

УДК 7.05:7.012.23:004

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.38.1.30>

## ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ТА ЇХ ДЕТЕРМІНАЦІЯ

**Піддубна Оксана Михайлівна<sup>1</sup>, Погосьян Дарина Рафаїлівна<sup>2</sup>,  
Поліщук Олена Петрівна<sup>3</sup>, Марченко Аліна Анатоліївна<sup>4</sup>**

<sup>1</sup> кандидат педагогічних наук, доцент,  
завідувач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка,  
Житомир, Україна,  
e-mail: oksana-poddubnaja00@ukr.net, orcid: 0000-0002-5937-0677

<sup>2</sup> викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка,  
Житомир, Україна,  
e-mail: dashapohosian@gmail.com, orcid: 0009-0004-6184-1652

<sup>3</sup> доктор філософських наук, професор,  
професор кафедри образотворчого мистецтва та дизайну,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка,  
Житомир, Україна,  
e-mail: polishchuk.o.p.2015@gmail.com, orcid: 0000-0002-1095-8031

<sup>4</sup> кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри дизайну,  
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна,  
e-mail: art.alina.mar@gmail.com, orcid: 0000-0003-2372-9294

**Анотація. Мета** – здійснити на основі аналізу спектра дослідницьких думок критично-аналітичний огляд етапів становлення та тенденцій розвитку графічного дизайну як феномену художньо-проектної культури.

**Методологія.** Використано історико-аналітичний, порівняльно-історичний, структурно-функціональний та культурологічний методи.

**Результати.** Проведений аналіз дає підстави розглядати графічний дизайн як багатовимірне явище, що поєднує художній, технологічний і соціокультурний виміри; становлення якого відбувалося в межах тривалого процесу розвитку образотворчого мистецтва, ремісничих традицій та промислового виробництва, унаслідок чого сформувалася нова форма візуальної комунікації, спрямована на передавання змісту засобами графічного образу. Установлено, що графічний дизайн еволюціонував від художньої ілюстрації та плакатного мистецтва до системної діяльності, орієнтованої на створення цілісних візуально-комунікативних середовищ. Художні стилі визначили характерні естетичні принципи дизайну: гармонію композиції, функціональність, символічність і виразність форми. Установлено, що інноваційні технології трансформували й продовжують видозмінювати формотворчі прийоми графічного проектування. Використання цифрових інструментів, мультимедіа, віртуальної та доповненої реальності, інтерактивних інтерфейсів і штучного інтелекту призвело до формування нового типу дизайнерського мислення, адже графічний дизайн набув динамічності, інтерактивності та міждисциплінарності, перетворившись із площинної візуальної практики на багатовимірну комунікаційну систему. Відповідно він виконує роль посередника між візуальною культурою теперішнього суспільства, його технологічними

інноваціями та людиною-практиком, коли є необхідність поєднувати естетику і функцію, традицію і новаторство, матеріальне та цифрове в дизайн-продукції. У цьому сенсі графічний дизайн постає як засіб формоутворення, що створює нові цінності, культурну ідентичність і способи взаємодії людини з інформаційним середовищем.

**Наукова новизна.** Уперше узагальнено трансформаційні впливи цифрових технологій, мультимедіа та штучного інтелекту на еволюцію принципів і засобів графічного проектування.

**Практична значущість.** Результати дослідження можуть бути використані в освітньому процесі закладів вищої освіти під час викладання дисциплін «Графічний дизайн», «Історія дизайну», «Теорія візуальних комунікацій», а також у практиці дизайн-студій.

**Ключові слова:** дизайн, графічний дизайн, художній стиль, естетика, візуальна комунікація, мультимедійні технології, цифрова культура, дизайнерське мислення.

## ВСТУП

Сформована у ХХ столітті художньо-проектна творчість і практика є основою започаткування сучасного графічного дизайну як окремого напрямку дизайнерських послуг. Формування сучасної візуальної культури тісно пов'язане з графічним дизайном, розвиток якого, своєю чергою, значно впливав і впливає на неї. Тож урахування цих чинників окреслює потребу вивчення тенденцій розвитку графічного дизайну з низки причин. По-перше: дизайнерська справа вимагає високої кваліфікації, глибокого знання традицій, стилістики у роботі з медіа для створення інновації, що повинні враховувати культурну спадщину різних культурних регіонів і епох. По-друге: вивчення стадій розвитку графічного дизайну створює можливість для нових міждисциплінарних студій, які звернені до аналізу причин змін мистецтва, запитів промисловості та суспільства. По-третє: сучасна візуальна комунікація об'єднує в собі глобалізацію медіа та цифровізацію дизайну, прагнучи, з одного боку, до універсальності в інформативності й естетики, зрозумілої широкому колу споживачів; з іншого – до врахування напрацювань різних національних груп дизайнерів.

