

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет будівництва і архітектури

В. О. Праслова

**ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ
АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА**

*Рекомендовано вченою радою Київського національного університету
будівництва і архітектури як навчальний посібник
для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти
за спеціальністю 191 «Архітектура та містобудування»
освітньої наукової програми «Дизайн архітектурного середовища»*

У двох частинах
Частина друга

КИЇВ 2024

УДК 72.01

П75

Рецензенти: *В. А. Абизов*, доктор архітектури, професор,
Київський національний університет технологій та
дизайну;
Н. М. Шебек, доктор архітектури, професор,
Київський національний університет будівництва
і архітектури;
І. О. Мерилова, кандидат архітектури, доцент
Український державний університет науки і
технологій ННІ «Придніпровська державна
академія будівництва та архітектури»

*Затверджено на засіданні вченої ради Київського
національного університету будівництва і архітектури, протокол
№ 3 від 28 червня 2024 року.*

Праслова В. О.

П75 Художнє проєктування архітектурного та міського середовища :
навч. посіб.: у 2 ч. – Ч. 2. Основи художнього проєктування
архітектурного та міського середовища. – Київ : КНУБА, 2024. 132 с.

ISBN 978-966-627-267-9

Містить загальні положення художнього проєктування відповідно до курсів художнього проєктування архітектурного та міського середовища, які вивчають студенти спеціальності «архітектура та містобудування». Розглянуто основні поняття і принципи художнього проєктування, які широко застосовують для дослідження властивостей комплексного художнього формування архітектурного та міського середовища. Наведено запитання для самоконтролю.

Призначено для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 191 «Архітектура та містобудування».

УДК 72.01

© В. О. Праслова, 2024

ISBN 978-966-627-267-9

© КНУБА, 2024

Зміст

Вступ.....	4
Змістовний модуль 3. Основи художнього проєктування архітектурного та міського середовища.....	6
Розділ 7. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	7
7.1. Паблікарт.....	7
7.2. Художні інсталяції.....	16
7.3. Хепенінги та перформанси.....	25
Контрольні запитання.....	34
Розділ 8. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ І ПАРКОВЕ МИСТЕЦТВО.....	35
8.1. Формування артпросторів.....	35
8.2. Декоративне оформлення природних ландшафтів.....	44
8.3. Художні твори з рослин.....	53
Контрольні запитання.....	63
Розділ 9. СУЧАСНІ ХУДОЖНІ ПІДХОДИ АРХІТЕКТУРНОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ.....	64
9.1. Художнє проєктування житлових будівель і громадських споруд.....	64
9.2. Художнє проєктування промислових будівель.....	76
Контрольні запитання.....	87
Розділ 10. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ПРЕДМЕТНОГО НАПОВНЕННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	88
10.1. Поєднання художнього образу і практичної цінності.....	88
10.2. Проєктування нефункціональних речей.....	97
10.3. Проєктування речей-маніфестів.....	104
Контрольні запитання.....	112
Список літератури.....	113
Термінологічний словник.....	124

Вступ

Навчальні дисципліни «Художнє проєктування архітектурного середовища» та «Художнє проєктування міського середовища» покликані поглибити знання з комплексного формування архітектурного середовища, враховуючи художній фактор. Метою курсу є опанування теоретичних знань із художнього проєктування архітектурного та міського середовища й підвищення рівня фахової підготовки спеціалістів з дизайну архітектурного середовища.

У процесі вивчення дисципліни студенти одержують знання про етапи історичного розвитку художнього проєктування, його теоретичні й методологічні основи, сучасні напрями та художні аспекти формування громадського, житлового та промислового середовища, художні аспекти формування обладнання, тенденції розвитку й перспективи формування художнього проєктування архітектурного та міського середовища.

За результатами вивчення навчальних дисциплін студенти отримують уміння виявляти вплив історії на формування та розвиток художнього проєктування, втілювати у проєктну практику принципи, методи та прийоми художнього проєктування, розрізняти та враховувати сучасні напрями художнього проєктування під час формування архітектурного й міського середовища, втілювати у проєктну практику засоби художнього проєктування архітектурного середовища, враховувати художні аспекти під час формування громадського, житлового та промислового середовища, враховувати художні аспекти формування обладнання інтер'єрного й екстер'єрного середовища, проводити дослідження перспектив художнього формування архітектурного середовища.

Знання, отримані за результатами вивчення дисциплін, сприятимуть підвищенню якості підготовки здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 191 «Архітектура та містобудування» освітньої наукової програми «Дизайн архітектурного середовища».

У цій, другій, частині навчального посібника розкрито змістовний модуль «Основи художнього проєктування архітектурного та міського середовища». Це розділи «Художнє проєктування міського середовища», «Художнє проєктування і паркове мистецтво», «Сучасні підходи архітектурної організації», «Художнє проєктування

предметного наповнення архітектурного та міського середовища». У першій частині навчального посібника розглядається змістовний модуль «Історія становлення та сучасні тенденції художнього проєктування». Це розділи, присвячені витокам, сучасним напрямам і сучасним тенденціям художнього проєктування архітектурного та міського середовища. До першої частини увійшов також модуль «Теоретичні та методологічні основи художнього проєктування архітектурного та міського середовища». Це розділи, присвячені художньому проєктуванню як специфічній формі просторового мистецтва», засадам формування та засобам художнього проєктування архітектурного та міського середовища.

Наприкінці кожного розділу наведені контрольні запитання, що допоможе поглибити знання з відповідної теми. У кінці кожної частини навчального посібника розміщено список літератури та термінологічний словник.

Змістовний модуль 3
Основи художнього проєктування
архітектурного та міського середовища

Розділ 7. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

7.1. Паблікарт

Серед сучасних тенденцій художнього формування міського середовища варто виділити мультидисциплінарність і вихід за традиційні межі художньої сфери в публічний простір. Паблікарт є важливою формою сучасного мистецтва, яка активно взаємодіє з аудиторією, ставлячи перед нею питання щодо сутності мистецтва та простору, у якому воно формується. Його представники перетворюють міський ландшафт на платформу для творчого експериментування, додаючи до стандартних функцій простору нове художньо-естетичне вимірювання та можливість спілкування. Ця форма мистецтва змінює вигляд міського середовища та формує новий погляд на штучне оточення. Об'єкти паблікарту діють як засіб комунікації між містом і його мешканцями, ідентифікують та визначають унікальний характер міста, надаючи йому нового значення і сприяючи взаємодії між різними культурними та соціальними шарами суспільства (рис. 7.1.1).

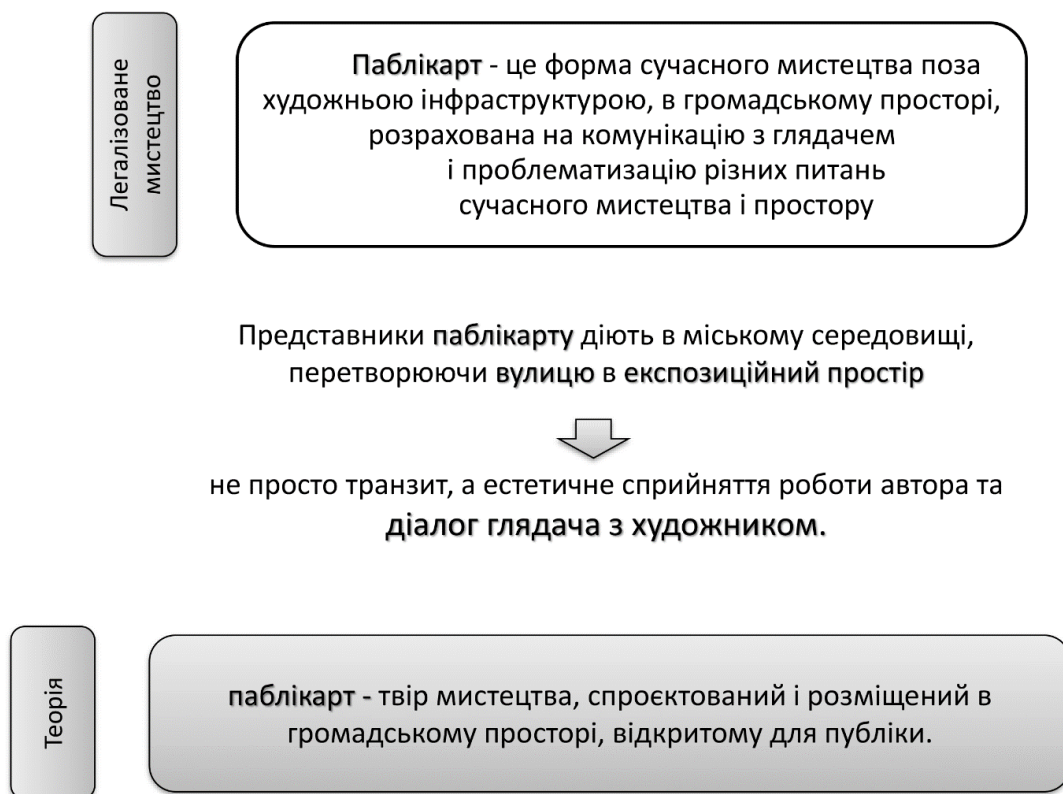


Рис. 7.1.1. Поняття паблікарту в теорії художнього проєктування

Одним із ключових аспектів паблікарту є інтерактивність. Глядачі взаємодіють із художніми проектами, інтерпретуючи їх значення, виражають думки та спілкуються з іншими людьми. Це створює сприятливий контекст для публічної дискусії про сучасне мистецтво, його значення та роль у сучасному суспільстві. Загалом паблікарт перетворює звичайний міський простір на платформу для виразу художньої креативності, сприяє взаємодії між авторами та глядачами, а також створює можливість переосмислення міського оточення через призму мистецтва. Особливо актуальним стає впровадження об'єктів паблікарту в найбільших містах як невід'ємної частини розвиненої міської інфраструктури. Водночас в інших населених пунктах цей процес менш інтенсивний, хоча й тут спостерігається певна інтеграція паблікарту. Розвиток і поширення таких об'єктів є показником сучасного міста з активним міським середовищем та інтеграції у глобальний культурний процес. Це свідчить про зростання культурної свідомості та бажання сформувати індивідуальний характер міського середовища, що є привабливим і гармонійним для життя та творчості.

Паблікарт, також відомий як муніципальне мистецтво, охоплює всі види художніх творів, розміщених у відкритих громадських місцях, доступних для містян. На практиці цей термін охоплює твори мистецтва, які були придбані за державні кошти або стали частиною громадського спадку через пожертвування чи публічну демонстрацію, незалежно від того, де вони розташовані і яка аудиторія може взаємодіяти з ними. До цієї категорії належать різноманітні форми образотворчого, декоративного та пластичного мистецтва, включно з архітектурою та скульптурою, живописом, вітражами, керамікою, мозаїкою, гобеленами, прояви сучасного мистецтва. Це створює можливість для широкої аудиторії насолоджуватися мистецтвом без обмежень і відкриту платформу для взаємодії творців і глядачів (рис. 7.1.2).

У сучасному міському мистецькому контексті варто сформулювати ключові художні принципи, які визначають характер і сутність паблікарту. Це інтерактивність, диджиталізація, креативність і концептуальність (рис. 7.1.3). Принцип інтерактивності ґрунтується на активній участі містян у формуванні повсякденного середовищного мистецтва. Він передбачає створення міського оточення й об'єктів, що

сприяє взаємодії, а також передачі контролю над функціонально-інформаційним обміном, змістом та емоційною складовою мешканцям.

Практика

Публічне мистецтво - термін, який включає в себе будь-який твір мистецтва, придбаний за державний кошт або отриманий в суспільне надбання (шляхом пожертвування, шляхом публічної демонстрації тощо), незалежно від того, де воно знаходиться в середовищі або хто його бачить ..

в категорію публікарту входить образотворче, декоративне та пластичне мистецтво. Він включає:

- архітектуру і скульптуру
- живопис, вітражі, кераміку, мозаїку і гобелени
- форми сучасного мистецтва, такі як ленд-арт, інсталяційне мистецтво і перформанси (а також пов'язані з ним події)
- тимчасові виставки,
- тимчасові архітектурні споруди,

Рис. 7.1.2. Паблікарт у практичному досвіді та його об'єкти

Інтерактивність охоплює всю систему взаємодії з відвідувачами через структури, об'єкти, простори, які надають можливість глядачам брати участь у творчому процесі, висловлювати свої думки, відчуття та емоції. За дослідженнями спеціалістів з Центру міського дизайну та психічного здоров'я в Лондоні, почуття автономності має ключове значення для підтримки психічного здоров'я. У їхньому дослідженні вказується, що важливим аспектом є створення зрозумілого для містян просторового середовища, у якому вони мають можливість здійснювати власний вибір. Це означає, що людям важливо самостійно визначати свої дії та рішення у просторі навколо них. Наприклад, вибирати оптимальний маршрут, варіювати форму, кольори та текстури елементів у своєму оточенні, налаштовувати параметри освітлення згідно зі своїми потребами. Також важливо мати можливість приймати незалежні рішення й захищати власні позиції. Ці аспекти сприяють позитивному впливу на психічне здоров'я містян. Вони допомагають зменшити стрес, підвищити

самооцінку та збільшити відчуття контролю над власним оточенням. Такий підхід до планування міського середовища сприяє забезпеченню більш комфортної та підтримуючої атмосфери для мешканців міста. Тому цей принцип дає змогу зробити мистецтво доступним та особистим для кожного індивіда. Зокрема, він передбачає можливість тестувати різні сценарії взаємодії та створювати власний простір взаємодії з об'єктами середовищного мистецтва через експерименти з різними реакціями, матеріалами та формами, створення власних творчих інтерпретацій. Принцип інтерактивності надає можливість для активного залучення глядачів до творчого процесу, зміцнюючи зв'язок між мистецтвом і повсякденним життям містян.



Принципи паблікарту:

- інтерактивність,
- диджиталізація,
- креативність та
- концептуальність.



«Ваше місце за столом», АДХОС АРКІТЕКТС

Рис. 7.1.3. Принципи паблікарту*

Принцип диджиталізації спирається на активне використання медіа технологій для створення нових емоційно-образних характеристик міського мистецтва повсякденності, розвитку та впровадження в громадський простір віртуальних об'єктів.

* Режим доступу: [https://www.archdaily.com/953768/pantones-color-of-the-year-2021-yellow-and-grey-in-](https://www.archdaily.com/953768/pantones-color-of-the-year-2021-yellow-and-grey-in)

architecture/5fdfe20d63c01798590008e7-pantones-color-of-the-year-2021-yellow-and-grey-in-architecture-photo.

Такі творчі проєкти доволі часто поєднують протилежні за змістом характеристики, наприклад фізичні та цифрові, статичні та змінні, візуальні та аудіальні. Поява медіатехнологій привела до розвитку цифрового мистецтва, що використовує комп'ютерну графіку, віртуальну реальність та інші цифрові технології.

Ще однією важливою сферою стало світлове мистецтво, яке експериментує з фізичним і віртуальним освітленням, проєкціями та іншими світловими ефектами для створення захоплюючих творів мистецтва в публічному просторі. Активно використовують сучасні світлові та звукові технології, як-от відеографіка, голографія, лазерна технологія, звуковий дизайн та інші, розвиваючи об'ємні світлотіньові динамічні композиції, які можуть змінюватися із часом. Ці твори транслиують філософські погляди, соціальні впливи та цінності країни й міста через мову мистецтва. Принцип диджиталізації допомагає розвивати цю мову, поглиблювати сприйняття глядачів, створюючи нові шари змісту та можливості взаємодії з творами мистецтва. Тому медіаоб'єкти не лише візуально приваблюють, але й спонукають до роздумів над сучасними технологічними досягненнями, філософськими питаннями та соціокультурним контекстом.

Принцип креативності дає змогу творчо реагувати на нові умови, виявляти супротив традиційним стереотипам і відхилятися від звичайних шаблонів, розвиваючи нові ідеї формування організації міського середовища та втілюючи їх в практику публікарту. Використання принципу креативності в публікарті дає змогу змінювати творчі правила та розвивати власну мову спілкування для висловлювання нових мистецьких ідей, перетворення загальновідомих реалій і виклику у глядачів нового погляду на публічне міське середовище. Тому твори та проєкти викликають емоційні реакції, спонукають до обговорень і роздумів, а також зацікавлюють завдяки несподіваним ідеям та оригінальному підходу до творчості. Висновки нейропсихолога Коліна Елларда з Університету Ватерлоо підтверджують, що геометрія та фактура середовища, об'єкти та системи мають значний вплив на емоції людей. Він дослідив, як форми та структури будівельних фасадів впливають на психологічний стан. За результатами дослідження виявлено, що фасади зі складними

геометричними лініями та ритмами викликають приємне збудження й інтерес, тоді як одноманітні форми можуть пригнічувати психіку. Конфігурація простору також має великий вплив на взаємодію з людьми. Урбаніст Йен Гел у своїй книжці «Міста для людей» аналізує значущість розмірності простору. Він звертає увагу на відстані, які забезпечують можливість зорового контакту між людьми, комунікації та визначення емоційного стану середовища. Виявлено, що простір зі сліпими зонами, де відсутні візуальні акценти, може викликати відчуття пастки та тривоги. Натомість організація простору без сліпих зон, із різноманітністю вибору маршрутів і використанням акцентів може створити відчуття відкритості, привабливості та комфорту. Ці дослідження підкреслюють, як важливо враховувати психологічний аспект і принцип креативності для розвитку міського простору. Використання специфічних форм, геометрії та структур може вплинути на емоційний стан і сприйняття містян, сприяючи створенню збалансованого середовища.

Принцип концептуальності ґрунтується на ідеї енвайронменту, що є його ключовим аспектом. Він розвиває публічний міський простір шляхом впровадження мистецьких подій, основними елементами яких є час, місце, тіло художника або художній об'єкт, можливість комунікації між художником і глядачем, яка виявляється через різні форми взаємодії. Цей принцип орієнтується на змішання художнього виразу з навколишнім середовищем: зокрема, за умови дотримання інструкцій створюються специфічні умови для співучасті глядачів і залучення їх до художньої події. Це може передбачати різноманітні форми перформансу та хепенінгу, у яких взаємодія з глядачами має велике значення. Такий підхід дає змогу створювати витвори мистецтва, які віддзеркалюють не лише зовнішню естетику, але й глибинний смисл, сприяючи активному сприйняттю і взаємодії із середовищем. Перенесення фокуса від об'єкта до концепту та поєднання глядацької співучасті з художнім твором робить мистецтво доступним і вражаючим для глядачів.

Художнє проєктування сприймає міське середовище як єдине ціле, що розвивається за допомогою сучасних проєктів художниками, дизайнерами й архітекторами. Тому художні засоби покликані нівелювати негативний вплив антропогенного міського середовища на психіку людини через художнє програмування переважної більшості

об'єктів міського середовища: малих архітектурних форм, меблів, транспортних засобів, інформаційних об'єктів, тимчасових споруд, покриття доріг і ландшафтів, квітково-декоративного оформлення. Метою такого програмування є насичення територій міста яскравими, динамічними компонентами, яким притаманна мальовничість, колірна виразність, скульптурність, тобто характеристики та властивості художніх творів [5] (рис. 7.1.4).

Архітектурне та міське середовище - єдине ціле, що потребує **артизації** - Перепрограмування артпроектами художників, дизайнерів і архітекторів урбанізованого середовища

Засоби ХП - подолання негативного впливу антропогенного міського середовища на психіку людини

- малі арх форми,
- міські меблі,
- транспортні засоби,
- інформаційні об'єкти,
- тимчасові споруди,
- покриття доріг та ландшафтів,
- квітково-декоративного оформлення

в насиченні територій міста яскравими, динамічними компонентами, мальовничість, колірну виразність і скульптурність, властиві художнім творам



«Падаючий годинник» від @danielarsham для фестивалю, художниця Майя Анджелу

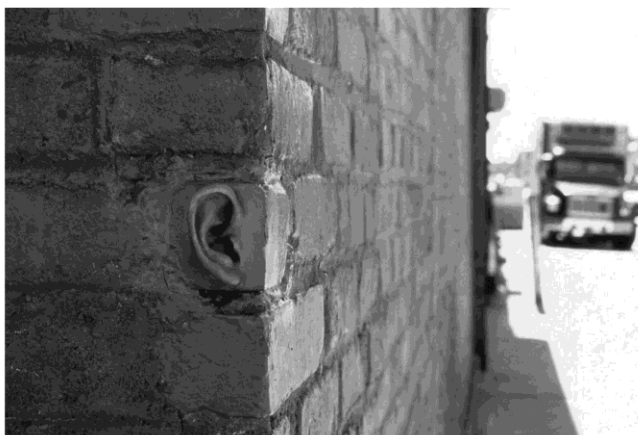
Рис. 7.1.4. Артизація середовища об'єктами публікарту*

Сучасні форми мистецтва, які використовують артоб'єкти або тіло самого художника для активної взаємодії та зміни сприйняття публічного простору, як-от тривимірні інсталяції, хепенінги та перформанси, пронизують в різному ступеню визначені принципи публікарту, зосереджуючись переважно на самому процесі творення та викликаний ним емоційності, а не на результаті. Вони втілюють принцип інтерактивності, надаючи можливість активно взаємодіяти з мистецтвом і створювати моменти емоційної зв'язаності між творцем і глядачем. Через використання об'єктів формується додатковий шар присутності, що робить міське мистецтво живим і непередбачуваним.

* Режим доступу: https://www.facebook.com/streetartutopia/posts/10159257691792700/?pairpv=0&eav=AfaeUfSw_bwJaMm2wuxANUe0tXw_WrfViCoWCnOMU0SVL127JpnNedHzEHA2jDPCr4Y&_rdr

Демонстрація принципу креативності відбувається через можливість досліджувати нові способи взаємодії, експериментувати з формами, текстурами та звуками й розвивати унікальні способи враження глядачів. Крім того, ці художні форми відображають принцип концептуальності, оскільки вони роблять акцент на ідеї, концепції та емоційних станах. Вони змінюють спосіб, яким ми сприймаємо інтеракцію з простором, поглиблюючи рефлексію та погляд на оточуючий світ. Отже, інсталяції, хепенінги та перформанси втілюють ключові принципи паблікарту, додаючи нові дімензії взаємодії, емоційності й концептуальності до міського середовища та відношень між глядачами й мистецтвом.

Надзвичайно вдалим прикладом поєднання принципів паблікарту є роботи американського скульптора Майкла Бейтца, який зосереджується на пошуку зв'язку між емоційним станом людини й об'єктами масового виробництва, які оточують нас у повсякденному житті (рис. 7.1.5).



«Тіло/цегла», Майкл Бейтц



«Це не стіл для пікніка», Майкл Бейтц



Рис. 7.1.5. Паблікарт у творчості Майкла Бейтца*

* Режим доступу: <https://michaelbeitz.com/sculpture>.

Він вірить, що мистецтво та дизайн можуть не лише симулювати життя, але й стимулювати його. У своїй творчості Майкл Бейтц використовує різні засоби виразності, зокрема малюнки, принти та скульптури, щоб передати ідеї. Він усвідомлює значення символів, знаків і матеріалів у мистецтві та дизайні. Тому художні роботи допомагають розкрити складні емоційні стани людини через неочікувані форми й візуальні враження. Це дає змогу побачити звичайні речі навколо себе з нової, глибоко осмисленої перспективи. Майкл Бейтц продовжує досліджувати взаємозв'язок між мистецтвом, дизайном і людськими емоціями, намагаючись знайти ті паралелі, які допоможуть нам краще зрозуміти світ навколо нас і своє внутрішнє буття.

«Об'єкти мають потенціал передавати правду про життя, але іноді ми віддаємо перевагу залишитися в світі дизайну та відірватися від цієї правди. Але, можливо, в майбутньому об'єкти зможуть виконувати більш свідому роль в цій “комедії”. Бунтарство – це не лише боротьба, а й новий спосіб мислення. Для деяких нові ідеї, які виходять за межі прийнятих норм, можуть викликати опозицію, адже щось нове часто шокує і неприйнятне для багатьох. У мистецтві та дизайні ми використовуємо символи, знаки та матеріали для того, щоб не тільки відтворювати, а й стимулювати життя». Скульптурні твори Бейца відображають складність людських відносин і психологічну взаємодію з повсякденними об'єктами. Він поєднує дизайн меблів і високий рівень майстерності з концептуальним підходом.

Серед робіт Бейтца варто виділити такі: «Не зараз» – це дерев'яний стіл, який розділений хвилястою аркою, що створює особливий динамічний ефект для тих, хто сидить за ним; «Гнучкий» – це складний стіл для пікніка, який може здаватися незвичайною комбінацією форм. Архітектурний фасад із величезним пропелером усередині також є однією з його вражаючих робіт. Майкл Бейц обмежує традиційну функціональність кожного об'єкта, який зазвичай слугує місцем для соціальної взаємодії. Він перетворює їх у простори для усамітнення та заспокоєння, додаючи їм елементи скульптурності й абсурдності. Це дає змогу глядачам переосмислити звичайні об'єкти і сприйняти їх з нової, несподіваної перспективи.

Паблікарт розглядає міське середовище як складну та відкриту систему з багатогранним культурним контекстом, яка взаємодіє з

людиною у просторі та часі. Постійна взаємодія принципів публікарту створює сприятливий та дружній простір, відповідний індивідуальним потребам людей, і формує емоційне інтерактивне архітектурне й міське оточення з унікальною атмосферою та соціальними посланнями. Цільове поєднання інтерактивної взаємодії, концептуального підходу мистецького вираження, використання цифрових технологій і розвитку креативності відкриває можливості для створення глибокого та насиченого простору, який відповідає сучасним викликам і сприяє створенню відмінної атмосфери та соціальних зв'язків. Такий підхід не тільки збагачує оточуючий простір і робить його більш привабливим для мешканців та відвідувачів, але й стимулює розвиток творчості й експерименту в міському середовищі, сприяючи взаємодії та обміну ідеями між мистецтвом і громадою. Це відкриває нові горизонти для творчості публікарту, допомагає розвивати експеримент і творчий вираз у середовищі, створює можливості для глибокого враження, взаємодії та емоційного зв'язку між глядачем і мистецтвом, роблячи художні проекти доступними та захопливими для широкої аудиторії.

Отже, об'єкти публікарту стають частиною міського ландшафту, інтегруючись у повсякденне життя городян. Такі художні твори допомагають підвищити міську культуру, надають характер місцю та стають точками тяжіння містян. Вони сприяють соціальній взаємодії, обговоренню й роздумам про міське середовище та мистецтво через доступність і зрозумілість для широкого загалу, перетворюючись на важливі символи міста.

7.2. Художні інсталяції

Термін «інсталяція» походить від англійського дієслова *to install*, що означає «встановлювати» або «розміщувати». У мистецтві це стосується процесу створення твору, де різні компоненти, об'єкти або матеріали об'єднуються у єдину композицію, щоб передати концепцію або ідею художника. Інсталяції зазвичай потребують фізичної чи віртуальної взаємодії з простором, створюючи враження з візуальної, просторової та часової перспективи, додаючи глибину та контекст до самого твору. Сутність інсталяцій полягає у зануренні глядача в особливий простір і досвід, що викликає емоційну та

психологічну реакцію і взаємодію з аудиторією на різних рівнях. Такий підхід дає змогу відкривати нові шари значень, створювати досвід, який перевищує просту спостережливість. Інсталяції часто викликають питання, спонукають до роздумів і можуть бути важливим засобом виразності для митців, які бажають залучити глядачів до активного сприйняття та рефлексії (рис. 7.2.1).

Слово «інсталяція» походить від дієслова to install (англ. – встановлювати, розміщувати, монтувати), що пояснює технічні аспекти виготовлення. Її не "малюють", не "пишуть", а складають з частин.

Художні інсталяції – змішаний жанр візуального мистецтва, що використовує тривимірні об'єкти, призначені для зміни сприйняття простору людиною. Між скульптурою, дизайнерським об'єктом і архітектурним макетом з різних матеріалів. Елементи: предмети, малюнки, звук, віртуальна реальність, інтернет та інші. Основне - тимчасовість, недовговічність

За художнім змістом інсталяція – гра, зумовлена просторовим та змістовим контекстами розташування предметів та матеріалів.

Рис. 7.2.1. Термінологія та зміст інсталяції

Інсталяції зазвичай використовують тривимірні об'єкти для створення особливого сприйняття простору, у якому перетинаються межі різних жанрів та медіа. Вони доволі часто створюються для конкретного моменту чи події та поєднують елементи скульптури, дизайну й архітектурних макетів, різноманітні складові, як-от предмети, малюнки, звук, віртуальну реальність, взаємодію з Інтернетом і багато інших. Це надає особливий характер, а також заохочує глядачів сприймати їх як унікальний досвід, який не можна відтворити або відновити.

Тому певною мірою інсталяції можна розглядати як художню гру, яка виникає завдяки специфічним просторовим і змістовим контекстам, у яких розташовані предмети та речі. Головною метою інсталяцій є створення енвайронменту, який допомагає виникнути унікальному багатовимірному семантичному полю. Це означає, що інсталяція не лише передає певний образ або ідею, але також створює

атмосферу, у якій глядач може відчутти себе часткою того, що відбувається.

Цей підхід допомагає створити глибокий та особистий досвід, а також взаємодію між мистецтвом і спостерігачем. Саме тому головна ідея інсталяцій полягає у розширенні можливостей сприйняття та впливу мистецтва. Глядач має можливість сприймати твір зорозово, але також може опинитися всередині нього й обходити його з усіх боків. Це створює унікальний іммерсивний досвід, де мистецтво стає більше, ніж спостереження. Кожен аспект композиції має важливе значення. Вибір предметів і матеріалів, їх взаємодія, розміщення в просторі – усе це допомагає передати ідею митця та створити особливий настрій для глядачів. Саме тому композиція є ключовим елементом у створенні враження та зв'язку між мистецтвом, простором і тими, хто його сприймає.

Традиційні задачі виразної організації простору у сфері мистецтва важливі, однак митці все частіше вводять нові категорії, які розширюють і змінюють способи сприйняття та взаємодії зі створеним простором. Зокрема, це використання інтерактивних елементів, що дають змогу глядачам активно взаємодіяти з інсталяцією, змінюючи її структуру, звукові та світлові ефекти. Також це впровадження віртуальної реальності, де глядач може потрапити у віртуальний простір і взаємодіяти з об'єктами чи сценами, які здаються цілком реальними. Нові категорії також можуть містити елементи соціальної або політичної коментаристики, що змінюють спосіб сприйняття інсталяції та додають нові шари значень. Це стимулює глядачів роздумувати над певними темами чи питаннями, розширюючи художні можливості простору. Отже, традиційні задачі виразної організації простору отримують нові рішення завдяки впровадженню нових категорій, що додають глибину, інтерактивність та актуальність до художнього проектування.

Наратив і часова тривалість є важливими аспектами художніх інсталяцій, які поглиблюють рівень взаємодії між творцем і глядачем. Наратив визначається послідовністю подій, об'єктів чи відчуттів, які художник розташовує у просторі. Це допомагає створити певний хід сприйняття, будуючи зв'язок між різними частинами та допомагаючи

розкрити ідею або повідомлення. Тож глядач може поглибити розуміння та сприйняття твору, переходячи від одного елемента до іншого. Часова тривалість також грає важливу роль. Деякі інсталяції створюються для довготривалого експонування в музеях або художніх галереях і можуть бути частинами постійних колекцій. Це дає можливість багато разів сприймати й аналізувати твір, зануритись у його деталі й особливості. Інсталяції, доступні лише протягом певного періоду, мають унікальну характеристику тимчасовості та недовговічності. Глядачі мають обмежений час для сприйняття та взаємодії з твором, що може змінити їхні переживання й реакції. Це збільшує інтерес, оскільки інсталяція стає унікальним досвідом, який можна сприймати тільки на проміжок часу. Багато інсталяцій створюються тимчасово для виставок, фестивалів або спеціальних подій у різних публічних і приватних просторах. Вони взаємодіють із навколишнім середовищем і змінюють його. Можливість вибору аспектів дає змогу митцям висловлювати ідеї та підходи до створення інсталяцій відповідно до конкретних місць, цільової аудиторії та специфічних обставин (рис. 7.2.2).

