуть бути плоскими, об'ємними, просторовими, з підсвічуванням, рухливі, змінні в масштабі. Окрім плакату колаж активно застосовується в бренд-дизайні, пакуванні, дизайні аркушевих періодичних видань та книжкових обкладинок. Використання колажу в дизайні обкладинок вінілових платівок пов'язують зі здатністю колажу передавати певну атмосферу, найбільш відповідну музичному жанрові [19].

Основний конструктивний елемент колажу – пляма певної форми, розміру, кольору та фактури, панорамні та фрагментарні включення фотографій у загальну композицію графічного сюжетного чи символічного угруповання, елементи рисованої графіки, лінійчасті просторові (стрижневі), орнаментальні декоративні та абстрактні елементи тощо.

На відміну від традиційного колажу, діджитал-колаж, у якому немає фізичних матеріалів, вирізняється власними технологічними прийомами, зокрема – роботою із нашаруванням зображень. При взаємному нашаруванні зображень використовуються різні параметри змішування їхніх даних, застосовуються візуальні ефекти, деформація, суміщення, накладення та коригування. В графічному дизайні спектр застосування діджитал-колажу охоплює такі форми як мудборд, art, журнальна ілюстрація, афіша, стікерпак, гіф-анімація, stop-motion.

Особливої уваги дослідження потребує сфера використання колажу на етапі концептуального дизайну у процесі розробки продукту, проекту чи ідеї, на якому створюються рішення, що визначають

загальний вигляд, функціональність та основні характеристики проєкту.

Створення концепції пов'язують із системою описових характеристик проєкту, а саме – основного значення або призначення об'єкта, продукту, структури, простору або твору візуального мистецтва. Концепцію також називають описом проєктування і вважають одним із найважливіших етапів у процесі проєктування.

Створення дизайн-концепції – самостійний розділ проєктної роботи, який не має аналогів в інших видах проєктного мистецтва. Через проблематизацію проєктної ситуації (опис протиріч проєктного завдання), а потім тематизацію (відбір «тем» – можливих варіантів її вирішення), складається цілісна модель майбутнього об'єкта, що реалізується в актах власне проєктної роботи – формоутворення.

Будь-який процес розробки об'єкта, на думку дослідників, передбачає вирішення комплексу завдань, пов'язаних із моделюванням як утилітарно-функціональних, так і образно-естетичних якостей. Суть методики передпроєктного аналізу в дизайні полягає в розчленуванні процесу дослідження пропонованої ситуації на ряд етапів, самостійних за цілями і результатами роботи. Серед основних етапів проєктування виділяють:

1. Визначення.
2. Дослідження.
3. Вербальні уявлення.
4. Візуальне уявлення.

Тобто, у якийсь момент формування концепції потрібно перейти від абстрактних ідей до візуального усвідомлення. Такий перехід відбувається через процес ескізування, в якому колаж відіграє помітну роль. Маючи головний концепт, дизайнер може знаходити форму в процесі пошуку: коли починає імпровізацію з матеріалами, кольорами, фактурами, візуальними ефектами. Суто технічна сторона виконання колажу може займати небагато часу, а може складати основний за витратами час у

процесі пошуку необхідних «сировинних» матеріалів типу друкованих ілюстративних зображень, фото, що можуть виступати не тільки засобами колажу, а й каталізаторами творчого процесу.

Таким чином, процес створення колажу має творчо-пошуковий імпровізаційний характер і цілком може бути предметом наукового дослідження.

Одним із різновидів колажу, який сьогодні активно використовується в практиці дизайн-проєктування є мудборд (з англ. Mood board – дошка настрою). Це поняття з'явилося відносно недавно, однак більшість фахівців схиляються думки про велику корисність мудборду як засобу моделювання та професійної комунікації. На мудборді, як правило, розміщують усі візуальні референси, що відображають ідею дизайну та передають загальний образ майбутнього об'єкта. Головною функцією мудборду вважають передачу атмосфери та настрою як основних асоціативних характеристик твору. За допомогою мудборду фахівець формує та затверджує цілісне уявлення про кінцевий результат.

