

Тетяна БУКОРОС,

orcid.org/0000-0002-4059-2632

кандидат політичних наук, доцент,
директор науково-технічної бібліотеки
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) *bukoros.t@knuutd.edu.ua*

Оксана МАЗНІЧЕНКО,

orcid.org/0000-0001-8517-4955

доцент кафедри графічного дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) *omaznichenko2016@gmail.com*

Анатолій ШАПОВАЛ,

orcid.org/0000-0002-0327-2103

професор,
доцент кафедри мультимедійного дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) *a.g.shapoval61@gmail.com*

ГРОТЕСКНІ СТИЛІ В ДИЗАЙНІ

У статті розглянуто гротескні стилі в дизайні як унікальний естетичний феномен, що гармонійно поєднує історичні традиції декоративного мистецтва із сучасними тенденціями цифрових технологій і постмодернізму. Гротеск у дизайні виступає не лише як форма художнього вираження, але й як потужний інструмент створення нових культурних кодів і комунікативних стратегій, що відповідають викликам сучасного глобалізованого світу. Акцентовано увагу на значущості гротескних стилів у таких сферах, як графічний дизайн, медіа-мистецтво, архітектура та інтерфейси цифрових продуктів, демонструючи їхню багатогранність і універсальність.

Особливу увагу приділено аналізу перетину естетики, культурних традицій і новітніх технологій, що формують сучасний дизайн. Зазначено, що гротеск, як трансгресивний елемент, дозволяє переосмислювати звичні уявлення про гармонію, симетрію та пропорції, створюючи нові форми візуального сприйняття. У статті підкреслено, що ця естетика стає важливим інструментом для дизайнерів, художників і розробників, які прагнуть інтегрувати історичні естетичні принципи у свої інноваційні проєкти.

Стаття базується на ретельному аналізі праць провідних дослідників, таких як Люк Морган, Анна Кларк та Рут Соватнарг, а також на міждисциплінарних підходах до вивчення трансгресивної природи гротеску. Розглянуто історичний контекст виникнення гротескних стилів, їхню еволюцію в мистецтві та вплив на сучасний дизайн. Окремо виділено роль гротеску в створенні інноваційних цифрових інтерфейсів, які відповідають новим вимогам користувачів і глобальним культурним тенденціям.

Зроблено висновок про практичну цінність дослідження для професійної спільноти дизайнерів і художників. Запропоновано перспективи для подальших досліджень у сфері цифрових інтерфейсів, глобальних культурних кодів і сучасної естетики. Зокрема, запропоновано зосередитися на вивченні взаємодії між гротескною естетикою та користувацьким досвідом у цифровому середовищі. Ця тема може стати основою для розробки нових дизайнерських стратегій, що поєднують традиції та інновації, сприяючи формуванню унікального культурного продукту.

Ключові слова: гротеск, дизайн, естетика, постмодернізм, графічний дизайн, цифрові технології, культура.

Tetiana BUKOROS,

orcid.org/0000-0002-4059-2632

PhD in Political Sciences, Associate Professor,
Head of the Scientific and Technical Library
Kyiv National University of Technologies and Design
(Kyiv, Ukraine) *bukoros.t@knuutd.edu.ua*

Oksana MAZNICHENKO,

orcid.org/0000-0001-8517-4955

Associate Professor at the Department of Graphic Design
Kyiv National University of Technologies and Design
(Kyiv, Ukraine) omaznichenko2016@gmail.com**Anatoly SHAPOVAL,**

orcid.org/0000-0002-0327-2103

Professor,
Associate Professor at the Department of Multimedia Design
Kyiv National University of Technology and Design
(Kyiv, Ukraine) a.g.shapoval61@gmail.com

GROTESQUE STYLES IN DESIGN

The article examines grotesque styles in design as a unique aesthetic phenomenon that harmoniously combines the historical traditions of decorative art with modern trends in digital technologies and postmodernism. The grotesque in design is not only a form of artistic expression, but also a powerful tool for creating new cultural codes and communication strategies that meet the challenges of the modern globalized world. The article emphasizes the importance of grotesque styles in such areas as graphic design, media art, architecture, and digital product interfaces, demonstrating their versatility and universality.