**мета - енвайронмент,
унікальне багатовимірне семантичне поле**

ідея урізноманітнення засобів сприйняття та впливу мистецтва:
глядач сприймає твір зорозово відсторонено,
+ можливість опинитися усередині і обійти з усіх боків

традиційна задача виразної організації простору + нові категорії
оповідальність та часова тривалість:
художник вибудовує хід сприйняття інсталяції глядачами
інсталяція доступна тільки протягом певного періоду

Інсталяції можуть бути:

- постійними об'єктами, виставленими в музеях,
- створюватися тимчасово в публічних та приватних просторах

Рис. 7.2.2. Мета, задача, тривалість інсталяції

Крім цього, серед інсталяцій виділяють три основні типи: звичайні, віртуальні та відеоінсталяції. Звичайні фізичні інсталяції є традиційним типом, який складається з реальних фізичних об'єктів, розміщених у просторі. Глядач взаємодіє з ними в реальному світі через конструкції та речі, які формують просторовий досвід. Віртуальні інсталяції створюються за допомогою технологій віртуальної реальності (ВР) або розширеної реальності (РР). Глядачі можуть взаємодіяти зі створеними віртуальними об'єктами та просторами за допомогою спеціальних пристроїв, як-от навушники або розширення реальності на мобільних пристроях. Це відкриває нові можливості для взаємодії та сприйняття мистецтва у віртуальному середовищі. Відеоінсталяції використовують відео та звукові компоненти для створення іммерсивного досвіду. Воно проєктується на екрани, стіни чи інші поверхні. Відеовідтворення в контексті інсталяції створює атмосферу середовища, розповідає історію та сприяє емоційному зв'язку з глядачем (рис. 7.2.3).

три основних типи інсталяцій:

- звичайні,
- віртуальні,
- відео інсталяції.

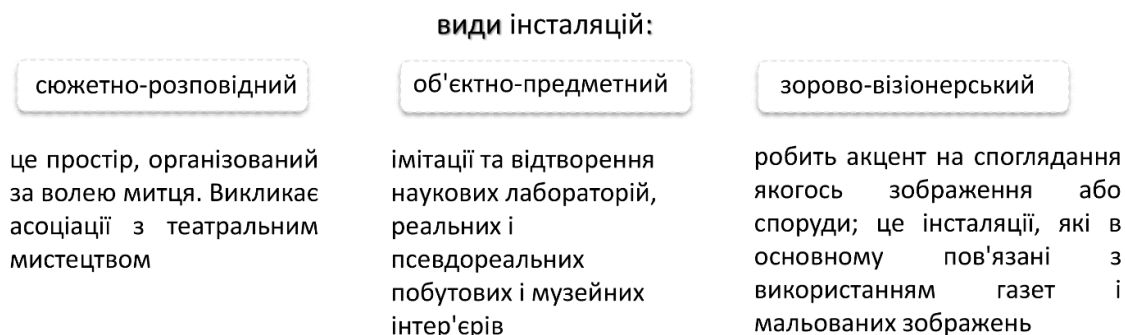


Рис. 7.2.3. Типи та види інсталяції

Відповідно до способу створення й виразу визначають три види інсталяцій: наративно-розповідний, об'єктно-предметний, зорово-візіонерський. Надання переваги одному з них чи певному індивідуальному поєднанню дає змогу митцям експериментувати з різними концепціями та створювати нові враження. Наративно-розповідні інсталяції підкреслюють важливість розповіді в рамках створеного простору. Митець веде глядача через історію або сценарій, організований у просторі. Це схоже на хепенінг і нагадує виставу в

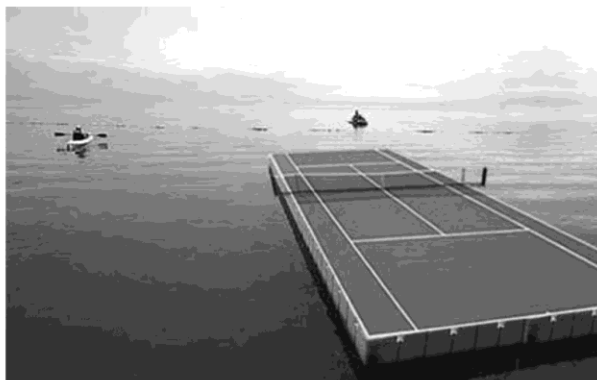
театрі, де глядачі переходять через різні сцени або етапи подій, що розгортаються перед ними. Об'єктно-предметні інсталяції зосереджуються на відтворенні реальних або псевдореальних об'єктів та інтер'єрів. Інсталяції можуть імітувати наукові лабораторії, музейні зали, побутові простори тощо. Глядачі відчують себе в реальному середовищі або оточені певним контекстом. Зорово-візіонерські інсталяції фокусуються на зображенні й візуальних аспектах. Вони можуть використовувати газети, мальовані зображення й інші візуальні матеріали для створення особливого враження. Глядачів поглинають зображення та графіка, що дає змогу зануритися у візуальний світ твору.

Як приклад, американський університет ІДА розвиває спеціальний напрям роботи, спрямований на співпрацю з митцями шляхом залучення їх до середовища через резиденції та проекти. Інсталяційний підхід Лорана Пербосу виявився ідеальним для ознайомлення студентів із мистецькими стандартами, адже цей візуальний художник працює з масовою соціальною діяльністю, що походить від популярної культури, як-от ігри та спорт. Його творчість ставить питання про взаємодію між людьми та їх оточенням, викликаючи рефлексію і вразливість шляхом розміщення тенісних кортів у незвичайних місцях та унікальних середовищах, які зазвичай не асоціюються з грою. Наративно-розповідна інсталяція Aire, втілена на літературному факультеті університету Екс-ан-Провансу, символізує конкуренцію університетського життя і приховані економічні аспекти за розвагами та змаганнями. Інсталяція «Стан розуму» є столом для пінг-понгу для створення моментів взаємодії незалежно від соціальної позиції або віку людей. Загальна ідея Лорана Пербоса полягає в тому, щоб змусити нас зрозуміти ставлення до простору, взаємодію між людьми й соціальні структури. Його творчість вносить новий погляд на звичайні речі, розкриваючи їхню символіку та взаємозв'язки. Під час ігор на тенісному корті або столі для пінг-понгу гравці можуть відчути радість від змагань, розважитися та зблизитися. Атмосфера ігор та відпочинку може змінити спосіб сприйняття цих об'єктів і перетворити їх на активні місця, де розриваються бар'єри та створюється спільність. Крім того, ці роботи виявляються територіями для символічних протистоянь і

стосунків. Тенісний kort може символізувати конкуренцію та змагання, яке лежить в основі університетського життя й суспільства загалом. Стіл для пінг-понгу може втілювати в собі співпрацю та спільне використання, роблячи акцент на взаємодію та ввічливість між гравцями. Отже, ці об'єкти не лише привертають увагу до соціальних символів, але також створюють атмосферу взаємодії, гри та рефлексії в університетському кампусі (рис. 7.2.4).



«Площа», Лоран Пербос, 2021.
Цифровий друк на клеї, тенісна сітка.
Нормативні розміри тенісного корту 23,774 x
10,973 м



«Нуйт Бланш», Лоран Пербос, 2021, Париж

Рис. 7.2.4. Інсталяційний підхід в творчості Лорана Пербоса*

Джанет Ечелман відкриває нові можливості для мистецтва в громадському просторі, демонструючи, як сучасні технології можуть змінювати спосіб сприйняття та взаємодії з оточенням. Її твори стають символами сучасного міста та місцями спілкування на різних континентах, зокрема в Сінгапурі, Сіднеї, Шанхаї, Сантьяго, Пекіні, Бостоні, Нью-Йорку і Лондоні. Її мистецький підхід полягає у поєднанні традиційних технік ремесел із новітніми технологіями. Художниця використовує обчислювальне програмне забезпечення для створення міських складних структурних мереж.

* Режим доступу: <https://www.booooooom.com/2008/11/28/laurent-perbos/>.

Об'єктно-предметні інсталяції художниці впливають на міський ландшафт, перетворюючи відкриті простори на сучасні мистецькі інсталяції. Ці роботи часто взаємодіють із навколишнім середовищем і змінюються залежно від освітлення й атмосферних умов, створюючи захоплюючий зоровий спектакль для глядачів.

Відомий американський художник Марк Дженкінс вражає міськими інсталяціями, що зачаровують глядачів своєю деталізацією, креативністю й унікальністю. Він використовує незвичайні матеріали та техніки для створення творів, завдяки чому його роботи надихають і залишають глибокий відбиток у світі публікату та серед глядачів. Одна з багатьох його відомих зорово-візіонерських інсталяцій «Газетна людина» має вигляд чоловіка, виготовленого з ниток стрічки, що надає їй характерний текстурний вигляд.

Тимчасова інсталяція «Нескінченний шлях» була розроблена архітектурною компанією «Вестейт дизайн». Вона охопила частину площі на набережній Шассе міста Бреда під час проведення фестивалю Бредафото у 2018 році. Конструкція, споруджена на основі системи будівельних лісів, довжиною 500 метрів і висотою 6 метрів, пропонувала відвідувачам зовсім новий спосіб експозиційного огляду. Вона активізувала громадську площу Шлях нескінченності та стала важливою пам'яткою фестивалю, надавши відвідувачам можливість насолодитися фотографіями в незвичайному середовищі, поза межами традиційного музейного простору. Інсталяція є символом зближення публічного простору й мистецтва. Вона надає новий ракурс для сприйняття фотографій і можливість взаємодіяти відвідувачам із містом та мистецтвом у незвичайний спосіб.

Цікавою є інсталяція «Сад на сходах» Діани Бальморі в місті Більбао Іспанії для конкурсу «Більбао Сади 2009», у межах якого учасникам було запропоновано розробити проєкти невеликих об'єктів озеленення площею 80 м² для різних районів міста (рис. 7.2.5). Об'єкт використовує простір сходів для створення мініатюрного саду шляхом поєднання зелених рослин, кольорів і структур, що змінюються на всій довжині сходів, створюючи унікальну атмосферу та запрошуючи глядачів досліджувати інтерактивну інсталяцію. Отже, надається можливість городянам і відвідувачам спостерігати за природою та

мистецтвом в одному просторі та формується гармонійний і неочікуваний образ середовища.



«Сад на сходах», Діана Бальморі, Іспанія, Більбао

Рис. 7.2.5. Інсталяційний підхід в творчості Діани Бальморі*

Швейцарсько-американський дует художників Ланг-Бауманн, що складається з Даніеля Бауманну та Сабіни Ланг, відомий своїми захоплюючими site-specific, специфічними локальними інсталяціями. Їх творчість спирається на роботу з простором і контекстом, у якому створюються тимчасові інсталяції. Основним засобом роботи дуету є колірні комбінації, що трансформують міське середовище й надають йому нового образного сприйняття. Одним із прикладів є інсталяція-вулиця, створена в невеликому містечку Веркорін у Швейцарії, яка впроваджує кольорові елементи на асфальті вулиці, перетворивши її на яскравий і живописний художній твір. Це створює цікаву взаємодію між локальним середовищем і мистецтвом, надаючи місту нову візуальну динаміку. Авторський підхід Бауманну та Ланг відзначається талантом змішувати художнє проєктування і публікарт, створюючи тимчасові інсталяції, які надають нову перспективу на середовище, що нас оточує.

* Режим доступу: <https://www.pinterest.co.uk/ubudesign/urban-steps/>.

Художник Константин Дімопулос відомий своїми роботами, які спонукають глядачів звертати увагу на проблему знищення лісів у світі. Його проєкт «Сині дерева» вражає візуальною привабливістю та глибоким екологічним підтекстом, нагадуючи про значущість дерев у нашій екосистемі й небезпеку знищення лісів через людські діяння. Один із найвідоміших випадків реалізації цього проєкту відбувся у 2012 році в місті Сієтл, США. Пофарбовані синьою безпечною фарбою дерева на вулицях міста стали своєрідними символами екологічної свідомості та потреби у зберіганні природних ресурсів. Такі тимчасові інсталяції спонукають глядачів до роздумів про екологічну проблематику та важливість охорони природи, а також допомагають звернути увагу на красу природи, яка є нашим найціннішим даром.

Інсталяційний підхід, спрямований на створення несподіваних асоціацій і вражень для глядачів, дає можливість переглянути звичайні речі в іншому світлі та відкрити для себе нові можливості сприйняття реалій публічного простору через лінзу мистецтва. Кожен із розглянутих типів та видів інсталяцій має свої унікальні характеристики й можливості та часто зустрічається в художній організації міського середовища. Художнє проєктування активно поєднує різні типи інсталяцій, що дає змогу виразити мистецькі концепції через контрастну взаємодію між локальним середовищем і мистецтвом, надаючи місту нову візуальну динаміку.

7.3. Хепенінги та перформанси

Хепенінг є формою мистецтва та театральної практики, яка охоплює імпровізовані події без певного наративу, у яких учасниками стають глядачі. Ці події відбуваються за участю художника або групи художників, але вони не контролюють процес, а учасники реагують на дії один одного та на оточуючий контекст, створюючи унікальний і спонтанний досвід для містян та учасників події. Творчість у стилі хепенінгу базується на маніпулюванні об'єктами та людьми в просторі з метою подолання межі між художником і глядачем. Це досягається шляхом включення глядачів у виставу та створення ситуацій, де їх взаємодія із художником та один з одним стає необхідною частиною вистави. Такий підхід допомагає змінити

уявлення про традиційні ролі митця й аудиторії, відкриваючи нові можливості для спільного творчого досвіду (рис. 7.3.1).

Можна сформулювати чотири важливі ознаки хепенінгу. Перша з них полягає у поєднанні різних елементів театральності з реальними життєвими об'єктами та явищами. Друга ознака передбачає відсутність логічного сюжету та послідовного зв'язку між окремими складовими хепенінгу. Епізоди хепенінгу співвідносяться між собою емоційно й композиційно, але не підлягають логічному ланцюжку. Третя ознака полягає в одночасному зображенні декількох образів або театралізованих епізодів, кожен з яких несе свою власну ідею. І нарешті, четверта ознака полягає в акторській грі, але не з метою створення вигаданого персонажа, який діє в умовних обставинах. Справжня мета хепенінгу виявляється самою подією.

Хепенінг - форма мистецтва, театр. безфабульна імпровізація, часто із залученням глядачів і використанням несподіваних ситуацій, відбуваються за участю художника, але не контролюються ним повністю.

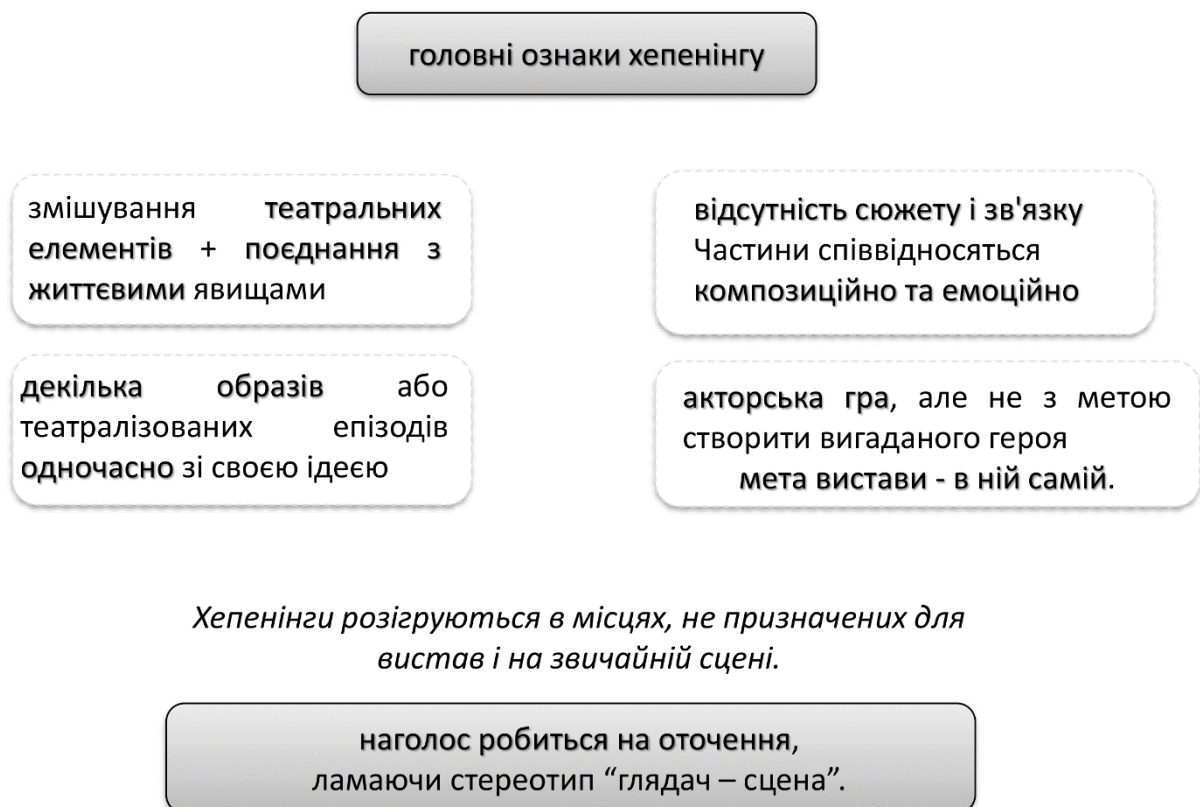


Рис. 7.3.1. Головні ознаки хепенінгу

Подібно лектору, циркачу чи футболісту, актор у хепенінгу залишається собою та перебуває у тих самих обставинах, що і глядач. До споріднених форм видовищ можна віднести «Випадковості»,

«Заняття» та «Театр навколишніх обставин», артмоби. Флешмоби є запланованими акціями, під час яких учасники з'являються у громадському місці та виконують певні дії, після чого розходяться. Артмоби – це акції, які мають художню цінність та складність реалізації, вимагають відступу від звичайних правил і норм міста, спрямовуючись на створення локального видовищного ефекту й емоційного враження.

Хепенінг є надзвичайно популярним варіантом авангардного мистецтва, який проявляється в різних мистецьких областях. Він зустрічається в театрі у творчості Крацзенсу, в музиці представлений Кейджем і Штокгаузенем. У сфері художнього проєктування хепенінги доволі часто переплітаються з поняттям перформансу, що охоплює дії художника як частини вистави, наприклад під час виступів Марини Абрамович або в дизайнерських акціях Хейдаку, які спрямовані на надання особливого значення предметам. Мистецький подружній дует Крісто та Жанни Клод використовував художні акції одягання й роздягання будівель у різні матеріали, маніпулюючи сприйняттям об'єктів. Однією з ключових фігур у створенні хепенінгів є Джон Кейдж, який вважається засновником цього напрямку мистецтва. Він уперше впровадив концепцію хепенінгу у творі «Спонтанна безсюжетна театральна подія» у 1952 році, де випадковість і безплановість відіграли важливу роль (рис. 7.3.2).

Термін хепенінг був уперше запропонований Аланом Капроу в 1958 році. Відтоді він прижився для опису форми мистецтва, яка відображає своєрідний спосіб об'єднання мистецтва, дії та взаємодії з глядачами. У 1959 році Аллан Капроу поставив у театрі «Рубен-Геллері» п'єсу «18 хепенінгів в шести частинах», розташувавши глядачів у трьох прилеглих просторах, які були відокремлені напівпрозорими стінами. Тож глядачі чітко бачили, що відбувається в їхньому власному просторі, але менше помічали те, що відбувалося в сусідніх зонах. У кожному з 18 хепенінгів домінував один елемент: музика, танок, демонстрація слайдів, декламація тощо. При цьому глядачам пропонували взяти участь у виставі, споживши апельсин або випивши келих вина разом із героями.

Творчість у стилі хепенінг полягає в
маніпулюванні об'єктами і людьми в просторі.

завдання хепенінгу –
долання кордонів між художником і глядачем

Хепенінг популярний різновид авангардного мистецтва:

- зустрічається в театрі (Д. Крацзенс);
- в музиці (Д. Кейдж, К. Штокгаузен);
- в ХП поруч з перформансом: дизайнерські акції Дж. Хейдака, мистецькі акції одягання споруд Крісто, виступи Марини Абрамович

Джон Кейдж - основоположник хепенінгу як твору з елементами випадковості

«Спонтанна безсюжетна театральна подія» (1952 р)

Термін в 1958 році був запропонований *Алланом Капроу*

Схожі форми видовищ: «Випадковості», «Заняття», «Театр оточуючих обставин»

У США до числа художників, що розвивали мистецтво хепенінгу в період його становлення:

Джим Дайн; Клас Ольденбург; Роберт Раушенберг; Рой Ліхтенштейн

Рис. 7.3.2. Завдання хепенінгу, схожі форми прояву

Це сприяло створенню іммерсивного досвіду, де глядачі ставали частиною театральної події, співпереживали діям персонажів на сцені, що стало візуалізацією основного принципу хепенінгу – залучення глядачів у подію природним чином. Під час становлення мистецтва хепенінгу в США серед художників, які активно розвивали цей напрям, були такі особистості, як Джим Дайн, Клас Ольденбург, Роберт Раушенберг і Рой Ліхтенштейн. Характеристика хепенінгу як виду мистецтва розглядається в класичних творах Кірбі та Шехнера.

Ідея хепенінгу постає на перетині щоденного мистецтва театральності й повсякденності, впроваджуючи в публічний простір різноманітні сценарії життя. Вона полягає в пошуку можливого сценарію в міському середовищі, створенні просторової взаємодії і побудові драматургії архітектурної концепції. Наголос ставиться на

можливості організувати простір так, щоб він став утіленням цілого спектру сценаріїв повсякденного життя (рис. 7.3.3).

Включення неочікуваних ситуацій досягається через залучення людини, її активну взаємодію з навколишнім середовищем. Архітектор створює чернетку хепенінгу, розробляє концепції розвитку, формує простір, який відповідає потребам і сприяє інтерактивній взаємодії людей із середовищем, але втрачає контроль у процесі та результаті. Хепенінги влаштовуються в різних місцях, як-от галереї, вокзали, площі та інші незвичайні локації, що не призначені для проведення вистав. Основний акцент при цьому переноситься на навколишнє середовище, ламаючи традиційну модель виступу суто на сцені, а хепенінг виокремлюється як творча форма, яка пропонує альтернативний підхід до вистав і змушує переосмислити роль глядача, інтерактивно сприймаючи подію та оточення.

Ідея хепенінга - між театром щоденності і
втіленням життєвих сценаріїв:

- знайти сценарний хід в архітектурної композиції,
- організувати просторове дійство,
- побудувати драматургію задуму із залученням людини до різних середовищних і міських ситуацій.
- архітектора-дизайнера теж залучають в міську ситуацію. Він розробляє сценарії поведінки і концепції розвитку, перетворюючись на «концептора» (Х. Кассон), виразника інтересів майбутніх мешканців.

Флешмоб - спланована акція, люди з'являються в громадському місці, виконують дії, розходяться.

артмоб - акції, що мають художню цінність і складність реалізації, вимагає відступу від правил. Вони націлені на видовищність, естетику

Рис. 7.3.3. Ідея хепенінгу

Художні акції одягання та роздягання споруд у різні тканини Крісто та Жанни-Клод є прикладами захопливих і вражаючих творчих хепенінгів. У 1960-х роках Крісто розробив концепцію ампакетажу,

яка передбачала обгортання різних об'єктів у різні матеріали. Об'єкти, будівлі, дерева, природний ландшафт тимчасово одягались у тканину, створюючи ефемерні образи. У 1969 році вони покрили тканиною частину узбережжя Австралії. У 1972 році в Колорадо вони натягнули 400-метровий шматок помаранчевої тканини перпендикулярно Великому каньйону. У 1995 році подружжя огорнуло тканиною німецький Рейхстаг, а десятима роками раніше вони завісили міст Пон-Неф в Парижі (рис. 7.3.4).



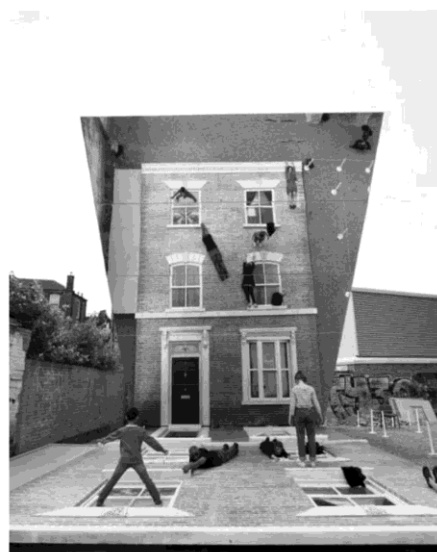
«Оточені острови», Surrounded Islands, Крісто та Жанна-Клод, в затоці Біскейн, між містом Маямі, Північним Маямі, селом Маямі-Шорс і Маямі-Біч (11 островів), 1983

Рис. 7.3.4. Хепенінги в творчості Крісто та Жанни-Клод*

Хепенінги латиноамериканського художника-концептуаліста Леандро Ерліха можуть викликати сильні емоції і перевернути звичне сприйняття балансу та простору. Його творчість вражає глядачів, поновлюючи їх уявлення про те, як ми сприймаємо та спілкуємось зі світом. Масштабні міські твори створюють ілюзію нового простору, змінюючи та перетворюючи звичні погляди й реалістичні очікування.

* Режим доступу: <https://koozarch.com/author/paolo-repetto>.

Здатність Ерліха створювати хепенінги та інсталяції, що змінюють сприйняття простору, розміру та відносності, роблять його творчість захоплюючою пригодою для глядачів, надають можливість відчувати інтригу та дослідницький дух (рис. 7.3.5).



«Бачити не означає вірити»,
Леандро Ерліх

Рис. 7.3.5. Хепенінги в творчості Леандро Ерліха*

У 2019 році архітектурна студія «Панпроджектс» представила хепенінг «Плавучий павільйон Ø» за підтримки Датського художнього фонду. Цей хепенінг був здійснений у співпраці з містом Копенгаген та організаторами фестивалю «Культурна гавань». Він спрямований на відновлення каналів Копенгагена та перетворення їх на новий мистецький громадський простір міста. Основною ідеєю є виділення набережної міста як центральної осі міської активності, що переплітає соціальні, культурні й мистецькі аспекти. Проект об'єднує громаду через почуття локальності середовища, підсилення сприйняття природних явищ і переосмислення взаємодії людини з водним простором у майбутньому.

* Режим доступу:

https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2024/05/398_334093.html.

Художник Ей Аракава створив захопливий хепенінг під назвою «Мега, будь ласка, малюйте вільно» в новому парку «Пісенне вбрання» для зміни вуличного пейзажу та території, що межує з автостоянкою поблизу площі Сяопу. У рамках програми мистецтва, подій та ігор, створеної Tate Modern під назвою «ЮНІКЛО Тейт Плей» всі бажаючі були запрошені створити малюнки, каракулі й ескізи без обмежень на підлозі в Турбінному залі. Цей захід виник на основі ідей радикальної групи японських художників Гутай, які через живопис, перформанс і дитячу гру намагаються змінити світ. У такий спосіб хепенінг поєднав творчість, відкритість та ігровий підхід, що надало можливість учасникам виразити креативність і взяти участь у великому колективному творчому процесі.

Хепенінг студії «Панпроджект» для Копенгагенського художнього ярмарку «Діаграми мистецтва» базувався на концепції використання відновленого паперу з усього міста. Організатори відмовилися від надмірної архітектурної складності, звернувши увагу на тривалу довговічність. Художній проєкт існував протягом трьох днів та відображав папір як стійкий матеріал, який може витримати навантаження заходу й особливу взаємодію з відвідувачами найбільшої в Скандинавії мистецької ярмарки. Зовнішній вигляд павільйону, обгорнутий паперами, зібраними з місцевих джерел, демонстрував автентичність та яскравість міського життя. Особливістю конструкції стала рухома природа, що давало змогу здійснити трансформацію і переміщення її в інші міста для ілюстрації інших аспектів міської ідентичності. Пізніше павільйон був придбаний для постійної колекції Художньої галереї Шарлоттенборг, розташованої у Копенгагені, та став частиною музейної колекції, що ввібрала елементи міської культури, дизайну та мистецтва.

Сприйняття мистецтва через перформанс є підходом, що став відомим завдяки творчості художниці перформерки Марини Абрамович. Він має різноманітні етапи сприйняття, які допомагають учасникам пережити певний досвід і змінити свідомість. Інститут Марини Абрамович, розташований у місті Гудзон, є унікальним простором для проведення перформансів і дослідження різних жанрів мистецтва. Спроектований у занедбаній будівлі колишнього театру, він зберігає історичну спадщину місця та перетворює його на новий

центр мистецтва й культури. Зокрема, слугує простором для проведення перформансів, які є важливою частиною творчості Марини Абрамович та інших художників. Етап духовної та фізичної підготовки відбувається в певному просторі, що перетворюється на зони експерименту. У цих зонах учасники можуть пережити різні емоції та стани, зокрема нудьгу, злість, незадоволення та спокій. Цей етап має на меті підготувати до сприйняття та взаємодії з перформансом. Головний етап відбувається у звуковій камері сприйняття нематеріального мистецтва, після якої потрапляють у паркінг для відпочинку та засвоєння живого виступу або виконання художнього твору перед аудиторією. Цей заключний етап сприяє зміні свідомості учасників і допомагає їм перемогти власні страхи та переживання. Ці перформанси дають змогу взаємодіяти з глядачами та створювати унікальний художній досвід.

Будівля інституту Марини Абрамович, ретельно спроектована з урахуванням досвіду зведення театрів, музеїв та кураторства виставок відомою студією ОМА, стане архівом сорока років творчості Марини Абрамович, досліджуватиме розвиток та зміну її творчості з часом. Також функціонуватиме як лабораторія для вивчення різних жанрів мистецтва, як-от кіно, театр, музика, опери, балети та відеоарт. Це дасть змогу дослідникам і художникам експериментувати з новими формами та жанрами мистецтва в комфортних умовах для проведення перформансів та інших виступів, а також проводити навчання й дослідження у сфері мистецтва. Цей проєкт втілює багатогранність та інноваційність в підході до мистецтва й дослідження культури, що дає можливість створити унікальний громадський простір для творчості та спілкування. Заклик Марини Абрамович «робити те, чого боїшся; робити те, чого не знаєш; йти туди, де ніхто ще не був» є ключовим аспектом, який надихає людей до експериментів та змін у своєму житті.

Отже, художні твори не лише вражають естетично та емоційно, а й надають глибокий філософський і мистецький підтекст, що стосується співвідношення людини й оточення, проблем тимчасовості та змін. Художнє проектування втілює найсміливіші мистецькі концепції у взаємодії з простором, розширюючи межі творчості та здатності мистецтва змінити середовище. Ця форма висловлювання

поєднує інсталяційне мистецтво, хепенінги та перформанси, віддавши перевагу взаємодії з публікою і локальним контекстом. Кожен проєкт стає своєрідною інтервенцією, а містяни – активними співтворцями, поглиблюючи сприйняття через взаємодію з інсталяціями та перформансами. Хепенінги створюють відчуття унікальності, яке формується в людей у реальному часі. Перформанси дають змогу художникам оживити свої концепції через взаємодію з оточенням і трансформацію простору. Художнє проєктування через діалог між міським ландшафтом і мистецтвом розкриває нові шари інтерпретації та сприйняття, де місто стає тлом, а художні проєкти – територіями виразу найсміливіших пошуків художників. Інтерактивно взаємодіючи із цими творами, глядачі стають частиною досвіду, де кожен має можливість відкрити для себе щось нове. Отже, завдяки художньому проєктуванню формується нова атмосфера середовища, збагачуючи рутинний пейзаж незабутніми моментами, які викликають емоції та залишають незабутній слід. Ця взаємодія між мистецтвом і середовищем піднімає місто до рівня картини для вільного вираження й обміну ідеями, постійно відкриваючи можливості нового рівня сприйняття та роздумів.

Література: [1, 2, 3, 15, 24, 25, 26, 32, 33, 34, 41, 45, 47, 48, 51, 52, 54, 60, 62, 65, 99, 106, 111, 115, 117, 118].

