

Олійник В. А. Етапи трансформацій українського книжкового дизайну “перехідної доби” (1980–1990 років). Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2018. № 2. С. 51–68.

Тимошик М. С. Історія видавничої справи : підручник. 2-ге вид. Київ : Наша культура і наука, 2007. 464 с.

УДК 7.036:794.5-028.22(043.2)

Красношапка Олександра, студентка кафедри дизайну

Карпов Віктор, науковий керівник, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

СТИЛЬ АР-ДЕКО У ВІЗУАЛЬНОМУ СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ

Анотація. У статті проаналізовано стиль ар-деко як інструмент для побудови візуального образу сучасної мобільної гри. Основна мета дослідження полягає у розробці гри-головоломки «Shadow of Broadway», стилістично натхненної естетикою 1920-х років. Концепція проєкту об'єднує елементи історичної епохи, детективного наративу та геймдизайну, з акцентом на атмосферність, логічне мислення і художню виразність.

Ключові слова: геймдизайн, ар-деко, головоломка, візуальний стиль, мобільна гра, айдентика.

Вступ.

Розвиток мобільних технологій спричинив суттєві зміни в індустрії цифрових розваг, зокрема у сфері мобільних ігор, що сьогодні стали невід'ємною частиною повсякденного життя. Це відкрило широкі перспективи для інтеграції художніх стилів у геймдизайн, надаючи розробникам можливість візуально вирізняти свої продукти серед конкурентів. Одним із таких стилів є ар-деко — напрям, який сформувався у 1920-х роках і вирізняється симетрією, геометричними формами, декоративністю та вишуканістю. У контексті мобільного геймінгу ар-деко є надзвичайно ефективним для створення естетично виразного візуального середовища, особливо у жанрі детективних головоломок. Цей стиль дозволяє перенести гравця в атмосферу ретро-гламуру та загадковості, характерну для епохи джазу. Таке візуальне рішення створює глибший емоційний зв'язок між гравцем і грою, формує впізнаваний образ проєкту та підкреслює його художню індивідуальність.

Матеріали та методи.

Об'єктом дослідження є стиль ар-деко у візуальному сучасному мистецтві. А саме – у сфері геймдизайну. Предметом дослідження є авторська мобільна гра у стилі ар-деко «Shadow of Broadway». Використано методи стилістичного аналізу, дослідження стилю ар-деко, його ключові естетичні особливості. Окрему увагу було приділено відомим історичним об'єктам, які напряму пов'язані з цим стилем. Для більшого аналізу розглянута творчість відомих митців, в тому числі і українських, які творили у цьому напрямі. Таке глибоке опрацювання дозволило надати проєкту унікальності та естетичності, логічно поєднати стиль ар-деко з сучасним візуальним мистецтвом.

Результати.

Світ невинно розвивається. Завдяки зростаючій доступності мобільних пристроїв розробники мобільних ігор отримали можливість експериментувати з жанрами, візуальним наповненням, концепцією. Створюючи на меті не тільки розважальний, а й освітній продукт. Для того, аби відповідати уподобанням користувача та виділитися на ігровому ринку, розробники використовують різні цікаві художні напрями, історичні контексти, поєднуючи це з новітніми технологіями.

Для успішного створення дипломного проєкту було зроблено передпроєктне дослідження, основною метою якого був аналіз ігрового мобільного ринку та детальне вивчення стилю ар-деко, його особливостей та успішна інтеграція напряму у візуальному сучасному мистецтві.