**Аналіз останніх публікацій та досліджень.** У сучасному науковому дискурсі становлення та спонуки розвитку графічного дизайну розглядається в досить широкому контексті, починаючи від історико-стильових тенденцій до технологічних і освітніх аспектів його поступу. Аналіз останніх досліджень засвідчує і міждисциплінарний характер його розгляду та активне поєднання мистецтвознавчих, культурологічних і педагогічних підходів. Зокрема Г. Бучківська, О. Піддубна,

А. Максимчук і Т. Шостачук (2024) у ретроспективному аспекті простежують етапи розвитку графічного дизайну і його стилістичні пошуки, пов'язуючи їх із еволюцією художніх принципів та культурними трансформаціями ХХ–ХХІ ст. Зокрема, ідеться про те, що в графічному дизайні спостерігається, з одного боку, врахування специфіки національної культури, з іншого – орієнтування на усталені стандарти [2, с. 37]. На потребу опертя на мистецтвознавчий ресурс указує В. Греськова та ін. [4, с. 1012–1023], акцентуючи увагу на часових трансформаціях та стильовій різноманітності художніх пошуків). Аналізуючи поняття «візуальний стиль», Л. Литвинюк (2012) [11] торкається аналізу графічного дизайну як своєрідного мосту між мистецькою стилістикою та проектною доцільністю.

Спробу теоретично осмислити сучасні тенденції розвитку графічного дизайну зробили Н. Ворона та А. Слівінська (2024) [3], зосередивши увагу на провідних напрямках візуальної культури (мінімалізм, неомодернізм, екодизайн, цифрова інтерактивність). Авторки акцентують, що графічний дизайн сьогодні не обмежується лише художнім складником, а функціонує як інструмент соціальної комунікації. У контексті розгляду жанрово-стильового розмаїття графічного дизайну показовими є дослідження Н. Белічко та Н. Марченко (2021) [17, с. 29–37], які аналізують феномен «графічної літератури» як синтетичної форми візуального наративу, що поєднує текст, ілюстрацію і дизайн-код.

Освітній вимір спонук і тенденцій розвитку графічного дизайну представлений у працях Т. Кротової, А. Осадчої та М. Свергун (2023) [8], у яких досліджено художньо-освітні засади професійної підготовки

дизайнерів, а також у статті С. Фурманюк (2019) [14, с. 114–117], яка розглядає формування професійних навичок дизайнерів і митців через практичне проектування об'єктів графічного дизайну. Обидва дослідження підкреслюють необхідність під час підготовки молодих графічних дизайнерів поєднувати художню освіту з технологічною компетентністю, що відповідає викликам сучасних креативних індустрій.

Так, у сучасних публікаціях простежуються три основні тенденції при спробах звернення до розгляду змін графічного дизайну: історико-стильова, що висвітлює спадкоємність художніх напрямів і їх вплив на сучасні дизайнерські практики; естетико-технологічна, орієнтована на екологічність, мінімалізм дизайн-продукту і цифрову трансформацію візуальних засобів його створення; художньо-педагогічна, яка підкреслює значення розвитку творчого мислення та інноваційної освіти в підготовці дизайнерів. Системний аналіз наведених досліджень свідчить, що графічний дизайн сьогодні осмислюється як медіакультурний феномен, що поєднує опертя на естетику, технологічні здобутки й соціальну комунікацію. Його сучасний розвиток визначається тенденціями сталості, інтерактивності та інтелектуалізації творчого процесу.

## МЕТА

Мета статті полягає в здійсненні критично-аналітичного огляду дослідницьких думок щодо етапів розвитку графічного дизайну як феномену художньо-проектної культури, з'ясуванні його соціокультурних, технологічних і комунікативних засад, а також у виявленні тенденцій, що визначають сучасну парадигму функціонування графічного дизайну в контексті вимог цифрової епохи.

*Завданнями дослідження:* 1) окреслити передумови виникнення графічного дизайну та його зв'язок із розвитком образотворчого мистецтва, художніх ремесел і серійно-масового виробництва; 2) розглянути вплив художніх стилів на розвиток графічного дизайну; 3) дослідити роль інноваційних технологій (друкарства, поліграфії, цифрових інструментів, інтернету) у трансформації сучасних дизайнерських практик на основі аналізу спектра дослідницьких думок щодо графічного дизайну.

*Методи дослідження:* метод експертних оцінок та історико-аналітичний метод (при реконструкції основних етапів розвитку графічного дизайну); порівняльно-історичний аналіз

(для виявлення схожих і відмінних рис у дизайнерських школах і напрямках різних країн); культурологічний аналіз (зادля оцінки потенціалу графічного дизайну як засобу відображення соціальних і культурних процесів).

*Методологічною базою дослідження* є міждисциплінарний підхід, що зумовлює кореляцію історико-культурного аспекту (для з'ясування тенденцій розвитку графічного дизайну); мистецтвознавчого аспекту (зadля розкриття динаміки змін стилістичних особливостей та художньо-образних рішень дизайн-продукції); соціально-комунікативного аспекту (при оцінці ролі графічного дизайну в теперішньому суспільстві через брендинг, рекламу, цифрову культуру тощо).

## РЕЗУЛЬТАТИ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Графічний дизайн є одним із важливих сучасних напрямів дизайнерських послуг. Історія його появи та розвитку є тривалою і викликає прагнення зарубіжних та вітчизняних науковців її досліджувати й осмислити можливі вектори змін, тенденції зрушень у формоутворенні таких дизайн-продуктів.