Контрольні запитання

1. Розкрити зміст поняття публікарту в художньому проєктуванні міського середовища.
2. Охарактеризувати поняття інсталяції в міському середовищі.
3. Навести приклади втілення художніх інсталяцій у міському середовищі.
4. Охарактеризувати явище хепенінгу в художньому проєктуванні, навести приклади.
5. Охарактеризувати явище перформансу та навести приклади в художньому проєктуванні міського середовища.

Розділ 8. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ І ПАРКОВЕ МИСТЕЦТВО

8.1. Формування артпросторів

Художнє проєктування має особливе ставлення до формування ландшафтних композицій, адже воно спирається на поєднання елементів садівництва та мистецтва, розвиваючи унікальне паркове мистецтво. Це дає змогу втілювати художні ідеї та концепції у вигляді ландшафтних артпросторів і своєрідних інсталяцій, що використовують різноманітні елементи для створення змістовних композицій, вираження певних ідей, емоцій або повідомлень. Артпростори покликані змінювати спосіб, яким ми сприймаємо природний ландшафт і взаємодіємо з ним, розширюючи межі традиційного садівництва та ландшафтного дизайну. Вони використовують відкриті інтерактивні форми та середовищні аранжування, що взаємодіють із глядачем через використання мови садових знаків і символів (рис. 8.1.1).

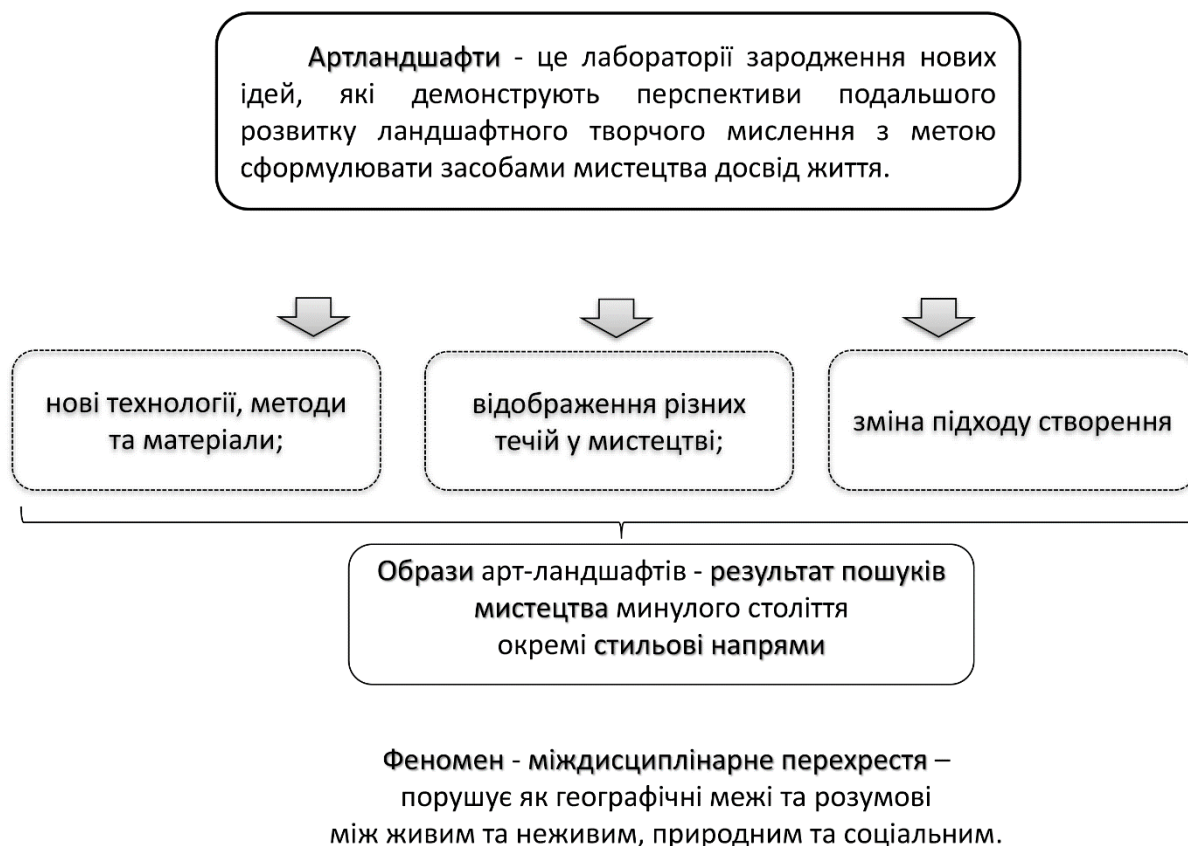


Рис. 8.1.1. Поняття артландшафту

Артпростори є своєрідними платформами формування новаторських ідей розвитку творчого мислення в галузі ландшафтного дизайну. Вони використовують мистецтво для втілення життєвого досвіду та вражень шляхом поєднання новітніх технологій, художніх принципів, методів і засобів, що віддзеркалюють різні мистецькі течії та впливають на їх концепцію та структуру. У таких об'єктах ідея відіграє важливішу роль, ніж традиційні характеристики саду. Ці сади є продуктом пошуків, що відбувалися в мистецтві минулого століття. Тому в групі ландшафтних артпросторів, аналогічно до мистецтва минулого століття, існують відмінні стильові напрями, кожен з яких віддзеркалює розвиток творчого мислення в галузі ландшафтного дизайну. Артландшафти майже завжди є ілюстрацією взаємозв'язку між різними видами мистецтва й передовими технічними досягненнями.

Ландшафтні артпростори можна розділити на три типи. Кожен із них відображає підхід у ландшафтному дизайні відповідно до мистецької течії – прототипу та концепції, унікально використовуючи мистецтво, природу й інновації за взаємодії людини із середовищем. До першого типу під назвою «Сади із штучними елементами» належать сади новітніх технологій і сади-артефакти, які поєднують мистецтво та природу через штучні об'єкти й новітні технології для створення особливого досвіду. Другий тип під назвою «Сади-інсталяції», увібрав у себе споріднені сади-експозиції та сади-інсталяції, що демонструють ідеї через мистецьку композицію об'єктів і рослин для створення неповторних вражень. Третій тип артпросторів під назвою «Художні твори з рослин» об'єднує кінетичні сади та гру в сад, які використовують рухомі елементи для створення динамічного досвіду, ігрові структури й лабіринти, поєднання несумісного, розраховані на шокування та виведення з рівноваги користувачів. Безумовно, на практиці рідко зустрічаються визначені типи в чистому вигляді, частіше превалюють цікаві авторські поєднання. Наприклад, дуже часто перший і другий типи створюють єдине гармонійне ціле, у якому важко виокремити складові. Часто зустрічається поєднання першого та третього, а також другого та третього типів. Можливість вибирати, поєднувати й експериментувати

серед трьох типів артпросторів формує унікальний авторський стиль та індивідуальний художній ландшафтний підхід (рис. 8.1.2).

Варто зауважити, що сформульовані типи артландшафтів мають ряд спільних особливостей, які визначають їх унікальність і специфіку, а саме експозиційність, деталювання, неприродні матеріали, композиційна єдність, міждисциплінарність. Ці особливості розглядають артпростори як особливий вид мистецтва, який взаємодіє з природою та культурою, поглиблюючи наше розуміння і сприйняття навколишнього світу. Експозиційність виникає через часто обмежену громадську територію, що спонукає до створення артландшафтів за принципом формування музейних експозицій із зосередженим досвідом (рис. 8.1.3).

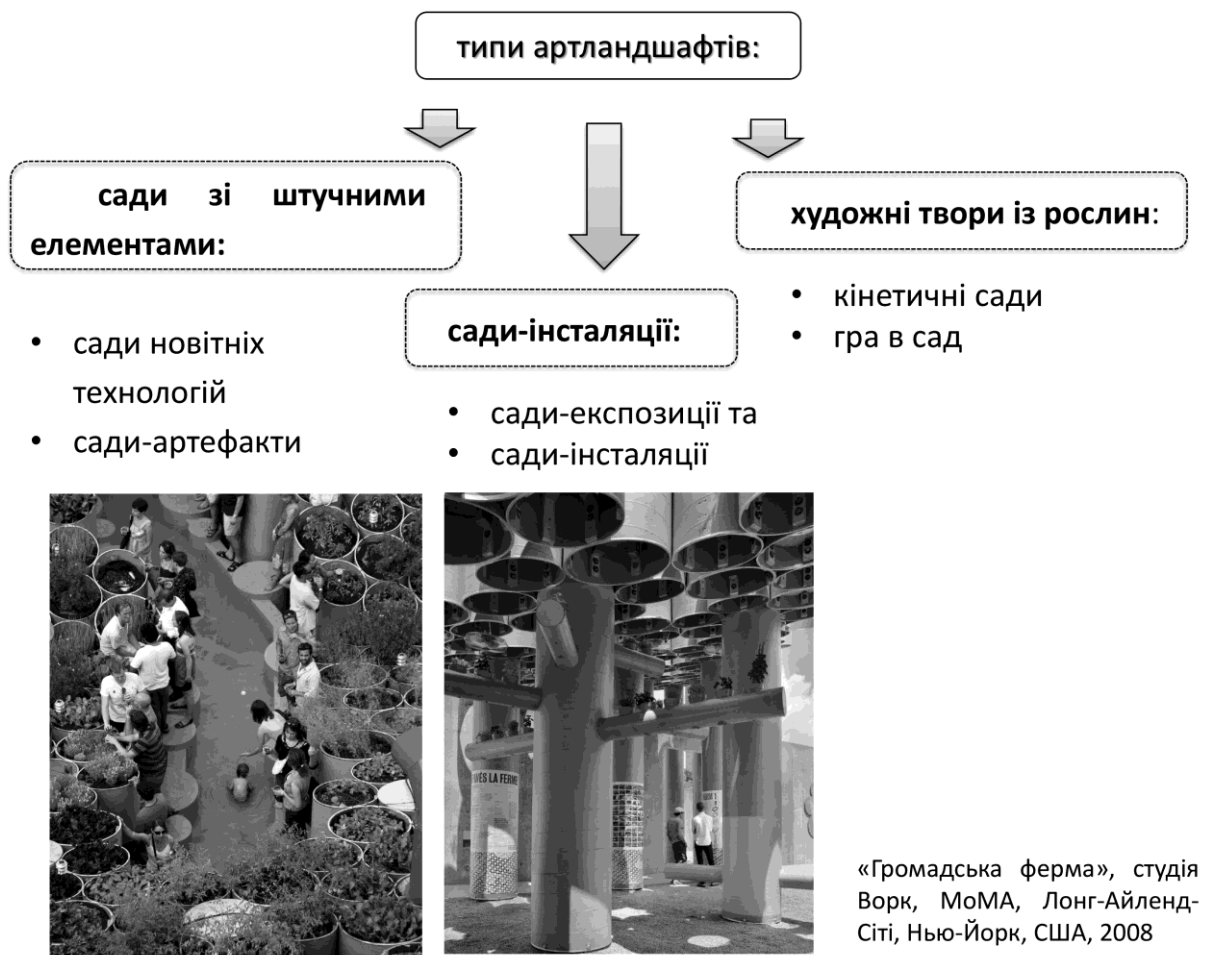


Рис. 8.1.2. Типи артландшафтів*

* Режим доступу: <https://ru.pinterest.com/pin/407505466276577739/>.

Артландшафти визначаються великою увагою до деталей, адже кожна рослина, об'єкт та річ роблять внесок у загальну композицію. Доволі часто сади створюються повністю зі штучних матеріалів, але відповідно до принципів ландшафтного мистецтва, з використанням методів та елементів, що здатні зробити об'єкт природним і автентичним. Архітектори ставляться до артландшафтів як до картини, де кожен елемент є частиною загальної композиції, де кожен окремий об'єкт і деталь слугують для підсилення загального враження й атмосфери. Артпростори сприяють взаємопроникненню різних видів мистецтва, як-от музика, живопис, театральне дійство, скульптура, архітектура та ландшафтна творчість. Ця міждисциплінарність сприяє викривленню та розмиттю географічних прив'язок, правил і меж, поняття природного та соціального, інтерпретації живого та неживого.

Артландшафти розмивають поняття про те, що є природою, ландшафтом і мистецтвом, створюючи містки між різними дисциплінами, розуміння взаємодії між людиною, природою та мистецтвом у сучасному світі.

Особливості артландшафтів:

- проєктуються як музейні експозиції;
- увага деталям;
- із штучних матеріалів по правилам ландшафтного мистецтва;
- створення садів як до картини;
- весь сад - єдина композиція
- асоціативні зв'язки та взаємопроникнення різних видів мистецтва;
- міжнародний характер формотворення садів.;

артландшафт - твір, в центрі уваги якого опиняється людина, переживаючи все, що вона робить; композиція, де зміст та ідея домінують над формою.

Складові: інтерактивність, соціальні послання, динамічність простору, дослідження сприйняття

Рис. 8.1.3. Особливості та складові артландшафтів

Артландшафт – це художній твір, де головним елементом є людина, яка свідомо взаємодіє з навколишнім середовищем, переживаючи та сприймаючи всі аспекти. Це художній підхід у ландшафтному мистецтві, у межах якого природний ландшафт і мистецтво об'єднуються для створення максимально насиченого та вражаючого досвіду спостерігачів для роздумів та емоційної взаємодії людини з простором. Він спирається на такі складові, як інтерактивність, соціальні послання, динамічність простору, дослідження сприйняття. Інтерактивні та динамічні артландшафти мають потужну здатність викликати емоційну взаємодію з глядачем. Шляхом використання контрастних кольорів, форм, текстур, світла, рухомих елементів та інших художніх засобів, створюються простори, які вражають і стимулюють почуття у тих, хто користується ними. Динаміка може досягатися також через різноманітність визначених рухомих елементів, які реагують на вітер, рух людей або власну внутрішню енергію. Це надає саду життєвості, спонукає глядачів до взаємодії і дослідження. Артпростори передають різні настрої, від енергійних та радісних до спокійних і медитативних. Яскраві кольори, неочікувані комбінації, абстрактні форми створюють враження та розповідають глядачам свої унікальні історії. Ця емоційна взаємодія перетворює артландшафти на місця, де можна переживати, рефлексувати й переосмислювати своє ставлення до природи, мистецтва та навколишнього світу.

Артландшафти є не просто естетичними композиціями, а насамперед виразними та глибокими творчими проєктами, у яких головну роль відіграють наратив і авторська ідея. Тому форма й елементи композиції вторинні та слугують художніми засобами передачі та підсилення певних концепцій, емоцій, думок або повідомлень, які автор висловлює через мистецтво. Авторська ідея в артландшафтах може варіюватися від соціальних повідомлень до виразів особистих емоцій або вражень, рефлексії на тему суспільних, культурних або філософських аспектів. Такий підхід робить ландшафти не просто природними місцями з елементами мистецтва, а артпростором спілкування між автором і глядачами, де зміст та ідеї викликають глибоку взаємодію та враження.

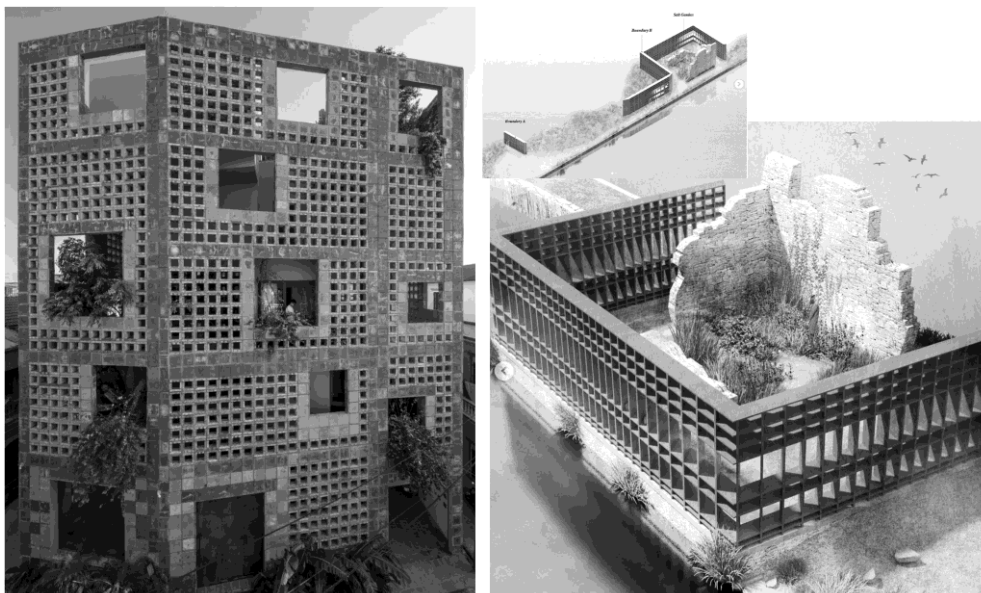
Зведена на території Центру сучасного мистецтва МоМА «Громадська ферма» передбачає створення міського артпростору площею близько 1000 м² у Нью-Йорку. Гнучка форма нагадує поверхню тканини, скульптурно піднятої над поверхнею землі, та складається з картонних трубок-горщиків для рослин. Структура набирається довільних розмірів із модулів у вигляді шести трубок різного діаметра, об'єднаних навколо центральної труби, що є частиною опорної конструкції. Проєкт, який виконано з біорозкладних і перероблених матеріалів, використовує сонячну енергію для живлення та систему збору дощової води для поливу, встановлених на даху. Тут вирощуються понад п'ятдесят видів ароматних трав, органічні фрукти й овочі, що слугують сировиною музейного кафе. Такий сад-інсталяція є прикладом другого типу артпростору, що розвиває інтерактивну мистецьку композицію з об'єктів-трубок для рослин, які можна переміщувати в просторі. Він об'єднує інноваційний підхід та артдизайн, створюючи місце для вирощування рослин, а також розкриваючи потенціал міського середовища для створення мистецьких елементів.

Багатошаровий «Будинок-сад» від ВТН архітект є вражаючим прикладом створення артпростору, який художньо поєднує архітектуру та природу. Проєкт виконаний у рамках Венеційського архітектурного бієнале – 2018, згодом був зведений у місті Ханой у В'єтнамі. Зовнішня структура нагадує куб, у якому завдяки ритмічно розташованим отворах різного розміру світло та повітря проникають усередину будинку та забезпечують природні системи освітлення й охолодження. Образ будинку-саду формує перфорована стіна, яка складається з 4098 індивідуально виготовлених керамічних цеглин, і вертикальне озеленення на різних рівнях будівлі. Деревя, що незвично ростуть крізь великі прорізи на фасаді, поєднують мистецтво та природу через штучні архітектурні об'єкти й новітні технології. Цей проєкт демонструє нову взаємодію архітектури з природою, створюючи ефективний та інноваційний артпростір зі штучними елементами (рис. 8.1.4).

Проєкт «Сільба» від Ніколо Мартіно та Маттіа Бергамо з Італії для конкурсу Silos Buenos Aires спрямований на перетворення сільськогосподарських силосів на художні, креативні й естетично

привабливі об'єкти. Він поєднує паркове мистецтво та реновацію, створюючи нові простори для громадського використання й культурних подій. Ця ініціатива прагне не лише реабілітувати старі сільськогосподарські структури, але й створити відкрите, зелене інтерактивне середовище для місцевої спільноти. Проєкт відображає художній підхід, який поєднує соціальні проблеми та природу, трансформуючи занедбаний простір у місце зустрічей, розваг і відпочинку.

Проєкт «Соляний сад» від студії «Панпроджектс» є прикладом створення артпростору, що формується завдяки взаємодії між архітектурою, історією та природою, а також художньою активацією понять місця та спадщини. Головною ідеєю саду-інсталяції є відновлення значущості руїн, які наразі відіграють роль пейзажного елементу, а також зміцнення зв'язку між історичним середовищем і природою. Шляхом художнього проєктування «Соляний сад» переосмислив сутність руїн та їх історію, зв'язок із природним простором, винайшов нові шари значущості місця, взаємодії між різними елементами оточення, відчуття єдності між старим і новим, історією та сучасністю (рис. 8.1.4).



«Будинок-сад», ВТН архітект (VTN architects), венеційська архітектурна бієнале, Ханой, В'єтнам.

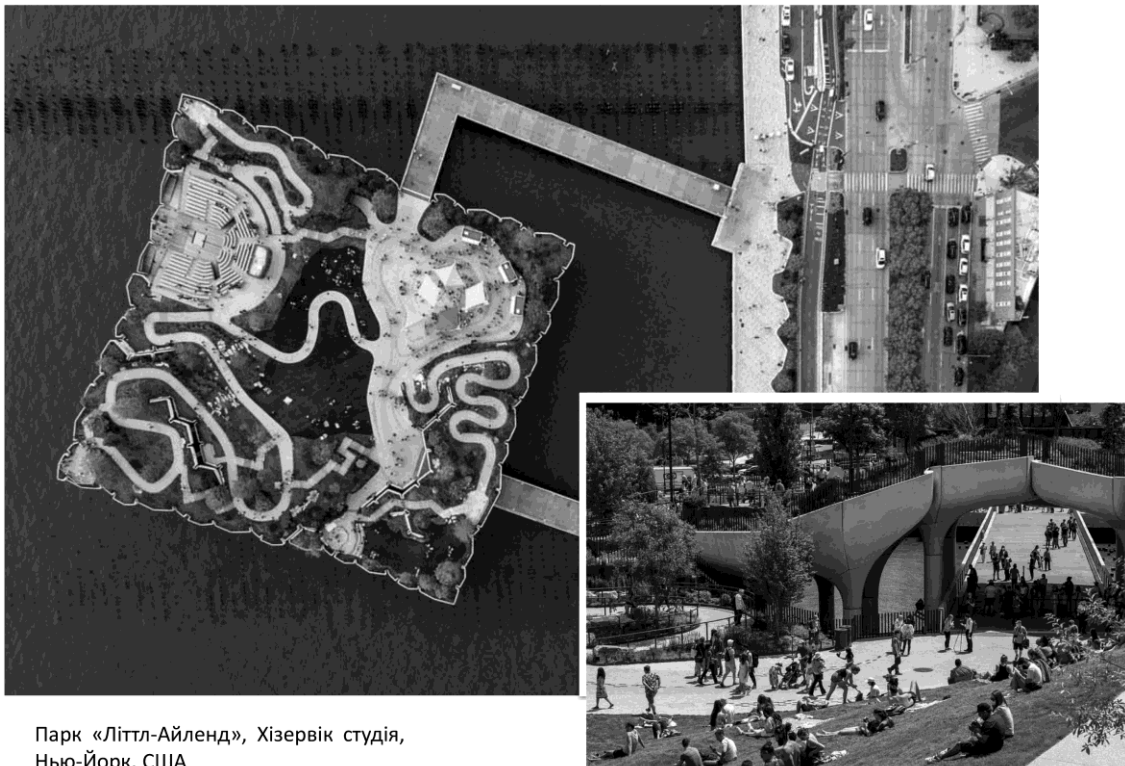
«Соляний сад», Панпроджект (Pan projects)

Рис. 8.1.4. Приклади артландшафтів*

* Режим доступу: <https://www.archdaily.com/958554/bat-trang-house-vtn-architects>.

Проект «Ікс-скейп» для Арізонського університету США є артландшафтом із штучними елементами й матеріалами, який використовується спільнотою для зборів, навчання, відпочинку та виступів. Він відображає багаторівневий і багатоцільовий характер середовища, яке поєднало мистецтво та природу через штучні об'єкти та новітні технології. Наприклад, покриття кольору фуксії на підлозі віддзеркалює кольори сусідньої десятиметрової бугенвілії, яка плететься на стіні будівлі. Проект створює привабливий функціональний простір університетського кампуса, де люди можуть зустрічатися, навчатися, відпочивати та взаємодіяти. Цей приклад демонструє, як художнє проектування сприяє створенню місць спілкування та спільного використання в університетському оточенні.

Розташований у Нью-Йорку на березі річки Гудзон «Літл-Айленд» парк є вдалим прикладом артпростору, який завдяки вражаючій художній композиції з об'єктів і рослин створює неповторні враження та формує унікальний парк-інсталяцію (рис. 8.1.5).



Парк «Літл-Айленд», Хізервік студія,
Нью-Йорк, США

Рис. 8.1.5. Приклади артландшафтів*

* Режим доступу:

<https://www.pinterest.com/pin/intern--329255422767836913/>.

Він надає людям та дикій природі затишне місце для відпочинку та спілкування, слугуючи зеленим оазисом, піднятим над водою завдяки скульптурним опорам і платформам. Цей парк є особливим місцем, де мистецтво і природа поєднуються, щоб створити неповторну атмосферу. Три майданчики слугують платформами для виставок, культурних подій і виступів. «Літл-Айленд» парк є прикладом ландшафтною інсталяції, унікального місця для відпочинку, культурних подій та взаємодії з природою шляхом злиття мистецтва і природи.

Спільна робота архітектурного бюро MVRDV та Грес Рейнес архітектура «Зелена вітальня» є прикладом гри в сад і використання рухомих терас та рослин для створення динамічного досвіду для Мадрида в центрі району Азка. Головною ідеєю проєкту є артпростір-вітальня, оточений по периметру багаторівневою каркасною конструкцією. Це нагадує озеленені будівельні ліси та змінює спосіб сприйняття міського району. Саме на цій масштабній конструкції розташувалося вертикальне озеленення у вигляді дерев, чагарників та квітів. Вертикальні рухомі тераси «зеленого стелажа» створюють тінь у спекотний літній період і надають місцевості театральності, перетворюючи громадську площу на справжню мистецьку вітальню для прийому гостей. Площа-вітальня обладнана системою водних басейнів із регульованим рівнем води, що дає змогу варіювати їхнє використання. Улітку вони функціонують як озеро з аквапарком для дітей, а взимку використовуються як ковзанка. Зони з різними рівнями глибини відводяться для спортивних подій і театральних вистав. Проєкт є яскравим прикладом того, як архітектура, природа та громадський простір можуть бути художньо переосмислені, створивши унікальний озеленений простір для гри містян і гостей.

«Сад та будинок» – це проєкт приватного житла, розташованого у Токіо, в Японії, розроблений архітектором Рює Нішідзава в колаборації з архітектурним бюро САНАА. Він був завершений у 2015 році і представляє дві різні сфери міського життя, які зустрічаються в одному комплексі будівель завдяки авторському художньому підходу. Перша сфера – це чотириповерховий будинок, розташований на малий міській ділянці. Він був спроектований у відповідь на бажання клієнтів жити в центрі міста поруч із місцем

роботи та слугує як місце для життя, роздумів і роботи. Друга сфера проєкту – це вертикальний артландшафт, який пронизує всю будівлю та створює відкриті тераси для спілкування. Цей артландшафт інтегрує природу в архітектурний простір, даючи змогу мешканцям насолоджуватися зеленим оточенням і відкритим повітрям. Ця частина проєкту сприяє створенню зручного й затишного середовища для відпочинку та взаємодії. «Сад та будинок» відображає художню філософію Рюе Нішідзави поєднання функціональності та мистецтва, даючи змогу мешканцям насолоджуватися міським життям і природою.

Артландшафти викликають активну взаємодію глядачів із природним оточенням, спонукаючи їх до переосмислення звичайних понять про ландшафти та середовища. Такі ландшафтні артпростори є мистецькими платформами для обговорення соціальних, екологічних і культурних питань, взаємозв'язку між людиною та природою. Художнє проєктування змінює та перетворює традиційні ландшафтні об'єкти, створюючи нові значення й інтерпретації. Тому вони є об'єктами дослідження людиноцентричного сприйняття середовища, а також як саме це сприйняття може бути змінене через мистецтво.

8.2. Декоративне оформлення природних ландшафтів

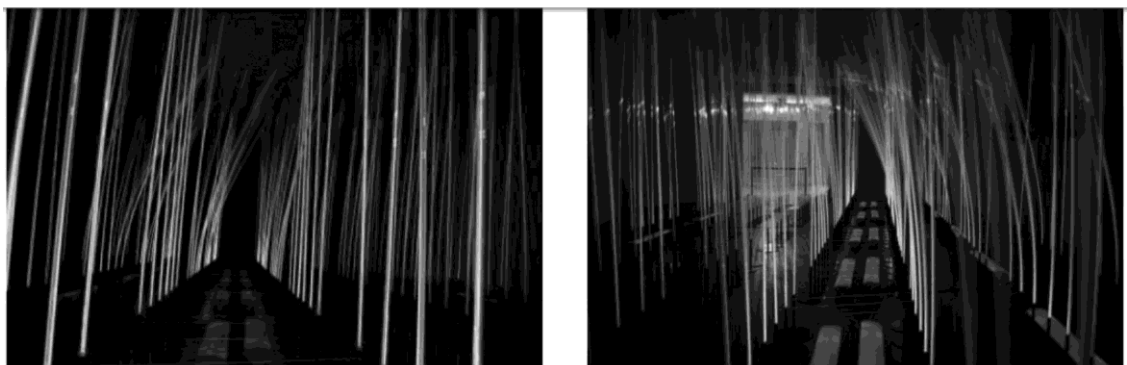
Сучасні художні тенденції активно розвиваються в парковому мистецтві та постійно вносять інновації у генерування ландшафтних артпросторів. Однією з таких тенденцій є звернення до незвичайних форм садів, де акцент робиться не на рослинах, а на незвичайних матеріалах, формах, оптичних ілюзіях та інтерактивних механізмах. Це дає змогу створити унікальні декоративні простори, справжні сади зі штучних елементів – художні твори, що сприймаються як інсталяції та забезпечують новий спосіб спілкування з природою і середовищем, у якому рослини частково чи повністю замінюються неживими об'єктами і при цьому існують згідно з усіма правилами садового мистецтва. Створення артландшафтів передбачає вивчення й розуміння того, як люди будуть сприймати та взаємодіяти із цими просторами. Це можуть бути інтерактивні ігрові зони, відкриті виставкові площадки, місця для відпочинку, релаксації чи

спостереження. Нові матеріали, технології та концепції дають змогу зацікавити, здивувати та інтелектуально стимулювати відвідувачів завдяки контрастним формам, світловим іграм, звуковим ефектам, оптичним ілюзіям та інтерактивним проєкціям. Головна ідея при цьому в створенні досвіду, який змінює спосіб сприйняття природи, ландшафтного мистецтва та взаємодії із середовищем.

Серед характерних особливостей садів із штучними елементами як вражаючих артпросторів взаємодії найбільш вагомими є синтез мистецтв, гармонія природного і штучного, критика некоректного втручання, рециркуляція. Артсади використовують не тільки елементи природи, це переважно синтез мистецьких засобів, як-от світло, кольори, форма, звуки, рух, тощо (рис. 8.2.1).

варіативність **використання**
садів без рослин :

- роздуми про синтез мистецтв, про об'єднання світла, кольору, звуку, руху
- принцип співіснування штучного і природного, (сади Ватанабе, Йонесу, Мольта, Деніса, Нусберга);
- компенсації природного ландшафту штучними матеріалами;
- питання вторинного вживання



Сад «Волоконна хвиля», Музей сучасного мистецтва Віго, архітектор Ватанабе

Рис. 8.2.1. Особливості садів із штучними елементами як артпросторів взаємодії*

* Режим доступу: https://www.makoto-architect.com/fw_II_vigo.html.

Вони також інтегрують у художню композицію різноманітні матеріали та текстури, а саме метал, дерево, скло, тканини, дзеркала, нитки, для найбільш повного розкриття наративу твору. Наступною особливістю є гармонія всіх елементів і людини шляхом принципу співіснування природного та штучного оточення. Цілий ряд артландшафтів висвітлює проблему некоректного втручання людини в природу через використання штучних матеріалів для компенсації природного ландшафту або попередження надмірного впливу на природу. Артландшафти спонукають до осмислення вторинного використання та рециркуляцію матеріалів, переробки побутових і промислових відходів для створення нових художніх просторів. Етапом зародження садів із штучними елементами можна вважати середину й останню третину XX століття. У цей час художнє проектування ландшафтів починає використовувати принципи кінетичного мистецтва, які надають рух, взаємодію та динаміку артсередовищу. Воно активно використовує нароби майстрів кінетичних композицій, новаторські методи та підходи використання руху й оптичних ефектів у мистецтві, відкривши нові можливості взаємодії паркового мистецтва з глядачем і навколишнім середовищем. Наприклад, метод швейцарського художника Крістіана Мегерта, який став одним із піонерів кінетичного мистецтва й опарту у Європі.

