

III ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»



ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ К. Д. УШІНСЬКОГО

Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»



ХУДОЖНЬО-
ГРАФІЧНИЙ
ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ ТА ДИЗАЙНУ



23-24 КВІТНЯ 2026 Р.
м. Одеса, Україна

Міністерство освіти і науки України

**Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
художньо-графічний факультет
кафедра професійної освіти та дизайну**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**III ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ**

**«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ
ТА МИСТЕЦТВІ»**

23-24 квітня 2026 р.

Одеса, 2026

УДК: 378:[37+7]:001.895

I-66

DOI: 10.5281/zenodo.21358452

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 15 від 25.06.2026 р.)

Рецензенти:

Бредньова Віра Петрівна, кандидат технічних наук, професор кафедри
нарисної геометрії та інженерної графіки Одеської державної академії
будівництва та архітектури;

Бартенєва Ірина Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський
національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

I-66 Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві : матеріали III Всеукраїнської
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса,
23-24 квітня 2026 року. Одеса: Університет Ушинського, 2026. 301 с.

До збірника увійшли матеріали III Всеукраїнської науково-практичної
конференції «Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві», яка відбулася у
Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського» 23–24 квітня 2026 року. Матеріали
конференції відображають науково-дослідницькі та методично орієнтовані
підходи, а також сучасні тенденції використання інновацій і висвітлюють
актуальні проблеми освіти, дизайну та мистецтва в контексті сьогодення.

Збірник призначений для науковців (докторантів, аспірантів),
здобувачів вищої освіти вітчизняних і зарубіжних закладів, педагогічних
працівників різних типів освітніх установ, а також художників, дизайнерів і
представників творчих індустрій.

Відповідальність за дотримання принципів академічної доброчесності в
текстах доповідей несуть їх автори.

© Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського», 2026

© Колектив авторів, 2026

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»

23-24 квітня 2026 р.

ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

Голова:

Штайнер Тетяна Віталіївна – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Заступник голови:

Лісогор Алла Вікторівна – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Відповідальний секретар конференції:

Шедіна Світлана Віталіївна – викладачка-стажистка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Члени оргкомітету:

Твердохлібова Яніна Миколаївна – виконувачка обов'язків деканки художньо-графічного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Усов Валентин Валентинович – завідувач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», доктор фізико-математичних наук, професор;

Колесова Олена Анатоліївна – кандидатка філософських наук, старша викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Кібіч Денис Олександрович – доктор філософії, викладач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Страутман Лінда Леонідівна – асистентка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Орос І. В. СУЧАСНА ДРУКОВАНА ГРАФІКА: ІННОВАЦІЙНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ У КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ КНИЖКОВОГО ЗНАКА (ЕКСЛІБРИСА)	245
Салфетенко Ю. О., Котова О. О. ІМЕРСИВНІ МЕТОДИ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ПЕЙЗАЖНОГО ЖИВОПИСУ	248
Самеляк Є. І., Пономаренко М. В. КВІТКОВІ МОТИВИ В ТВОРЧОСТІ АЛЛИ ГОРСЬКОЇ: ОСОБЛИВОСТІ ХУДОЖНЬОГО РІШЕННЯ	255
Соловійова К. О., Колесова О. А. ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ УКРАЇНСЬКИХ ЮВЕЛІРНИХ БРЕНДІВ: ВІД ТРАДИЦІЇ ДО СУЧАСНОСТІ	260
Тарасенко А. А. ЕВОЛЮЦІЯ АЛЬБОМНОГО ВИДАННЯ: СИНТЕЗ ТРАДИЦІЙНОГО МИСТЕЦТВОЗНАВЧОГО АНАЛІЗУ ТА ЦИФРОВОЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ	264
Твердохлібова Я. М. ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОЇ МЕНТАЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ-ПЕДАГОГІВ У СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ	270
Романов А. А., Пономаренко М. В., Богайчук Л. Р. КВІТИ ТА ПТАХИ ЯК МОТИВ ДЕКОРУВАННЯ ОДЯГУ	273
Рудой В. В. КЕРАМІКА МАЛИХ ФОРМ КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ПОЄДНАННЯ ТРАДИЦІЇ ТА ІННОВАТИКИ	279
Фещенко Я. Я., Носенко А. І. ОБРАЗ ЛЮДИНИ У ХУДОЖНЬОМУ ТКАЦТВІ: ІСТОРИЧНА ТРАНСФОРМАЦІЯ ТА СПЕЦИФІКА ХУДОЖНЬОГО РІШЕННЯ	282
Шевела М. В., Котова О. О. СТВОРЕННЯ ТЕАТРАЛЬНОГО ОБРАЗУ В ПОРТРЕТІ ЗАСОБАМИ ЖИВОПИСУ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОЇ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ	289
Юренко А. С., Щербакова Л. А. ХУДОЖНІЙ РОЗПИС НА СКЛІ: ЕВОЛЮЦІЯ ТА РОЗВИТОК У МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРІ	295