Графічний дизайн має «інтегральну природу», що одночасно залучає художні, технологічні й комунікаційні компоненти. Він формується на перетині трьох траєкторій суспільного розвитку: по-перше, еволюції образотворчого мистецтва та його формотворчих пошуків (книжкова та плакатна графіка, типографіка, ілюстрація); по-друге, ремісничих практик (каліграфія, шрифтове різьблення, друкарські техніки, народні декоративні традиції); по-третє, промислового виробництва (поліграфія, реклама, пакування). З мистецького погляду, витоки графічного дизайну простежуються в автономізації книжкової і плакатної графіки, що виробили власні жанрові норми, візуальні коди та засади композиції. Саме із цієї «художньої» платформи дизайн поступово виокремлюється у ХХ столітті. Спочатку як практика проектування графічних повідомлень прикладного плану, а згодом як окрема сфера професійної діяльності з власними критеріями якості та інструментарієм. На цих етапах, їх хронології та наслідків й акцентовано в праці Є. Гули [5].

Н. Сбітнева (2021) простежує зв'язок між формами вітчизняної дизайнерської практики 1960-х років і традиції прикладної графіки, підкреслюючи, що тогочасний вітчизняний графічний дизайн успадковує її символічну мову й естетичні критерії. (Можливо, через поширеність літографського і високого друку в типографіях). Але

це засвідчує його «стилістичну інерцію» [12, с. 162] і певне відставання від упровадження новітніх дизайнерських здобутків, напрацьованих у межах швейцарського, американського графічного дизайну та польської школи плакату. Останніми здійснено результативні напрацювання щодо засобів подання інформації завдяки типографіці, фотографії й подання абстракцій, що сформувало «нову естетику аркуша» [12, с. 164].

Якщо аналізувати типографіку як «медіатор» між мистецтвом і промисловим виробництвом, то інтерес до змін шрифту в друкованих виданнях можна розглядати ключовою ланкою, що історично поєднала ремісничу точність, естетичні норми і серійні виробничі процеси. Так, пласт ремесел (каліграфія, гравюра, народні орнаментики) постачав формотворчі прийоми, матеріальні техніки та моделі «ручної» якості, що й досі визначають уявлення про автентичність у графічній айденциці. На це звернуто увагу й іншими дослідниками графічного дизайну. Зокрема, Є. Гула теж фіксує увагу, що сучасне «тяжіння до крафтовості / рукотворності» як тренд посилює зв'язок графічного дизайну з ремісничою традицією [5].

Безумовно, індустріалізація та її технічні засоби надали графічному дизайну рамку масового тиражування й стандартизації. Але варто зауважити, що графічні дизайнери у XX–XXI століттях надають послуги не тільки з оформлення газетних, журнальних і книжкових видань. Їх активно залучають до створення айденцики та рекламної продукції. Цей вектор їхніх послуг залишається затребуваним у суспільному виробництві та символічному обміні соціуму вже тривалий час. Так, М. Кузьмінець та К. Тишкевич (2020) указують, що зараз візуальні повідомлення, створені графічними дизайнерами, впливають на суспільні стереотипи та поведінку [10, с. 35] і перебудовують вимоги до «архітектоніки» друкованих видань, зокрема рекламних [10, с. 37]. Графічний дизайн працює як соціокультурне явище, що структурно впорядковує візуальні комунікації, починаючи від знакових систем до мов і публічної візуальності. Саме так його описує Н. Удріс-Бородавко (2025) [13, с. 8–20], пропонуючи структурну модель оцінки сучасного графічного дизайну як соціокультурного феномену. Натомість у монографії О. Гурко та І. Попової [6] висвітлено іншу сторону цього процесу, що зумовлюється становленням терміносистеми й номінативних практик у вітчизняному контексті рекламістики та ін. Проте видається більш

перспективним зосередження дослідницької уваги саме на внеску графічного дизайну в розвиток уяви, стратегії образного мислення в широкого кола споживачів дизайн-продукції, а також його внесок у візуальну культуру суспільства.

Не менш важливим завданням сучасних теоретиків і практиків дизайну постає, як видається, оцінка тенденцій розвитку ринку послуг графічного дизайну в умовах швидкого розвитку цифрових технологій та особливо AI. Ідеться про зміну не лише «мови» формотворення при розробках, а й низки інших питань: право на професію й гідну винагороду за працю, взаємодію з представниками суміжних професій при дизайн-діяльності тощо.

Тривкий зв'язок із технологіями: від друкарства до цифрових інструментів – постачає дизайну нові жанри, носії та сценарії взаємодії з аудиторіями. А. Бровченко та В. Тименко (2023) [1] досліджують, як зміни інформаційних технологій візуалізації змінюють методи проектування та способи подання інформації; у ширшому горизонті ці зрушення кристалізуються в актуальних трендах (Н. Ворона, А. Слівінська (2024) [3]), де «цифрова епоха» закріплює за графічним дизайном роль базової інфраструктури публічної візуальної комунікації.