Французький художник і кінетичний скульптор Жан Тенглі відомий своєю експериментальним підходом із рухом та освітленням. Німецький художник Вальтер Леблан відомий своїми кінетичними скульптурами та інсталяціями, які створювали оптичні ефекти та змінювали форму й колір. Вражають кінетичні й опарт роботи німецького художника Пауля Талмана. Він експериментував із рухом, світлом і кольором, створюючи твори з оптичними ілюзорними взаємодіями. Володимир Колейчук є українським художником, який працює в галузі світло-кінетичного мистецтва. Його творчість відзначається створенням різноманітних динамічних об'єктів та композицій, які використовують світло, рух і трансформацію для створення артпросторів. Сучасні штучні сади використовують кінетичні композиції не лише як декоративні, вони охоплюють об'єкти, пристрої, інструменти та матеріали, які мають практичне

призначення. Запозичення кінетичних принципів перетворилося на сучасну тенденцію садового художнього проектування, що спирається на постійний розвиток новітніх технологій для створення унікальних і функціональних кінетичних артпросторів із штучних елементів (рис. 8.2.2).

Етап зародження
середина та останню третина XX століття

- **Крістіан Мегерт**, один з піонерів кінетичного мистецтва та опарту в Європі.
- **Жан Тенглі**, відомий експериментальним підходом з рухом та освітленням.
- **Вальтер Леблан**, кінетичні скульптури та інсталяції, які створювали оптичні ефекти та змінювали форму та колір.
- **Пауль Талман** - експериментував з рухом, світлом та кольором, твори з оптичними ілюзорними взаємодіями.
- **Володимир Колейчук** - динамічні об'єкти та композиції, які використовують світло, рух і трансформацію для створення артпросторів.



Сад «Ідея», Ліліана Мольто, Жан-Крістофер Денис, Франція, 1999.

Рис. 8.2.2. Етап зародження артландшафтів*

Прикладом поєднання кінетичних принципів та нетрадиційного прояву властивостей води й об'єктів з пластику є концептуальний сад «Ідея» Ліліани Мольто та Жан-Крістоферу Денису, що був представлений на Міжнародному садовому фестивалі замку Шомонна-Луарі у Франції. Колони з порожніх пластикових ємностей схиляються під дією води, створюючи динаміку та грайливість простору. Головною ідеєю є утилітарне використання кінетичних компонентів для зрошення землі в багатокутниках для рослин. Проте система зрошення радше нагадує рухому скульптурну інсталяцію із штучних елементів, що здатна замінити справжні рослини.

* Режим доступу:

https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14.

Це демонструє, як мистецтво і функціональність можуть співіснувати в садовому артпросторі, створюючи неповторне художнє враження та вплив.

Кінець XX століття можна вважати етапом становлення, у межах якого відбулися не менш революційні зміни у сфері ландшафтного мистецтва. Артпростір починає поєднувати елементи скульптури, архітектури та природи, створюючи нові, унікальні візуальні й емоційні враження. Ці творчі експерименти відкрили шлях для подальшого розвитку артландшафтів і можливості для об'єднання різних мистецьких дисциплін, створюючи новий спосіб сприйняття простору та взаємодії з ним. Відомий архітектор і дизайнер Етторе Соттсасс відіграв значну роль у впровадженні інноваційних підходів у дизайні та мистецтві. Його «Метаморфози» можна вважати одним із перших різновидів ландшафтної інсталяції. Ці композиції використовували геометричні форми, колір і структури, щоб створити ефектні контрасти та гармонію між штучними елементами та природним оточенням.

Роботи Франціско Інфанте, які є парадоксальним симбіозом природи й експресивної геометричної композиції штучних елементів, також закликають поглибитися у світ природи через об'єкти мистецтва. У своїй теоретичній роботі художник сформулював термін «артефакт» для опису різних понять, які відображають сутність його творчості та висловлюють різні аспекти погляду на мистецтво. У першому випадку артефакт означає об'єкт, який був створений руками людей та існує ізольовано від природи. Це може бути художній об'єкт, створений із різних матеріалів, який існує у власному або відокремленому від природи контексті. У другому значенні артефакт означає художній об'єкт, що є результатом творчого процесу та відображенням автентичності художника, його творчої особистості та його присутності у творчому акті. І третє значення вказує на символічність художнього об'єкта, сутність, що викликає таємницю або загадковість у сприйнятті. Отже, поняття артефакт Інфанте дуже споріднене до інсталяції в художньому проектуванні артпростору. Етап становлення розвинув згодом не менш важливу сучасну тенденцію художнього проектування садів із

штучними елементами, а саме розширення інсталяції до садів-інсталяцій для створення неочікуваних образів (рис. 8.2.3).

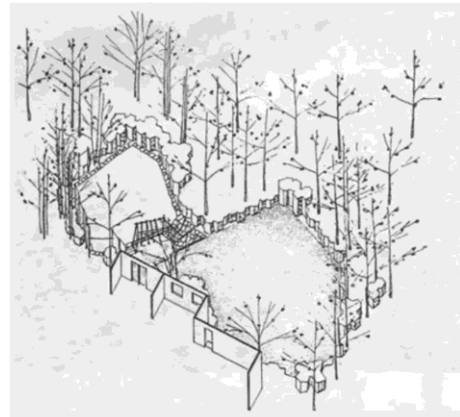
**Етап становлення
кінець XX століття**

поєднання скульптури, архітектури та природи

Еttore Соттсасс - «Метаморфози»

Франциско Інфанте - «Артефакт»

Артефакт - це річ другої природи, зроблена людиною та автономна по відношенню до природи; арт-факт, що вимагає повної творчої присутності художника.



Сад із пластику, арх. Деан Кардасіс

Рис. 8.2.3. Етап становлення артландшафтів*

Сад із пластику, створений архітектором Деаном Кардасісом, є унікальним проектом, де архітектура і скульптура поєднуються, створюючи інтерактивний та емоційно насичений ландшафтний простір. Цей сад є скульптурною інсталяцією, усередині якої можна перебувати. Матеріал плексиглас надає скульптурі прозорості та світлопроникності, завдяки чому створюється гра кольорів і світла. Це впливає на спосіб сприйняття всього саду, адже зовнішні об'єкти, як-от дерева, трава і небо, змінюють кольори або навіть частково їх втрачають. Сад-інсталяція демонструє, як можна використовувати архітектурні та скульптурні елементи для створення нового сприйняття простору, а також інтерактивного досвіду для глядачів.

* Режим доступу:

https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14.

Початок ХХІ століття є етапом розвитку артпросторів, що відзначився сплеском проведення міжнародних квіткових шоу та садових фестивалів. Ці важливі події в сучасному садівництві дають змогу не тільки продемонструвати нові ідеї, а й визначити сучасні тенденції етапу розвитку художнього проєктування в садах із штучними елементами. Тож сучасною тенденцією цього етапу є нетрадиційні контрастні прояви властивостей матеріалів та об'єктів, зокрема води, дзеркальних і металевих поверхонь, скла, дикоростучих рослин, рослин із штучних матеріалів. Застосування води набуває нового статусу та виходить за межі традиційного використання, переносячи акцент на звук, зображення й відеозаписи руху поверхні. Використання дзеркальних поверхонь дає змогу створювати художні ефекти, відображаючи та деформуючи оточуючий простір. Дзеркало як об'єкт-артефакт символізує ідеальність та відображення технічної майстерності у творчому наробку Інфанте. Металеві поверхні посилюють парадоксальні контрасти живого та неживого, як приклад елементи з іржею, впроваджуються в ландшафтні твори для підсилення ламкості металу та надання характеру й виразності живим об'єктам. Комбінація рослин і скляних елементів допомагає створити садові концепції, що залежно від наративу твору підкреслюють жорсткість і вразливість одних чи інших. Інтерес до дикоростучих трав і бур'янів вказує на їх важливу роль в озелененні міського середовища, у якому вони більш стійкі порівняно з культурними рослинами. Ця тенденція відображає сучасний підхід до художнього проєктування ландшафту, де досліджуються нові способи виразу, використання матеріалів і створення унікальних та ефективних садових просторів (рис. 8.2.4).

Сад «Еко-парк», розроблений архітектором Енді Као в Лос-Анджелесі, США, є прикладом тенденції прояву скла в незвичайному використанні для створення унікальної атмосфери. Різнокольорові скляні гранули формують ландшафтні пагорби, відтворюючи ефект насипів рису у В'єтнамі. Крізь таку незвичайну основу ростуть сукуленти з м'ясистими та ніжними листями, надаючи саду скульптурного вигляду. Планування відтворює географічну карту В'єтнаму, додаючи додаткової глибини та інтриги. Відсутність очевидного зв'язку з будівлею робить сад автономним і незалежним

об'єктом мистецтва, сприйняття якого залежить від глядача та розглядається як метафора відношень між людиною та природою (рис. 8.2.5).

**Етапом розвитку
початок XXI століття**

Квіткові шоу, міжнародні садові фестивалі (Festival of Gardens)

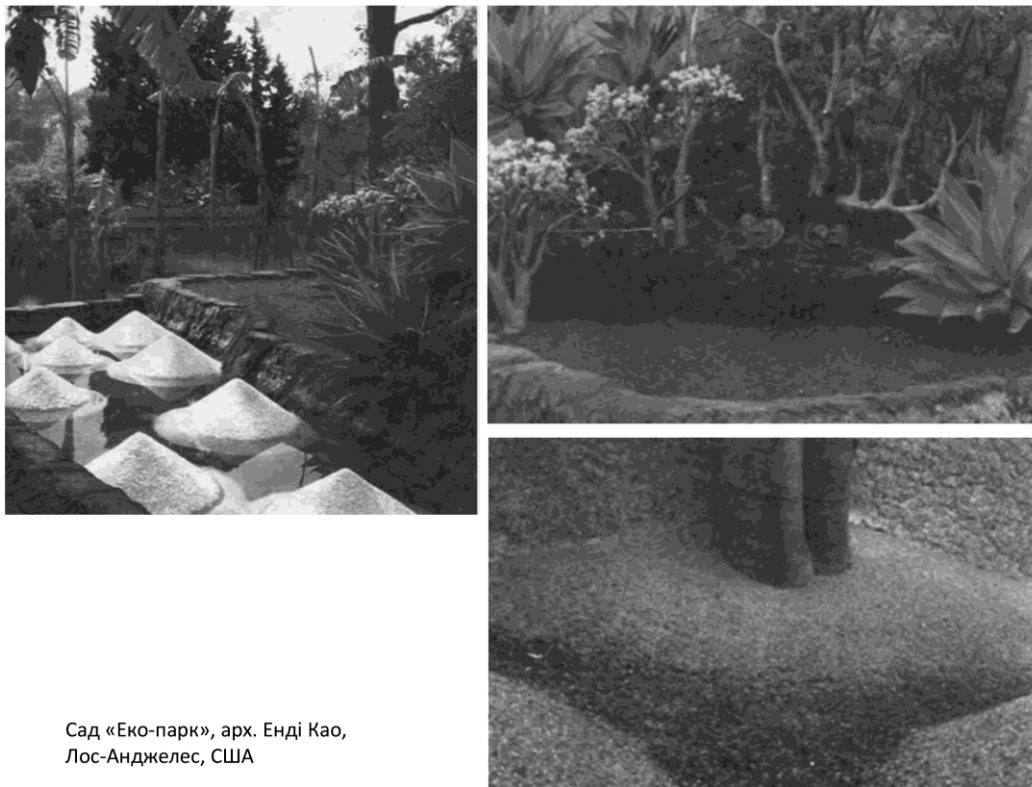
нововведення та експерименти – виклик традиційному саду

Тенденції:

- **вода** не тільки в звичних іпостасях + **звук** води, зображення води з постійно повторюваним **відеозаписом** поверхні;
- властивості **металевих поверхонь**, зокрема іржі;
- рослини і **скляні елементи** потрібні один одному для вираження парадоксів садових концепцій;
- **дзеркало** в природі як одкровення подій мистецтва;
- інтерес до **дикоростучих трав**;
- сади інсталяції з використанням **несподіваних предметів**

Рис. 8.2.4. Етап розвитку артландшафтів

Сад «Реанімація», представлений на Садовому фестивалі на землях замку Шомон-на-Луарі у Франції у 2003 році, є прикладом втілення соціальної ідеї збереження та відновлення різноманітності рослинного світу в умовах зростаючої урбанізації міського середовища. У кожному відсіку саду є певний вид дикоростучих рослин, розташованих на спеціальному столі, облицьованому білосніжним кахлем. До відсіку приєднані трубки та дроти на зразок роботи апарата штучного дихання. Ця композиція має символічне значення та викликає роздуми глядачів, наголошуючи на важливості збереження біорізноманіття в умовах швидкого розвитку міст. Сад покликаний звернути увагу глядачів на необхідність збереження навіть стійких до впливу середовища бур'янів, задуматися над важливістю взаємодії між людиною та природою в сучасному міському середовищі.



Сад «Еко-парк», арх. Енді Као,
Лос-Анджелес, США

Рис. 8.2.5. Етап розвитку артландшафтів*

Японський художник Макото Сей Ватанабе відомий роботами в галузі екологічного мистецтва та пейзажного дизайну. Один із його проєктів під назвою «Волоконна хвиля» містить різноманітні інсталяції, які замінюють природні матеріали штучними, впроваджуючи в середовище сучасні технології. Одна з особливостей проєкту полягає у використанні рухомих волокон із світлодіодом, які коливаються під впливом вітру для створення ефекту руху води та хвилі. Ці волокна, зібрані в цілі ліси, створюють враження природного руху та взаємодії з навколишнім середовищем, використовуючи мистецтво як спосіб підкреслити красу природи та порушити питання про її охорону. Тому проєкт відображає глибокий зв'язок із природою та бажання внести позитивні зміни в сприйняття людиною світу.

Міжнародні фестивалі садів дають можливість створення садів із штучних елементів, які сприяють взаємодії з глядачами та широкому спектру сприйняття: візуального, звукового, тактильного.

* Режим доступу:

http://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14.

Ці сади інсталяції дають змогу митцям і дизайнерам експериментувати з ідеями та формами, створюючи унікальні простори, які викликають не лише візуальні враження, а й емоції та роздуми, сприяючи розвитку та вдосконаленню сучасних художніх підходів до дизайну садів і ландшафту. Зокрема, Міжнародний фестиваль садів у «Ле Жардин де Метіс» майже кожного року демонструє нові способи формування художніх ландшафтів і садових артпросторів.

Студія «Нумен» відома своєю здатністю створювати інноваційні та вражаючі об'єкти мистецтва й дизайну. Їх інсталяція незвичної форми в Кельні є одним із прикладів творчого підходу до ландшафту із штучних елементів. У цьому контексті об'єкт із зшитої захисної сітки імітує силует гігантської багатоніжки та є неординарним способом взаємодії мистецтва й архітектури з оточуючим простором. Такий об'єкт створює враження легкості, але водночас відчуття міцності та стійкості завдяки використанню захисної сітки. Він викликає у глядачів асоціації з природою та її різноманітними формами. Застосування неочікуваних матеріалів і форм стимулює дискусію про співвідношення між мистецтвом, архітектурою та навколишнім середовищем, а також про вплив мистецтва на сприйняття простору та наше ставлення до нього.

Отже, художнє проектування перетворює сади в інтерактивні, змінні та захоплюючі артінсталяції зі штучними елементами, які взаємодіють із навколишнім середовищем і природою. Використання нетрадиційних властивостей матеріалів для створення вражаючих сполучень дає змогу створювати концепції, інновації та експерименти і сприяє взаємодії між образотворчим мистецтвом, архітектурою, ландшафтом, дизайном і природою.

8.3. Художні твори з рослин

Відмінності в підходах до взаємодії між художником, глядачем-учасником і твором мистецтва в традиційному та художньому проектуванні значно відрізняються. У традиційному мистецтві має місце активна роль художника. Глядач, спостерігаючи та взаємодіючи з твором мистецтва, доповнює його значення. Він не впливає на

результат, хоча його сприйняття та взаємодія завершують процес створення твору. В ігрових об'єктах художнього проектування непередбачуваний рух є ключовим елементом. Глядачі можуть взаємодіяти з об'єктом, а їхня взаємодія веде до різних інтерактивних реакцій. Це надає глядачам можливість відчувати себе учасниками творчого процесу, а дії дійсно впливають на результат. Це розширює межі мистецтва та створює відчуття спільності та взаємодії між автором, глядачем і середовищем (рис. 8.3.1).

Художні твори із рослин (гра в сад).

артефакт + природа = ігрове поле

Це каркас, всередині якого можна управляти атрибутами природи: сонячним світлом, повітрям, снігом, землею, небесами...

Художник - епіцентр ігрового поля =
вибір технічних моментів гри
+ розрізнити грань взаємодії між штучним об'єктом і природою
гру збагачують випадковості, притаманнілюбій живій ситуації
Художня сторона замисла виграє

Без глядача-учасника сад є незавершеною композицією



"Неправильний сад"
(«Wrong Garden»),
Джеймс Дайсон
(James Dyson), 2003

Рис. 8.3.1. Основи концепції ігрового середовища Інфанте*

Основи концепції ігрового середовища, де природа виступає як ключовий компонент, а художник контролює технічні аспекти гри, забезпечуючи взаємодію між природними елементами та штучними об'єктами, досліджено в теоретичній роботі Інфанте.

* Режим доступу:

https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14.

Серед головних ідей, що вплинули на формування артпросторів та створили окремий напрям розвитку ландшафтного мистецтва під назвою «Гра в сад», є ігрове поле з природними атрибутами, роль художника, роль глядача-учасника, взаємодія між природою та об'єктами, елементи випадковості та збереження художньої сторони.

Ігрове поле з природними атрибутами розвинулося сьогодні в ігрове інсталяційне середовище, яке є основою для гри. У середині інсталяції можна маніпулювати різними атрибутами природи, як-от сонячний світ, повітря, сніг, земля та небеса. Це надає гравцям можливість взаємодіяти з оточенням і впливати на нього. Художник відіграє роль епіцентру ігрового поля, відповідаючи за технічні аспекти гри та закладаючи можливі варіації взаємодії природних атрибутів і штучних об'єктів. Глядачі, які беруть активну участь у взаємодії з оточенням, є важливим елементом для завершеності композиції саду. Їхні дії та присутність вносять живий, непередбачуваний елемент, який доповнює ігровий досвід. Важливим аспектом є розрізнення границі між штучними об'єктами гри та природними атрибутами. Це створює унікальну взаємодію, де об'єкти можуть впливати на природу, а природа може впливати на об'єкти, що додає глибини та нових рівнів сприйняття. Випадкові події, що відбуваються в грі, роблять її більш динамічною та різноманітною. Вони надають можливість змінювати природні явища та поведінку об'єктів, збагачуючи й розвиваючи нові правила гри. Однак навіть з урахуванням випадкових подій і взаємодії з природою концепція гри залишається художньо насиченою, не страждаючи від цього. Це означає, що технічні аспекти та випадковість не позбавляють гру глибини й естетичного виразу. Ця концепція створює цікавий потенціал для ігрового досвіду, де гравці взаємодіють із природними атрибутами, а художник виступає як майстер керування цими аспектами, забезпечуючи цікавий та візуально привабливий ігровий художній досвід.

Враховуючи це, можна створити ігровий сад, або гру в сад, де глядачі-учасники стають частиною інтерактивної інсталяції, а їхні дії та взаємодія з елементами саду розвивають живе динамічне середовище, що виходить за межі традиційних канонів і реалізується у вигляді тимчасових художніх композицій. Цей підхід започаткувала й

активно розвиває відома дизайнерка Марта Шварц. Він додає нову динаміку та відчуття інтерактивності до художнього проектування ландшафтної архітектури, даючи змогу глядачам бути частиною художнього проектування та взаємодії з природними елементами. Виділимо декілька аспектів гри в сад, а саме трансформація від звичайного до виняткового, тимчасові динамічні інсталяції, спеціальні події та моменти, інтерактивні театральні декорації та хепенінги, післядія (рис. 8.3.2).

Форма поведінки у традиційному мистецтві:
художник - грає,
глядач - учасник, його співучасть завершує процес.

Форма ігрової поведінки в арт-об'єктах –
рух непередбачуваний, є реальною ознакою гри.

У сучасній ландшафтній архітектурі є приклади створення **художніх творів з рослин, або гри в сад:**

- трансформація від звичайного до виняткового,
- тимчасові динамічні інсталяції,
- спеціальні події та моменти,
- інтерактивні театральні декорації та хепенінги,
- післядія.

«Сплайс Гарден»,
Массачусетс, США,
Кембридж,
Інститут біомедичних
досліджень Уайтхеда



Рис. 8.3.2. Трансформація від звичайного до виняткового Марти Шварц*

* Режим доступу:

https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14.

Трансформація від звичайного до виняткового полягає в тому, щоб тимчасово перетворити звичайний сад чи простір на щось виняткове й унікальне, використовуючи доступні матеріали та креативні підходи. Сучасне ландшафтне мистецтво створює переважно тимчасові художні твори з рослин, які існують лише на короткий проміжок часу.

Вони можуть бути зі штучних, живих елементів чи їх поєднання. Рослинні елементи створюють тимчасові малюнки, які зникають залежно від сезону. У випадку використання штучних елементів тимчасовість залежить від наративу твору, що створюється для певної події, святкування, виставки або фестивалю. Такі твори додають унікальну атмосферу та настрій на обмежений проміжок часу. Ця тимчасова трансформація може бути використана для відзначення спеціальних подій, святкувань, виставок, концертів та інших важливих моментів. Художні композиції перетворюють середовище на сцену для вистави, використовуючи як інтерактивні театральні декорації для влаштування дійства, так і хепенінги, у яких глядачі приймають участь. Це робить художні твори унікальними й ефемерними, демонструючи гнучкість та творчий потенціал ландшафтного мистецтва. Організація простору з метою створення особливої атмосфери для спеціальних подій чи відзначення важливих моментів може бути ефективним способом долучення глядачів і зміни сприйняття місця. Після завершення події тимчасові елементи ландшафтної композиції видаляються, залишаючи спогади та фотографії моментів, а сад повертається до своєї основної форми. Гра в сад відкриває можливості для креативного використання ландшафтної архітектури як засобу вираження та взаємодії з глядачами, а також для створення незабутніх моментів у певних контекстах.

Цікавим з погляду художнього проєктування є твір із рослин «Гра в сад» від художниць Марти Шварц та Еллісон Дейлі, що ілюструє концепцію активної участі глядача та дистанційного творчого процесу у сфері ландшафтної архітектури. Основними характеристиками саду, що був представлений на фестивалі «Таємних садів» в місті Кортрейк у Бельгії як відповідь-експеримент на тему від MSP спільно з ВАМ «Як зробити сад дистанційно», є колаборація,

дистанційна гра, хаотичний лабіринт, роль творців. Гра-колаборація між художниками, виконавцями й організаторами була задокументована на відео художником Коеном Морманом і демонструється у вигляді відеоінсталяції в музеї Броель. Інструкції та роз'яснення про те, як грати, були надіслані електронною поштою в Бельгію. Тож гра відбувалася дистанційно, глядачі-учасники могли взяти участь, необов'язково перебуваючи на місці події. За допомогою гральних кубиків і колеса з мотузкою визначались види та варіації посадки, розміщення й орієнтації видів рослин. Це додало динаміки та непередбачуваності до ландшафтної композиції з хаотичного лабіринту тектонічних стін і рослинних насаджень. Творцями саду стали відвідувачі фестивалю, які отримали вражаючий і неординарний досвід. Отже, сучасний артпростір поєднав традиційні елементи ландшафтної архітектури з інтерактивними та ігровими елементами (рис. 8.3.3).



«Гра в сад», Марта Шварц, Еллісон Дейлі, Кортрейк, Бельгія, 2009

Рис. 8.3.2. «Гра в сад», Марта Шварц, Еллісон Дейлі, Кортрейк, Бельгія, 2009*

* Режим доступу: <https://www.pinterest.com/pin/455074737340474572/>.

Вражаючим прикладом творчого використання ландшафтної архітектури для створення тимчасового художнього простору, який додає особливого настрою та атмосфери до події, є композиція «Сад для одруження Літманів» Марти Шварц, яка втілює ідеї трансформації та тимчасового перетворення саду для спеціального заходу. Основні аспекти цього проєкту передбачають тематичний пошук, тимчасову трансформацію, незвичне використання об'єктів, гру кольору, матеріалів і світла, єдине тематичне зонування, увагу до деталей.

У межах тематичного пошуку авторка вибрала ідею використання мотивів казки «Аліса у Дивокраї», що стала наративом для створення унікального й фантастичного садового середовища та занурення гостей у світ казки. Тимчасова трансформація полягала в пофарбуванні поверхонь трави та бетону так, що вони стали яскравими та контрастними елементами фону, на якому розташовуються важливі акценти. Цими акцентами стали рослини й об'ємні об'єкти, зокрема вазони з квітами та різні синтетичні матеріали, що створюють глибину й текстурність, а також використовуються в доволі незвичний спосіб. Використання контрастних кольорів, текстур і світлових ефектів допомагає створити настрій та динаміку в різних частинах саду. Усі функціональні зони саду відображають тематику казки, створюючи спільний споглядальний та інтерактивний простір для гостей. Увага до деталей відчувається в кожному елементі, від геометричних сфер апельсинових дерев до декоративних контурів, доповнюючи загальний візуальний образ. Цей проєкт демонструє, як ландшафтна архітектура може створити унікальний і незабутній досвід для гостей, надаючи простору художній образ та інтерактивність, дає змогу створити тимчасову інсталяцію, яка залишає незабутні враження (рис. 8.3.4).

«Неправильний сад», створений Джеймсом Дайсоном у 2003 році, являє собою цікавий інтерактивний артоб'єкт, який використовує оптичні ілюзії та механізми для створення враження незвичного руху води. Проєкт ілюструє гравюру «Підйом і спуск», де відображена ілюзія неможливого руху. На перший погляд вода в скляних скульптурних каскадних басейнах рухається нагору, змінюючи закони гравітації. Цей ефект досягається завдяки складній

системі гідравлічних пристроїв і каналів, а також конструктивному рішенню горловини, завдяки чому частина води стікає вертикально вниз, немов водоспад, до наступного резервуара. При цьому струмінь води тече назад по скляній поверхні до попереднього басейну, створюючи додатковий візуальний ефект, що підсилює враження нереального руху води. Створений артпростір цікавий тим, що він демонструє вплив оптичних і розумових ілюзій на сприйняття простору. Це ще один приклад того, як художній ландшафтний твір змінює наше сприйняття та взаємодію із середовищем, перетворюючи його на майданчик для гри й експериментів.



«Сад для одруження Літманів»,
за мотивами «Аліса в країні чудес» Льюїсу Керролла, Марта Шварц

Рис. 8.3.4. «Сад для одруження Літманів»,
за мотивами «Аліса у Дивокраї» Льюїса Керролла, Марта Шварц*

* Режим доступу:

https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14.

Сад «дизайн-колаж» Центру мікробіологічних досліджень Кембриджу від Марти Шварц є вражаючим прикладом використання саду як медіуму для вираження глибоких філософських і наукових концепцій. Він поєднує штучні елементи різних стилів і культур, щоб створити трансформований фантастичний простір, який спонукає глядачів до роздумів над темою генної інженерії та природної варіації. Основними аспектами формування проєкту є контраст стилів, порушення очікувань, генна інженерія та химери, взаємодія культур і наукових концепцій, амбівалентність. Діагональний поділ саду на дві частини з різними стилями створює візуальний і символічний контраст між різними природними та культурними аспектами. Половина є класичним регулярним французьким садом із стриженими огорожами та газонами.

Інша спроектована за мотивами японського синтоїстського саду каменів із характерними борознами гравійної поверхні. Переплутані елементи двох частин створюють ефект перекрученості та невідповідності, порушуючи звичне гармонійне сприйняття. Ренесансні топіарні фігури опинилися посеред східної частини, а на «стрижену колону» забралася штучна пальма. Жарт на тему зшивання чужорідних шматочків хромосом, генно-інженерної технології, унаслідок якої можуть з'явитися монстри в садовому образі, розкриває важливі питання щодо впливу наукових відкриттів на природу та моральні аспекти маніпуляцій з генами. Проєкт використовує сад як метафору для поєднання різних культурних і наукових впливів, що доповнюють один одного та створюють нові значення. Усе це викликає амбівалентні відчуття, адже враження розкішного красивого саду поєднується з відчуттям штучності та невпевненості. Сад перетворюється на соціальне послання, що заохочує глядачів замислюватися над відносною природною та штучною трансформацією, впливом технологій на природний світ і етичними питаннями, пов'язаними з генетичним втручанням. Вибір штучних матеріалів, які не вимагають постійного догляду, дав змогу створити привабливий простір, який відповідає художній візії, але не ставить під загрозу можливість його підтримання в майбутньому [17, 28, 39].

Художній проєкт «Відновлення», представлений на шістнадцятій Бієнале архітектури в Австралійському павільйоні Венеції в Італії у 2018 році, відображає критичну стратегію архітектурної культури. Розроблений студією «Архітектори Баракко+Райт» та художницею Ліндою Тегг, проєкт розглядає роль архітектури як інструменту, що стимулює відновлення екологічного, соціального й культурного контексту та шкоди, що була завдана людиною. Це особливо актуально для австралійських архітекторів, які діють у контексті складного чутливого міського ландшафту з наявною природною системою та традиційною ландшафтною культурою аборигенів. Це художній твір-інтервенція, що наголошує на важливості врахування взаємодії людини, природи й культурного спадку в проєктах, сприяючи художньому відновленню та збереженню екосистем та спільнот.

Твори з рослин, піску, бруківки та інших оточуючих звичних об'єктів художниці Гроссе завдяки незвичайному художньому підходу до створення образу є не менш цікавим прикладом. Вона експериментує з технікою розпилення фарби на наявних матеріалах, виходячи за рамки традиційного полотна. Яскраві кольори об'єднують природне оточення та специфічні архітектурні просторові конструкції у єдине художнє середовище, формуючи вражаючі ландшафтні емоційні образи. За допомогою цієї техніки Гроссе вдається зробити образи більш фізичними й монументальними, додавати архітектурні деталі та навколишні матеріали у свою творчість. Це створює унікальні скульптурні ландшафти, що сприймаються як живопис і лендарт одночасно. Такий підхід допомагає перетворити навколишнє середовище в художню майстерню та створити художні твори-інтервенції, які вражають своєю оригінальністю й унікальністю.

Отже, гра в сад, яка допомагає створювати художні твори з рослин, є цікавим напрямом художнього розвитку ландшафтного мистецтва. Інтерактивність і залучення, взаємодія між автором, глядачем і природою, тимчасовість і трансформація, незвичне використання елементів та зміна акцентів середовища створюють унікальні можливості для глядачів і новий ігровий вимір середовища.

Загалом гра в сад є цікавим інноваційним напрямом, який поєднує мистецтво, природу і взаємодію з глядачами, розширюючи традиційні межі мистецтва та створюючи унікальні художні твори з рослин.

Література: [2, 8, 12, 13, 14, 17, 19, 20, 22, 28, 36, 38, 39, 41, 42, 44, 50, 53, 57, 59, 67, 68, 73, 83, 89, 102, 109, 112].

Контрольні запитання

1. Розкрити поняття «артпростір» у художньому проєктуванні паркового мистецтва.
2. Розкрити зміст декоративного оформлення природних ландшафтів у парковому мистецтві.
3. Навести приклади декоративного оформлення природних ландшафтів у парковому мистецтві.
4. Окреслити риси проєктування художніх творів із рослин у парковому мистецтві та навести приклади гри в сад.