Звичайно, як і будь яка композиція, мудборд – це не просто колаж з випадково розміщеними картинками, кольорами та шрифтами, а цілісна система узгоджених компонентів зображень. До мудбордів ніколи не додають складні візуальні образи, а натомість створюють із простих та зрозумілих елементів, об'єднаних загальною тематикою та візуальною канвою. Створення цілісної картини – це найважливіший результат, який намагаються отримати під час опрацювання композиції колажу. Відтак не лише вибір складових, а й обґрунтоване законами візуального сприйняття їхнє розміщення у площині формує змістовні якості твору. Треба зазначити, що позитивний ефект стає можливим при професійному опануванні теорією графічної композиції.

Окрім визначення загального образно-асоціативного змісту, колаж



служить також для створення більшої кількості варіацій через видозміни удосконалення форми проєктованого об'єкта в художньо-творчій практиці. Це один з доволі легких способів візуалізації окремих чи наперед обраних властивостей цілісного твору, способу показати «яким буде об'єкт?». Абстрагуючись від геометричного моделювання, колаж дозволяє зосередитись на візуальному наповненні, визначати кількість елементів загальної композиції та їхні характеристики. Таким чином вибудовується головна принципова дизайнерська ідея майбутнього проєкту, яка вже сформувала уявний образ форми.

Основною перевагою використання колажу є відносна простота, оперативність створення та корегування. Відтак саме через простоту колаж набув поширення у сфері дизайну доповнюючи інші способи презентації – ескіз і 3d-візуалізацію, а іноді

повноцінно замінюючи їх. На практиці дизайнер презентує кілька початкових (ескізних) варіантів, які дають загальне уявлення про формотворчий принцип, стильову характеристику, матеріальність і колористичне вирішення об'єкта. Для прикладу – в дизайні інтер'єру вже на стадії начерку обираються основні предмети меблів і зразки опорядження. Узгоджені варіанти удосконалюються в подальшій роботі. На основі обраного напрямку детально розробляються колажі приміщень. Головні об'єкти доповнюються акцентами і аксесуарами.

Зображення, виконані технікою колажу, мають свої специфічні риси, зокрема досить узагальнене і умовне зображення, вільна інтерпретація простору, свідоме раціональне «порушення» правил перспективи, моделювання форми локальними плямами при мінімальному використанні лінії (рис. 4).



Рис. 4. Особливості графічної мови колажу

Ці особливості дають низку переваг. Виконуючи ескіз у техніці колажу, дизайнер мислить цілісними категоріями, нехтуючи несуттєвими деталями, що дає можливість системно і оперативно аналізувати велику кількість різних варіантів, залучаючи нові дані до художньо-творчого процесу.

Більш детально розглянемо той випадок, коли сам колаж стає основою для створення візуального образу проєктованого об'єкта, без застосування

тривимірної візуалізації. Тут варто сказати про способи передачі простору. Тривимірний простір як правило, представляється досить обмежено ортогональними проєкціями, частіше аксонометричними зображеннями чи способом використання центрального проєкціювання, де розміри об'єктів залежать від їх положення відносно умовного спостерігача, лінії горизонту, кута огляду.



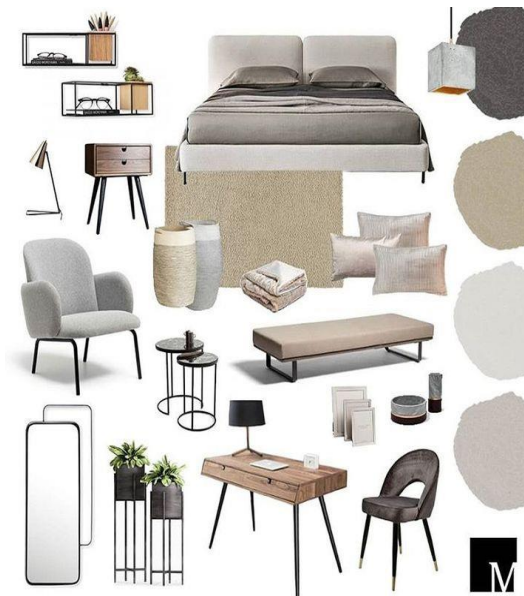
**Рис. 5.** Умовність трактування простору при створенні колажу



