



УДК 004.4:004.89

## РОЗРОБКА ІНТЕРАКТИВНОЇ КОЛЕКЦІЇ ФІЗИЧНОГО ТА ВІРТУАЛЬНОГО ВБРАННЯ ЗА МОТИВАМИ ДРАМИ-ФЕЄРІЇ «ЛІСОВА ПІСНЯ»

НАЗАРЧУК Марія, ШЕВЧУК Юлія, ГРИЦЕНЯ Каріна  
Волинський Національний Університет імені Лесі Українки, Луцьк, Україна  
[marigrasa@gmail.com](mailto:marigrasa@gmail.com), [gricenakarina@gmail.com](mailto:gricenakarina@gmail.com)

*Дослідження пропонує новий підхід до просування моди, який поєднує технології, мистецтво та культурну спадщину. Це здійснюється шляхом створення унікального та цікавого контенту через використання літературної творчості. Головна ідея полягає в тому, щоб використовувати літературні твори для створення 3D одягу у метавсесвіті, що привертає увагу та зацікавляє аудиторію. Крім того, дослідження розкриває інноваційний підхід до популяризації класичних творів, залучаючи молодь за допомогою сучасних модних рішень. Це може сприяти взаємодії між літературою, модою та технологіями, розширюючи аудиторію та відкриваючи нові можливості для творчості та культурного обміну.*

**Ключові слова:** 3D одяг, культурна спадщина, міжкультурний діалог, метавсесвіт, українська міфологія.

### ВСТУП

Метою студентського проекту є розробка нового методу просування моди, який інтегрує літературний контекст у створення віртуального споживчого продукту. Зосереджуючись на використанні передових технологій для реалізації цього підходу, проект прагне поєднати елементи культурної спадщини та інноваційних технологій для створення 3D одягу в метавсесвіті. Окрім того, проект має на меті популяризувати класичні літературні твори, залучаючи молодь за допомогою модних інновацій, що є критично важливим у контексті збереження культурної спадщини та її сучасного трактування. Наукова новизна даного проекту полягає у створенні синтезу між класичною літературою і сучасною модою за допомогою використання передових технологій, включаючи 3D моделювання та розробку у віртуальних просторах. Це дозволяє не тільки розширити горизонти моди як сфери культурної діяльності, але й створює нові можливості для інтерактивного залучення аудиторії.

### ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Проблематика даного дослідження зосереджена на розробці та аналізі інноваційного підходу, який спрямований на одночасне стимулювання розвитку моди як форми мистецтва та забезпечення нових механізмів для популяризації літературної спадщини серед молоді. Особливу увагу приділено



потенційному культурному та освітньому впливу, що полягає у застосуванні цього підходу. Важливість дослідження полягає в ідентифікації та аналізі ефективності інтеграції сучасних технологічних рішень з традиційними культурними цінностями у контексті моди та літератури, з метою залучення та освіти молодіжної аудиторії.

### РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

В процесі роботи над проєктом серед трьох варіантів вирішення поставленої проблеми було вибрано варіант розробки лінійки модного одягу, де кожен елемент інкорпорує QR-код, що надає споживачу доступ до віртуального світу. У цьому цифровому просторі користувач має можливість створити власний аватар, який може бути одягнений в ексклюзивне віртуальне вбрання, створене на основі образів конкретних героїв літературних творів. Для першої колекції за ідейне джерело було обрано твір Лесі Українки «Лісова пісня», так як вона є патронесою Волинського національного університету [1]. Серед образів, які розроблялись, були такі персонажі: Мавка, Водяник, Лісовик, Потерчата, Куць, Русалка, Мавка лісова, Мавка польова, Перелесник.

Спочатку була розроблена серія скетчів персонажів та їх вбрання (рис. 1). З кожного образу було вибрано один елемент ансамблю, який був відшитий фізично та містив на собі QR-код.



Рис. 1. Концептуальні скетчі героїв твору Лесі Українки «Лісова пісня». (командна робота, розробник – К. Іванова, студ. гр. Диз-25).



Згодом на основі кожного персонажа було розроблено 3D модель вбрання за допомогою програми Marvelous Designer (рис. 2). Стаючи власником фізичного вбрання споживач має можливість через додаток (який перебуває на даний момент на стадії розробки), просканувати QR-код та перейти до метавсесвіту і приміряти на власного аватара повний ансамбль концептуального вбрання.



Рис. 2. 3D образи героїв твору "Лісова пісня".



Запропонований підхід перетворює процес споживання моди на інтерактивний досвід, дозволяючи користувачам взаємодіяти з літературними світами та їхніми персонажами на новому рівні. У цьому віртуальному просторі можливі різноманітні інтеракції: від віртуальних прогулянок у концептуальному вбранні до участі в сюжетних лініях, натхненних літературними творами. Автори розробки також передбачають проведення ексклюзивних віртуальних заходів, таких як модні покази та літературні читання, де користувачі можуть представляти своїх аватарів в одязі, натхненному літературними персонажами, зміцнюючи таким чином їх зв'язок із культурною спадщиною.

### **ВИСНОВКИ**

Реалізація проєкту, що інтегрує моду та літературні твори шляхом розробки фізичного та 3D вбрання, відкриває нові перспективи для залучення аудиторії до культурної спадщини. Використання QR-кодів для переходу в метавсесвіт, де можна взаємодіяти з персонажами літературних творів, перетворює процес споживання моди на глибокий культурний досвід. Цей підхід не лише сприяє популяризації літератури та моди серед молоді, але й стимулює їхнє бажання глибше досліджувати літературні твори та історію моди. Таким чином, проєкт вносить значний вклад у розвиток культурної освіти та мистецтва через інноваційне поєднання технологій і традицій.

### **ПОДЯКА**

Подяка Івановій Камілі за спільну працю у командній роботі у проєкті та розробку концептуальних скетчів героїв твору Лесі Українки "Лісова пісня".

### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Українка Л. Лісова пісня. Харків : Фоліо, 2011.

**NAZARCHUK M., SHEVCHUK J., HRYTSENIA K.**

### **DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE COLLECTION OF PHYSICAL AND VIRTUAL OUTFITS BASED ON THE OF THE FAIRY TALE DRAMA "THE FOREST SONG"**

*The study proposes a new approach to fashion promotion that combines technology, art, and cultural heritage. This is done by creating unique and interesting content through the use of classic literature. The main idea is to use literary works to create 3D clothing in a metaverse that attracts attention and engages the audience. In addition, the study reveals an innovative approach to popularizing classical works by engaging young people with modern fashion solutions. This can foster interaction between literature, fashion and technology, expanding the audience and opening up new opportunities for creativity and cultural exchange.*

**Key words:** 3D clothing, cultural heritage, intercultural dialogue, metauniverse, Ukrainian mythology.