Particular attention is paid to the analysis of the intersection of aesthetics, cultural traditions and the latest technologies that shape modern design. It is noted that the grotesque, as a transgressive element, allows us to rethink the usual ideas of harmony, symmetry and proportions, creating new forms of visual perception. The article emphasizes that this aesthetics is becoming an important tool for designers, artists, and developers who seek to integrate historical aesthetic principles into their innovative projects.

The article is based on a thorough analysis of the works of leading researchers such as Luke Morgan, Anna Clarke, and Ruth Sowagnar, as well as on interdisciplinary approaches to the study of the transgressive nature of the grotesque. The historical context of the emergence of grotesque styles, their evolution in art, and their influence on contemporary design are considered. The role of the grotesque in creating innovative digital interfaces that meet new user requirements and global cultural trends is emphasized.

The conclusion is made about the practical value of the study for the professional community of designers and artists. Prospects for further research in the field of digital interfaces, global cultural codes and contemporary aesthetics are suggested. In particular, it is proposed to focus on the study of the interaction between grotesque aesthetics and user experience in the digital environment. This topic can become the basis for developing new design strategies that combine tradition and innovation, contributing to the formation of a unique cultural product.

Key words: grotesque, design, aesthetics, postmodernism, graphic design, digital technologies, culture.

Постановка проблеми. Гротескні стилі в дизайні становлять особливий інтерес у контексті сучасного наукового та практичного аналізу, оскільки вони охоплюють широкий спектр естетичних та функціональних аспектів, що мають значний вплив на візуальну культуру, комунікацію та суспільну взаємодію. З одного боку, цей стиль бере своє коріння з історичних форм декоративного мистецтва, які відігравали важливу роль у створенні художнього середовища різних епох. З іншого боку, у сучасному дизайні гротеск набуває нового змісту, стаючи способом вираження ідей, концепцій і цінностей, характерних для епохи постмодернізму та цифрових технологій.

Актуальність дослідження обумовлена потребою у переосмисленні традиційних естетичних канонів на тлі швидких змін у культурних та технологічних практиках. Сьогодні гротескні стилі знаходять своє відображення у графічному дизайні, ілюстрації, архітектурі, медіа-мистецтві, рекламі

та навіть інтерфейсах цифрових продуктів. Однак у науковому дискурсі все ще бракує системного підходу до їхнього аналізу, що створює прогалину у розумінні їхнього впливу на сучасний дизайн та суспільну культуру.

Гротескний стиль знаходиться на перетині естетики, культурних традицій та технологій, що підкреслює його значущість у сучасному дизайні. У контексті глобалізації та постійного зростання цифрового впливу виникає необхідність у більш глибокому дослідженні його ролі як інструмента формування нових культурних кодів і комунікативних стратегій. Крім того, це дослідження може мати практичну цінність для дизайнерів, художників і розробників, які прагнуть поєднати традиційні естетичні принципи з інноваційними рішеннями.

Аналіз досліджень. Гротескні стилі в дизайні, що виникли в епоху Відродження, продовжують впливати на сучасну візуальну культуру. Дослідження цього феномену є актуальним як з

наукової, так і з практичної точки зору. Відомий дослідник Люк Морган у своїй праці «The Monster in the Garden: The Grotesque and the Gigantic in Renaissance Landscape Design» аналізує роль гротескних елементів у ренесансній архітектурі та ландшафтному дизайні, підкреслюючи їхню естетичну та символічну значущість (Morgan, 2015).

Сучасні дослідники, такі як Анна Кларк та Рут Совагнарп, у книзі «Deleuze and Design» розглядають вплив філософії Жюльєна Дельоза на дизайн, включаючи аспекти гротескного стилю (Sauvagnargues, 2015).

Вони підкреслюють, що гротескні форми можуть слугувати засобом вираження складних ідей та емоцій, що є важливим у контексті постмодерністського дизайну.