Розділ 9. СУЧАСНІ ХУДОЖНІ ПІДХОДИ АРХІТЕКТУРНОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ

9.1. Художнє проєктування громадських і житлових будівель

До ключових аспектів художнього проєктування як для громадських, так і для житлових будівель варто віднести творче переосмислення, людиноцентричність, емоційність, суб'єктивність, міждисциплінарність та інтерактивність архітектурного середовища. Вони мають важливий вплив на створення унікальних, емоційно насичених об'єктів, що сприяють розвитку виняткового архітектурного середовища. Тому сучасні художні підходи підкреслюють комплексний підхід до проєктування, допомагають формувати цілісні середовищні об'єкти та системи, які виходять за межі традиційного погляду на архітектуру громадських і житлових будівель, розвивають нові емоційно-образні характеристики аналогічно витворам мистецтва, сприяють створенню особливих моментів взаємодії. Художнє проєктування завжди розглядає будівлі та споруди як важливі складові культурного середовища, що сприяють підвищенню якості життя.

Розглянемо чотири сучасні підходи художнього проєктування архітектурних будівель і споруд, а саме критицизму, індивідуальності, інтерактивності та креативності, а також методи та прийоми, які надають можливість створювати вражаючі проєкти, що спонукають людей до роздумів, емоцій і взаємодії з навколишнім середовищем.

Підхід критицизму в художньому проєктуванні формується через критичне ставлення до оточення та прагнення до його творчого переосмислення. Цей підхід передбачає активний пошук і використання нових, художніх шляхів розвитку та вдосконалення структури архітектурного середовища. Художнє проєктування неможливе без використання критики й вільного мислення, адже вони допомагають архітекторам розробляти унікальні та творчі рішення, сприяють створенню об'єктів, які не просто відповідають функціональним потребам, а завжди мають художню цінність. Тож критицизм є необхідним компонентом сучасного художнього проєктування, який сприяє інноваціям і розвитку цієї галузі. Варто зазначити, що архітектори, які застосовують перший підхід

художнього проектування громадських і житлових будівель, досить часто використовують художні методи протесту та маніфестації. Проекти, які реалізуються в рамках цих методів, виражають дух заперечення та ставлять запитання, сумніваються в чинних нормах і стандартах. Вони акцентують увагу на недоліках і протестують проти одноманітності оточення, розвивають територію народження нових ідей і концепцій, формулюють провокативні запитання на зразок творів мистецтва з метою покращення архітектурного середовища. Серед характерних прийомів, якими оперує перший підхід, варто виділити хепенінг, перформанс і полярний контраст. Ці прийоми допомагають підкреслити суперечності та протиріччя в сучасній архітектурі і створити вражаючі інноваційні художні рішення (рис. 9.1.1).

Перший підхід:

Критицизм - критичне відношення до оточення, пошук неординарних шляхів вдосконалення та розвитку структури архітектурного та міського середовища

методи критичного підходу: протесту, маніфестації
прийоми: хепенінг, перформанс, полярний контраст

Метод протесту + прийом хепенінгу



«Підвищення рівня», Європейська асамблея студентів архітектури в Хорватії, Бретт Махон та інші, 2018, Ріец, Хорватія

Метод маніфестації + прийом полярного контрасту



«Село Дідден», Віні Маас та бюро MVRDV, Роттердам, Нідерланди

Рис. 9.1.1. Критичний підхід художнього проектування громадських і житлових будівель*

Метод протесту в архітектурному та міському контексті відображає незгоду або невдоволення існуючим станом справ, а також погіршення ситуації в суспільстві.

* Режим доступу:

https://www.archdaily.com/13370/didden-village/1716115618_courtyard.

Це проявляється через різні форми виразності, наприклад художні акції та публічні виступи, артпроекти та інсталяції. Протест покликаний залучити увагу громадськості до певних проблем, викликати дискусію. Прийоми хепенінгу та перформансу впроваджують елементи театральності та взаємодії з глядачами в архітектурне середовище. Хепенінг активно залучає глядачів до інтерактивної взаємодії, створюючи ситуації з елементами наративу й додатковими артоб'єктами, покликаними змінити звичне сприйняття архітектурного середовища.

Прикладом архітектурно-дизайнерського хепенінгу, що відбувся у 2018 році на Європейській асамблеї студентів архітектури в Хорватії, є проєкт «Підвищення рівня», у якому взяли участь Бретт Махон, Йоонас Парвіайнен, Саагар Тулшан, Шреянш Сетт. Подія відбулася в місті Рієці, Хорватія, висвітливши питання дизайну та будівництва певного об'єкта. Зокрема, архітектори та студенти, які брали участь у семінарі «Підвищення рівня», досліджували теми дизайну та будівництва, обмінювались ідеями, знаннями та досвідом, спрямованими на розвиток і підвищення художніх характеристик об'єкта в контексті архітектурної та дизайнерської практики. Перформанс як прийом, навпаки, більш автономний і фокусується на вираженні концепції або ідеї, не обов'язково залучаючи глядачів до дії. Варто зауважити, що метою артизації такого різновиду громадського протесту є переважно створення уваги до акції з боку громадськості та засобів масової інформації. Інститут Марини Абрамович є прикладом впровадження та застосування прийому перформансу для організації простору експериментування в різних артформах і жанрах мистецтва. Унікальна мистецька платформа, спроєктована всесвітньо відомою архітектурною студією ОМА в будівлі занедбаного театру в місті Гудзон біля Нью-Йорка, є простором для проведення перформансів і лабораторією для вивчення кіно, театру, музики, опери, балету та відеоарту. Це, зокрема, організація вивчення музичних, візуальних та інших художніх аспектів, використання методів кураторства для організації виставок і подій. Створення просторів для перформансів та виступів, навчальних і дослідницьких зон спирається на здатність архітекторів ОМА до інноваційного художнього проєктування, зокрема у сферах театрів і музеїв. Це дає змогу адаптувати середовище для різних видів

мистецтва та сприяти їх взаємодії з публікою. Загалом метод протесту й використання прийомів хепенінгу та перформансу в архітектурі дає змогу створювати динамічні та вразливі простори діалогу і взаємодії людини та середовища.

Художній метод маніфестації створює архітектурні громадські та житлові об'єкти з індивідуальними характеристиками, мінливою структурою і унікальним набором шаблонів проектування, що переосмислюють звичні парадигми і проголошують соціальні цінності простору, виступаючи своєрідними маніфестами на захист унікальності й образу середовища. Ці об'єкти також покликані переосмислити недосконалість, створюючи простір для індивідуального новаторського підходу в архітектурі та дизайні. Здатність ініціювати конфліктні ситуації, підштовхувати людей до виходу із зони комфорту, провокувати зміни й ламати звичні стереотипи є головною метою створення нового об'єкта. Тому не дивно, що одним із найпоширеніших прийомів методу маніфестації є полярний контраст, що базується на суттєвих відмінностях між об'єктами чи їх характеристиками, зокрема формою, кольором, текстурами, зовнішнім виглядом або виразом емоцій. Проєкт «Село Дідден» від архітектурного бюро MVRDV для міста Роттердам може слугувати прикладом того, як ідеї методу втілені на практиці. Цікавий розвиток будинку, що має вигляд невеличкого села на покрівлі будівлі, викликає емоційний відгук і здатний здивувати. Адже ідеєю і маніфестом проєкту є оптимізація конфіденційності кожного члена сім'ї, унаслідок чого житлові приміщення набувають вигляду окремих будинків, що формують низку площ, вулиць і провулків. Цей проєкт можна також сприймати як прототип для ущільнення міського простору, що відкриває нові мистецькі можливості зміни міського ландшафту. Наведений приклад показує, як здатність до створення новаторських ідей, заснованих на протистоянні звичайному способу життя, формує вражаючі та впливові художні проєкти в архітектурі та дизайні.

Другий підхід художнього проектування громадських і житлових будівель знаходить відображення у проєктах, де архітектори використовують індивідуальні методи та прийоми, що виражають їхні суб'єктивні погляди та інтерпретацію навколишнього світу. Цей

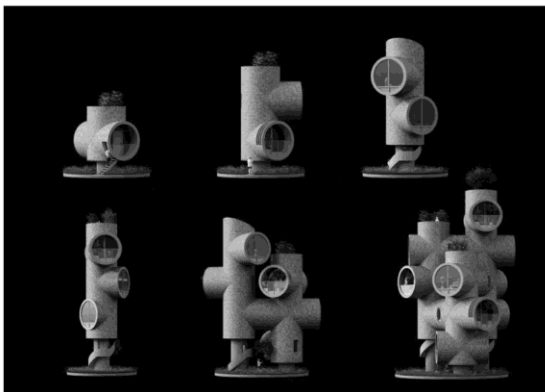
підхід отримав назву «індивідуальний», адже допомагає сформувати непересічне середовище з глибоким емоційним впливом на користувачів і неповторним художнім образом завдяки злиттю архітектури та мистецтва, що кожного разу є унікальним. Отже, індивідуальність архітектурного середовища визначається сукупністю його неповторних властивостей та якостей, які відрізняють його від інших архітектурних об'єктів. Художній образ у межах другого підходу є намаганням передачі цілісності світу крізь призму естетики, завдяки чому формуються специфічні якості та неповторність архітектурного середовища (рис. 9.1.2).

Другий підхід:

Індивідуальність - сукупність властивостей, які характеризують неповторність і виявляються у специфіці якостей, що відрізняють структуру одного архітектурно-містобудівного середовища від іншого.

методи індивідуального підходу: персоніфікації, компліментарності
прийоми: суб'єктивності, егоїзму

Метод персоніфікації +
прийом суб'єктивності



Серія модульних будинків «Берт», студія Прехт

Метод компліментарності +
прийом егоїзму



Готель «Амстердам Заандам», арх. Вільфред ван Вінден, 2010, Заандам, Нідерланди

Рис. 9.1.2. Індивідуальний підхід художнього проектування громадських і житлових будівель*

* Режим доступу:

https://ru.pinterest.com/pin/509680882829055971/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=%7B%7Bdefault.session%7D%7D&simplified=true; <https://www.architonic.com/es/project/wam-architecten-inntel-hotel-amsterdam-zaandam/5101177>.

Цілісність викликає низку уявних образів у пам'яті та свідомості спостерігачів, допомагаючи митцю сформулювати нову реальність. Архітектор, як носій авторського світогляду, створює індивідуальний характер архітектурного середовища. Його творчість базується на власних переконаннях і поглядах, і це впливає на кінцевий результат.

Мистецький світогляд, зі свого боку, акцентує увагу на вираженні сенсу буття через чуттєві образи. У художньому проєктуванні архітектурний проєкт є вираженням авторського світогляду, проте увага завжди переноситься на емоційність та образність. Це повністю співзвучне з одним із принципів художнього проєктування, де образотворче мистецтво вважається основою творчості саме завдяки активізації особистості художника. У межах індивідуального підходу художнього проєктування архітектурного середовища громадських і житлових споруд використовуються авторські методи. Часто ці методи є інтерпретацією та переосмисленням методів персоніфікації та компліментарності з найбільш поширеними прийомами суб'єктивності та егоїзму. Вони використовуються для вираження поглядів, відчуттів та емоцій архітектора через його творчість, відображаючи індивідуальні переконання та унікальний світогляд, надаючи проєктам особистого характеру.

Метод персоніфікації об'єднав громадські та житлові об'єкти, які надають архітектурному середовищу чи його елементам особистих рис, що притаманні живим істотам. У цьому випадку образ середовища формується шляхом наділення його властивостями, характерними живим особам за допомогою візуального, акустичного, тактильного сприйняття. Прикладом застосування індивідуального підходу на основі методу персоніфікації є серія модульних будинків «Берт» від студії «Прехт». Прийом суб'єктивності допомагає мешканцям через динамічність форми відчутти архітектуру та природне оточення з позиції маленьких дітей. Прийом вказує на те, що емоційне та художнє сприйняття навколишнього середовища формується через індивідуальні погляди спостерігача. Це означає, що кожна людина може відчувати та сприймати оточення залежно від свого внутрішнього стану, досвіду й емоцій. У такий спосіб формується виразність та різноманітність художньої творчості й

архітектурного середовища. Кожен глядач чи відвідувач має можливість зануритися у світ мистецтва, знайти щось особливе та власне. Тож художні проєкти забезпечують індивідуальний підхід до середовища, де кожен має можливість впливати на власне життя й оточення, одночасно забезпечуючи максимальний комфорт і задоволення потреб і бажань.

Метод компліментарності передбачає організацію середовища шляхом взаємної відповідності частин, їх взаємодії для формування єдиного цілого. Таке трактування компліментарності часто спирається на використання контрастних елементів для підсилення індивідуальності, викликаючи відчуття симпатії або антипатії відвідувачів. Готель «Амстердам Заандам», спроектований архітектором Вільфредом ван Вінденом та відкритий у 2010 році, є прикладом втілення методу компліментарності в межах міського плану розвитку міста Заандам Сьорда Сотерса. Це вражаюче злиття семи десяти будиночків у традиційному голландському стилі в одну цілісну будівлю, що виявляє індивідуальність завдяки використанню прийому егоїзму. Форма готелю нагадує нагромадження різних типів будинків, від величного житла нотаріуса до котеджів для робітників. Кожен будиночок забарвлений у власний колір і характеризується різноманітними вікнами, широкими виступаючими секціями та еркерами, які надають глибину та виразний рельєф. Така виразність робить споруду візуально цікавою для містян. Цей художній проєкт демонструє, як метод компліментарності може бути застосований в архітектурі для створення специфічного образу та вражень, що мають сильний вплив на сприйняття та взаємодію відвідувачів з архітектурою і навколишнім середовищем (рис. 9.1.3).

Третій підхід базується на інтерактивності в художньому проєктуванні, наголошуючи на участі відвідувачів у формотворенні архітектурного середовища та людиноцентричності. Цей підхід створює можливість передачі контролю над змістом, контекстом і часом середовища людині. Елементами інтерактивності можуть бути рухомі об'єкти, датчики, мультимедійні системи тощо. Тобто всі елементи системи, за допомогою яких відбувається можливість тестування сценаріїв та проєктування простору взаємодії.

Інтерактивність - організація структури архітектурно-містобудівного середовища, що включає співучасть та вплив відвідувачів на елементи середовища та зв'язки між його частинами для передачі контролю над змістом, контекстом, часом середовища людині.

методи інтерактивного підходу: кодування, відкритої форми

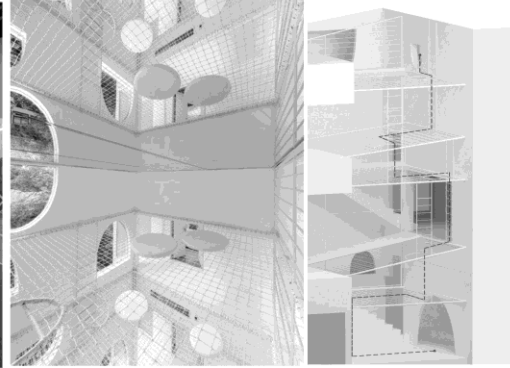
Прийоми: трансформації, колажування, бриколажування

Метод відкритої форми +
прийом трансформації



«Поза офісом», студія КНОЛ спільно з Анною Деккер,
Ейндховен, Нідерланди

Метод кодування + прийом
бриколажування



Будинок для відпочинку «Джері хаус», компанія
Онїон, Таїланд, 2011

Рис. 9.1.3. Інтерактивний підхід художнього проектування
громадських і житлових будівель*

Вони дають змогу відвідувачам взаємодіяти із середовищем, змінювати його та призначати йому різноманітні функції. Методи інтерактивного підходу, як-от кодування та відкрита форма, формують архітектурні об'єкти та споруди, здатні адаптуватися до потреб і бажань користувачів. Прийоми колажування та бриколажування створюють інтерактивне середовище шляхом комбінування та декомбінування різних елементів структури, яке адаптується до відвідувачів. Цей художній підхід підкреслює важливість взаємодії між архітектурою і людиною, а також підкреслює роль людини у створенні інтерактивного та динамічного архітектурного середовища, яке адаптується до потреб і бажань користувачів. Застосування методу відкритої форми є прикладом інноваційного підходу до організації робочого простору коворкінгу «Поза офісом», створеного студією «КНОЛ» спільно з Анною Деккер.

* Режим доступу: <https://apartmentinteriors.ru/knol-office-flexible-workplace/>;
<https://www.archilovers.com/projects/134527/jerry-house.html>.

Це також візія результатів дослідження ЕЛЕСЕ щодо нових способів роботи та створення відповідних приміщень для цього. Студія створила різноманітні тематичні середовища на відкритому громадському просторі площею 300 м², даючи змогу працівникам вибрати оточення, у якому їм найбільш зручно в цей момент. Офіс налічує п'ять характерних зон, які на сьогодні ми всі визнаємо можливим робочим простором: ліжко, вітальня, сад, бібліотека та кафе-бар. «Ми не хотіли створювати абсолютно неробоче середовище, наприклад вдома, ми також не хочемо середовища, яке кричить про роботу. Ми створили простір, у якому шепоче робота», – розповідає авторка Анна Деккер.

Метод кодування допомагає створити зрозумілий комунікаційний процес між архітектурним середовищем і людиною, перетворюючи різні інформаційні елементи на послідовності умовних символів або сигналів. Ці символи та сигнали дають змогу відвідувачам взаємодіяти із середовищем за певними правилами, а також змінювати їх залежно від своїх потреб. Тож архітектори формують інтерактивні середовища, які стають більш доступними та зрозумілими для відвідувачів. Будинок «Джері хауз» у Таїланді є чудовим прикладом інтерактивного підходу, що спирається на метод кодування, в художньому проектуванні житла. Внутрішнє середовище створене так, щоб надихати членів багатодітної сім'ї на активний відпочинок і гру. Він нагадує дитячий майданчик, де можна бігати, лазити, грати в схованки, підвішуватися та падати. Такий підхід змінює звичайний спосіб життя сім'ї і робить місцем для фізичної активності та розваг. Концепція створення будинку, що виникла з анімаційної серії «Том і Джері», надає йому унікального вигляду сиру і створює асоціації з пригодами Джері в межах втечі від кота Тома. Такий наратив додає середовищу елементів непередбачуваності, сприяючи більш активному й інтерактивному стилю сімейного життя. «Джері хауз» є чудовим прикладом того, як архітектура може створювати інтерактивне середовище, залишаючи простір для власної інтерпретації та експериментів.

Четвертий креативний підхід художнього проектування громадського та житлового середовища об'єднує всі проекти, що спираються на дивергентне мислення та здатність до створення

безлічі різних варіантів розв’язання тієї самої задачі. Це досягається шляхом експериментування, розвитку новаторських методів і прийомів для пошуку принципово нових вражень чи незвичайних художніх ідей. Об’єкти вражають аудиторію, використовуючи пародію, ілюзії, містифікацію, зсув акцентів для досягнення оригінальності й запам’ятованості образу. Це кореспондується з принципом, згідно з яким результатом роботи є наратив. Серед методів, які найчастіше застосовуються в межах четвертого підходу, варто розглянути метод синтонічності, містифікації та гри. Прийоми експресивності, порушення та пошуки нової рівноваги покликані створювати унікальні рішення, які оперують до емоцій і вражень, руйнують стандарти й очікування, створюють специфічний баланс між різними частинами й елементами середовища (рис. 9.1.4).

Четвертий підхід:

Креативний підхід полягає в здатності структури середовища творчо та адаптивно реагувати на потребу нових умов та підходів, відхилятися від традиційних схем та шаблонів, продукувати принципово нові ідеї архітектурно-просторової організації архітектурного і міського середовища

методи креативного підходу: синтонічності, містифікації, гри
прийоми: експресивності, порушення та пошуки нової рівноваги

Метод синтонічності + прийом експресивності



«Будинок Т», Пан проджект, Гумма, Японія, 2021

Метод містифікації + прийом порушення та пошуку рівноваги



Спа комплекс «Рай і пекло», готель «Альпійська панорама Губертус», Доломітові Альпи, Олангу, Італія

Рис. 9.1.4. Креативний підхід художнього проектування громадських і житлових будівель*

* Режим доступу: <https://pan-projects.com/projects/house-t;>
[https://europeanspamagazine.com/alpin-panorama-hotel-hubertus-opens-up-heaven-and-hell/.](https://europeanspamagazine.com/alpin-panorama-hotel-hubertus-opens-up-heaven-and-hell/)

Метод синтонічності спирається на поєднання різних елементів в єдине гармонійне середовище завдяки емоційному співзвуччю унікального природного оточення й індивідуальних переживань людини, покликаних формувати її психологічне благополуччя. Наприклад, у «будинку Т» він проявляється через емоційну співзвучність із середовищем, психоемоційні переживання та гармонію з природою. Приватний житловий проєкт для подружжя пенсіонерів, розташований у північно-східному гірському регіоні Японії, є простором між двома поверхнями, одна з яких піднята над землею, ніби вона плаває у воді, а інша – ніби тече крізь ліс. Проєкт бере своє натхнення з навколишнього природного середовища, зокрема з лісу, що росте на колишньому місці річки Тоне. Це приносить гармонію між архітектурою та навколишнім ландшафтом. Широкі вікна та відкриті простори сприяють створенню відчуттю простору, світла та контакту з природою, що впливає на емоційний стан мешканців. Отже, метод синтонічності формує середовище, співзвучне емоціям людей і природі, що оточує будинок.

Метод гри передбачає створення середовища, у якому взаємодія людини з простором непередбачувана. Це розвиває додатковий рівень інтерактивності для користувачів. Цей метод передбачає формування просторів-сюжетів для взаємодії, комунікації людини й елементів для побудови ситуацій, де будь-яка дія людини змінює середовище. Тож людина досліджує середовище через зміни та вплив, а архітектор вибирає технічні моменти взаємодії. Гру збагачують випадковості, притаманні життєвій ситуації. Художнє проєктування, у яких вагома частка відводиться випадковостям, притаманним життєвим ситуаціям, демонструють BIG на чолі з Б'ярке Інгельсом, «Хізервік студія» і Томас Хізервік та інші. Проєкт «Вілла Херміна» від студії «HSH архітектура» використовує метод гри, зокрема чергування плоских і похилих поверхонь, експерименти з фасадом, можливість змінювати елементи предметного середовища, спіральна структура інтер'єру вносить елементи гри та динаміки в простір будинку. Фасад будинку має вікна й отвори, розташовані по одному на стіну. Це створює унікальну зовнішню композицію та грає на концепції порушення традиційних архітектурних зразків. Ізоляція, яка була інспірована іншою спорудою, додає унікального вигляду будинку та створює

емоційний зв'язок із його зовнішнім виглядом. Проєкт демонструє творчий та інноваційний підхід, де форма та функція поєднуються, а експерименти з матеріалами і структурами додають виразності будівлі. Прийом експресивності проявляється в межах методів синтонічності та гри під час суб'єктивно вибраних засобів, характеру ліній, форми та колірної гами елементів середовища. Узагальнення певного емоційного та життєвого досвіду, що переходить у форму й колір середовища, піднімає його на одиницю щабель із витворами мистецтва.

Метод містифікації створює враження нереальності та іронії, створюючи середовище зі звичних предметів із не характерними для них властивостями, що неможливо визначити ні візуально, ні тактильно. Досягаються ілюзії, які мозок відмовляється сприймати. Це додає середовищу елемент загадки та несподіваності, робить його більш цікавим і запам'ятовуваним для відвідувачів. Наприклад, у спаккомплексі «Рай і пекло» готелю «Альпійська панорама Губертус» архітектурне рішення й інтер'єр створюють ілюзії та несподівані ефекти, які вражають відвідувачів. Звичайні приміщення набувають несподіваних візуальних властивостей, різниця між «небесами» й «пеклом» у гарячій сауні створює відчуття містифікації та несподіваності. Через несподіваність або несправжність виникає нове сприйняття об'єкта. Прийом порушення та пошуку нової рівноваги спирається на зміну уявлення про середовище. Тому в межах методу містифікації він уособлює тему організованих обманів зору, роботи з оптичними ілюзіями та результатами опарту, зоровою трансформацією простору, динамічністю, театралізацією, кінетикою, зміщенням чи зсувом для порушення тектоніки і пластики.

Застосування різних методів і прийомів дає змогу архітекторам і дизайнерам створювати інтерактивні, креативні та інноваційні проєкти, які адаптуються до різних потреб і ситуацій. Це допомагає розвивати архітектурне мистецтво та створювати людиноцентричні середовища взаємодії, що надають новий досвід і змінюють сприйняття людини. Змішування різних підходів допомагає створити цікаві проєкти, відкриті середовища, які викликають інтерес і захоплення.

9.2. Художнє проєктування промислових споруд

Існують два підходи художнього проєктування промислових споруд. Перший підхід полягає в проєктуванні нових підприємств, де середовище й об'єкти промислового призначення створюються з урахуванням не тільки численних характерних рис сучасної цивілізації, а й з наголосом на формування художнього образу середовища. Другий підхід є більш поширеним і розвиває художню ревіталізацію, тобто відновлення занедбаних промислових споруд і просторів, індустріальних районів у містах шляхом їхньої художнього перепрограмування на культурні громадські об'єкти.

Перший підхід передбачає використання передових технологій, інноваційних матеріалів та архітектурних рішень для створення промислових споруд, які відповідають сучасним вимогам ефективності та функціональності. Але художнє проєктування орієнтується на інтуїтивний прорив до нових форм, явищ, передчуття майбутнього й автентики речей і процесів виробничого середовища. Тому використовується творчий підхід для створення промислових споруд, які виходять за рамки традиційних стилів і форм. Вони поєднують у собі сучасні технології та творчий підхід до проєктування, формуючи унікальні архітектурні об'єкти, які вражають автентичністю та художнім образом. Середовище промислового призначення відрізняється раціональністю організації. Як відомо, виробнича сфера є найбільш динамічною частиною архітектури, створена людиною. З іншого боку, художнє проєктування завжди орієнтується на людиноцентричне середовище. Тому до характерних тенденцій формування виробничого середовища в художньому проєктуванні віднесено: формування унікального образу середовища шляхом подолання відчуття надлюдського масштабу виробничих процесів через протиставлення елементів людина – машина; перекодування середовища від машиноцентричності до людиноцентричності; дво- та тривірневий розвиток пішохідних комунікацій, зміна центру тяжіння вражень через проєктування нових візуальних точок зору; візуалізація виробничого хаосу як фонового антуражу; візуальна й емоційна ідентичність середовища, формування відкритих зон відпочинку,

інформаційної напруги та пішохідних комунікацій; колірно-графічна виразність та акцентування простору (рис. 9.2.1).

**Перший художній підхід
створення нових промислових споруд,
які виходять за рамки традиційних стилів і форм.**

- сучасні технології,
- художній підхід до проектування.

автентичність та художній образ об'єктів

**характерні тенденції формування
виробничого середовища в художньому проектуванні:**

- формування образу шляхом протиставлення понять людина-машина;
- перекодування середовища від машиноцентричності до людиноцентричності;
- розвиток вертикальних і горизонтальних пішохідних комунікацій,
- зміна центру тяжіння вражень шляхом проектування нових візуальних точок зору;
- візуалізація виробничого хаосу як фонового антуражу;
- візуальна та емоційна ідентичність середовища,
- формування відкритих зон відпочинку, інформаційної напруги та пішохідних комунікацій;
- колірно-графічна виразність та акцентування

Рис. 9.2.1. Тенденції художнього проектування промислових споруд

Споруди виробничого призначення створюють відчуття величезного масштабу, що підкреслює значущість виробничих процесів. Проектування предметно-просторового середовища промислових споруд відзначається різноманітністю й оригінальністю форм, що допомагають створити унікальний образ із протиставленням елементів людина – машина. Основною метою є створення зміни сприйняття оточення від машиноцентричності й установки «машина пригнічує» до людиноцентричного середовища та думки «створила людина, підвладне їй». Тому зазвичай проекти розвивають послідовності точок зору, за яких виробниче середовище втрачає свою нездоланну силу. Як варіант, виробничі об'єкти можуть обладнуватися системою кількарівневих пішохідних естакад, що зв'язують робочі місця з іншими зонами і створюють нові можливості сприйняття. Така система естакад пронизує інтер'єр та екстер'єр,

підкреслює ефект динамічності та візуальний хаос, що зазвичай не сприймається як фонові периферія. Отже, специфічне промислове обладнання перетворюється на другорядний антураж порівняно з іншими людськими аспектами середовища. Для співробітників створюються місця для релаксації та розвантаження, а також інформаційні точки для підтримки продуктивності. Використання колористики та графічних засобів надає простору виразності і створює різноманітні емоційні відгуки. Система комунікаційних елементів акцентується за допомогою контрастних кольорів і градієнтів, розвиваючи динамічність та емоційність. Важливі інформаційні повідомлення включаються в єдине візуальне середовище, створюючи систему візуальної ідентичності. Ці тенденції дають змогу створювати унікальні художні промислові споруди, що відповідають потребам сучасної промисловості та сприяють підвищенню продуктивності й комфорту працівників.

Прикладом проектування емоційно насиченого й функціонального промислового середовища в межах першого підходу та характерних йому тенденцій є проект цеху трубоелектрозварювального цеху Челябінського трубопрокатного заводу на півдні Уралу, що спирається на формування системи колірної середовища й візуальної ідентичності. Використання кольорних градієнтів для дворівневої системи пішохідних комунікацій надає виразності та життєвості простору. Це допомагає створити динамічний образ середовища, який відображає рух і емоції, пов'язані з виробництвом. Також важливим аспектом є трансформація труб, повітропроводів і решти технічних комунікацій у колористичні середовища з використанням синього, блакитного, оранжевого та червоного кольорів. Такі кольорні контрасти сприяють створенню дружнього візуального середовища, покращуючи емоційний стан співробітників, а також сприйняття важливих аспектів виробничого процесу як системи, що формує зовнішнє та внутрішнє середовище простими художніми кольорними засобами (рис. 9.2.2).



«Висота 239»,
Трубоелектрозварювальний цех,
Челябінський трубопрокатний
завод, Південний Урал

Рис. 9.2.2. Промислове середовище в межах першого підходу промислових споруд*

Другий художній підхід є художньою ревіталізацією промислової спадщини. Це особливо актуально для багатьох постіндустріальних міст Європи, які шукають нові способи використання старих промислових об'єктів. Промислова архітектурна типологія часто призводить до утворення занедбаних ландшафтів, інфраструктури та будівель, які стають непотрібними просторами. Художні проєкти вирішують цю проблему шляхом перепрофілювання таких споруд і створення на їх основі нових культурних і мистецьких центрів.

У більшості подібних художніх проєктів відбувається наповнення середовища культурними подіями й артфункціями. Отже, креативне середовище й інфраструктура стають основним напрямом розвитку, навколо якого починають зосереджуватися громадські та житлові споруди.

* Режим доступу: <https://chistoprudov.livejournal.com/144991.html>.

До основних тенденції художньої ревіталізації промислових будівель і споруд варто віднести: функціональне переосмислення; виявлення художнього потенціалу та збереження автентичного характеру місця; поєднання старих і нових елементів; використання просторого обладнання для тимчасової активізації чи захисту внутрішнього простору; створення інтер'єру як враження; застосування новітніх наукових і технічних знань для створення інноваційних і унікальних об'єктів; надання простору індивідуального характеру й емоційної цінності через використання наративу та художніх прийомів (рис. 9.2.3).

**Другий художній підхід –
художня ревіталізація промислової спадщини**

пошук способу використання недіючої промислової спадщини застарілі ландшафти, в яких інфраструктура та будівлі є залишковими просторами.

**Тенденції художньої ревіталізації
промислових споруд:**

- функціональне перетворення та артизація;
- розкриття художнього потенціалу та образу об'єкту при збереженні характеру місця;
- сполучення старого та нового;
- використання просторого обладнання для тимчасової активації та захисту внутрішнього простору;
- інтер'єр як враження;
- впровадження нового досвіду для створення інноваційних унікальних об'єктів;
- надання простору індивідуального характеру і емоційної вартості за допомогою наративу, художніх засобів та прийомів.