Одне з головних завдань проєкту – створення оригінального візуального стилю та цікавої концепції, які б були здатні привабити цільову аудиторію та бути впізнаваною на ігровому ринку. Аналіз допоміг відстежити зміни ігрового ринку та дав зрозуміти, як швидко і невинно розвивається галузь. Лише наприкінці 1990-х років ігри вирізнялися простотою графіки та механіки. Чудовим прикладом буде відома на весь світ мобільна гра «Змійка», яка вперше з'явилась на екранах телефонів у 1997 році. Завдяки своєму простому, але лаконічному дизайну гра залишається актуальною і досі.[1]. Не останнє місце серед продуктів займають ігри, які несуть у собі не лише розважальний характер, а й сприяють розвитку логічного мислення. У цьому контексті перспективним є створення гри детективу у стилі ар-деко. Саме такий художній напрям було обрано завдяки своїй естетиці модернізму та розкоші, цікавістю геометричних форм. Такий візуальний стиль створить унікальне візуальне середовище для гравця, занурить користувача у період джазової епохи та передасть настрої того часу. Такий підхід здатен виділити гру серед інших проєктів, адже зазвичай ігри налаштовані на мінімалістичні рішення.

Як візуальне натхнення у цьому проєкті було взято за основу стиль ар-деко. Серед інших напрямів стиль вирізняється своєю симетричністю, декоративними мотивами та елементами розкоші. Формування цього стилю відбулось ще на початку XX століття у Франції, «початком» цього стилю вважають Міжнародну виставку декоративного мистецтва у Парижі у 1925 році. [2]. Як зазначалось раніше, найбільшої популярності стиль ар-деко набув у 1920-х та 1930-х роках ХХст. Для детального вивчення стилю його потрібно було порівняти з іншими напрямками, які теж фігурували у той час. Досліджуючи інші напрями, одразу бачимо відмінність ар-деко від інших стилей: геометричність, чіткість ліній, елементи розкоші, такі як слонова кістка чи золото. Особливістю ар-деко було збереження за собою естетики елегантності.[2]. Представники та їх роботи допомогли краще зрозуміти цей стиль. Однією з найвідоміших представниць була Тамара Лемпіцька – світська польська художниця, яка у своїх картинах поєднува-

ла напрями ар-деко з кубізмом та модернізмом. Її роботи мали чіткі форми, витончені силуети та гламурну атмосферу того часу. Найвідоміша її робота «Автопортрет у зеленому Bugatti», написана у 1928 році, стала тогочасним справжнім символом ар-деко. [3]. Роботи художниці стали візуальною основою для персонажей гри.

Сучасний графічний дизайн звертається до історичних джерел. Ар-деко – один із найяскравіших напрямів свого часу, тому коректно підібрана типографія допоможе створити атмосферу 1920х років та передати відчуття стилю. У контексті мобільних ігор це особливо важливо, адже текстові елементи (діалоги, кнопки, внутрішні повідомлення) є невід’ємною частиною візуальної айдентики проекту. Так як гра адаптована на телефони, тоб то на екрани невеликого розміру, то слушним будуть шрифти з чіткою геометрією, рівномірною шириною ліній та характерними особливостями шрифтів того часу: видовжені вертикалі, симетрія, елементи стилізації під машинну графіку. Наприклад, шрифт «Decondol Regular», який став основою для логотипа гри. Застосування такої типографії у грі дозволяє не лише стилістично занурити користувача в епоху 20-х років, а й зробити інтерфейс естетично завершеним.[2].

Висновки.

На підставі проведеному аналізу ми бачимо як швидко розвивається галузь мобільних ігор. Від примітивної та простої у дизайні гри «Змійка» до багатфункціональних продуктів з цікавою концепцією. З дослідження стало зрозуміло, що ключовим фактором успішного продукту є простота освоєння, унікальне візуальне оформлення та доступність. Окрему увагу було приділено вивчення стилю ар-деко та його використання у сучасному візуальному мистецтві. Успішне поєднання ар-деко в сучасні проекти демонструє універсальність стилю в цифровому медіа. Отримані результати стали базою для формування стилістичної концепції дипломного проекту, де використані характерні особливості стилю ар-деко.

Список використаних джерел

1. Taneli Armanto: The history of Snake. It's Nice That. 23.02.2021.
2. Хіллієр, Бевіс. **Арт-деко 20-30-х років**. Studio Vista.
3. Морі, Джоя. Тамара де Лемпіцька: королева модернізму. 2011