Отже, передумови виникнення графічного дизайну – це не один «джерельний канал», а наслідок перетину художніх традицій, ремісничих технік і цифрових технологій у їх поступальних змінах. При цьому у вітчизняному полі все ще бракує усталеної термінології та єдиних критеріальних меж оцінки та фіксації складних процесів його розвитку, що ускладнює наукову комунікацію та стандартизацію при описі дизайн-продукції. Водночас на рівні практик спостерігаємо інтенсивне зближення з ремісничою «рукотворністю» і розширення виробничо-технологічних завдань. Таке бачення пояснює, чому графічний дизайн водночас «художній» за «мовою образів», «ремісничий» за технологією виконання і «промислово-комунікаційний» за функцією в суспільстві.

Розглянемо вплив художніх стилів на розвиток графічного дизайну. Безумовно, художні стилі завжди були чинником стимулювання в розвитку графічного дизайну, визначаючи як його візуальну мову, так і філософію сприйняття образу, простору й інформації. Еволюція стилів в образотворчому мистецтві послідовно формувала нові принципи композиції, колористики, типографіки та візуальної комунікації, що поступово виокремили

графічний дизайн у самостійну сферу художньо-проектної культури, напрям формоутворення в професійній діяльності людей ХХ–ХХІ століть.

Так, ще на межі ХІХ–ХХ століть стиль «модерн» заклав основи для становлення графічного дизайну як своєрідного синтетичного виду мистецтва. Його характерна орнаментальність, пластичність лінії та декоративна цілісність сприяли утвердженню єдності тексту, зображення й шрифту. Як зазначають В. Греськова та ін. (2023) [4, с. 1012–1023], саме модерн створив «передумови інтеграції художніх і технічних рішень» у візуальних комунікаціях, де плакат і друкована графіка стали полігоном нових естетичних практик та формотворчих пошуків. Ці засади згодом розвинулися в концепцію стилістичної цілісності дизайну, що є принципом, який зберіг актуальність і в сучасній айденциці. А ось початок ХХ століття позначився впливом конструктивізму, який заклав раціоналістичні основи дизайнерського мислення. Відмова від декоративності на користь простоти, геометрії та функціональності змінила уявлення про художню форму. Як наголошує Л. Литвинюк [11, с. 25–28], саме в цей період формується поняття візуального стилю як системи взаємопов'язаних елементів – шрифту, кольору, композиції, які виконують не лише естетичну, а й комунікативну функцію. Натомість дослідження Д. Черних і Н. Распопової (D. Chernykh і N. Rasporova) [18] розглядає шрифт як «категорію естетики і засіб комунікації», що уможливорює єдність художнього й інформаційного аспектів у дизайні. Ця ідея згодом стала базовою для корпоративних айдентик і типографічних систем друкованої та цифрової реклами. А із середини ХХ століття графічний дизайн увібрав у себе принципи постмодернізму, який прагнув універсалізму та логічної впорядкованості. Зокрема, Є. Гула (2020) [5, с. 25–33] визначає модерністський період як етап формування «інтегральної природи творчості», коли дизайнер свідомо поєднує функцію художника, інженера та комунікатора. Постмодернізм натомість спричинив відхід від жорстких структур і раціональності на користь інтертекстуальності, гри шрифтів, колажу, іронії. На думку Н. Удріс-Бородавко [13, с. 8–20], у постмодерному контексті графічний дизайн постає як соціокультурне явище, де візуальні коди набувають багатозначності, а художня форма перетворюється на простір культурного діалогу. Крім того, з другої половини ХХ століття поширюється популярність

формотворчих вимог мінімалізму, який через редукацію форми й кольору прагне до максимальної ясності та лаконічності візуального повідомлення. Ця тенденція, за спостереженнями О. Крутової (2024) [9, с. 59–65], трансформувала підходи до структури графічного дизайну в українських і зарубіжних проектах. Треба наголосити, що вона набула особливого значення з появою векторної графіки і відповідних графічних редакторів. Аналіз такої тенденції в розвитку сучасного графічного дизайну набуває важливості, на наш погляд, у зв'язку з використанням технологій доповненої реальності, коли надмірна складність заважає взаємодії користувача з об'єктом. Мінімалістичні рішення нині стають інструментом підвищення зручності сприйняття й функціональної елегантності цифрових інтерфейсів.

Так, розвиток графічного дизайну детермінувався послідовною зміною суспільних запитів та орієнтуванням на розвиток техніки та технологій, наявних у суспільстві, їхні здобутки. Кожний із них залишив слід у його формотворчій системі: від орнаментальної цілісності за стилістикою та складності візуального образу модерну до цифрової лаконічності сучасності простежується стійка тенденція – перехід формотворчого акценту від естетики до комунікації, від «образу» до «знаку».

Перейдемо до розгляду ролі інноваційних технологій у трансформації сучасних дизайнерських практик, адже видозміни графічного дизайну впродовж останніх десятиліть безпосередньо зумовлена, як видається, не стільки формотворчими пошуками дизайнерів, скільки стрімким розвитком цифрових технологій, появою цифрових графічних редакторів та застосунків, графічних планшетів і можливості цифрового живопису. Вони розширили технічні можливості дизайнера, зокрема й суттєво змінили логіку проектування, форми комунікації та принципи взаємодії з аудиторією. Інформаційні технології візуалізації навіть стали головним чинником переходу від статичного образу до інтерактивного медіапростору. І базові властивості цифрових технологій – це «лінійність і морфінг» [1, с. 143].