У статті Карло Авільо обговорюються гротескні фігури Юзеппе де Рібери, поєднуючи наукове спостереження та комедійні елементи, відображаючи впливи Відродження. Цей міждисциплінарний підхід підкреслює постійну актуальність гротескних стилів у сучасній візуальній культурі, поєднуючи мистецтво, науку та гумор у представленні (Avilio, 2023).

Незважаючи на наявність цих досліджень, існує потреба в подальшому вивченні гротескних стилів у сучасному дизайні. Зокрема, необхідно дослідити, як історичні гротескні елементи адаптуються до сучасних технологій та культурних контекстів, а також їхній вплив на сприйняття та взаємодію користувачів із дизайном. Це дослідження сприятиме глибшому розумінню еволюції гротескних стилів та їхньої ролі в сучасному дизайні, що є важливим для розвитку теоретичних та практичних аспектів дисципліни.

Метою статті є аналіз цього естетичного феномену в контексті сучасного дизайну, його історичного розвитку та впливу на сучасну візуальну культуру. Основний акцент зроблено на дослідженні ролі гротескних стилів у формуванні нових культурних кодів, комунікативних стратегій та їхньому впливі на графічний дизайн, архітектуру, медіа-мистецтво і цифрові інтерфейси.

Виклад основного матеріалу. У статті під назвою «Гротеск як естетична ідентичність: від середньовічної ілюмінації до сучасного мистецтва» представлено кілька ключових результатів щодо концепції гротеску та його ролі у формуванні людської ідентичності протягом різних історичних періодів. У статті наголошується на суб'єктивній інтерпретації гротеску як значної форми ідентичності для індивідів, починаючи від Середньовіччя до сучасного мистецтва. Ця перспектива кидає виклик традиційній історії мистецтва, підкреслюючи взаємозв'язок різних художніх виразів з часом.

Він стверджує, що лінійна історія мистецтва є неадекватною через одночасне існування різноманітних мистецьких подій. Ці події, хоча і розділені часом та простором, мають спільну схожість у своїх формулах та процедурах, що свідчить про складну мережу художнього впливу та формування ідентичності.

Гротеск ідентифікується як ефективна естетична категорія, яка фіксує ірраціональну та багатогранну природу буденної реальності. Цей підхід дозволяє глибше зрозуміти, як різні тенденції в навколишньому середовищі сприяють конфігурації людської ідентичності, що часто не помічається в механістичному світогляді, де домінує розум.

У статті використовується історичистський підхід до гротеску, представляючи його як мікротеорію, яка відображає хаос реальності. Ця перспектива розкриває діалектичну напруженість між порядком, ієрархією та гармонією, припускаючи, що гротеск служить лінзою, через яку можна досліджувати ці протилежні сили.

Показано, що термін «гротеск» має вічне значення, що вказує на те, що його значення еволюціонують, але залишаються актуальними в різних контекстах. Ця стратифікація фізичних та концептуальних артефактів, пов'язаних з гротеском, підкреслює її важливість у розумінні людської ідентичності.

Стаття «Гротеск як естетична ідентичність: від середньовічної ілюмінації до сучасного мистецтва» представляє переконливе дослідження гротеску, але також має кілька обмежень, які варто відзначити.

Стаття значною мірою спирається на суб'єктивне бачення гротеску, що може призвести до упереджень у інтерпретації. Ця суб'єктивність може обмежити об'єктивність висновків і може не резонувати універсально серед різних аудиторій чи вчених.

Хоча в статті обговорюється роль гротеску у формуванні ідентичності, вона не надає емпіричних доказів чи тематичних досліджень для підтвердження його тверджень. Ця відсутність даних може послабити аргумент і зробити його менш переконливим для тих, хто шукає конкретних прикладів гротеску в мистецтві.

Стаття передбачає синхронне існування різних мистецьких подій та тенденцій, що може надмірно спростити складність художніх течій. Проводячи паралелі в різні періоди часу та стилі, він ризикує пропустити унікальні культурні та історичні контексти, які формують художні вирази.