ІМЕРСИВНІ МЕТОДИ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ПЕЙЗАЖНОГО ЖИВОПИСУ

Салфетенко Юлія Олегівна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти

художньо-графічного факультету,

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Котова Ольга Олександрівна

науковий керівник: кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри

образотворчого мистецтва, художньо-графічного факультету,

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: *імерсивність, пейзаж, віртуальна
реальність, доповнена реальність, живопис.*

Мистецтво початку ХХІ століття характеризується радикальним переглядом способів комунікації між художнім твором та глядачем. Пейзажний живопис, який історично виконував функцію статичного «вікна у світ», сьогодні трансформується у динамічне імерсійне середовище, що потребує залучення всього сенсорного спектру сприйняття людини. Традиційні методи експонування у галереях іноді втрачають здатність утримувати увагу сучасної аудиторії. Особливо це стосується молоді, яка звикла до цифрового світу і чекає від мистецтва більшої динаміки та взаємодії [9, с. 143].

Це дослідження доповнює та актуалізує напрацювання попередніх дослідників Іллюши В. [2], Міронової Т. [3], Чепелик О.[5]; фокусуючись на специфіці імерсивного сприйняття пейзажу. У той час як класичні праці описують загальні засади експонування, дана робота детально розглядає, як AR та VR трансформують споглядання пейзажного живопису в глибокий особистий досвід. В контексті викликів 2020–2026 років такий підхід стає ключовим для

пошуку нових способів взаємодії з мистецтвом, коли фізичний доступ до об'єктів мистецтва обмежений.

Мета дослідження: проаналізувати аспекти переходу від полотна до імерсійного простору, виявити особливості використання доповненої реальності (AR) та віртуальної реальності (VR) в контексті пейзажного живопису, а також дослідити імерсивні проекти останніх років.

Поняття імерсивності у сучасному мистецтвознавстві визначається як стан глибокого залучення суб'єкта у штучно створене середовище, художній простір або інтерактивну подію, що забезпечує людині ефект присутності у тривимірному світі, де можна переміщатися і змінювати точки огляду [5]. Імерсивність не є виключно продуктом цифрової епохи: її коріння, за думкою О. Чепелик, включає печерні малюнки, та культові споруди [5, с. 25].

Основою імерсивності є поняття сенсоріуму, головним дослідником чого став психолог Джеймс Дж. Гібсон [10, с.128]. Воно охоплює відчуття, сприйняття та інтерпретацію інформації про навколишній світ. Досвід глядача базується на тілесному сприйнятті, що, за Мерло-Понті, є основою пізнання. В імерсивних середовищах традиційний поділ на глядача та картину зникає: людина інтегрується в художній простір, де сприйняття відбувається через залучення всієї сенсорної системи, а не лише зору [11].

Еволюція мистецьких практик спрямована на трансформацію пасивного «глядача-споживача» в активного учасника та співтворця естетичного досвіду. Клер Бішоп підкреслює, що така участь перерозподіляє ієрархію між художником, інституцією та публікою [6]. У контексті імерсивного пейзажу глядач перестає бути зовнішнім спостерігачем: він «проживає» простір, обираючи власний маршрут руху. Розуміння специфіки сучасних методів презентації живопису неможливе без аналізу технологічних кроків, що до цього призвели. Пейзажний жанр пройшов довгий шлях від умовності фону середньовічного мистецтва, Ренесансу, Імпресіонізму тощо. Всі ці переходи були зумовлені появою нових інструментів: наприклад,

поява олійної фарби в тубах напряду вплинула на становлення та популяризацію такого поняття, як пленер.