**Рис. 6.** Пошук образно-асоціативних властивостей простору засобами колажу



**Рис. 7.** Пошук образно-асоціативних властивостей простору засобами колажу



**Рис. 8.** Моделювання узагальненого бачення об'єкта засобами колажу

Звичайно, що використовуючи інструменти растрових редакторів, за допомогою цифрового колажу та на основі певного «каркасу» можна з високим ступенем точності створити доволі об'єктивну реалістичну (навіть з натяком на фото) візуалізацію тривимірного простору.

В колажі, як зазначалось, може допускатись умовність. Коли порушуються правила побудови, можна не строго

дотримуватись певної системи проєкцій в плані використання законів лінійної передачі простору. Крім того колажний принцип дозволяє поєднання кількох систем проєкцій в одному зображенні (рис. 5). Співвідношення розмірів об'єктів може не відповідати їхнім масштабам. Важливим у зображенні колажу стає не передача просторової організації майбутнього об'єкта, а саме цілісний образ, створений через

співставлення візуальних властивостей різних форм у єдиному просторі (рис. 6, 7).

До найбільш вагомих з погляду візуальної оцінки властивостей форм, як відомо, належать розмір, маса, пропорції, форма (конфігурація), колір, фактура. Отримана композиція на площині певною мірою має передавати стиль, колірну палітру, допомагає визначитися з вибором оздоблювальних матеріалів, меблів та декору (рис. 8).

Варто також відмітити ілюстративний аспект діджитал-колажу при створенні якісних презентацій творів і зображенні середовища. Цифровий колаж також слугує для доповнення візуалізації об'єкта засобами виразності, елементами антуражу, текстурами, візуальними ефектами, колірною тональною корекцією, використовується на стадії постобробки рендеру у середовищі растрових редакторів [7].

На сьогодні презентація проєкту у програмах таких як «Adobe Photoshop» набуває усе більшої популярності завдяки можливостям створення оригінального художнього вирішення, що поєднує реалістичні та формалізуючі принципи [6]. Сучасний цифровий колаж є перспективним засобом створення візуалізацій, наділених ексклюзивністю, оригінальністю, художньою якістю.

Останнім часом усе більшого розвитку набувають інструменти візуалізації дизайн-продуктів за допомогою штучного інтелекту.

Одним із напрямів застосування ШІ є створення якісних, фотореалістичних зображень простору на основі ескізу. Одна із сфер цього напрямку – генерація зображення на основі колажу. Тобто, без використання складного та ресурсомісткого процесу 3d моделювання, можна отримати досить інформативну візуальну презентацію. Звичайно, що вихідних даних лише одного колажу буде бракувати, однак сукупність даних різних моделей, використання підказок комплексно допоможуть створити доволі повну картину.

Колаж також активно застосовується в творчо-пошуковому процесі, зокрема завдяки можливостям здійснювати композиційні та декомпозиційні процедури.

Мобільність і простота створення колажів-ескізів дозволяє використовувати колаж як один із методів швидкого ескізування. Незважаючи, що основна комбінаторна функція належить уяві, застосування даного способу призводить до народження оригінальних неочікуваних вирішень. Застосування колажу в творчому процесі полягає в активній дії над елементами, суть якої – дослідження різноманітних якостей можливих композицій з метою вибору найбільш пріоритетного варіанта і збільшення візуального досвіду. Така ситуація має ігровий характер і спонукає до творчої розкутості, відкриває евристичний шлях пошуку організації форми.

На практиці комбінаторним способом можна швидко створювати нові композиції з наявних елементів, не витрачаючи на творчий пошук багато часу. Це також дозволяє працювати не тільки з простими геометричними формами, а й більш складними.