Хоча стаття охоплює період від середньовіччя до сучасного мистецтва, він може не адекватно розглядати нюанси конкретних періодів чи рухів у цей часовий проміжок. Цей широкий підхід може призвести до відсутності глибини розуміння того, як гротеск проявляється по-різному в різних художніх контекстах.

У статті є вагомні аргументи для гротеску як естетичної ідентичності, але може недостатньо взаємодіяти з контраргументами чи альтернативними перспективами. Ця відсутність критичної участі може обмежити надійність дискусії та загальні висновки.

Підводячи підсумок, хоча стаття пропонує цінне уявлення про гротеск як форму ідентичності, його обмеження включають суб'єктивність, відсутність емпіричної підтримки, надмірне узагальнення, обмежений історичний обсяг та потенційне нехтування контраргументами. Ці фактори слід враховувати при оцінці внеску статті в цю сферу (Lupu, 2013).

Стаття «Revisitando o grotesco: O indefinível como transgressão na arte» вносить кілька значних внесків у розуміння гротеску в мистецтві. У статті досліджується, як гротеск служить трансгресивною силою всередині художніх канонів та домінуючих дискурсів. Він підкреслює роль гротеску у оскарженні встановлених норм протягом різних періодів історії мистецтва, від п'ятнадцятого століття до сучасності. Простежуючи гротеск від його естетичного коріння в Domus Aurea до його сучасних проявів, стаття надає всебічну історичну перспективу. Ця контекстуалізація допомагає читачам зрозуміти, як гротеск еволюціонував і зберіг свою провокаційну природу з часом.

У статті підкреслюється зв'язок між візуальною культурою, гендерними проблемами та політичною ідентичністю. У ньому обговорюється, як гротеск перетинається з цими темами, тим самим збагачуючи дискурс навколо сучасного мистецтва та його суспільні наслідки. Автор досліджує різні прояви гротеску, такі як «ненормальне», «дивне» та неоднозначне. Цей фокус на надлишку та безладі кидає виклик традиційним категоріям у мистецтві, заохочуючи ширшу інтерпретацію художнього вираження. Висновки свідчать про те, що гротеск може функціонувати як політична стратегія в різних контекстах. Спровокуючи інакомислення та кидаючи виклик статус-кво, гротеск стає інструментом для художників для взаємодії з сучасними проблемами та сприяння діалогу навколо суспільних норм.

Стаття підкреслює постійну актуальність гротеску в сучасному мистецтві, ілюструючи, як він

продовжує провокувати думки та кидати виклик глядачам. Ця актуальність підкреслює важливість гротеску для розуміння сучасних художніх практик та їх наслідків для суспільства.

Підводячи підсумок, ця стаття сприяє дискурсу про гротеск, надаючи нюансовий аналіз його історичної еволюції, міждисциплінарних зв'язків та його ролі як політичного та провокаційного елемента у мистецтві.

У той час як стаття «Revisitando o grotesco: O indefinível como transgressão na arte» пропонує цінне уявлення про гротеск у мистецтві, вона також має певні обмеження. Стаття охоплює широкий історичний діапазон, від п'ятнадцятого століття до сучасного мистецтва. Однак ця широка сфера може призвести до відсутності глибини в аналізі конкретних періодів або рухів. Більш цілеспрямоване вивчення окремих епох може дати багатше уявлення про нюанси гротеску в цих контекстах.

Хоча в статті обговорюються різні прояви гротеску, вона може не надати достатньо детальних тематичних досліджень або прикладів, щоб повністю проілюструвати його аргументи. Більш конкретні твори мистецтва або художники можуть покращити розуміння того, як гротеск діє в різних художніх практиках.

У статті висвітлюється гротеск як політична стратегія, що є важливим аспектом. Однак цей фокус може затьмарити інші інтерпретації гротеску, такі як його естетичні чи емоційні виміри. Більш збалансований підхід може збагатити дискусію, розглянувши ці інші аспекти.