Тож комп'ютерна графіка, 2D-і 3D-моделювання, анімація і відеокомпозиція перетворили дизайн із ремісничої діяльності з високим рівнем прояву авторської уяви й ручної праці розробника дизайн-продукту на складну міждисциплінарну систему взаємодій між дизайнером і технічним засобом, де поєднуються елементи образотворчого мистецтва, програмування та маркетингової

аналітики. Крім того, потрібно звернути увагу на появу мультимедійного дизайну та цифрового живопису, коли йдеться про перспективи розвитку графічного дизайну та його ролі на ринку професійних послуг і суспільних запитів.

Зі свого боку, А. Шаповал, Ю. Силенко та М. Іванова (2025) [15] під час аналізу розвитку мультимедійного дизайн доводять, що сьогодні він виконує роль своєрідного інтегратора між традиційним графічним проектуванням і цифровими середовищами, формуючи «нову просторовість» візуального мислення. Але в ньому продовжує мати значення графіка, поряд з аудіо, відео та ін. Ними наголошується, що «зображення створюють візуальний контекст і привертають увагу» [15, с. 121]. Також наразі указується на потребу опрацювання різних графічних елементів: ілюстрацій, логотипів, фотоматеріалів тощо. (Тож можна вказати на цінність послуг графічних дизайнерів у такому разі). Проте поява технологій доповненої та віртуальної реальності докорінно змінила саму природу графічного повідомлення. Згідно з аналітичним оглядом О. Крутової (2024) [9, с. 59–65], AR-технології впливають на структуру графічних зображень, розширюючи їх у тривимірний простір і створюючи ефект занурення користувача. Підтвердження цієї думки знаходимо й у дослідженнях А. Ейяза (А. Ejaz) та ін. (2019) [19, с. 209–216], які окреслили наріжні принципи дизайну графічних інтерфейсів для AR-застосунків, наголошуючи на важливості ергономічності, простоти та когнітивної зручності користувача. Також дослідниками вказано на важливість орієнтуватися на задоволення користувачів як чинник для дизайнерських принципів [19, с. 211]. Тобто ними наголошується важливість у творчості дизайнера орієнтуватися на майбутні емоційно-чуттєві реагування споживачів дизайн-продукту при стиканні з ним.

Варто наголосити, що технології віртуальної і доповненої реальності поступово інтегруються в практику дизайну та його освітній простір. Так, Т. Мохамед і А. Сіклінгер (Т. I. Mohamed, A. Sicklinger, 2022) [20] пропонують модель «інтегрованого навчального середовища VR/AR» для студентів різних спеціальностей дизайну, яка передбачає синхронне засвоєння художніх, технічних і когнітивних компонентів. Цей підхід змінює парадигму підготовки дизайнерів, де основний акцент побудовано на експериментуванні з технологічними можливостями для створення дизайнерського продукту,

що містить несподіванки і викликає здивування. Подібні ідеї розвивають Т. Штайнер, А. Лісогор і Ю. Силенко (2025) [16], акцентуючи на ролі мультимедійних засобів у формуванні креативного мислення та візуальної грамотності майбутніх дизайнерів. Тоді як М. Кирієнко та О. Пасько (2024) [7] вважають, що поява мультимедійних технологій призвела до зміни самого поняття художньої композиції: тепер її визначають не стільки форма та колір, скільки рух, звук, інтерактивність. У результаті графічний дизайн стає поліекранним, багаторівневим явищем, що існує в динамічному середовищі цифрових платформ (рис. 1). Ці тенденції узгоджуються із загальним трендом візуально-комунікативного мінімалізму, який у цифрову добу постає не як обмеження, а як засіб досягнення інформативної чистоти та функціональної елегантності [9].

Отже, інноваційні технології стали стимулом глибоких змін у теорії та практиці графічного дизайну, що зумовили перехід від предметно-візуальної діяльності до системно-комунікаційного підходу при розробці продукції. Можна стверджувати, що зараз графічний дизайнер мислить не «зображенням», а процесом взаємодії користувача з інформаційним простором. Такий зсув підсилює інтеграцію мистецтва, інженерії та психології сприйняття, що формує нову парадигму – дизайн як медіаінтерфейс культури.

## ВИСНОВКИ

Тож можна стверджувати, що графічний дизайн сформувався як результат взаємодії мистецтва, ремесла та технологій, перетворившись із декоративно-художньої практики на цілісну систему візуальної комунікації при розробках різноманітних графічних продуктів у сучасних умовах. Його розвиток відбувався під впливом історичних, культурних і технічних чинників, що поступово визначили професійні стандарти цієї сфери. Зміна соціальних запитів і суспільне зацікавлення в різноманітності художніх стилів, що спостерігається на початку ХХ століття, зумовили зміну естетичних і композиційних принципів дизайну, сформувавши тенденції лаконічності, структурності й символізму. Вони сприяли переходу від образотворчої декоративності до функціонально-комунікативного підходу в його формоутворенні. А інноваційні технології стали ключовим чинником трансформації сучасного графічного дизайну. Цифрові інструменти, мультимедіа, AR/VR й інтерактивні середовища розширили межі професійної діяльності,



Рис. 1. Інноваційні технології та їх вплив на трансформацію дизайнерських практик

зробивши дизайн динамічним, інтерактивним та орієнтованим на користувача. Тож сьогодні графічний дизайн постає не лише як засіб візуального вираження, а і як форма особливого – позитивно культурноцентрованого мислення, що поєднує орієнтацію на естетику, інформацію та технологію при розробці продукції. Його історія відображає шлях суспільних вимог до професіонала від майстерності в ручній творчості до цифрової культури, у якій візуальна мова стала універсальним інструментом комунікації.