Серед важливих аспектів колажу слід назвати навчально-виховний. Залучаючи колаж до навчального процесу, дослідники помітили динаміку творчого розвитку студен-тів: з'явилася впевненість у композиційній побудові робіт; збільшилася і стала різноманітнішою палітра матеріалів, що використо-вуються; ускладнилися технології і прийоми роботи з різноманітними матеріалами [1].

**Висновки.** Колаж – це спосіб створення зображення, що характеризується лаконічністю, площинністю та умовністю передачі простору, але, попри це, несе в собі певні асоціативні риси і має характерні виражальні можливості. Історія використання колажу в дизайні і мистецтві свідчить про його значення як революційної форми художнього мислення, яка сприяла відходу

від усталених віками академічних принципів, дала поштовх появі та розвитку новим творчим технікам: асамбляжу, енвайронменту, акумуляції, техніці конструкції, які використовуються сьогодні провідними митцями.

Виявлено, що залучення колажу до дизайн-діяльності може значно підвищити продуктивність за певних умов. Зокрема, на початкових етапах залучення колажу та цифрового колаж створюються умови розширення поля уявлень проєктувальника, що додатково дає змогу здійснювати координацію між окремими ланками проєктного процесу, допомагати визначити цілі процесу на усіх стадіях розробки продукту. Використання колажу дозволяє генерувати вирішення та стимулювати

креативну діяльність через можливість оперативного пошуку нових взаємозв'язків між компонентами творчої задачі та аналізу можливих варіантів. Цифровий колаж – ефективний та доцільний засіб презентації площинних та просторових об'єктів, який у поєднанні з іншими засобами моделювання може об'єктивно або формалізовано презентувати візуальні властивості. Таким чином на запитання, що є колаж, інструмент чи форма професійного мислення можна дати відповідь, що колаж – інструмент практичної реалізації і спосіб мислення на рівні опрацювання ідеї. **Перспектива подальших досліджень** полягає у створенні методичних засад синтезу засобів проєктної графіки шляхом інтеграції колажу у загальний процес проєктування.

#### Література:

1. Бердинських С. О. Синтез традиційних і новітніх засобів проєктної графіки : дис. ... канд. техн. наук.: 05.01.03. Київ, 2016. 299 с.

2. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. Пер. з англ. Журавльова О., Пінчук Д. Київ: ArtHuss, 2019. 296 с.

3. Жиров В. Асамбляж як художня техніка в сучасному мистецтві. *Art-простір*. 2018. Вип. 3. С. 73–75. <https://doi.org/10.28925/2519-4135.4.2018.3.12>

4. Сапко М.О. Колаж в образотворчому мистецтві ХХ століття. *Магістеріум*. 2007. Вип. 26. Культурологія. С. 57-61. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/items/174cfb50-35e4-4460-a9bf-8da72a49f609> (Дата звернення: 17.07.2024).

5. Яковлев М. І. Композиція + геометрія. Київ: Каравела, 2007. 240 с.

6. Яковлев М. І., Бердинських С. О., Колосніченко О. В., Пашкевич К. Л. Об'єктивні та емоційні властивості сучасної візуалізації в дизайн-проєктуванні. *Art and design*. 2023. №1(21). С. 83–95. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.8>

7. Behance. URL: <https://www.behance.net> (Дата звернення: 17.07.2024).

8. Bowman W.J. *Graphic communication*. New York: John Wiley & Sons, 1968. 222 p.

9. Dribbble. URL: <https://dribbble.com> (Дата звернення: 17.07.2024).

10. Endrissat N., Islam G., Noppeneey C. Visual organizing: Balancing coordination and creative freedom via mood boards. *Journal of Business Research*. 2016. Vol. 69. Iss. 7. P. 2353–2362. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.004>

11. Grigg J. Materials and tools as catalysts of invention in graphic design ideation. *Design Studies*. 2020. Vol. 70. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2020.100960>

12. Jones J.C. *Design Methods*. United Kingdom: Van Nostrand Reinhold, 1992. 407 p.

13. Hua M., Han J., Ma X., & Childs P. Exploring the Effect of Combinational Pictorial Stimuli on Creative Design Performance. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*. 2019. Vol. 1. Iss. 1. P. 1763–1772. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.182>