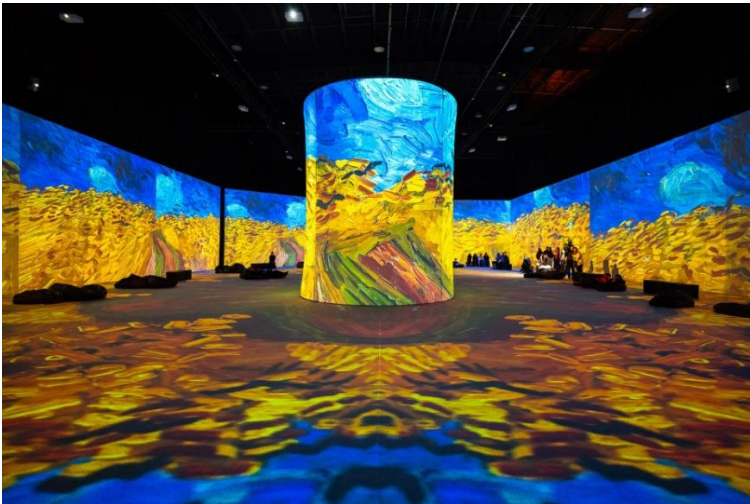
Так і зараз, у контексті пейзажного живопису доповнена реальність (AR) стає ще одним інструментом подолання статичності полотна, додаючи йому буквальный часовий вимір. Завдяки AR, пейзажі на виставці буквально «оживають», при цьому самі картини чи виставкові простори залишаються незмінними. Це сильніше вражає відвідувачів і дає кожному змогу відчути мистецтво по-своєму. AR технології підходять для виставок будь-якого розміру, оскільки не потребують багато ресурсів – доповнити реальність можна за допомогою проектора, або через камеру мобільного пристрою глядача за допомогою спеціальної програми.

На відміну від AR, віртуальна реальність (VR) – це високотехнологічний контент, що потребує потужного обладнання, вартість придбання якого створює соціальну нерівність у доступі до мистецтва. Але водночас вона забезпечує максимальне занурення: глядач повністю від'єднується від зовнішнього світу та опиняється всередині художнього задуму.

Така технологія дає можливість створювати віртуальні арт-галереї, які виступають альтернативним способом споглядання художніх творів, за прикладом котрих описали Снігур В.І., Братусь І.В., Гунька А.М. у своєму дослідженні [4]. Звісно, віртуальні галереї не в змозі замінити досвід фізичної присутності, але є невід'ємною частиною збереження та поширення творчості. Крім того, VR дозволяє глядачеві буквально «зайти» всередину картини, де колір та кожна лінія виглядають так, як в оригіналі. Це спосіб побачити світ саме так, як його бачив художник, і майже посправжньому пережити його почуття.

Одним з найкращих прикладів реалізації цього відчуття від імерсивних виставок є міжнародний проект «Всесвіт Ван Гога». З історії відомо, що імерсивну виставку «Van Gogh: The Immersive Experience», яку зробила компанія «Exhibition Hub» разом із дизайнером і куратором Массіміліано Сіккарді (Massimiliano Siccardi),

вперше була запущена в 2017 році. Міжнародна виставка «Всесвіт Ван Гога» зараз проходить у Києві з 11 квітня до 22 липня 2026 р . Ця експозиція майстерно поєднує в собі олійний живопис, віртуальну та доповнену реальності. Занурення глядача у світ творчості митця, за даними офіційного сайту організаторів виставки в Україні, відбувається за допомогою світлових проєкцій, анімованих зображень за мотивами картин, та виважено підібраного звукового супроводу [1]. Такий підхід дуже вдало переносить глядача у простір картин Ван Гога, даючи змогу вільно пересуватись у центрі самої проєкції роботи, відчувати її настрій (Рис.1). Оскільки масштаби пейзажу відповідають реальним пропорціям людини, такий підхід дає змогу фізично відчувати простір картини. Глядач перестає бути просто спостерігачем картин митця, він бере у них участь (Рис. 2).