Подальші дослідження доцільно спрямувати, як видається, на аналіз етичних аспектів сучасного дизайну в умовах цифрової трансформації.

## ЛІТЕРАТУРА

[1] Бровченко А.І., Тименко В.П. Інформаційні технології візуалізації у дизайні. *Digital transformations in culture : scientific monograph*. Riga : Baltija Publishing, 2023. Р. 142–162. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-9>

[2] Бучківська Г.В., Піддубна О.М., Максимчук А.П., Шостачук Т.В. Ретроспективне дослідження графічного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. Вип. 1. С. 33–38. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.4>

[3] Ворона Н.М, Слівінська А.Ф. Тенденції сучасного графічного дизайну. *Молодий вчений: науковий журнал*. 2024. Вип. 6 (130). С. 13–18. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-6-130-1>

[4] Греськова В.В., Халайцян В.П., Піддубна О.М., Шматлай У.А., Дзигаленко Л.М. Графічний дизайн

як проблема мистецтвознавства. *Вісник науки та освіти*. 2023. № 7 (13). С. 1012–1023. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-7\(13\)-1012-1023](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-7(13)-1012-1023)

[5] Гула Є.П. Сучасний графічний дизайн: специфіка інтегральної природи творчості. *Art and Design*. 2020. № 3 (11). С. 25–33. <http://dx.doi.org/10.30857/2617-0272.2020.3.1>

[6] Гурко О.В., Попова І.С. Лінгвістична інтерпретація номенів графічного дизайну: історія і сьогодення : *монографія*. Дніпро : ЛІРА. 176 с.

[7] Кириєнко М., Пасько О. Теоретичні основи та практичні рішення мультимедійних технологій в дизайні. *Наука і техніка сьогодні*. 2024. № 9(37). С. 331–342. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9\(37\)-331-342](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9(37)-331-342)

[8] Кротова Т.Ф., Осадча А.М., Свєргун М.М. Освітня складова графічного дизайну. *Академічні візії*. 2023. Вип. 24. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.11501710>

[9] Крутова О. Аналітичний огляд впливу доповненої реальності на структуру графічного дизайну в українських та закордонних проєктах. *ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну*. 2024. Вип. 26(2), С. 59–65. <https://doi.org/10.61993/2786-7285.2024.02.03>

[10] Кузьмінець М.П., Тишкевич К.І. Вплив сучасного мистецтва на архітектоніку друкованих рекламних видань. *Мистецтвознавчі записки: зб. наук. праць*. 2020. Вип. 38. С. 35–39. <https://doi.org/10.32461/2226-2180.38.2020.222077>

[11] Литвинюк Л.К. До питання про дефініції у графічному дизайні: зміст поняття «візуальний стиль». *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*. 2012. № 8. С. 25–27.

[12] Сбітнева Н. Вітчизняний графічний дизайн 1960-х років у контексті світових досягнень

у цій галузі. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків : ХДАДМ, 2021. Вип. 2. С. 162–174. <https://doi.org/10.33625/visnik2021.02.162>

[13] Удріс-Бородавко Н. Структурна модель графічного дизайну як соціокультурного явища. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2025. Вип. 8(1). С. 8–20. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.8.1.2025.330434>

[14] Фурманюк С. Формування професійних навичок фахівців образотворчого мистецтва та дизайну в проєктуванні об'єктів графічного дизайну. *Молодий вчений*. 2019. Вип. 9 (73). С. 114–117. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-9-73-25>

[15] Шаповал А.Г., Силенко Ю.В., Іванова М.С. Теоретико-методологічні засади проєктування об'єктів мультимедійного дизайну. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський зб. наук. праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2025. Вип. 83, том 3. С. 118–123. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-3-17>

[16] Штайнер Т., Лісогор А., Силенко Ю. Професійно-практична підготовка дизайнерів: формування креативного мислення та візуальної грамотності засобами мультимедійних технологій. *Молодь і ринок*. 2025. Вип. 1/233, С. 163–167. <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.322714>

[17] Belichko N., Marchenko N. Graphic literature: definitions, history, components. *Research and Methodological Works of the National Academy of Visual Arts and Architecture*. 2021. № 30. P. 29–37. <https://doi.org/10.33838/naoma.30.2021.29-37>

[18] Chernyh D.G., Raspopova N.V. Font as a category of aesthetics and a means of communication in design, art, architecture (ICCATS 2020). *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 962). 2020. IOP Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/962/4/042007>

[19] Ejaz A., Ali S., Ejaz M., Siddiqui F. Graphic user interface design principles for designing augmented reality applications. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*. 2019. Vol. 10, Issue 2. P. 209–216. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2019.0100228>

[20] Mohamed T.I., Sicklinger A. An integrated curriculum of virtual/augmented reality for multiple design students. *Education and Information Technologies*. 2022. Vol. 27(8). P. 11137–11159. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11069-6>

## REFERENCES

[1] Brovchenko, A.I., & Tymenko, V.P. (2023). Informatsiini tekhnolohii vizualizatsii u dyzaini [Information visualization technologies in design]. In *Digital transformations in culture: Scientific monograph* (pp. 142–162). Riga, Latvia: Baltija Publishing. Retrieved from <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25088> [in Ukrainian].