Рис. 9.2.3. Тенденції художньої ревіталізації промислових споруд

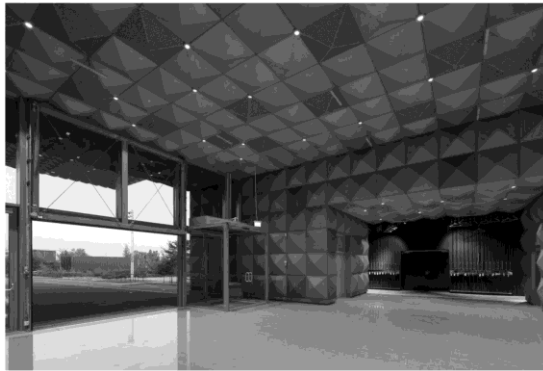
Перетворення занедбаних промислових будівель на нові мистецькі громадські простори передбачає створення артцентрів, музеїв, галерей, організацію подій, виставок і творчих майстер-класів. Метою такої ревіталізації є розвиток захопливого просторового досвіду старих об'єктів і виявлення їх потенціалу через залучення місцевих жителів до їх використання. Художнє оновлення

промислової спадщини активно використовує колір, світло і графічні рішення, які оживляють простір, надаючи йому новий характер та емоційне забарвлення.

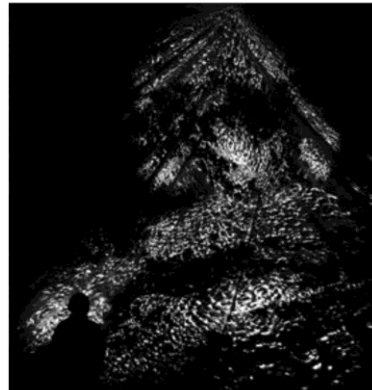
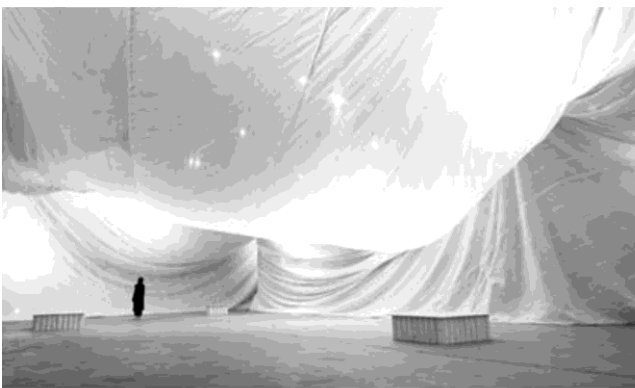
Проект «Рагнарок» є чудовим прикладом того, як стару промислову будівлю можна перетворити на сучасний музей, зберігаючи оригінальний характер і спадщину місця. Серед тенденцій та аспектів, які допомогли досягнути художньої ревіталізації збереження характеру, сполучення старого і нового, інтер'єр як враження, функціональне перетворення, індивідуальний характер. Будівля, якомога м'якше торкаючись існуючого місця, зберігає його необроблений і неформальний характер. Це робить новий музей більш органічно вписаним у контекст та історію місця. Архітектори використали контраст між старими і новими матеріалами для створення враження злиття двох епох. Сирий бетон і яскраво-червоні шпильки створюють скельну атмосферу, а золотистий алюмінієвий фасад надає повагу історії року. Яскравий червоний інтер'єр, що нагадує м'який оксамит футляра для гітари, відтворює атмосферу й енергію рок-музики всередині приміщення. Зі збереженням оригінальної індустріальної структури будівлю адаптовано під музей поп-музики, рок-музики та молодіжної культури. Це функціональне перетворення дало змогу зберегти історію об'єкта та надати йому нову ціль. Проект втілює індивідуальний погляд архітекторів на рок-музику та культуру. Це дало можливість створити унікальний образ із сильним естетичним враженням. Цей приклад показує, як ретельне планування, використання відповідних матеріалів і збереження оригінального духу об'єкта може допомогти перепрограмувати старі промислові споруди на нові культурні центри, зберігаючи їхню унікальність і значення (рис. 9.2.4).

Проект «Сфабриковане суспільство на відкритому повітрі» є прикладом художнього інноваційного підходу до використання недіючої промислової спадщини в місті Кортрейк, Бельгія. Проект є частиною ініціативи «Майбутнє Кортрейку» в межах програми «ЮНЕСКО дизайн місто» (рис. 9.2.4). Під час проектування головними проблемами постали безпека та фінансові труднощі у збереженні й використанні споруд. Як вирішення, було запропоновано влаштування тимчасових конструкцій, що забезпечили захист

внутрішнього простору. На практиці проєкт включив у себе розробку унікального просторового інструменту ФОС, матеріалом якого став брезент будівельних лісів. Гнучкість і довговічність вибраного матеріалу дали змогу трансформувати та перепрофілювати середовище шляхом зшивання 2700 квадратних метрів брезенту будівельних лісів для захисту внутрішнього простору від падіння фрагментів зі старої стелі. Розроблений командою інструмент передбачає монтаж за один день за допомогою кількох точок підйому з кріпленням до існуючої сталевій конструкції будівлі.



Музей рок музики «Рагнарок», студія MVRDV та КОБЕ архітект, Роскілле, Данія



Проект мистецького центру «Сфабриковане суспільство на відкритому повітрі», Кортрейк, Бельгія

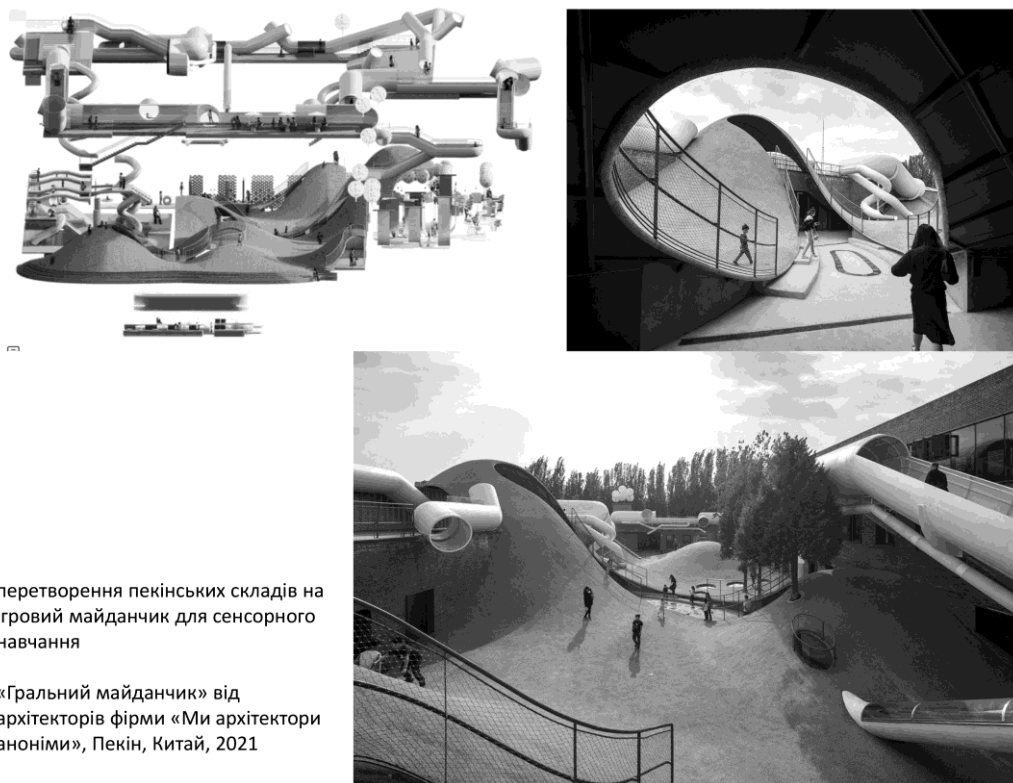
Рис. 9.2.4. Художня ревіталізація промислової спадщини під музей та мистецький центр*

Це бюджетний спосіб перетворення занедбаних промислових споруд у громадський мистецький простір. Надалі планується створити таким шляхом захоплюючий просторовий досвід всієї занедбаної спадщини регіону.

* Режим доступу: <https://www.archdaily.com/786489/ragnarock-mvrdv-plus-cobe/57236b53e58ece38c1000091-ragnarock-mvrdv-plus-cobe-photo>; <https://pan-projects.com/projects/fos>.

Інноваційна просторова система відкрита для різних груп громадян і організацій та дає змогу перетворити забуті промислові приміщення у привабливі громадські простори для різноманітних художніх подій і активностей. Для демонстрації можливостей трансформації було створено інсталяцію проекційного відображення, що віддзеркалила економічний розвиток, виробництво та торгівлю льоном у середині XIX століття в колаборації з берлінським художником Омаром Елкаммаром.

Дитячий громадський центр «Гральний майданчик» у Пекіні від архітекторів фірми «Ми архітектори аноніми» є прикладом створення ігрового простору для дітей у межах художньої ревіталізації занедбаних промислових будівель (рис. 9.2.5).



перетворення пекінських складів на ігровий майданчик для сенсорного навчання

«Гральний майданчик» від архітекторів фірми «Ми архітектори аноніми», Пекін, Китай, 2021

Рис. 9.2.5. Художня ревіталізація промислової спадщини під дитячий центр сенсорного навчання*

Архітектори створили дитячий громадський центр у відремонтованому кластері колишніх зернових складів 1970-х років для дитячого медичного закладу, який спеціалізується на дослідженнях та іграх.

*Режим доступу <https://www.dezeen.com/2021/10/18/waa-playscape-childrens-community-centre-beijing/>.

Кластер став основою для проєкту, центральний внутрішній двір якого перетворився на хвилястий ландшафт зі сталевими каркасами, що створює низку нових взаємодій між існуючими будівлями. Тож «Гральний майданчик» охопив зовнішнє середовище групи промислових будівель завдяки унікальній геометричній мережі комунікацій, що, крім звичайних горизонтальних і вертикальних елементів, має хвилясту підлогу, труби та мости, інтерактивні елементи, як-от батути та кургани, для ігор і досліджень дітей з акцентом на сенсорне навчання. Усередині споруд є ігрові майданчики різного типу та функціоналу, а також зони для навчання й відпочинку. Зокрема, простори для повзання й зони для лазіння з підвішеними тканинами, підвішена сітка на розтягування та класні кімнати для більш спрямованого навчання, бібліотека та ресторан. Цей проєкт також передбачає простори для спостереження й відкриті тераси для дітей, які створюють нові шляхи переміщення та навчання.

Основна ідея полягає в тому, щоб дати дітям керований елемент ризику та можливість вирішувати проблеми самостійно, навчаючи їх бути впевненими. Нове візуальне середовище для ігор відрізняється від промислового, що привертає більше уваги дітей і підвищує їх інтерес. Діти можуть робити повні петлі на терасі під курганом через гірки різної висоти – від чотирьох до семи метрів, а мережа показує альтернативні шляхи до цілей, надаючи веселощів. Білі труби з'єднують будівлі та землю, складські будівлі з навколишньою територією, забезпечуючи доступ до прилеглого громадського парку. Проєкт дає можливість дітям взаємодіяти з архітектурним середовищем, розвиваючи фізичні та креативні навички, а також створюючи стимулюючий ігровий простір. Цей проєкт став інструментом для сенсорного навчання та відкритого простору для дітей у місті Пекін.

Проєкт «Сільба» від Ніколо Мартіно та Маттіа Бергамо з Італії спрямований на перетворення сільськогосподарських силосів у художній громадський об'єкт. Він спирається на ревіталізацію через мистецтво, створюючи нові простори для громадського використання та культурних подій. Ця ініціатива має на меті не лише реабілітацію старих структур, але й створення відкритого, зеленого й інтерактивного середовища для місцевої спільноти. Проєкт відображає художній підхід, який поєднує соціальні проблеми та

природу, трансформуючи занедбаний простір у місце зустрічей, розваг і відпочинку.

Проект «Тайнанська весна» від Віні Маасу та MVRDV – це концепція перетворення території занедбаної будівлі в центрі міста на міську лагуну шляхом художньої ревіталізації. Зокрема, він передбачає створення нової громадської площі та міського басейну, поліпшення благоустрою та зменшення трафіку. Площа, оточена молодими рослинами, перетворюється на пишні джунглі, що знову поєднують місто з природою та набережною. Проект демонструє можливості використання невикористаних центрів міст у новий спосіб. Басейн є ідеальним місцем для зборів і взаємодії містян протягом усіх сезонів. Регульований рівень води та система розпилювачів туману забезпечує приємне полегшення в жарку погоду та допомагає зменшити використання кондиціонерів.

Як приклад ревіталізації світлом у межах художнього проектування можна навести об'єкт «Дніпровські світлові квіти» від компанії «ЕКСПОЛАЙТ» у місті Дніпрі. Трансформацію символу міста втілено через візуальну видимі трансформацію та трансформацію сенсів: індустриальні труби з величного минулого отримують новий образ у вигляді світлових квіток у небі, формуючи вплив на настрій містян. Люди взаємодіють з інсталяцією напряду через смартфон, вибираючи певний сценарій й запускаючи лазерне шоу протяжністю сім кілометрів у небі через операційну систему та GPS-контролери. Світлові лазери, LED-пікселі та спеціальна оптика створюють унікальний художній хепенінг із крапок, променів і звуку, який найкраще сприймається на причалі «Фестивальний» через віддзеркалення променів і відлуння музики в річці Дніпро. Тож раніше димні труби отримали новий образ квітів, що розпускаються, – символу життя й розвитку. Це найбільша постіндустріальна світлова інсталяція, що працює як єдина система (рис. 9.2.6).

Проект «Он сайт» використовує пластикові гнучкі гофровані труби, які зазвичай використовуються для підземних мереж, для створення громадських меблів і тимчасових інсталяцій у межах художньої ревіталізації промислових споруд. Цей проект є інтервенцією, що створює інтерактивні й комфортні зони відпочинку та взаємодії в перепрограмованих громадських просторах. Гнучкі

труби використовуються як основний будівельний матеріал. Вони гнуться та формують різноманітні структурні конфігурації, а сталевий каркас забезпечує стійкість і структурну міцність. Завдяки кріпленню до існуючих конструкцій будівлі створюється глобальне просторове втручання, яке може вміщати понад 30 осіб. Це створює можливість для відпочинку, спілкування та взаємодії у громадському просторі. Світлові акценти формують цікаві ефекти й атмосферу. Інсталяція «Прототип 15 версія 03» є частиною «Он сайт», створеною бельгійським дизайнером Себастьяном Вірінком на замовлення МР 2013, художнього офісу Європейської столиці культури. Вона була встановлена у відремонтованому ангарі в Марселі, Франція, на площі 6000 квадратних метрів як центральний елемент виставкового простору. Це надало можливість створити інтерактивний і цікавий простір для різних видів діяльності та виставок (рис. 9.2.6).



«Дніпровські світлові квіти», Микола Каблука та компанія «ЕКСПОЛАЙТ», Дніпро, Україна



«Прототип 15 версія 03», частина «Он сайт», С. Вірінк для художнього офісу Європейської столиці культури, Марсель, Франція

Рис. 9.2.6. Художня ревіталізація промислової спадщини в архітектурному та міському середовищі*

* Режим доступу: <http://www.swws.net/wp4/project/onsite-prototype-nr-15-v-03-at-le-j1-marseille-provence-2013-france/>.

Ці проекти є прикладом того, як художнє проєктування використовується для перетворення занедбаних просторів у цікаві та функціональні середовища для культурних подій і спілкування. Перепрофілювання старих промислових об'єктів для культурних цілей дає змогу зберегти їх історичну спадщину, надаючи їм нове життя та значення. Цей підхід не тільки зберігає промислову спадщину, але й перетворює її на джерело нового життя, творчості та культурного розвитку міст і регіонів.

Література: [1, 2, 5, 6, 7, 8, 13, 21, 23, 40, 41, 46, 49, 55, 61, 63, 64, 65, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 78, 79, 80, 82, 84, 85, 87, 90, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 104, 105, 107, 108, 114, 116, 119].

Контрольні запитання

1. Розкрити особливості, характерні для художнього проєктування громадських житлових споруд.
2. Навести приклади художнього проєктування громадських споруд.
3. Навести приклади художнього проєктування житлового середовища.
4. Розкрити тенденції, характерні для художнього проєктування виробничих споруд.
5. Навести приклади художнього проєктування промислових споруд.

Розділ 10. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ПРЕДМЕТНОГО НАПОВНЕННЯ АРХІТЕКТУРНО-МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

10.1. Поєднання художнього образу і практичної цінності

Художнє проєктування зосереджується на концепції речей, що формують цілісне людиноцентричне середовище та підкреслюють його емоційність, естетику, красу й індивідуальність. Людину та речі, що її оточують, не можна розглядати окремо одне від одного через їх надзвичайно сильний взаємозв'язок. Вони здатні впливати одне на одне та запозичувати такі властивості, як предметність і людяність. Люди досить часто проявляють певну предметність, несвідомо повторюючи всі дії, що поєднують навички, звички, стереотипи. Предмети, зі свого боку, здатні транслювати людяність через взаємодію та формування індивідуальних емоційних значень для кожної окремої людини. Кожна річ конкурує з іншими через утилітарні, інформаційні, функціонально-експлуатаційні й естетичні властивості, кожна з яких сама по собі є конфліктною (рис. 10.1.1).



Рис. 10.1.1. Поєднання художнього образу і практичної цінності в обладнанні середовища

У художньому проектуванні об'єднання художнього образу і практичної цінності під час формування предметно-просторового середовища можливе тільки за умови поєднання окремих елементів у цілісну гармонійну структуру шляхом виявлення емоційних властивостей речей. Урбаністи та інженери дивляться на об'єкти не просто як на окремі будівлі, але і як на частини великої цілісної системи – міста. У сучасній інженерії розвивається поняття «інженер-системник», що спрямоване на розуміння та розвиток комплексних систем. У всіх цих випадках увага переноситься з окремих об'єктів на простори, які вони створюють. У такому проєкті цінність зберігається незалежно від кількості виготовлених екземплярів, оскільки основна цінність полягає в самому художньому висловленні (рис. 10.1.2).

Значна хвиля дизайнерів та архітекторів активно використовують інтерактивні форми, гру й алхімію для того, щоб навмисно руйнувати кордони між різними напрямками та створювати унікальне емоційне художнє середовище. При цьому їхні роботи залишаються зручними для користувачів і вписуються в сучасну культуру дизайну. Вони використовують міжнаціональний бекграунд і цікавляться мисленням потенційних користувачів, щоб розкрити соціальну цінність та культурний вплив своїх творінь. Залучення споживача до взаємодії з простором відбувається через застосування вражаючих візуальних рішень і створення особливого досвіду в унікальному світі, який вони розвивають. Художній підхід подібний до алхімії через експерименти з формами, матеріалами, фактурами та світловими ефектами, що надають речам нових властивостей. Це створює середовище, де можна грати та проводити час. Переважна частина проєктів мають виразний наратив, вони розкішні й кінематографічні, театральні оформлені, але при цьому залишаються сучасними. Динамічна взаємодія старого і нового дає змогу створювати запам'ятовуючі простори, які розповідають історії.

Наприклад, колекція меблів «Т4», створена засновниками лондонської студії «Холлоуей та Лі» Алексом Холлоуеєм і На Лі спільно з турецьким виробником «Ума», розвиває грайливий експериментальний дизайн 1990-х років, який відзначався надувними стільцями та лавовими лампами. Яскраві модульні сидіння з гладкою основою зі скловолокна можна легко поєднувати між собою. А для інтер'єру грузино-французької пекарні «Ентре» використовувалися

сюрреалістичні декорації з фільму Уеса Андерсона «Готель Гранд Будапешт». Тому простір нагадує театральне середовище, де зона обслуговування стає аркою авансцени, а приміщення кафе – сценою. Відвідувачі також можуть зазирнути до «закулісся», де готуються традиційний грузинський хліб та випічка.

У художньому проектуванні властивості речей є конфліктними: естетичні, утилітарні, інформаційні, функціонально-експлуатаційні.



значна кількість речей не може диктувати
таку якість світу речей як цілісність



відбувається **війна речей**, «всіх проти всіх»



комбінація елементів у доцільну цілісність

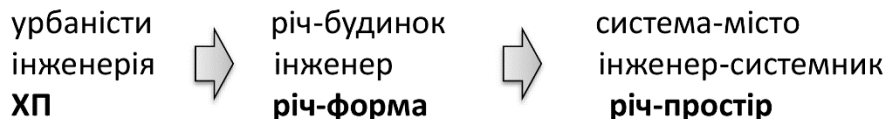
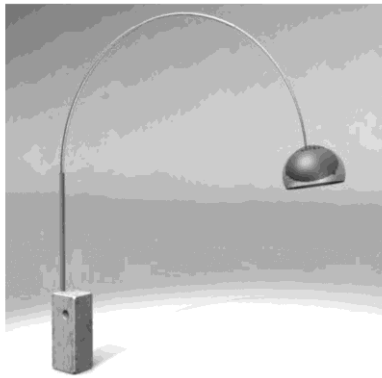


Рис. 10.1.2. Поєднання художнього образу і практичної цінності предметно-просторового середовища

Цікавим є художнє проектування братів Кастильоні, яке базується на потенціалі трьох ключових чинників: форми, техніки й матеріалу. Кастильоні розглядають світ як різноманітний каталог об'єктів, що забезпечує дизайнера ідеями та слугує джерелом натхнення. Особиста колекція дизайнерів складалася з повсякденних об'єктів, які вони знаходили та збирали протягом усього свого життя, а девізом стало твердження «Дизайн передбачає спостереження». Зокрема, вуличний ліхтар став прототипом лампи «Арка» в 1962 році. Це світильник на довгій дузі, яка кріпиться до мармурового блока. Побачивши, як діти забираються на стілець, підбираючи ноги й підкладаючи подушки, Кастильоні створили стілець «Примат». Крім

невеликого сидіння, він має подушку для підтримки колін. «На Сході така поза не вважається нічим поганим або вульгарним. Проте я розумію, як важко змінити форми поведінки, до яких люди давно звикли», – зазначив Кастильйоні. Модель підкреслює важливість ергономіки й увагу до природи людського тіла.

Табурет для телефонних розмов, що отримав назву «Сідло», також розвиває новий підхід до використання під назвою «Сидіти стоячи або стояти сидячи». Він створювався Кастильйоні спільно з П'єром Джакомо в 1957 році та складався з велосипедного сидла, встановленого на металевий стрижень, який утримувався балансуєючи на чавунній півсфері.



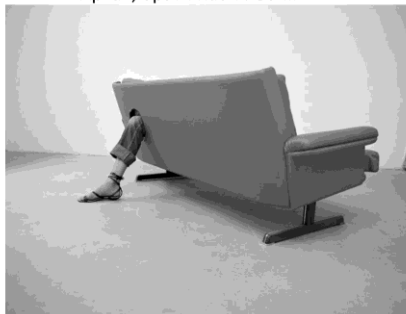
«Арка», брати Кастильйоні.



«Примат», брати Кастильйоні.



«Сідло», брати Кастильйоні.



«Етика, продемонстрована в геометричному порядку», Ервін Вурм



«Крісло зі схрещеними ніжками», Луїс Філіп Карнейро де Мендонса



робота Франциско Нука

Рис. 10.1.3. Поєднання художнього образу і практичної цінності у творчості Кастильйоні, Ервіна Вурма, Луїса Філіп Карнейро де Мендонси, Франциско Нука*

* Режим доступу: <https://www.pinterest.com/pin/460774605605435798/>; https://arterritory.com/en/visual_arts/topical_qa/18973-erwin_wurm_ethics_demonstrated_in_geometrical_order_in_new_york/; <https://elephant.art/iotd/luiz-philippe-carneiro-de-mendonca-cross-legged-chair-2017/>; Francisco Nuk <https://galerialume.com/en/artista/francisco-nuk/>.

Акілле пояснював: «Коли я розмовляю телефоном, мені подобається ходити навколо, але водночас я люблю сидіти, але не зовсім». Цьому творінню братів близький за духом і стілець «Меццадро», зроблений у тому ж році із сидіння трактора (рис. 10.1.3).

Обидва твори ілюструють вплив попарту, який неухильно штовхав дизайнерів до позбавлення від старих канонів. Зокрема, це впровадження прийому реді-мейд, тобто використання готових предметів без зміни зовнішнього вигляду для втілення нових сенсів.

Основною концепцією Сорі Янагі є поєднання функціональності та технологічних рішень для створення унікального емоційного образу. Цитата «Справжня краса не створюється, вона народжується природним шляхом» підкреслює ідею емоційної краси в дизайні. Його табурет-стілець «Метелик», що складається з двох ідентичних за формою зігнутих частин із фанери, з'єднаних разом латунним стрижнем, нагадує за формою крила метелика. Це унікальне поєднання функціональності, універсальності та практичності, що властиві західним віянням із витонченістю японського мистецтва та культури.

Не менш емоційне мистецтво демонструє австрійський художник Ервін Вурм, який використовує сучасні меблі середини століття як реквізит. Його «Скульптури за одну хвилину» пропонують миті внутрішньої інтроспекції через залучення глядачів до дії, що може викликати у них дискомфорт і спонукати до аналізу власних почуттів невпевненості, перетворюючи їх на підривні «мислячі скульптури». Назва виставки «Етика, продемонстрована в геометричному порядку», пов'язана з твором Спінози «Етика» (1677), який розглядає невизначеність свободи волі. Сучасні неврологи обговорюють питання, чи існує свобода волі, чи наші дії визначаються генами та зовнішніми умовами. Це цікава паралель, хоча вона має інше значення. У «Скульптурах за одну хвилину» автор закликає людей відмовитися від своєї волі, слідувати його вказівкам і реалізовувати щось на певних умовах. Виставка також містить суміш «плавких» будівель і будівлю «Праска». Вони пов'язані одним

методом – ідеєю інструктувати когось, слідувати вказівкам або відповідати запрошенню для реалізації твору в рамках однієї хвилини.

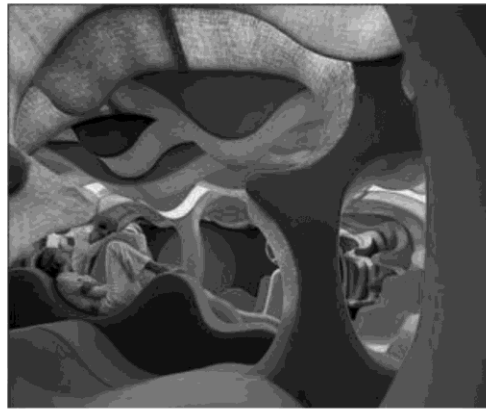
Художник Луїс Філіп Карнейро де Мендонса відомий своїми неординарними емоційними творами, серед яких і пара стільців під назвою «Крісло зі схрещеними ніжками», створена у 2017 році. Він вважає себе шанувальником сюрреалізму та руху дадаїзму. Незалежно від того, чи додає він ручки до кам'яних блоків, щоб зробити їх неможливими валізами, чи прикрашає іржаву лопату перлинами, щоб перетворити її на шию, чи ж надає стільцям виразну людську якість простим схрещенням ніжок, Карнейро де Мендонса завжди прагне перевернути наші очікування щодо звичайних предметів. Його творчість захоплює та залишає бажання бачити ще більше.

У роботах Франциско Нука демонструється руйнування корисності меблів під час порушення їх структури та перетворення на абсурдні концепції. Усе у його творчості представлено в спотворених формах, шафи втрачають баланс, висувні ящики легко рухаються, а вирізьблені комоди заплутують своїх глядачів. Через поєднання майстерності, уяви та постійного повторення Франциско створює свої скульптури, які через емоційну поетичність перетворюють навіть звичайні об'єкти на мистецтво.

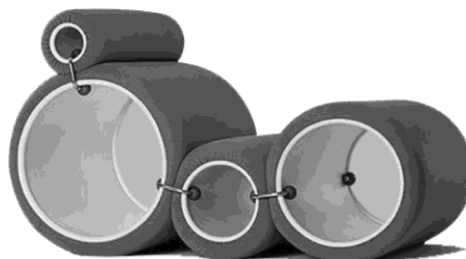
Вернер Пантон, датський архітектор і дизайнер, спонукав людей у своїх роботах використовувати творчу уяву. Він розвивав нові шляхи використання кольору й органічних форм для формування захоплюючого емоційного оточення, вважаючи, що сидіння на стільцях має бути так само цікавим, як і гра. Його кімнати-інсталяції для компанії «Байер» є прикладом фантастичного меблевого пейзажу. З історичного погляду ці інсталяції вважаються одним із найвидатніших просторових проєктів другої половини XX століття (рис. 10.1.4).

Під час підготовки до «Візіону II» Пантон втілював у життя креативний феєрверк, який виявився в різноманітному дизайні кімнат на кораблі, у широкому асортименті меблів, освітлення, стінних покриттів і текстилю, спеціально розроблених для виставки.

Італійський дизайнер Джо Коломбо формував емоційність через створення відкритого, багатофункціонального та динамічного простору. У своїй міланській квартирі він встановив дві конструкції замість звичайних меблів: «машина для їжі» та «машина для сну», які були розділені мобільною перегородкою. Коломбо наголошував на тому, щоб його меблі пропонували власнику безліч варіантів їх застосування, часто використовуючи модульні конструкції, які можна було трансформувати, щоб задовольнити різноманітні потреби. Проєкт «Тотальне меблювання», представлений на виставці у Нью-Йорку в 1972 році, складався з багатофункціонального блока, що містив чотири зони: спальню, кухню, ванну кімнату та систему зберігання, які розгорталися за потреби на площі 28 квадратних метрів.



кімната-інсталяція для компанії Байер до «Візіону II», Вернер Пантон



«Тотальне меблювання» на виставці у Нью-Йорку, «Крісло-трубка», Джо Коломбо 1970-1972

Рис. 10.1.4. Поєднання художнього образу і практичної цінності у творчості Вернера Пантона, Джо Коломбо*

* Режим доступу: <https://royaldesign.ua/ru/verner-panton-oformitel-70-h.bXvGx/>; <https://www.interior.ru/design/6142-dzho-kolombo-dobro-pozhalovat-v-budushchee.html>.

Не менш відоме унікальне «Крісло-трубка», розроблене в 1969–1970 роках, складається із чотирьох циліндричних модулів, які можна комбінувати між собою та розвивати необхідну відкриту форму. Воно вироблялося компанією «Флексформ» до 1976 року, а у 2016 році вийшла його нова версія від Капеліні.

Цікаві приклади інтелектуального динамічного середовища демонструє Марк Ньюсон. У 1996 році він розробив концепцією магазину для Вальтера ван Бейрендонка. Для підкреслення динаміки моди та постійної зміни її напрямів було використано модульну систему.

За цією концепцією серія однотонних кольорових стендів, виготовлених із поліпропілену, розміщувалася на рейках і пересувалася залежно від вимог власника магазину. Це дало змогу створювати «магазин у магазині» й успішно використовувалося під час виставок і демонстрацій нових колекцій. У 1995 році Марк був запрошений до Фонду сучасного мистецтва Картьє во Франції. Його інсталяція складалася із 40 окремих кольорових елементів, які нагадували невеликі сидіння та збирались у єдину кулю діаметром близько 6,5 метра. Сидіння з пінополіуретану в текстильній оббивці були з'єднані за допомогою сталевих кріпильних штирів, які вставлялися в спеціальні отвори на кінцях трикутника. Цю конструкцію дизайнер назвав «Бакібол» на честь Бакмінстер Фуллерена, вуглецю, який був відкритий приблизно в той самий період. Інша версія назви походить від геодезичного купола Бакмінстера Фуллера, атоми якого утворюють молекулярну сітку (рис. 10.1.5).

Прикладом цікавої колаборації є спільна робота студій Хезервік та БІГ, за результатами якої сформувався емоційний художній зовнішній і внутрішній простір штаб-квартири «Гугл» у місті Маунтін-В'ю у Каліфорнії. У роботі студій значна увага приділяється пошуку інноваційних дизайнерських рішень, художньому мисленню та використанню потенціалу матеріалів. Це досягається через методологію спільного раціонального дослідження, що базується на цікавості й експериментах. «Шкіра» будівлі ефективно імітує візуальне відшаровування частин поверхонь, що створює досить

цікаве емоційне враження, особливо коли ці скульптурні елементи використовується як місця для сидіння. Місця, де «шкіра» поверхні досягає будівлі, вигинаються вгору та нагадують тканину. Замінні плитки показують колір оригінальної концепції.