**Рис.1. Фрагмент імерсивної виставки «Всесвіт Ван Гога» (2026).
Репродукція картини Вінсента Ван Гога «Пшеничне поле з
круками» (1890). Джерело: офіційний сайт виставки**



**Рис.2. Фрагмент імерсивної виставки «Всесвіт Ван Гога» (2026).
Репродукція картини Вінсента Ван Гога «Вид на Овер із церквою»
(1890). Джерело: офіційний сайт виставки**

Імерсійні проєкти під час війни також виконують функцію культурного супротиву. Пейзаж у таких проєктах стає носієм історичної пам'яті. Такі проєкти, як «Immersive Shevchenko» («Імерсійний Шевченко: Душа України»), 2022, продюсери Делієва Н.В.; Костюк В.В.; креативний директор Пода Т.В. (Рис. 3) та «Ukraine: Land of the Brave» («Україна. Земля Хоробрих»), 2022, продюсери Делієва Н.В.; Костюк В.В. (Рис. 4), презентують Україну на міжнародній арені як технологічно розвинену націю, що здатна переосмислювати власну трагедію через високу естетику та інноваційні форми [7; 4]. Імерсійний простір дозволяє іноземному глядачеві не просто «дізнатися», а «відчувати» український контекст через глибоке емоційне занурення.



Рис.3. Фрагмент імерсивної виставки «Імерсійний Шевченко: Душа України» (2022). Продюсери: Делієва Н. В., Костюк В. В.; креативний директор: Пода Т. В.



Рис.4. Фрагмент імерсивної виставки «Україна. Земля Хоробрих» (2022). Продюсери: Делієва Н. В., Костюк В. В.

Трансформація пейзажного живопису від полотна до імерсивного простору є закономірним етапом еволюції художньої комунікації, де технології виступають не заміном, а розширенням художньої мови. Імерсивний простір дарує пейзажному живопису інше «життя», де картина перестає бути об'єктом, який можна лише споглядати, а стає дверима, в які можна увійти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Всесвіт Ван Гога – імерсивна виставка : офіц. сайт. URL: <https://vangogh.kyiv.ua/> (дата звернення: 14.04.2026).
2. Ілляша В. Г. Імерсивність у мистецтві: теоретичні засади та практики реалізації. *Вісник НАКККіМ*. 2025. Вип. 4 : Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. С. 221–226. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2025.351867>.
3. Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців. *ArtandDesign*. 2021. Вип. 2. С. 141–151. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.13>.
4. Снігур В., Братусь І., Гунька А. Презентація творів студентів спеціальності «Образотворче мистецтво» за допомогою сучасного програмного забезпечення (на прикладі віртуальної арт-галереї ArtedeumDigitalGallery). *Молодий вчений*. 2021. № 10 (98). С. 64–67. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-10-98-17>.
5. Чепелик О. Імерсивні середовища VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. Вип. 17. С. 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>.
6. Bishop C. Artificial Hells: Participatory Artand the Politics of Spectatorship. London : Verso, 2012. 382 p.
7. Brichetto F. «ІМЕРСІЙНИЙ ШЕВЧЕНКО» – ДУША УКРАЇНИ. *UkrainianPeople*. URL: <https://ukrainianpeople.us/імерсійний-шевченко-душа-україни/> (дата звернення: 11.04.2026).
8. Immersive. *Merriam-Webster.com dictionary*. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/immersive> (дата звернення: 11.04.2026).
9. Immersive Exhibition – Ukraine: Land of the Brave. Про виставку. URL: <https://www.immersiveukraine.com/uk/about-the-exhibition/> (дата звернення: 11.04.2026).
10. Jackson M. THINKING THROUGH THE BODY: An Essay on Understanding Metaphor. *Social Analysis: The International Journal of Anthropology*. 1983. Vol. 14. P. 127–149. URL: <https://www.jstor.org/stable/23170418> (дата звернення: 11.04.2026).
11. Merleau-Ponty M. Phenomenology of Perception. London : Routledge, 2013. 606 p.