[2] Buchkivska, H.V., Piddubna, O.M., Maksymchuk, A.P., & Shostachuk, T.V. (2024). Retrospektyvne doslidzhennia hrafichnoho dyzainu [Retrospective study of graphic design]. *Ukrainskyi*

*mystetstvoznachnyi dyskurs*, (1), 33–38. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.4> [in Ukrainian].

[3] Vorona, N., & Slivinska, A. (2024). Tendentsii suchasnoho hrafichnoho dyzainu [Trends of contemporary graphic design]. *Molodyi vchenyi*, 6(130), 13–18. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-6-130-1> [in Ukrainian].

[4] Hreskova, V.V., Khalaitan, V.P., Piddubna, O.M., Shmatlai, U.A., & Dzygalenko, L.M. (2023). Hrafichnyi dyzain yak problema mystetstvoznachstva [Graphic design as a problem of art studies]. *Visnyk nauky ta osvity*, 7(13), 1012–1023. Retrieved from <https://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/38269> [in Ukrainian].

[5] Hula, Ye.P. (2020). Suchasnyi hrafichnyi dyzain: spetsyfika intehralnoi pryrody tvorchosti [Contemporary graphic design: Specifics of the integral nature of creativity]. *Art and Design*, 3(11), 25–33. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.3.1> [in Ukrainian].

[6] Hurko, O.V., & Popova, I.S. (n.d.). Lihvistychna interpretatsiia nomeniv hrafichnoho dyzainu: istoriia i sohodennia [Linguistic interpretation of graphic design nomenclature: History and modernity]. *Dnipro: LIRA*. [in Ukrainian].

[7] Kyriienko, M., & Pasko, O. (2024). Teoretychni osnovy ta praktychni rishennia multymediinykh tekhnolohii v dyzaini [Theoretical foundations and practical solutions of multimedia technologies in design]. *Nauka i tekhnika sohodni*, 9(37), 331–342. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9\(37\)-331-342](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9(37)-331-342) [in Ukrainian].

[8] Krotova, T.F., Osadcha, A.M., & Sverhun, M.M. (2023). Osvitnia skladova hrafichnoho dyzainu [The educational component of graphic design]. *Akademichni vizii*, (24). Retrieved from <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/1163> [in Ukrainian].

[9] Krutova, O. (2024). Analitychnyi ohliad vplyvu dopovненоi realnosti na strukturu hrafichnoho dyzainu v ukrainskykh ta zakordonnykh proiektakh [Analytical review of the impact of augmented reality on the structure of graphic design in Ukrainian and foreign projects]. *KhUDPROM: Ukrainskyi zhurnal z mystetstva i dyzainu*, 26(2), 59–65. <https://doi.org/10.61993/2786-7285.2024.02.03> [in Ukrainian].

[10] Kuzminets, M.P., & Tyshkevych, K.I. (2020). Vplyv suchasnoho mystetstva na arkhitektoniku drukovanykh reklamnykh vydan [The influence of contemporary art on the architectonics of printed advertising publications]. *Mystetstvoznachnyi zapysky: zbirnyk naukovykh prats*, (38), 35–39. <https://doi.org/10.32461/2226-2180.38.2020.222077> [in Ukrainian].

[11] Lytvyniuk, L.K. (2012). Do pytannia pro definitsii u hrafichnomu dyzaini: zmist poniattia "vizualnyi styl" [On the issue of definitions in graphic design: The meaning of the concept "visual style"]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv*, (8), 25–27. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/had\\_2012\\_8\\_9](http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2012_8_9) [in Ukrainian].

[12] Sbitnieva, N. (2021). Vitshyzniani hrafichnyi dyzain 1960-kh rokiv u konteksti svitovykh dosiahnen' u tsii haluzi [Ukrainian graphic design of the 1960s in

the context of global achievements in this field]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv: zbirnyk naukovykh prats'*, (2), 162–174. <https://doi.org/10.33625/visnik2021.02.162> [in Ukrainian].

[13] Udris-Borodavko, N. (2025). Strukturna model hrafichnoho dyzainu yak sotsiokulturnoho yavyscha [Structural model of graphic design as a sociocultural phenomenon]. *Demiurg: Idei, tekhnologii, perspektyvy dyzainu*, 8(1), 8–20. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.8.1.2025.330434> [in Ukrainian].