Основною рушійною силою творчості Мат'є Леаннера є його сильний і щирий інтерес до дослідження процесів, форм та структури речей. Французький дизайнер надає матеріалам у своїх об'єктах нові, майже чарівні якості: мрамур у його руках ніби застигає у часі, а скло здається невагомою хмарою. Леаннеру подобається експериментувати та вивчати нові творчі напрямки, працюючи з провідними майстрами і створюючи, як він сам зізнається, справжню магію.



«Бакібол», Марк Ньюсон, Фонд сучасного мистецтва Картье, Франція, 1995



Концепція магазину для Вальтера Ван Бейрендонка, Марк Ньюсон, 1996



Дизайн штаб-квартири Гугл, студії Хезервік та БІГ, Маунтін-В'ю, Каліфорнія



«Перевернута гравітація», Мат'є Леаннер

Рис. 10.1.5. Поєднання художнього образу і практичної цінності в творчості Марка Ньюсона, студій Хезервік і БІГ, Мат'є Леаннера*

* Режим доступу: <https://marc-newson.com/bucky-chair-installation/>;
[https://design-mate.ru/read/people/mathieu-lehanneur--experimenter-magician-and-true-esthete](https://design-mate.ru/read/people/mathieu-lehanneur--experimenter-magician-and-true-esthete;);
<https://design-mate.ru/read/people/mathieu-lehanneur--experimenter-magician-and-true-esthete>.

Його проекти перебувають на перетині дизайну, технологій, науки, мистецтва та історії. Багатопланова практика Леаннера охоплює різні творчі напрями, від меблів і колекційних предметів до ультрасучасних розробок. Для нього художнє проектування – це спосіб розширити звичні межі та по-новому поглянути на креативний процес. Предмети з колекції «Перевернута гравітація» буквально кидають виклик законам гравітації. В обідньому столі, консолі, столі, лаві та інших об'єктах дизайнер прагнув передати відчуття легкості на Землі. Тендітні елементи з видувного скла на перший погляд підтримують масивні блоки з мармуру й оніксу, створюючи ілюзію, ніби Леаннер заново винаходить закони фізики.

У світі, переповненому предметами, засоби проектування існують вже дуже давно, і важко змусити їх виражати щось нове. Нові технології та методи у творчих проектах поєднуються з традиційною ремісничою працею та ручними техніками обробки матеріалів. При цьому роботи орієнтовані на людину та її благополуччя. Дизайнер захоплюється науковими й технічними досягненнями, але використовує їх так, щоб нагадати нам про багатогранність фізичного, цифрового та духовного світів. Його художні проекти порушують питання не лише про форму чи естетику, а й про те, що відбувається, коли об'єкт взаємодіє з минулим та емоціями людини.

10.2. Проектування нефункціональних речей

У сфері художнього проектування існує група художників-проектувальників, які ставляться до використання своїх виробів як до «витонченого користування марним». Вони вдаються до метафор, символів, поезії, еkleктики та змішування неpoєднуваного у своїй творчості. Їх проекти відзначаються особливим естетичним підходом, що поєднує в собі високий рівень мистецтва та використання неочікуваних матеріалів і форм. Найбільш відомою є група або галерея експериментальних робіт «Алхімія» під керівництвом Алессандро Мендіні, що намагалася створити новий погляд на звичайні речі та надати їм нового, несподіваного змісту, використовуючи при цьому іронічні жарти (рис. 10.2.1).

У ХП є група художників-проектувальників
практичне використання власних виробів як

«витончене користування марним»

Це група «**Алхімія**» – галерея експериментальних робіт
не промислового виробництва (**Олександр Мендіні**)

↑
↑ радикально налаштованих художників шістдесятників
↓

Насмішка над науковими уявленнями про творчість:

- метафори,
- символи,
- поезія,
- еклектика,
- об'єднання непоєднуваного;
- «культурні посилання», з вибіркоvim характером;
- в одному ряді кубізм, Пікассо, Савіньо, Дрейер, Рафаель, романське мистецтво, іслам.

Рис. 10.2.1. Проектування нефункціональних речей в творчості
«Алхімії» під керівництвом Алессандро Мендіні

Алессандро Мендіні є видатним італійським архітектором, дизайнером, журналістом і теоретиком. Він розпочав кар'єру в бюро архітектурного дизайну Марчелло Ніццолі, проявив себе як прихильник радикального дизайну та «поет дизайну», чий внесок у переосмислення італійської естетики величезний. Почавши свою кар'єру як архітектор, Мендіні переосмислив естетику та став визнаним промисловим дизайнером, віддаючи при цьому перевагу живопису й коміксам. Протягом пів століття він продуктивно працював у сфері меблевого дизайну, інтер'єрного дизайну, архітектурних проєктів та виступав як художник і письменник, залишаючи свій великий слід у світі дизайну. Крім своєї творчої кар'єри, Мендіні також працював у журналах Касабела, Модо та Домус – провідних виданнях про дизайн. Його талант та унікальний підхід швидко знайшли визнання.

У 1973 році Алессандро Мендіні спільно з легендарним дизайнером Еttore Соттассом заснував групу «Глобальні інструменти», яка стала інноваційною школою архітектурного радикалізму. Пізніше він став одним із лідерів відомої студії

«Алхімія». Мендіні навмисно розробляв нові форми потворності та речі, якими не можна було користуватися, але при цьому вони викликали несподівані асоціації. На представників групи вплинули радикальні погляди художників шестидесятників, тому назва «Алхімія» стала іронічним відтворенням наукових концепцій, а роботи характеризуються великою кількістю «культурних посилянь» із вибіркоким характером, що об'єднують елементи кубізму, Пікассо, Савіньо, Дрейєра, Рафаеля, романського мистецтва й ісламу. Однією з перших згадок про «Алхімію» є виставка під іронічною назвою «Баухауз-колекція» 1979 року (рис. 10.2.2).

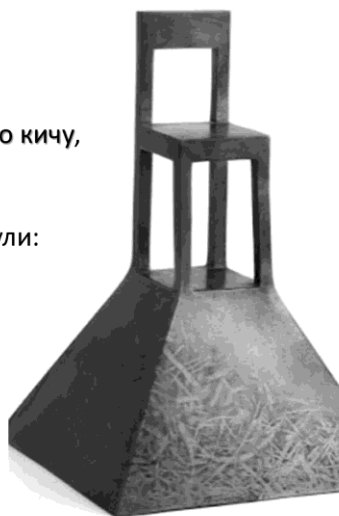
На виставці «Баухауз-Колекція» (1979) об'єкти -



об'єднання популярної культури та радикального кичу, в тому числі речі «ламінатного стилю».

Об'єктами практичної діяльності творчої студії були:

- архітектура,
- сценічний дизайн,
- декорування,
- одяг,
- поліграфія,
- відео,
- проведення семінарів.



стілець Lassu, призначений не для сидіння.

перетворити **вироби повсякденного вживання**



у речі з естетичним звучанням, естетичним навантаженням, використовуючи іронію та сарказм

Рис. 10.2.2. Проектування нефункціональних речей*

На ній були представлені об'єкти, що комбінували елементи популярної культури та радикального кичу. Наприклад дерев'яний стілець «Лассу», що був призначений виключно для розпалювання, а не для сидіння. Група захоплювалася різноманітними видами творчості, такими як архітектура, сценічний дизайн, декорування, одяг, поліграфія, відео, а також організацією семінарів. Тому головною метою стало перетворення предметів побуту на речі з естетичним навантаженням шляхом використання іронії і сарказму.

* Режим доступу: <http://www.galeriemaurer.de/piece/art/lassu/>.

Усі об'єкти галереї глибоко пронизані культурними та інтелектуальними прошарками, що надає їм новий, інтригуючий зміст. Серед творів «Алхімії» відомі серія «Мобільна нескінченність», проєкт «Суміші», римейк стільця «Крісло Василя» від Джио Понті та Марселя Бреєра й інші художні знахідки. Зокрема, Алессандро Мендіні створив диван «Кандіссі», який відзначається збиранням існуючих знаків і символів у нових конфігураціях із метою піддати сумніву поняття оригінальності. Форма дивана була інспірована традиційним диваном у стилі бідермаєр, але його незвичайне оздоблення робить його унікальним (рис. 10.2.3).



Крісло «Василя», Алхімія

Колекція «Анна», Алессі

Диван «Кандінський», 1978

Колекція «Меблі для чоловіків»,
Бізацца, 1997-2008

Стіл-крісло «Забро»,
Занотта, 1987

Рис. 10.2.3. Проєктування нефункціональних речей Алессандро Мендіні та Алхімії*

Різноманітні шматки дерева, пофарбовані у яскраві кольори неправильної форми, надають йому більшого характеру. Штопор «Анна Джі», створений Мендіні в 1994 році, має антропоморфну форму, натхненну подругою та колегою дизайнера Анною Джілі. Цей продукт виявився дуже популярним для компанії «Алессі», яка реалізувала 20 000 одиниць протягом першого року, і породив ціле сімейство відповідних продуктів, включно з чайним набором «Анна» та штопором «Папуга».

* Режим доступу: <https://design-mate.ru/read/news/galerie-kreo-otmechaet-20-let-sotrudnichestva-s-alessandro-mendini-novoy-vystavkoy>.

Найвідомішим проєктом Алессандро є революційне «Крісло Пруст», формальне крісло XVIII століття. Крісло, спроектоване для Палаццо дей Діаманті в місті Феррарі в 1978 році, шокувало яскравістю та історичністю. Перша його модель була випущена студією «Алхімія» як ремейк стільця «Крісла Василя», розробленого Джіо Понті та Марселем Бресером з елементами бароко й імпресіонізму. Ця модель створювалася з малюнком із сотень крихітних крапок, що був відтворений вручну з роботи художника Поля Сіньяка.

Згодом крісло було випущено в різних варіаціях матеріалів, включно з пластиковими версіями для дому та саду в різних кольорах. Одна з них існує в гігантських розмірах 3 x 3 x 3 метри та прикрашена мозаїкою від Бізацца. У 2014 році компанія «Робот сіті» представила нову версію «Пруста» із цілісного шматка білого каррарського мармуру. Це чудова ілюстрація проєктування нефункціональних речей. Проєкт вежі «Торре Парадізо», розроблений Мендіні для міста Хіросіма в Японії, був зведений у 1988 році як пам'ятна вежа на честь сторіччя міського поромного терміналу. Ця вражаюча споруда була задумана як символ надії та процвітання для міста. «Торре Парадізо» є прикладом проєктування нефункціональних об'єктів, які не мають конкретної функції використання, проте спрямовані на створення символічного значення або естетичного враження.

Алессандро Мендіні вражає багатогранністю та різноманітністю творчого виявлення. Проєкт музею в Гронінгені, за оновлення та реалізацію якого він відповідав, ілюструє зацікавленість поєднанням різних стилів і культур. Він перетворив музей на унікальний художній проєкт, запрошуючи до співпраці Філіпа Старка, австрійське бюро Соор Хіммелб(л)ау та італійця Етторе Соттсасса, кожен з яких розробляв свою частину будівлі. Філіп Старк створив сріблясту будівлю у формі циліндра, Алессандро Мендіні – жовту прямокутну вежу, а архітектори з Австрії додали до комплексу блакитний павільйон у стилі деконструктивізму. У 2010 році інтер'єри Гронінгенського музею було оновлено, додано новий шар креативності до внутрішнього простору. Маартен Баас, «Студіо Джоб» і Хайме Айон долучилися до команди дизайнерів та архітекторів, що працювали над проєктом. Маартен Баас відповідав за

ресторан «Мендіні» на території музею. Його дизайн передбачав унікальні меблі з колекції «Клей» – стільці з промислової глини з металевим каркасом, спеціально розроблені для цього ресторану. Кожен предмет був виготовлений вручну, що додало особливого шарму й індивідуальності простору. «Студіо Джоб» надала атмосфери унікальності та мистецтва вестибюлю музею. Дизайн був натхненний інтер'єрами закритих клубів кінця XIX століття з елементами постмодернізму, що робило його сучасним і екстравагантним. Кожен елемент відображав поєднання серйозності та іронії, створюючи унікальний виставковий простір, де кожен предмет став частиною сучасного мистецтва (рис. 10.2.4).



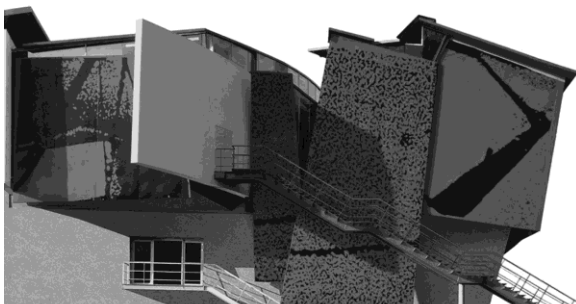
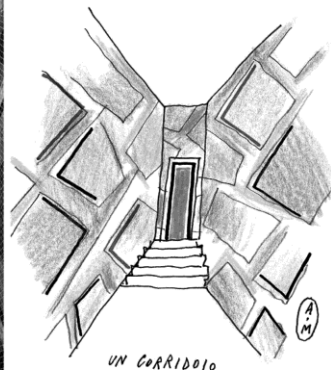
Квартира в комплексі
Ле Корбюзьє у Марселі



«Торре Парадізо»,
Хіросіма, Японія



Інтер'єр та ескіз готелю «Вілла Ле Скалетт», Віченца, 2005.



Проект реконструкції музею в Гронінгені, реалізація Алессандро Мендіні

Рис. 10.2.4. Проектування нефункціональних речей Алессандро Мендіні та «Алхімії»*

* Режим доступу: <https://design-mate.ru/read/objects/alessandro-mendini-project-in-groningen>; <https://design-mate.ru/read/news/galerie-kreo-otmechaet-20-let-sotrudnichestva-s-alessandro-mendini-novoy-vystavkoy>; <https://design-mate.ru/read/news/porro-s-p-a-vypustil-lineyku-servantov-po-eskizam-alessandro-mendini>.

У 2016 році Алессандро Мендіні взяв участь у реконструкції квартири в житловому комплексі «Ле Корбюзьє» у Марселі, долучившись до ряду дизайнерів, які вже брали участь у цьому проєкті. Його дизайн передбачав виразні тотеми, постмодернові меблі й елегантне переосмислення деяких його робіт у класичному дизайні. Наприклад, у квартирі з'явилася золота мініверсія крісла «Пруст», а також орнаменти з відомим візерунком Мендіні у стилі пуантилізму. У галереї «Крео» в Парижі відбулася виставка Каро Алессандро, присвячена видатним творам Мендіні, які доповнив фільм-перформанс хореографа Брендона Міеля Маселе. Він відзначав глибокий зв'язок між предметами та людським тілом, зокрема з кріслом «Полтрона» «Біле золото». «Порро» представили лінійку нової родини меблів за ескізами Мендіні у співпраці з його дочками.

У колекції «Лінія» представлено три моделі сервантів з архівів відомого дизайнера й архітектора. У колекції є сервант з відкидною письмовою поверхнею, модель із відкритим модулем і висувною скринькою зверху, а також закритий варіант з двома дверцятами. Фульвія та Еліза Мендіні зазначили, що предмети, створені брендом «Порро», максимально відповідають оригінальному дизайну ескізів їх батька. Завдяки яскравим об'єктам команда «Порро» виражає шану Алессандро, для якого колір завжди був одним із ключових елементів творчості.

Мендіні висловлював свої погляди, розглядаючи речі як продовження психологічного простору, а не лише фізичного, тому вони завжди відображали думки дизайнера. Він вважав, що архітектура і предмети повинні спілкуватися з людьми. Протягом усього життя Мендіні був відданий дизайну і прагнув створювати щось незвичайне та вражаюче, борючись із банальністю. Як реформатор, бунтар і нонконформіст, він не боявся виражати свій стиль як кітч. Він завжди віддавав увагу людині, розглядаючи її як «тіло, душу і дух», і завжди ставив людину в центр будь-якого проєкту. Його нескінченний інтерес до створення багатобарвної суміші культур і виразів відзначався в роботі в галузі дизайну інтер'єру, графічних творах і дизайні меблів. Завдяки Мендіні поняття «антидизайн» увійшло в словник, а сам дизайн став розглядатися з емоційного погляду.

10.3. Проскування речей-маніфестів

На початку 1980-х років групи радикального дизайну, або антидизайну, об'єднались у колектив під назвою «Мемфіс» на чолі з Етторе Соттсассом. Учасниками цього об'єднання стали дизайнери з різних куточків світу, від Японії до Австралії, хоча сама група базувалась у Мілані. Цікаво, що назва «Мемфіс» походить не від однойменного міста в штаті Теннессі, а від пісні Боба Ділана 1966 року «Блондинка на блондинці». У тексті пісні були слова: «Знову застряг у Mobile з блюзом Мемфіса». Під час одного зі зборів колективу хтось вирішив поставити відповідну платівку – і назву було вибрано (рис. 10.3.1).

Дебют «Мемфісу», що відбувся на головній дизайн-виставці «Меблева виставка» в Мілані 1981 року, став вибухом для дизайнерського суспільства. Були продемонстровані меблі з ламінованого пластику яскравих кольорів із провокуючими геометричними малюнками, незвичайної форми в дусі кічу. Колекція з п'ятдесяти п'яти товарів майже повністю складалася з прототипів, що було досить неординарно на той час.

Кожен предмет отримав назву шикарного готелю: «Шератон», «Белл Ейр», «Плаза марнослава», «Карлтон» тощо. У той день, без будь-якого офіційного представлення чи навіть каталогу, люди вишикувалися в чергу, щоб побачити оригінальний дизайн від «Мемфіс» з його яскравими кольоровими рішеннями та сміливими геометричними формами. Усі ці новаторські предмети чітко виражали позицію учасників групи «Мемфіс» проти так званого хорошого дизайну і, подібно до телебачення, мали активно спілкуватися з глядачами, розповідаючи свою унікальну історію. Серед авторів першої колекції були: Андреа Бранці, Алессандро Мендіні, Майкл Грейвс, Ханс Холляйн, Широ Курамата, Пітер Шир, Масанорі Умеда, Арата Ісодзакі, Террі Маріскаль, Паола Навоне, Луїджі Серафіні, Бруно Грегори зі студії «Алхімія» та інші (рис. 10.3.2).

поч 1980-х групи радикального дизайну чи антидизайну
колектив **«Мемфіс»** на чолі з **Етторе Соттсасс**

Назва колективу :

частина пісні Ділона "Stuck
Inside of Mobile with the
Memphis Blues Again"

Дебют «Мемфісу» - Меблевий ярмарок у Мілані (1981) -
вибух для дизайнерського товариства:

- ламінований пластик:
- яскраві контрастні кольори,
- провокуючі геометричні малюнки,
- незвичайні форми на кшталт кичу

**Твори групи шокували, контрастували з «хорошим смаком»,
викликаючи захоплення одних та обурення інших**

Рис. 10.3.1. Проектування речей-маніфестів у творчості «Мемфісу»
на чолі з Етторе Соттсассом

Витвори групи шокували, контрастували з гарним смаком, викликаючи захоплення одних та обурення інших. Філософська концепція Соттсассу складалася наприкінці 1960-х років в умовах молодіжного руху протесту в Італії проти буржуазної системи та її культури. Це був протест проти раціонального практичного дизайну модернізму, який нагадував талмуд зі склепінням правил. На відміну від нього, радикальний дизайн став способом витончено порушити ці правила, пограти з абстракцією та уникнути мінімалізму. Тому кожен витвір групи є річчю маніфестом на право мати олюднені властивості та транслювати емоції. Таким, наприклад, є подіум для сидіння та лежання «Таварая», що розробив Мазанорі Умеда у вигляді рингу в 1981 році.

Філософська концепція Соттсассу складалася кін. 1960
молодіжний рух протесту в Італії
проти буржуазної системи та її культури



тому кожен твір групи –
від меблів до посуду – **це речі-маніфести**

Власна **концепція дизайну** Соттсассу:

- «дизайн як професія проектування більше «іграшок», ніж товарів;
- речі, які допомагають мріяти та сподіватися,
- речі, які допомагають працювати, зберігати відчуття цілісності;
- допомагають відкривати очі більше, ніж заплющувати їх
- закриватися в догмах самовпевненості, жадібності володіння...»

Рис. 10.3.2. Проектування речей-маніфестів

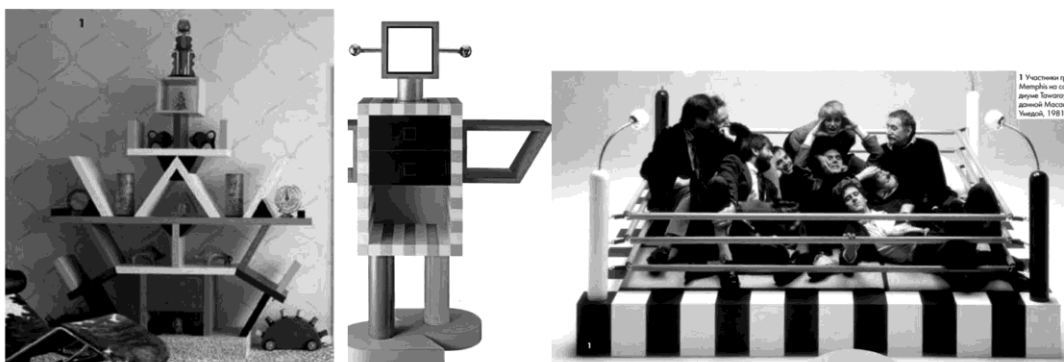
Художній метод Соттсасса поєднав бунтарство та професіоналізм, тому він по праву став одним з ідеологів альтернативного проектування. Філософія Соттсасса полягала в тому, що все навколишнє має розбухувати й викликати яскраві емоції, що сильна реакція, нехай і негативна, краще, ніж ніяка. Працюючи з геометричними формами, дизайнери групи «Мемфіс» створювали абстрактні предмети, які не мали аналогів раніше. Їх художні нароби стали рівносильними анархії в проектуванні. Вони використовували чисті спектральні кольори, дивні форми предметів, активно застосовували пластиковий ламінат та інші бюджетні матеріали, які надавали предметам «штучний шик». У своїх колекціях дизайнери групи представили техніки та колірні схеми, які раніше ніколи не використовувалися й не поєднувалися. Нарівні з недорогими матеріалами та незвичайними формами, учасники групи широко використовували яскраві кольори та візерунки, які часто конфліктували один з одним.

До найвизначніших творів групи належать шафи та буфети, створені Еttore Соттсассом. Один із таких буфетів – «Бeverлі»,

розроблений у 1981 році, є експонатом виставки в музеї дизайну «Вітра». У ньому поєднуються непоєднувані матеріали та форми: дуга з хромованої трубчастої сталі з кольоровою лампочкою, дерев'яний корпус, покритий ламінатом із малюнком, дверцята зі зміїним принтом. «Бeverлі» є характерним прикладом об'єкта, створеного на межі кітчу й елегантності. Він був придбаний Карлом Лагерфельдом для пентхауса в Монте-Карло в 1982 році з іншими виробами від «Мемфіс». Відомий бездоганим смаком модельєр і поціновувач незвичайних форм прикрасив апартаменти яскравими предметами, створивши контрасти на тлі темної підлоги та стін (рис. 10.3.3).

Одним із відомих проєктів групи «Мемфіс» є лампа «Супер», спроектована Мартіном Беданом у 1981 році. Цей предмет має форму металевого півкола, пофарбованого в темно-синій колір, із шістьма лампочками, вставленими в різнокольорові циліндри. Лампа на чотирьох коліщатах мобільна, і сам Бедан описав її як «щось на кшталт маленького собачки, якого я можу носити із собою». Цей предмет ілюструє ігровий підхід та змішання естетик, які були характерними для дизайну групи «Мемфіс».

Ще одним іконічним предметом є крісло «Белл Ейр», яке має цукерково-червоний колір зі спинкою у формі акулячого плавця (рис. 10.3.4). Цей виріб складається з різних форм і став справжнім викликом традиційному дизайну. Асиметричність підлокітників підкреслена контрастними кольорами, а замість традиційних ніжок – дерев'яна куля неонових оранжевого кольору. Це крісло створив скульптор Пітер Шир у 1982 році й назвав на честь однойменного готелю в Беверлі-Хіллз. Не менш цікавим твором є стіл-консоль «Татар», створений Етторе Соттсассом у 1985 році. Виконаний із попередньо підготовленої деревини та покритий ламінатом, він підкреслює взаємодію складних геометричних форм, візерунків і кольорів, зухвале поєднання недорогих матеріалів та високоякісного виробництва.



Стелаж «Карлтон»

шафи-«робота», Масанорі Умеда

ліжко-ринг «Таварайя»,

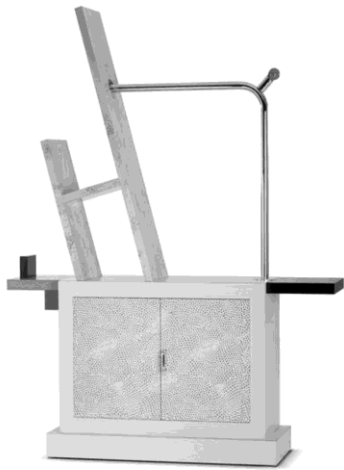


Апартаменти Карла Лагерфельда в Монте-Карло, мебльовані предметами Мемфіс, 1982

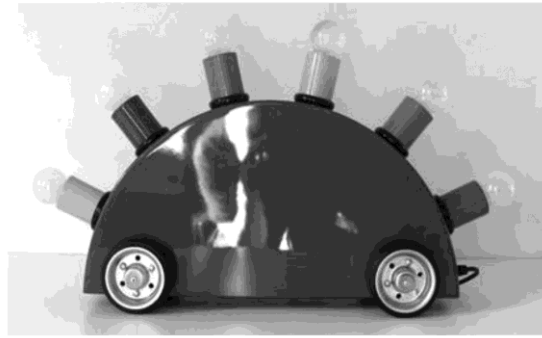
Рис. 10.3.3. Відомі проекти групи Мемфіс*

Стелаж «Карлтон», створений із дерева та строкатого ламінату, виявляється матеріальним втіленням балансу, до якого прагнув Соттсасс. У цій величезній, майже двометровій конструкції всі протиріччя перебувають у гармонії. Горизонтальні елементи врівноважені вертикальними та нахиленими, чорне та біле доповнені яскравими кольорами. Тотемність предмета, до якої Соттсасс прагнув усе життя, виявляється абсолютно точно. Стелаж став ще одним маніфестом руху. Настільна лампа «Ашока» є однією із цілої низки ламп, створених Етторе Соттсассом для «Мемфісу».

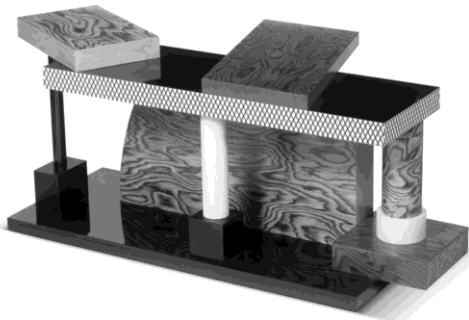
* Режим доступу: <https://design-mate.ru/read/an-experience/provocation-in-style-of-memphis>.



буфет «Бeverлі», Еttore Соттсасс, 1981



лампа «Супер», Мартін Бедан, 1981



стіл «Тартар», Еttore Соттсасс, 1985



крісло «Белл Ейр», Петер Шир, 1982

Рис. 10.3.4. Відомі проєкти групи Мемфіс*

За формою вона споріднена дизайну перегородки «Карлтон», та розвиває візуальну мову «кактусів» або «тотемів», характерних для деяких його меблів. В обох випадках використовуються окремі кольорові та візерункові елементи, які виступають із центрального цоколя. Дизайнер часто вибирав імена, які вказували на його інтерес до стародавніх легенд і ритуалів. У 1960-х роках він подорожував Індією, що залишило вирішальний вплив на його творчість.

Назва цієї лампи відзначається на честь давньоіндійського імператора Ашоки. Тумба «Касабланка» була створена з метою комбінування функцій зберігання та демонстрації, а також використання як роздільник кімнати. У тумбі передбачені кутові кронштейни для тримання винних пляшок. Вона має дивну форму, схожу на жуків, і кутові кронштейни для тримання винних пляшок.

* Режим доступу: <https://design-mate.ru/read/megapolis/memphis-40-years-between-kitsch-and-elegance-exhibition-at-vitra-design-museum>.

Усе це є протестом поглядам модерністів, які вважали, що форма має відповідати функції. Центральна «тотемна» колона з шафами і ящиками, полиці-крила, що виступають угору та назовні, створюють антропоморфний силует. Вона покрита пластиковим ламінатом із губчастим візерунком у червоному, чорному, білому та жовтому кольорах, який приховує матеріали виготовлення. Стілець «Мандарин» у 1986 році набрав великої популярності, його можна було зустріти як у звичайній бібліотеці, так і в модному ресторані. Подібна популярність пов'язана з універсальністю предмета меблів, адже, як зазначалося в офіційному пресрелізі компанії «Кнолл», «характер стільця змінюється з традиційного на сучасний лише шляхом зміни кольору обробки».

Етторе Соттсасс створив багато художніх проєктів та інтер'єрів, серед яких магазини «Фіоруччі» та «Еспріт», приватні будинки та громадські будівлі. Митець співпрацює з такими відомими брендами, як «Епл», «Філіпс», «Сіменс». Він побудував десяток приватних вілл, із серед них виділяється будинок, який він звів для аргентинця Едріана Олабуєнагі наприкінці 1980-х років. Ця незвичайна будівля складається з кольорових кубиків, а кожна кімната навіть зовні пофарбована у свій власний колір, створюючи яскравий і радісний вигляд.

У 1985 році Соттсасс, вважаючи, що «Мемфіс» вичерпав себе, покидає групу. «Він відчував, що експеримент закінчено», – повідомив Марко Заніні, один із дизайнерів об'єднання. У 1987-му група була офіційно розпущена, проте атмосфера «Мемфісу» завдяки масовій культурі поширилася по всьому світу. Зокрема, у 1989 році по кабельному телебаченню став популярним комедійний серіал «Врятував Дзвін», декорації якого були створені поціновувачами «Мемфісу». Стиль, визначений групою, став образом цілого десятиліття й міцно закріпився в історії художнього проєктування. Їх творчий наробок можна виявити навіть у найнеочікуваніших сферах.

Після розпаду групи «Мемфіс» спадщина міланських провокаторів від дизайну бережно зберігала «Товариство Мемфіс». У 1989 і 1991 роках під маркою Meta Memphis було випущено дві колекції об'єктів, пройнятих тим самим бунтарським духом.

1997 року естафету в «Мемфіс» прийняв бренд «Пост дизайн», для якого працювали Етторе Соттсасс і Наталі дю Паск'є, і знамениті Карім Рашид і П'єр Шарпен, і маловідомі молоді дизайнери. Стиль «Мемфіс» надихнув модний дім «Крістіан Діор» на створення колекції від кутюр сезону осінь-зима – 2011/2012. Одним з останніх проєктів Етторе Соттсасса є настільна лампа, виготовлена у 2005 році меблевою компанією B&B Italia. У віці 88 років він спроектував настільну лампу «АБАСУР», яка увійшла до люксової лінійки італійської марки. Класичне виконання, поєднання кераміки, скла й обрізаних форм – ось як можна описати дизайнерську лампу. Колись Етторе сказав, що «хороший дизайнер повинен вигадувати речі, які приносять удачу», доля цієї лампи є саме такою.