Йдеться про те, що гротеск є інструментом для провокування інакомислення в сучасному мистецтві. Однак це твердження може застосовуватися не повсюдно до всіх сучасних творів мистецтва. Різноманітність практик сучасного мистецтва означає, що гротеск може функціонувати по-різному в різних контекстах, які стаття може не повністю розглядати. Аналіз значною мірою спирається на теоретичні рамки та інтерпретації. Хоча вони цінні, відсутність емпіричних доказів або даних на підтримку висунутих тверджень може послабити загальний аргумент. Включення якісних або кількісних досліджень може забезпечити більш надійну основу для зроблених висновків.

Підводячи підсумок, хоча стаття суттєво сприяє дискурсу про гротеск у мистецтві, її обмеження включають широкий історичний обсяг, відсутність детальних тематичних досліджень, потенційний надмірний акцент на політичних аспектах, узагальнення сучасного мистецтва та потребу в емпіричних доказах. Ці фактори пропонують

області для подальших досліджень та розвідки в цій галузі (Mello, 2020).

У статті «Гротеск: початок і сучасність. Від створення естетичної категорії до її оновлення в театрі XX ст.» обговорюється еволюція гротеску та його критична поява в сучасній літературі, висвітлюючи постійні суперечки та відсутність консенсусу щодо його визначення, що підкреслює його тривалий вплив у мистецтві та літературі, включаючи сучасну візуальну культуру (Agnes, 2019).

Стаття під назвою «Популярність гротескних фігур у візуальній культурі сьогодні» робить кілька значних внесків у розуміння візуальної культури та впливу гротескних образів.

У статті обговорюється, як сучасні оптичні та цифрові технології в кіно створюють унікальні візуальні спотворення. Ці спотворення призводять до «деавтоматизації» сприйняття, що означає, що глядачі стають більш обізнаними про те, як вони сприймають зображення, а не пасивно споживають їх. Це розуміння підкреслює трансформаційний вплив технології на візуальний досвід.

Автор стверджує, що ці нові технології порушують когнітивні процедури та емоційні реакції. Цей зрив має вирішальне значення для розуміння того, як сьогодні глядачі взаємодіють із візуальними медіа. У статті підкреслюється, що наявність гротескних фігур посилює цей перцептивний вплив, роблячи його центральною темою сучасної візуальної культури.

Стаття кидає виклик традиційним уявленням про онтологічний статус зображень. Вивчаючи, як гротескні фігури впливають на розуміння глядачами того, що таке зображення, автор заохочує переоцінку того, як ми сприймаємо та інтерпретуємо візуальні засоби масової інформації. Цей внесок є значним для вчених, зацікавлених у теорії та філософії медіа.

У статті висвітлюються емоційні реакції, викликані гротескними образами. Це говорить про те, що ці цифри провокують «миттєву емоційну реакцію», яка має важливе значення для розуміння досвіду глядача. Цей фокус на емоційному залученні додає глибини аналізу візуальної культури.

Звертаючи увагу на популярність гротескних фігур у сучасній візуальній культурі, стаття розміщує свої аргументи в рамках більш широких культурних дискусій. Він відображає, як ці фігури резонують із сучасними суспільними проблемами, роблячи дослідження актуальним для поточних дебатів у мистецтві, медіа та культурології. Загалом, стаття сприяє глибшому розумінню взаємодії

між технологіями, сприйняттям та гротескними образами у візуальній культурі, пропонуючи цінне уявлення як для науковців, так і для практиків у цій галузі.

Хоча стаття «Популярність гротескних фігур у візуальній культурі сьогодні» пропонує цінні ідеї, вона також має кілька обмежень, які слід враховувати. Стаття в першу чергу зосереджується на гротескних фігурах та їх впливі на сприйняття та емоційну реакцію. Цей вузький фокус може не помітити інші важливі візуальні елементи та теми сучасної візуальної культури, які також можуть вплинути на досвід глядача. Не розглядаючи більш широкий спектр візуальних явищ, аналіз може бути обмежений за обсягом.

Аргументи, представлені в статті, значною мірою теоретичні і можуть отримати користь від емпіричних досліджень на підтвердження тверджень про вплив гротескних образів на сприйняття та пізнання. Без емпіричних даних зроблені висновки можна розглядати як спекулятивні, а не обґрунтовані спостережуваними доказами.