14. Ranscombe C., Tan L., Goudswaard M., Snider C. Inspiration or indication? Evaluating the qualities of design inspiration boards created using text to image generative AI. *Proceedings of the Design Society*. 2024. Vol. 4. P. 2207–2216. <https://doi:10.1017/pds.2024.223>

15. Rodgers P.A., Green G., McGown A. Using concept sketches to track design progress. *Design Studies*. 2000. Vol. 21. Iss. 5. P. 451–464 [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00018-1](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00018-1)

16. Samara T. *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Gloucester. MA: Rockport Publishers, 2007. 272 p.

17. Smith K. S. Architects' Drawings: A selection of sketches by world famous architects through history. Architectural Press, 2005. 270 p.

18. Wu S., van den Hende E., Hultink E.-J., Calabretta G. Inspiration for styling tasks. *Design Studies*. 2024. Vol. 91–92. P. 101254. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2024.101254>

19. How collage design creates layers of meaning. URL: <https://99designs.com/blog/uncategorized/collage-design/> (дата звернення: 16.07.2024)

20. Zabotto C. N., Luis da S. S., Amaral D. C., Hornos C. J. M., Benze B. G. Automatic digital mood boards to connect users and designers with kansei engineering. *International Journal of Industrial Ergonomics*. 2019. Vol. 74. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2019.102829>.

### References:

1. Berdyskykh, S. O. (2016). Syntez tradytsiinykh i novitnikh zasobiv proektnoi hrafiky [Synthesis of Traditional and Modern Means of Design and Graphics at the Art Form]. Candidate's thesis: 05.01.03. Kyiv [in Ukrainian].

2. Heller, S., Chwast, S. (2019). Hrafichni styli: vid viktoriansiv do khipsteriv [Graphic Style from Victorian to Hipster]. Kyiv: ArtHuss [in Ukrainian].

3. Zhyrov, V. (2008). Asambljash jak khudozhnja tekhnika v suchasnomu mystectvi [Assemblage as an artistic technique in modern art]. *Art-prostir*, 3, 73–75. <https://doi.org/10.28925/2519-4135.4.2018.3.12> [in Ukrainian].

4. Sapko, M. O. (2007). Kolazh v obrazotvorchomu mystectvi XX stolittja [Collage in the fine arts of the 20th century]. *Maghisterium*, 26, Kuljturologhija, 57–61. <https://ekmair.ukma.edu.ua/items/174cfb50-35e4-4460-a9bf-8da72a49f609> (Дата звернення: 17.07.2024) [in Ukrainian].

5. Yakovliev, M. I. (2007). Kompozytsiia + heometriia [Composition + geometry]. Kyiv: Karavela [in Ukrainian].

6. Yakovliev, M. I., Berdyskykh, S. O., Kolosnichenko, O. V., Pashkevich, K. L. (2023). Ob'iektyvni ta emotsiini vlastyvoli suchasnoi vizualizatsii v dyzain-proektuvanni [Objectivity and graphic formalization of modern project visualization in design]. *Art and Design*, (1), 83–95 <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.8> [in Ukrainian].

7. Behance. URL: <https://www.behance.net> (Дата звернення: 17.07.2024).

8. Bowman, W. J. (1968). *Graphic communication*. New York: John Wiley & Sons.

9. Dribbble. URL: <https://dribbble.com> (Дата звернення: 17.07.2024).

10. Endrissat, N., Islam, G., Noppeney, C. (2016). Visual organizing: Balancing coordination and creative freedom via mood boards. *Journal of Business Research*, 69(7), 2353–2362. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.004>.

11. Grigg, J. (2020). Materials and tools as catalysts of invention in graphic design ideation. *Design Studies*, 70, 100960. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2020.100960>.

12. Jones J. C. (1992). *Design Methods*. United Kingdom: Van Nostrand Reinhold.

13. Hua, M., Han, J., Ma, X., & Childs, P. (2019). Exploring the Effect of Combinational Pictorial Stimuli on Creative Design Performance. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1(1), 1763–1772. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.182>.