[14] Furmaniuk, S. (2019). Formuvannia profesiinykh navychok fakhivtsiv obrazotvorchoho mystetstva ta dyzainu v proektuvanni ob'ektiv hrafichnoho dyzainu [Formation of professional skills of fine arts and design specialists in the design of graphic design objects]. *Molodyi vchenyi*, 9(73), 114–117. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-9-73-25> [in Ukrainian].

[15] Shapoval, A.H., Sylenko, Yu.V., & Ivanova, M.S. (2025). Teoretyko-metodolohichni zasady proektuvannia ob'ektiv multymediinoho dyzainu [Theoretical and methodological foundations of multimedia design object development]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 83(3), 118–123. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-3-17> [in Ukrainian].

[16] Steiner, T., Lisohor, A., & Sylenko, Yu. (2025). Profesiino-praktychna pidhotovka dyzaineriv: formuvannia kreatyvnoho myslennia ta vizualnoi hramotnosti zasobamy

multymediinykh tekhnolohii [Professional and practical training of designers: Formation of creative thinking and visual literacy by means of multimedia technologies]. *Molod i rynok*, 1(233), 163–167. <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.322714> [in Ukrainian].

[17] Belichko, N., & Marchenko, N. (2021). *Graphic literature: Definitions, history, components. Research and Methodological Works of the National Academy of Visual Arts and Architecture*, (30), 29–37. <https://doi.org/10.33838/naoma.30.2021.29-37> [in English].

[18] Chernyh, D.G., & Raspopova, N.V. (2020). Font as a category of aesthetics and a means of communication in design, art, architecture (ICCATS 2020). *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 962(4). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/962/4/042007> [in English].

[19] Ejaz, A., Ali, S., Ejaz, M., & Siddiqui, F. (2019). *Graphic user interface design principles for designing augmented reality applications. International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 10(2), 209–216. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2019.0100228> [in English].

[20] Mohamed, T.I., & Sicklinger, A. (2022). An integrated curriculum of virtual/augmented reality for multiple design students. *Education and Information Technologies*, 27(8), 11137–11159. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11069-6> [in English].

## ABSTRACT

### **Piddubna O., Pohosian D., Polishchuk O., Marchenko A. The History of Formation and Development of Graphic Design**

**The purpose** of the study is to conduct, based on the analysis of a wide range of research opinions, a critical and analytical review of the stages of formation and development trends of graphic design as a phenomenon of artistic and project culture.

**Methodology.** The research employs historical-analytical, comparative-historical, structural-functional, and cultural approaches. These methods made it possible to trace the evolution of graphic design from traditional artistic and craft practices to contemporary digital technologies, revealing the interconnection between aesthetic, technological, and communicative dimensions of design.

**Results.** The analysis provides grounds to consider graphic design as a multidimensional phenomenon that integrates artistic, technological, and socio-cultural aspects. Its formation took place within the long-term process of the development of fine arts, craft traditions, and industrial production, resulting in the emergence of a new form of visual communication aimed at conveying meaning through graphic imagery. It has been established that graphic design evolved from artistic illustration and poster art into a systemic activity focused on creating holistic visual and communicative environments. Artistic styles determined the characteristic aesthetic principles of design-compositional harmony, functionality, symbolism, and expressiveness of form. Innovative technologies have transformed and continue to modify the formative techniques of graphic design. The use of digital tools, multimedia, virtual and augmented reality, interactive interfaces, and artificial intelligence has led to the emergence of a new type of design thinking. As a result, graphic design has gained dynamism, interactivity,

and interdisciplinarity, transforming from a two-dimensional visual practice into a multidimensional communicative system. Consequently, it acts as a mediator between the visual culture of contemporary society, its technological innovations, and human practice, ensuring the integration of aesthetics and functionality, tradition and innovation, material and digital aspects in design production. In this sense, graphic design functions as a means of form creation that shapes new values, cultural identity, and modes of human interaction with the information environment.

**Scientific novelty.** For the first time, the transformational influence of digital technologies, multimedia, and artificial intelligence on the evolution of principles and means of graphic design has been systematized and generalized.

**Practical relevance.** The research results can be applied in the educational process of higher education institutions when teaching courses such as Graphic Design, Design History, and Theory of Visual Communication, as well as in the professional practice of design studios.

**Keywords:** design, graphic design, artistic style, aesthetics, visual communication, multimedia technologies, digital culture, design thinking.

#### **AUTHOR'S NOTE:**

**Piddubna Oksana**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Fine Arts and Design, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, Ukraine, e-mail: oksana-poddubnaja00@ukr.net, orcid: 0000-0002-5937-0677.

**Pohosian Daryna**, Lecturer at the Department of Fine Arts and Design, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, Ukraine, e-mail: dashapohosian@gmail.com, orcid: 0009-0004-6184-1652.

**Polishchuk Olena**, Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Professor at the Department of Fine Arts and Design, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, Ukraine, e-mail: polishchuk.o.p.2015@gmail.com, orcid: 0000-0002-1095-8031.

**Marchenko Alina**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Design, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine, e-mail: art.alina.mar@gmail.com, orcid: 0000-0003-2372-9294.

Стаття подана до редакції: 27.10.2025.

Стаття прийнята до опублікування: 12.11.2025.

Стаття опублікована: 20.11.2025.