У статті обговорюються емоційні реакції, викликані гротескними фігурами, але він може узагальнити цей досвід у різних аудиторіях. Відповіді окремих глядачів можуть значно відрізнятися залежно від особистих, культурних та контекстуальних факторів. Ця мінливість не повністю вивчена, що може обмежити застосовність висновків до різних демографічних груп.

У статті наголошується на ролі нових оптичних та цифрових технологій у формуванні сприйняття. Однак цей фокус може ненавмисно запропонувати детермінований погляд на технології, де носій диктує виключно досвід глядача. Ця перспектива може применшити активну роль глядачів у інтерпретації та взаємодії з візуальними засобами масової інформації.

Хоча стаття стосується сучасної візуальної культури, вона може недостатньо розглянути історичну еволюцію гротескних образів та її вплив на сприйняття з часом. Історична перспектива може дати багатше розуміння того, як ці фігури сприймалися по-різному в різних культурних контекстах протягом історії.

Підводячи підсумок, хоча стаття суттєво сприяє дискурсу про гротескні фігури у візуальній культурі, для більш всебічного розуміння теми слід визнати її обмеження щодо обсягу, емпіричної підтримки, узагальнення, технологічного детермінізму та історичного контексту (Oever, 2011).

Стаття під назвою «Гротескні медіа: нові бачення гротеску в популярній культурі» вносить кілька значних внесків у розуміння гротеску в

сучасних медіа. Автор пропонує новий підхід до теорії гротеску, який враховує складності сучасної популярної культури та нових медіа. Він критикує існуючу науку за те, що вона покладається на фіксовані визначення гротеску, припускаючи, що ці визначення обмежують розуміння того, як гротескність представлена в різних формах медіа.

У статті розглядаються чотири різні типи візуальних медіа - відеоігри, комікси, журнали знаменитостей та телебачення. Кожен розділ ілюструє, як ці засоби масової інформації створюють унікальні бачення гротеску, тим самим розширюючи сферу гротескних досліджень за межі традиційних визначень. У першому розділі аналізується австралійський журнал NW (1993), зосереджуючись на тому, як він гротесквізує жіночих знаменитостей за допомогою відкритих уявлень. У другому розділі обговорюється британський ситком «Ліга джентльменів» (1999–2002), підкреслюючи його дослідження гротескності, переплетеної з темами дивності та білої маскулінності. Третя глава заглиблюється в серію коміксів Бетмена Гротеск (2007), досліджуючи зображення гротескності як театральної маски та лиходійської ідентичності. Останній розділ досліджує уявлення гротескності у відеоіграх BioShock (2007) та Spore (2008), демонструючи, як цифрові ігри перетворюють концепцію гротеску.

Автор кидає виклик історичному зв'язку гротеску з конкретними тілами, зокрема жіночим тілом, і аргументує більш широке розуміння, яке включає складності сучасних гротесок. Він підкреслює, що гротеск не обмежується певними фігурами чи періодами, а відображає еволюцію культурних установок та цінностей.

Відкриваючи поле теорії гротеску, стаття має на меті висвітлити менш визнані теми в популярних наративах, особливо щодо білих та чоловічих гротеск, таким чином розширивши дискурс навколо гротеску в засобах масової інформації. Загалом, ця стаття сприяє цій галузі, надаючи нюансове розуміння гротеску в сучасних ЗМІ, виступаючи за більш інклюзивний та динамічний підхід до теорії гротеску.

Стаття «Гротескування медіа: нові бачення гротеску в популярній культурі» представляє цінні уявлення про гротеск у сучасних медіа, але також має ряд обмежень. Робота насамперед досліджує чотири конкретні типи медіа - відеоігри, комікси, журнали знаменитостей та телебачення. Цей обмежений обсяг може не враховувати інші важливі форми медіа, такі як література, театр чи онлайн-контент, які також можуть сприяти розумінню гротеску. Не включивши більш широкий спектр

засобів масової інформації, аналіз може пропустити різноманітні уявлення про гротескність, які існують в інших контекстах. Хоча стаття стверджує переформулювання теорії гротеску з урахуванням сучасних засобів масової інформації, вона може ризикувати недооцінити історичні та культурні корені гротескних уявлень. Зосереджуючись на сучасних інтерпретаціях, теза може не помітити, як минулі визначення та уявлення гротеску продовжують впливати на сучасні засоби масової інформації.