14. Ranscombe, C., Tan, L., Goudswaard, M., Snider, C. (2024). Inspiration or indication? Evaluating the qualities of design inspiration boards created using text to image generative AI. *Proceedings of the Design Society*, 4, 2207–2216. <https://doi.org/10.1017/pds.2024.223>.

15. Rodgers, P.A., Green, G., McGown, A. (2000). Using concept sketches to track design progress. *Design Studies*, 21, 5, 451–464 [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00018-1](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00018-1).

16. Samara, T. (2007). *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Gloucester, MA: Rockport Publishers.

17. Smith, K. S. (2005). *Architects' Drawings: A selection of sketches by world famous architects through history*. Architectural Press.

18. Wu, S., van den Hende, E., Hultink, E.-J., Calabretta, G. (2024). Inspiration for styling tasks. *Design Studies*, 91–92. 101254. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2024.101254>.

19. How collage design creates layers of meaning. URL: <https://99designs.com/blog/uncategorized/collage-design/> (Дата звернення: 16.07.2024).

20. Zabotto, C. N., Luis da, S. S., Amaral, D. C., Hornos, C. J. M., Benze, B. G. (2019). Automatic digital mood boards to connect users and designers with kansei engineering. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 74. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2019.102829>.

BERDYNSKYKH S. O.

«KROK» University, Kyiv, Ukraine

**COLLAGE IN DESIGN: A TOOL OR A FORM OF PROFESSIONAL THINKING?**

**Purpose** of the study is to analyze the effectiveness of traditional collage and digital collage within the structure of design activity, to identify their main formative properties, and to establish priorities for use and specific tasks in conveying the objective properties and the emotional characteristics of the depicted object.

**Methodology.** This research involved the study of information sources related to the topic, critical analysis of the practices of using the latest means of visualizing creative projects, a review of the portfolios of contemporary designers and computer graphics artists, structural and system analysis, and synthesis of existing information and the latest research results.

**Results.** The insufficient study of collage as a means of design graphics highlights the need for research related to discovering its typological, functional, compositional, stylistic, and structural features. The history of the formation and development of collage allows us to assert that collage is not only a special artistic technique but also a revolutionary way of thinking during the transition to new artistic forms in the early twentieth century. Further transformation of collage occurred in a number of techniques that progressed and were actively used in the postmodern era.

As a result of the analysis of contemporary form-making practices, a fairly wide range of collage applications has been revealed. This range spans across all types of artistic and design activities at the stages of pre-project research, in the process of creative work and synthesis of ideas, and in the presentation of design results. It has been established that collage and its varieties can rightly be considered a tool for the practical implementation of a project idea, a means of generating creative findings and stimulating search processes, as well as a form of professional thinking at the level of idea development.

**Scientific novelty.** The study identifies the priorities of application and the main strategic directions for the feasibility and effectiveness of using traditional and digital collage in artistic and design activities.

**Practical significance** of the results obtained lies in their potential application in design practice, the educational process of training specialists in artistic and creative fields, and further research in art studies, cultural studies, architecture and design.

**Keywords:** visualization, collage, visual communications, design, design graphics, creative process.

ІНФОРМАЦІЯ  
ПРО АВТОРА:

**Бердинських Святослав Олександрович**, канд. техн. наук, доцент, завідувач кафедри дизайну, Університет економіки та права «КРОК», ORCID 0000-0003-2911-7504, e-mail: SviatoslavBO@krok.edu.ua

[https://doi.org/  
10.30857/2617-  
0272.2024.3.14](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.3.14)

**Цитування за ДСТУ:** Бердинських С. О. Колаж в дизайні. Інструмент чи форма професійного мислення? *Art and design*. 2024. №3(27). С. 164-177.

**Citation APA:** Бердинських, С. О. (2024) Колаж в дизайні. Інструмент чи форма професійного мислення? *Art and design*. 3(27). 164-177.