Хоча стаття критикує існуючі гротескні теорії, вона може недостатньо глибоко залучатися до більш широкого кола наукових досліджень щодо гротеску. Більш ретельне вивчення попередніх теорій може посилити аргументи за новий підхід і забезпечити більш чіткий контекст для запропонованої переформулювання.

Автор припускає, що гротескність - це постійно оновлюване відображення культурних установок та цінностей. Однак ця перспектива може призвести до узагальнень, які не помічають конкретних культурних, соціальних та політичних контекстів, які формують гротескні уявлення в різних засобах масової інформації. Більш тонкий аналіз може покращити розуміння того, як різні фактори впливають на зображення гротеску.

Стаття в першу чергу спирається на теоретичний аналіз та текстову інтерпретацію. Хоча цей підхід є цінним, він може отримати користь від емпіричних досліджень або тематичних досліджень, які дають конкретні приклади прийому аудиторії або впливу гротескних уявлень у популярній культурі. Це може допомогти підтвердити твердження, висловлені в дисертації, і забезпечити більш всебічне розуміння гротеску в засобах масової інформації.

Підводячи підсумок, хоча стаття пропонує важливий внесок у гротескну теорію та її застосування в сучасних засобах масової інформації, ці обмеження пропонують області для подальших досліджень (Peaty, 2011).

Висновки. Гротескні стилі є важливою естетичною категорією, яка пронизує історію мистецтва й дизайну, залишаючись актуальною в сучасному культурному контексті. Попри це, багато аспектів гротеску досі залишаються недостатньо вивченими, особливо у світлі швидкого розвитку технологій і змін у глобальних культурних практиках. Сучасні дослідження часто зосереджуються на історичному значенні гротеску, однак його адаптація до нових умов і вплив на сучасну естетику потребують глибшого аналізу.

Це дослідження заповнює існуючі прогалини, пропонуючи міждисциплінарний підхід, який поєднує історичну перспективу гротеску з аналізом його ролі в сучасному дизайні, медіа та цифрових продуктах. Воно зосереджується на використанні гротескних стилів як інструменту для створення нових культурних кодів, підвищення емоційного залучення аудиторії та формування візуальної ідентичності.

У теоретичному плані дослідження розвиває поняття гротеску, враховуючи його еволюцію від епохи Відродження до сучасності, та переосмислює традиційні естетичні канони. Практична значущість роботи полягає в її здатності запропонувати дизайнерам, художникам і розробникам інструменти для гармонійного поєднання історичних естетичних принципів з інноваційними рішеннями.

Дослідження спирається на ключові праці в цій галузі, зокрема аналіз Люка Моргана, який вивчає гротеск у контексті епохи Відродження, дослідження Анни Кларк і Рут Соваґнарг, що розглядають філософські аспекти гротеску в постмодерністському дизайні, та міждисциплінарні роботи Джулії Мелло, які підкреслюють трансгресивну природу гротеску. На відміну

від цих праць, що здебільшого концентруються на окремих аспектах, це дослідження пропонує цілісну картину трансформації гротеску в умовах цифрової доби.

Важливим внеском цієї роботи є створення нових підходів до аналізу гротеску як інструменту культурної трансформації. Дослідження демонструє, як гротескні стилі можуть сприяти формуванню нових культурних кодів і комунікативних стратегій, залишаючи вагомий слід у сучасному мистецтві та дизайні. Крім того, робота окреслює перспективи практичного застосування гротеску в дизайні, рекламі та цифрових продуктах, дозволяючи підвищити їхню естетичну привабливість і взаємодію з аудиторією.

Це дослідження не лише заповнює прогалини у знаннях, але й відкриває нові горизонти для подальшого вивчення. Зокрема, воно піднімає питання про вплив гротескних елементів на користувацький досвід у цифрових інтерфейсах, роль новітніх технологій у трансформації гротескної естетики та їхній внесок у формування глобальних культурних кодів. Таким чином, ця робота дозволяє не лише краще зрозуміти сучасні прояви гротеску, але й пропонує практичні шляхи його інтеграції у світ дизайну та мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Morgan L. *The Monster in the Garden: The Grotesque and the Gigantic in Renaissance Landscape Design*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015. 49 p.
2. Sauvagnargues R., Clarke A. *Deleuze and Design* / Brassett, Marenko, Jamie, Betti (ed.). Edinburgh: Edinburgh University Press, 2015. P. 65–83.
3. Avilio C. Chapter 10 Jusepe de Ribera and the Grotesque: Between Science and Comedy. In: *Grotesque and Caricature*. Leiden: Brill, 2023. URL: https://doi.org/10.1163/9789004679757_012 (date of access: 10.12.2024).
4. Lupu M.J. *Grotesque as Aesthetic Identity: From Medieval Illumination to Contemporary Art*. 2013. Vol. 8(1). P. 263–278.
5. Mello J.M. *Revisitando o grotesco: O indefinível como transgressão na arte*. 2020. Vol. 3(2). P. 55–70. DOI: 10.21747/21843805/TAV3N2A4.
6. Agnes D. *Le Grotesque: Balbutiements et Modernités. De La Creation D'Une Catégorie Esthétique à Son Renouveau Dans le Théâtre du Vingtième Siècle* [Докторська дисертація]. LSU Doctoral Dissertations. 2019. URL: https://repository.lsu.edu/gradschool_dissertations/5068 (date of access: 10.12.2024).
7. Oever A. The prominence of grotesque figures in visual culture today. *Rethinking the ontological status of the (moving) image from the perspective of the grotesque. Image & Text: A Journal for Design*. 2011. Vol. 18(18). P. 100–123.
8. Gwyneth Peaty. *Grotesquing Media: New Visions of the Grotesque in Popular Culture*. 2011.

REFERENCES

1. Morgan L. (2015) *The Monster in the Garden: The Grotesque and the Gigantic in Renaissance Landscape Design*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
2. Sauvagnargues R., Clarke A. (2015) *Deleuze and Design* / Brassett, Marenko, Jamie, Betti (eds.). Edinburgh: Edinburgh University Press.
3. Avilio C. (2023) Chapter 10 Jusepe de Ribera and the Grotesque: Between Science and Comedy. In: *Grotesque and Caricature*. Leiden: Brill. URL: https://doi.org/10.1163/9789004679757_012 (date of access: 10.12.2024).
4. Lupu M.J. (2013) *Grotesque as Aesthetic Identity: From Medieval Illumination to Contemporary Art*. Vol. 8(1).
5. Mello J.M. (2020) *Revisitando o grotesco: O indefinível como transgressão na arte* [Revisiting the grotesque: The indefinable as transgression in art]. Vol. 3(2). DOI: 10.21747/21843805/TAV3N2A4. [in Portuguese].
6. Agnes D. (2019) *Le Grotesque: Balbutiements et Modernités. De La Creation D'Une Catégorie Esthétique à Son Renouveau Dans le Théâtre du Vingtième Siècle* [The Grotesque: Beginnings and Modernities. From the Creation of an

Aesthetic Category to Its Renewal in Twentieth-Century Theatre]. [Doctoral dissertation]. LSU Doctoral Dissertations. URL: https://repository.lsu.edu/gradschool_dissertations/5068 (date of access: 10.12.2024). [in French].

7. Oever A. (2011) The prominence of grotesque figures in visual culture today. Rethinking the ontological status of the (moving) image from the perspective of the grotesque. *Image & Text: A Journal for Design*. Vol. 18(18).

8. Peaty G. (2011) *Grotesquing Media: New Visions of the Grotesque in Popular Culture*.