«У молодості все, що ми чули, – це функціоналізм, функціоналізм, функціоналізм. Цього не достатньо. Дизайн має бути ще чуттєвим і захоплюючим», – якось сказав архітектор і дизайнер Етторе Соттсасс. Та додав, відповідаючи на запитання, якою є його власна концепція дизайну: «По суті, я завжди розглядав дизайн як професію проєктування більше «іграшок», ніж товарів; тобто я веду мову про речі, що допомагають мріяти та сподіватися, допомагають працювати, зберігати відчуття цілісності, допомагають відкривати очі більше, ніж закривати їх та зачинятися в догмах самовпевненості, жадібності володіння...» Соттсасс та його друзі у своїх хуліганських пошуках змогли торкнутися самої суті дизайну: вони не давали відповідей, а ставили своєчасні гострі питання, перевіряючи на міцність бастіони здорового глузду. Одна з найвпливовіших дизайн-спільнот «Мемфіс» граючи змішували ар-деко і кітч 50-х, попарт і футуризм, невимушено поєднували дешеві та дорогі матеріали і запросто відкидали головну заповідь дизайну – обов'язковий пріоритет функціональності. Але найяскравіша прикмета їх стилю, головний елемент пластичного карнавалу – це іронія. Саме вона здійснила справжню революцію у професійному середовищі. Сьогодні не складно оцінити справжню міру успіху групи і те, наскільки «Мемфіс» відразу змінив наявний культурний ландшафт.

Література: [4, 5, 9, 10, 11, 16, 17, 18, 27, 29, 30, 31, 35, 37, 38, 46, 53, 55, 56, 58, 66, 74, 76, 77, 81, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 93, 94, 98, 101, 104, 112, 113, 115].

Контрольні запитання

1. Розкрити поняття «художнє проектування предметного наповнення архітектурного середовища».
2. Як здійснюється поєднання художнього образу і практичної цінності в обладнанні архітектурного середовища?
3. Навести приклади втілення у проєктах архітекторів поєднання художнього образу і практичної цінності в обладнанні архітектурного середовища.
4. Поясніть зміст явища проектування нефункціональних речей у художньому проектуванні.
5. Розкрити поняття проектування речей-маніфестів у художньому проектуванні.
6. Навести приклади проектування речей-маніфестів у художньому проектуванні.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

Базовий

1. Гел Й. Міста для людей : навч. посіб. – Київ : Основи, 2018. – 304 с.
2. Основи дизайну архітектурного середовища : підручник / В. О. Тімохін та ін. – Київ : КНУБА, 2010. – 400 с.
3. Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: розвиток візуального мистецтва України XX–XXI століть : монографія. – Київ : ВХ[студіо], 2008. – 187 с.
4. Achille E Pier Giacomo Castiglioni / M. Vercelloni et al. – Seignosse : Minimum Design, 2011. – 119 p.
5. Fitoussi B. Memphis. – London : Thames & Hudson, 1998. – 80 p.
6. Koolhaas R., Mau B. S, M, L, XL: Office for Metropolitan Architecture (O.M.A.). – New York : Monacelli Press, 1995. – 1344 p.
7. Maas W., Ravon A. Porocity: Opening up Solidity. – Rotterdam : Nai010 Publishers, 2019. – 300 p.
8. Maas W. (W)Ego: Tailor-Made Housing. – Rotterdam : Nai010 Publishers, 2022. – 384 p.
9. Mendini A., Weiss P. Alessandro Mendini. – Wien : Verlag für moderne Kunst, 2011. – 204 p.
10. Polano S. Achille Castiglioni: Complete Works. – New York : Phaidon Press, 2002. – 476 p.
11. Ranzo P. Ettore Sottsass: Minimum Design. – Milano : 24 ORE Cultura, 2011. – 119 p.
12. Shields Jennifer A. E. Collage and Architecture. – London : Routledge, 2013. – 288 p.
13. The Why Factory and The Future City / W. Maas et al. – Rotterdam : Nai010 Publishers, 2011. – 168 p.
14. Wines J. Green Architecture. The art of architecture in the age of ecology. – Cologne : TASCHEN, 2000. – 240 p.

15. Алексеева А. Польові дослідження публічного простору Art-Ukraine. – *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. – 2010. – № 4 (17). – С. 158–161.

16. Выставка «Мемфис: 40 лет между китчем и элегантностью» в музее дизайна Vitra, 2021. – *Designmate*. – URL: <https://design-mate.ru/read/megapolis/memphis-40-years-between-kitsch-and-elegance-exhibition-at-vitra-design-museum> (дата звернення: 08.09.2023).

17. Вязовская А. Арт-ландшафты, или сады нового времени, 2012. – *ACCбуд*. – URL: <http://www.accbud.ua/landscape/style/art-landshafty--ili-sady-novogo-vremeni> (дата звернення: 01.01.2024).

18. Galerie Kreo отмечает 20 лет сотрудничества с Алессандро Мендини новой выставкой, 2023. – *Designmate*. – URL: <https://design-mate.ru/read/news/galerie-kreo-otmechaet-20-let-sotrudnichestva-s-alessandro-mendini-novoy-vystavkoj> (дата звернення: 08.09.2023).

19. GARAGEMCA. Лекция Марии Савостьяновой Общая территория: Art vs Design, 2016. – *YouTube*. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=Lcnx_4X7qVg (дата звернення: 12.06.2024).

20. GARAGEMCA. Лекция Марии Савостьяновой От необычных материалов к дематериализации, 2018. – *YouTube*. – URL: <http://www.youtube.com/watch?v=0cubn2R9CN0> (дата звернення: 07.04.2024).

21. Глазычев В. Л. Методология проектирования, 2002. – *Glazychhev*. – URL: http://www.glazychhev.ru/courses/lecture_metodology_projecting.htm (дата звернення: 12.06.2023).

22. Диалог искусств, 2012. – *Archi*. – URL: <https://archi.ru/world/41150/dialog-iskusstv> (дата звернення: 01.03.2024).

23. Expolight. Виступ у бізнес-клубі «Inspira» Миколи Каблуки – засновника і арт директора компанії Expolight, 2022. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oIutBFqL9SI> (дата звернення: 12.06.2024).

24. Єфімова А. Public art як феномен сучасного мистецтва: український досвід. – *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. – 2011. – № 22. – С. 100–112.
25. Заєць Д. О. Публічність як соціокультурний феномен : дис. ... канд. соціол. наук : 22.00.01, Харків. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2014. 200 с.
26. Коллинс Н. Паблик-арт: определение, история, типы, 2020. – *Gallerix*. – URL: <https://gallerix.ru/pedia/public-art/> (дата звернення: 18.06.2023).
27. Костарева И. Музей как объект дизайна: проект Алессандро Мендини в Гронингене, 2017. – *Designmate*. – URL: <https://design-mate.ru/read/objects/alessandro-mendini-project-in-groningen> (дата звернення: 07.04.2024).
28. Кохан Н. М. Ленд-арт у контексті сучасного Ландшафтного дизайну : дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 2019. 328 с.
29. Cool spaces: кав'ярня натхненна чорно-білим світом культового музичного кліпу, 2023. – *Idea&Design*. – URL: <https://www.homedesign.in.ua/cool-spaces-kav-iarnia-natkhnenna-chorno-bilym-svitom-kultovoho-muzychnoho-klipu/> (дата звернення: 08.09.2023).
30. Матье Леаннер: экспериментатор, волшебник и истинный эстет. – *Designmate*, 2024. – URL: <https://design-mate.ru/read/people/mathieu-lehanneur--experimenter-magician-and-true-esthete> (дата звернення: 07.04.2024).
31. Мигаль С. П. Основы проектирования мебели : навч. посіб. – Львів : ЛГУ, 1989. – 168 с.
32. Миленкова Р. В. Community art як засіб формування громадянського суспільства. – *Світогляд-Філософія-Релігія*. – 2019. Т. 13. Ч. 2. – С. 113–121.
33. Мистецтво перформансу як спосіб життя / Ю. Ю. Скиба та ін. – *Молодий вчений*. – 2019. – Т. 11. № 75. – С. 281–284.
34. Мусієнко Н. Public Art у просторі сучасного міста: Київська практика. Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини. – 2010. – №7. – С. 136–149.

35. Оленич К. Вернер Пантон, 2019. – *Royaldesign*. – URL: <https://royaldesign.ua/ru/verner-panton-oformitel-70-h.bXvGx/> (дата звернення: 01.01.2023).
36. Островерх О. Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією. – *Курбасівські читання*. – 2011. – № 6. – С. 45–53.
37. Петров Е. Братья Хаас: юмор и секс. – *Interior+design*. – URL: <http://www.interior.ru/design/name/163-bratya-khaas-yumor-i-seks.html> (дата звернення: 07.08.2023).
38. Пластиковое загрязнение: ответ дизайнеров. – *Interior+design*. – URL: <https://www.interior.ru/design/5122-modnyj-son-15-krovatej.html> (дата звернення: 02.09.2023).
39. Поиск новых форм в ландшафтной архитектуре. – *Totalarch*. – URL: https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/14 (дата звернення: 7 серпня 2023).
40. Праслова В. О. Засоби художнього проектування середовищних об'єктів і систем. – *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. – 2012. – № 1. – С. 90–93.
41. Праслова В. О. Інсталяції в художньому проектуванні міського середовища. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2016. – № 1. – С. 6–10.
42. Праслова В. О. Історія становлення художнього проектування. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 29. – С. 126–130.
43. Праслова В. О. Категорії «ідеї» та «теми» в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2011. – № 26. – С. 82–86.
44. Праслова В. О. Арт-дизайн в художньому проектуванні. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. 2019. № 53. С. 110–115.
45. Праслова В. О. Медіа-арт як напрям розвитку художнього проектування архітектурного середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2022. – № 62. – С. 304–313.
46. Праслова В. О., Андрощук А. С. Оновлення процесу проектування об'єктів в предметному дизайні. – *Архітектурний вісник КНУБА*. – 2018. – № 16. – С. 145–152.

47. Праслова В. О. Паблікарт як художній шлях розвитку архітектурного та міського середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2023. – № 67. – С. 72–80.
48. Праслова В. О. Перформанс в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2018. – № 52. – С. 115–120.
49. Праслова В. О. Поп-арт как современное направление художественного проектирования. – *Colloquium-journal*. – 2020. – № 1 (53). – С. 14–16.
50. Праслова В. О. Прийоми впровадження нових будівельних матеріалів в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2019. – № 54. – С. 393–402.
51. Праслова В. О. Світло як художній засіб проектування архітектурного та міського середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2023. – № 66. – С. 58–69.
52. Праслова В. О. Сучасні напрями художнього проектування. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 29. – С. 131–135.
53. Праслова В. О. Трансформація процесу проектування в сучасному предметному дизайні. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2018. – № 3. – С. 13–19.
54. Праслова В. О. Хепенінг в художньому проектуванні міського середовища. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2017. – № 1. – С. 10–14.
55. Праслова В. О. Художнє проектування архітектурних об'єктів. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2014. – № 1. – С. 16–18.
56. Праслова В. О. Художнє проектування предметного наповнення архітектурного середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 30. – С. 124–129.
57. Праслова В. О. Художнє проектування та паркове мистецтво. – *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. – 2012. – № 2. – С. 32–34.
58. Провокація в стилі «Мемфис». – *Designmate*. – URL: <https://design-mate.ru/read/an-experience/provocation-in-style-of-memphis> (дата звернення: 02.09.2023).

59. Сады-артефакты. – *Totalarch*. – URL: https://landscape.totalarch.com/search_new_forms_landscape_architecture/ 10 (дата звернення: 01.09.2023).
60. Сандуляк А. Десять ярких примеров публич-арта в мире, 2013. – *Bit*. – URL: <https://bit.ua/2013/10/10-yarkyh-prymerov-pablyk-artu-v-myre/> (дата звернення 01.09.2023). – Назва з екрана.
61. Сенежский семинар. Работы групп Е. А. Розенблюма. Творческие методы. Понимание целей дизайна. Наиболее важные работы – их характеристика. – *StudFiles*. – URL: <https://studfile.net/preview/5810061/> (дата звернення: 12.06.2024).
62. Скиба М. Простір має значення: чому архітектор важливий в житті людей. – *XIII A*. – URL: <https://kharkiv.school/news/prostir-maje-znachennia/> (дата звернення: 21.06.2024).
63. Стародубцева Л. В. Архитектура постмодернизма: История. Теория. Практика : учеб. пособ. – Київ : Спалах, 1998. – 207 с.
64. Тімохін В. О. Архітектура міського розвитку. 7 книг з теорії містобудування : монографія. – Київ : КНУБА, 2008. – 629 с.
65. Трошкіна О. А. Театралізація архітектурного середовища як психологічна потреба людини. – *Проблеми розвитку міського середовища*. – 2015. – № 7. – С. 257–270.
66. Ультрасовременные формы, игра и алхимия в проектах Holloway Li. – *Designmate*. – URL: <https://designmate.ru/read/people/cutting-edge-forms-play-and-alchemy-in-projects-of-holloway-li> (дата звернення: 12.03.2024).
67. Учасники проєктів Вікімедіа. Little Island (Нью-Йорк) – Вікіпедія. – *Bikinedia*. – URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Little_Island_\(Нью-Йорк\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Little_Island_(Нью-Йорк)) (дата звернення: 16.06.2024).
68. Франциско Инфанте и Нонна Горюнова: преодоление непреодолимого. – *Interior+design*. – URL: <https://www.interior.ru/art/8348-frantsisko-infante-i-nonna-goryunova-preodolenie-nepreodolimogo.html> (дата звернення: 12.06.2024).
69. Художественное проектирование и открытая форма к столетию со дня рождения Е. А. Розенблюма. –

NationalDesignAcademy. – URL: <https://national-design-academy.ru/wp-content/uploads/2020/02/%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D1%80%D0%B5%D0%B2%D1%8E-1-4-2019.pdf> (дата звернення: 12.06.2024).

70. Чистопрудов Д. Высота 239. Трубоэлектросварочный цех Челябинского трубопрокатного завода. Южный Урал, часть 3. – *Livejournal*. – URL: <https://chistoprudov.livejournal.com/144991.html> (дата звернення: 12.03.2024).

71. Шебек Н. М. Архітурне середовище: досвід типологічних досліджень. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 30. – С. 62–73.

72. Шебек Н. М. Гармонізація планувального розвитку міста) : монографія. – Київ : Основи, 2008. – 216 с.

73. 15th international garden festival at jardins de metis in canada. *designboom | architecture & design magazine*. – URL: <https://www.designboom.com/architecture/international-garden-festival-les-jardins-de-metis-reford-gardens-canada-07-21-2014/> (date of access: 15.06.2024).

74. AA School of Architecture. What's next? – Winy Maas, MVRDV, 2018. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zBLbIH3wYkU> (date of access: 16.06.2024).

75. Abyzov V., Chuieva O. Murals and their evolution and typology in the space of the urban environment on the example of Kyiv. – *Przestrzeń, architektura, natura*. – 2021. – No. 35. – P. 57–65.

76. Abyzov V., Pushkarova K. Science for Designers of Architectural Environment. – Kielce : Politechnika Świętokrzyska, wydział budownictwa i architektury, 2020. – 473 p.

77. Astbury J. WAA transforms Beijing warehouses into a playscape for sensory learning. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2021/10/18/waa-playscape-childrens-community-centre-beijing/> (date of access: 15.06.2024).

78. BERT – precht.at. – *precht.at*. – URL: <https://www.precht.at/project/bert/> (date of access: 15.06.2024).

79. BIG. Formgiving. An Architectural Future History. – London : TASCHEN, 2020. – 736 p.
80. BIG. Hot to Cold. An Odyssey of Architectural Adaptation. – London : TASCHEN, 2015. – 712 p.
81. Bucky Chair Installation | Marc Newson. – *Marc Newson Ltd.* – URL: <https://marc-newson.com/bucky-chair-installation/> (date of access: 15.06.2024).
82. Cocoon BioFloss concept enables residents to grow their own micro home. – *Dezeen.* – URL: <https://www.dezeen.com/2019/02/08/cocoon-biofloss-maria-vergopoulou-bioplastic-micro-home-movie/> (date of access: 15.06.2024).
83. Centre for Urban Design and Mental Health. – URL: <https://www.urbandesignmentalhealth.com/london-dialogue.html> (date of access: 15.06.2024).
84. Contributors to Wikimedia projects. Fashion Architecture Taste - Wikipedia. – *Wikipedia, the free encyclopedia.* – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Fashion_Architecture_Taste (date of access: 15.06.2024).
85. Cooper Hewitt. Thomas Heatherwick in Conversation with Paul Goldberger, 2015. – *YouTube.* – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HXK76jrD3t4> (date of access: 15.06.2024).
86. Dutch Design Week 2024, 19–27 October. *Home | Dutch Design Week.* – URL: <http://www.ddw.nl/> (date of access: 15.06.2024).
87. Elengical J. The Playscape by waa in Beijing renovates a warehouse complex to promote street play. – *STIRworld – architecture, design and art magazine.* – URL: <https://www.stirworld.com/see-features-the-playscape-by-waa-in-beijing-renovates-a-warehouse-complex-to-promote-street-play> (date of access: 15.06.2024).
88. Erwin Wurm “Ethics demonstrated in geometrical order” in New York. – *Arterritory.com.* – URL: https://arterritory.com/en/visual_arts/topical_qa/18973-erwin_wurm_ethics_demonstrated_in_geometrical_order_in_new_york (date of access: 15.06.2024).

89. Ettore Sottsass Jr.'s Metaphors (1972–1979). – *SOCKS*. – URL: <https://socks-studio.com/2014/09/09/ettore-sottsass-jr-s-metaphors-1972-1979/> (date of access: 15.06.2024).
90. Expolight. Dnipro Light Flowers – Permanent Laser-Light Art Installation, Dnipro | Expolight, 2021. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=j61VL0UCCCE> (date of access: 15.06.2024).
91. Favata I. Joe Colombo. Catalogue Raisonné 1962–2020. – Roma : Silvana, 2021. – 400 p.
92. Fos installation. – *PAN-PROJECTS*. – URL: <https://pan-projects.com/projects/fos/> (date of access: 15.06.2024).
93. Francisco Nuk. Galeria Lume – Wire: Drawer of oneself, Craft of Being. – *Galeria Lume*. – URL: <https://galerialume.com/en/exposicao/fio-gaveta-de-si-oficio-de-ser/> (date of access: 15.06.2024).
94. Frearson A. House NA by Sou Fujimoto Architects | Dezeen. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2012/05/08/house-na-by-sou-fujimoto-architects/> (date of access: 15.06.2024).
95. Holl S. Architecture Spoken. – Milano : Rizzoli, 2007. – 304 p.
96. House T. – *PAN-PROJECTS*. – URL: <https://pan-projects.com/projects/house-t/> (date of access: 15.06.2024).
97. IAAC. Part 1 – Bjarke Ingels Lecture – Launching IAAC's Master in Advanced Ecological Buildings, 2018. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=gGZmysUgNNU> (date of access: 15.06.2024).
98. Jerry House | Onion. – *Archilovers*. – URL: <https://www.archilovers.com/projects/134527/jerry-house.html> (date of access: 15.06.2024).
99. Kuciewicz M., De Iacobis S., Kędziorek A. All Residents Atlas – Centrala. – *Centrala*. – URL: <https://centrala.net.pl/all-residents-atlas/> (date of access: 15.06.2024).
100. Kwon M. One place after another: Site-specific art and locational identity. – Cambridge : MIT press, 2004. – 218 p.
101. Lego house. *BIG* | *Bjarke Ingels Group*. – URL: <https://big.dk/#projects-leg> (date of access: 16.06.2024).

102. Macdonald A. Festivals and the City. The Contested Geographies of Urban Events. – London : University of Westminster Press, 2022. – 308 p.

103. Morby A. Studio Furthermore creates ceramic pieces from sponge and foam. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2016/09/22/studio-furthermore-porous-ceramic-collection-tektites-london-design-festival-2016/> (date of access: 16.06.2024).

104. MVRDV – Bi-City Biennale 2017. – *MVRDV – Architects*. – URL: <https://www.mvrdv.com/projects/306/bi-city-biennale-2017> (date of access: 15.06.2024).

105. OnSite prototype nr.15, v.03 at Le J1, Marseille-Provence 2013, France. – *Onsite studio*. – URL: <http://www.swws.net/wp4/project/onsite-prototype-nr-15-v-03-at-le-j1-marseille-provence-2013-france/> (accessed on: June 01, 2023).

106. Pirson D., Kern R. Марина Абрамович. – *VICE – Unbequemer Journalismus und Dokus zu allem, was wichtig ist auf der Welt*. – URL: <https://www.vice.com/ru/article/kb8p4n/marina-abramovich-ru> (дата звернення: 16.06.2024).

107. Praslova V.O. Modern artistic approaches of architectural organization of public and residential environment. – *Вісник Одеської державної академії будівництва та архітектури*. – 2021. – № 84. – С. 7–15.

108. Praslova V.O. Techniques for implementing form and color in the artistic design of architectural and urban environment. – *Вісник Одеської державної академії будівництва та архітектури*. – 2020. – № 81. – С. 26–32.

109. Sim D. Soft city: Building Density for Everyday Life. – Washington : Island Press, 2019. – 256 p.

110. Studio Job. – *Studio Job*. – URL: <https://www.studio-job.com/> (date of access: 16.06.2024).

111. Sustainability Leadership for the Built Environment | Cambridge Institute for Sustainability Leadership (CISL). – *Google Translate*. – URL: <https://www-cisl-cam-ac-uk.translate.google/education/graduate-study/idbe/sustainability-leadership->

built-environment?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=uk&_x_tr_hl=uk&_x_tr_pto=sc (date of access: 16.06.2024).

112. Taschen A. Hundertwasser: Architecture. – Cologne : TASCHEN, 1999. – 320 p.

113. The Blue Carpet. – *Tripadvisor*. – URL: https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g186394-d213816-i352871752-The_Blue_Carpet-Newcastle_upon_Tyne_Tyne_and_Wear_England.html (date of access: 16.06.2024).

114. The Why Factory. OnTheGo Adaptable Housing, 2018. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SgOCSCCuXdc> (date of access: 16.06.2024).

115. UD/MH London Dialogue [Online]. – Available: <https://www.urbandesignmentalhealth.com/london-dialogue.html> (accessed on: June 01, 2023).

116. WAM architecten. Inntel Hotel Amsterdam-Zaandam de WAM architecten | Hoteles. – *Architonic*. – URL: <https://www.architonic.com/es/project/wam-architecten-inntel-hotel-amsterdam-zaandam/5101177> (date of access: 15.06.2024).

117. Wiles D. A short history of Western performance space. – United Kingdom : Cambridge University Press, 2003. – 316 p.

118. You searched for luiz philippe carneiro de mendonca cross legged chair – ELEPHANT. – *ELEPHANT*. – URL: <https://elephant.art/?s=luiz+philippe+carneiro+de+mendonca+cross+legged+chair> (date of access: 15.06.2024).

119. Zylinska J. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. – London : Open humanities press, 2020. – 179 p.

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

Альтернативне мистецтво організації середовища – сфера креативного експериментального проєктування, яка охоплює всі можливі нетрадиційні авторські підходи та методи до організації міського простору й архітектури.

Акціонізм – форма мистецтва, де основним твором є дія, вистава або подія, ініційована художником. В акціонізмі акцент зміщується з результату на процес створення твору, а художник виступає як суб'єкт і об'єкт цієї діяльності. Акціонізм не має чіткої мети, слідуючи певному сценарію.

Антидизайн, також відомий як **радикальний дизайн** або **контрдизайн**, – напрям альтернативного дизайну й архітектури в 1960-х і 1970-х роках, переважно у Великій Британії та Італії. Він ставив на перше місце соціальну та культурну роль предмета, відкидаючи його естетичну сторону. Роботи в цьому напрямі фокусувалися на самовираженні, а не на функціональності, задовольняючи потреби індивідуума в гротескній, фантастичній формі з акцентом на гумор і непрактичність.

Артдизайн – напрям художнього проєктування, що поєднує художнє й архітектурне формотворення на основі філософії дизайну. Він використовує авангардні течії, що виникли на перетині декоративно-прикладного мистецтва, скульптури, архітектури та дизайну.

Артизація – це концепція, яка використовує мистецтво для театралізації та охудожнення реальності, розглядаючи повсякденне життя як твір мистецтва, де межа між вигадкою і реальністю зникає.

Артефакт – матеріальний предмет, що є художнім твором, має певні художні змісти, «зовнішній символ» (Мукаржовський) естетичного об'єкта.

Артифікація простору – процес надання об'єктам у просторі ознак мистецтва або розміщення публічного мистецтва у вигляді

матеріальних форм, як-от художні інсталяції, або перформативних форм.

Артландшафти – особливі платформи для розвитку новаторських ідей і творчого мислення в галузі ландшафтного дизайну.

Артманіфест – виклад творчих принципів мистецького угруповання, напряму або окремого автора. Це знакове явище авангардного руху, документ епохи й особливий тип художньої публіцистики.

Артоб'єкт – речі, які мають художню цінність і розраховані на емоційну взаємодію з глядачем, що можуть не мати утилітарних функцій або слугувати оформленням утилітарного об'єкта з художніми цілями шляхом використання спектра виразних засобів різних видів мистецтва, як-от архітектура, садово-паркове мистецтво, скульптура, інсталяції, графіті, відеоарт, мультимедійне мистецтво й інші. У культурі постмодернізму артоб'єкт замінює класичне поняття «твір мистецтва».

Архітектурне середовище – це сукупність і цілісність внутрішніх і зовнішніх просторів, форм і структур, які забезпечують повноцінну життєдіяльність людей на основі архітектурно-містобудівних та дизайнерських законів і правил.

Бомбінг – форма графіті, швидке нанесення малюнка в екстремальних умовах.

Відеоарт – напрям медіамистецтва, у якому для вираження художньої концепції використовуються можливості відеотехніки, комп'ютерного та телевізійного зображення.

Графіті – субкультура, яка передбачає нанесення свого імені або мистецького зображення на міські поверхні, часто без дозволу відповідних владних органів або власників будівель.

Дематеріалізація мистецтва – феномен, що в мистецтвознавстві, філософії мистецтва й естетиці означає втрату значущості матеріальної форми артоб'єктом.

Диджиталізація – процес використання медіатехнологій для створення нових емоційно-образних характеристик середовища, а також для розвитку та впровадження в простір віртуальних об'єктів.

Експресія (лат. *expressio* – «вираження») – інтенсивна виразність художнього твору, яка досягається за допомогою художніх засобів.

Енвайронмент, або мистецтво довкілля, – напрям художнього проектування, що передбачає роботу художника з навколишнім середовищем і створення творів, які взаємодіють з різними елементами та простором навколишнього середовища. У цьому напрямі глядач стає активним учасником, впливаючи на сприйняття і значення твору.

Інтерактивність (від англ. *interaction* – «взаємодія») – поняття, яке описує ступінь і способи взаємодії між середовищем та відвідувачами за допомогою структур, об'єктів і просторів. Це дає змогу глядачам брати участь у творчому процесі, висловлювати свої думки, відчуття й емоції.

Інтервенція – вплив предметно-просторового артоб'єкта на архітектурне та міське середовище, який здійснюється шляхом проникнення у сферу цих дій, вкладенням у неї власних ресурсів.

Інсталяція (англ. *installation*) – художня техніка створення твору, за якої компоненти, об'єкти або матеріали об'єднуються в єдину композицію для передачі концепції або ідеї художника з метою зміни сприйняття простору людиною.

Колаборація (фр. *collaboration*) – спільна діяльність різних осіб чи груп для досягнення спільної мети.

Колірне коло Іттена – графічне зображення кольорів на круговій діаграмі, розроблене художником і педагогом Йоганном Іттенем. Воно є універсальним інструментом для більшості художніх медіумів і використовується для поєднання контрастних кольорів або кольорів першого, другого та третього порядку.

Компіляція – процес поєднання елементів, ідей і методів з різних дисциплін для створення унікальних інноваційних рішень.

Концептуальне мистецтво організації середовища – сучасна тенденція художнього проєктування, яка ставить за мету переосмислення традиційного підходу до створення художнього твору через відмову від фокусування на фізичному втіленні твору мистецтва та фокусуванні на ідеї, концепції.

Креативність (лат. *creatio* – «створення») – творча, новаторська діяльність, яка дає змогу творчо реагувати на нові умови та розвивати нові ідеї для формування й організації архітектурного і міського середовища.

Лендарт (від англ. *land* – «земля», *art* – «мистецтво») – художня діяльність, у якій об'єктом є реальний пейзаж або фрагмент природного середовища.

Людиноцентричність – підхід, який акцентує увагу на потребах та інтересах людей, за якого людина стає центром у процесах відновлення, розвитку й організації середовища.

Маєвтика (ін.-грец. *μαευτική* – «повивальне мистецтво», від *μαῖα* – «повивальна бабка, повитуха») – термін з діалогу Платона «Тететет», що означає метод філософствування, розроблений Сократом. Цей метод полягає в розкритті істини шляхом послідовних питань і «випробувань».

Медіаарт – форми творчості, які з'явилися з розвитком технологій і електронних медіа. До них належать відеоарт, звукове мистецтво, інтерактивні інсталяції, віртуальна реальність та інші форми експериментального використання медіа.

Мистецтво – об'єднання з метою художньо-образних відображень реальності художньої творчості, що охоплює літературу, архітектуру, скульптуру, живопис, графіку, декоративно-прикладне мистецтво, музику, танець, театр, кіно й інші види діяльності людини. Види мистецтва можна поділити на просторові (живопис, скульптура, графіка, архітектура, декоративно-ужиткове), часові (музика,

література), а також просторово-часові або синтетичні (хореографія, театр, кінематограф, цирк, естрада).

Містифікація – це вигадка або витівка з метою ввести людину в оману, часто через жартівливий або іронічний підхід.

Мультидисциплінарність – поєднання різних наукових напрямів під час вивчення певного явища чи процесу.

Мурал – твір мистецтва, що характеризується схильністю до реалістичного зображення або абстракції, наноситься на міські поверхні як технікою класичних фресок, так і за допомогою наклейок, трафаретів, плакатів.

Наратив (англ. і фр. *narrative* – «оповідь», від лат. *narrare* — «розповідати, пояснювати») – сукупність взаємопов'язаних реальних чи вигаданих подій, фактів або вражень, які утворюють художній твір.

Нефункціональні речі – твори групи «Алхімія», які базуються на нових формах потворності; предмети, які не можна використовувати за призначенням, але вони викликають несподівані асоціації.

Паблікарт, або муніципальне мистецтво, – офіційна форма сучасного мистецтва, розташована в громадському просторі поза художніми інституціями, призначена для комунікації з глядачем щодо питань сучасного мистецтва та публічного простору.

Партисипація – співпраця між архітектором і споживачем.

Перформанс (від англ. *performance* – «вистава, спектакль», від *perform*) – форма акціоністського мистецтва, де твором є дії автора, які глядачі спостерігають у режимі реального часу.

Поліфонічність – виражальний засіб мистецтва, що спирається на вміння працювати з різними звучаннями як основою створення художнього твору.

Поліфонія – багатоголосся, засноване на одночасному сполученні й розвитку ряду рівноправних мелодій (мелодійних голосів).

Плюралізм – визнання різноманітності підходів і поглядів.

Попарт (англ. *popular* – «народне» мистецтво) – напрям мистецтва пізнього модернізму, який виникає як протест проти ієрархії, оцінки та розподілу на «високу» і «низьку» культуру, встановленого офіційним видом мистецтва, таким як абстрактний експресіонізм.

Проекти-маніфести – проекти, що порушують гострі соціальні теми та формуються на основі інноваційних технологій, часто поєднуючи архітектуру, мистецтво, предметний дизайн, фешн-індустрію, сучасний театр, вебдизайн тощо.

Річ – предмет, що здатен транслювати олюднені властивості через взаємодію та формування індивідуальних емоційних значень для кожної окремої людини.

Річ-маніфест – твори групи «Мемфіс», що розвивають олюднені властивості та транслюють емоції.

Світлове мистецтво – вид мистецтва, де світло є основним засобом вираження через експерименти з фізичним і віртуальним освітленням, світловими ефектами для створення захоплюючих творів мистецтва в публічному просторі.

Середовищний підхід – система поглядів на формування предметно-просторового оточення людини з урахуванням взаємозв'язків життєдіяльності людей, архітектурного середовища і природного довкілля; об'єкти сприймаються як елементи єдиного середовища й розглядаються з осмисленого погляду художньо саме в такій цілісності.

Синестезія – інтерпретація одного засобу як іншого та навпаки. Це явище полягає у тому, що який-небудь подразник, діючи на відповідний орган чуття, поза бажанням суб'єкта викликає не тільки відчуття, специфічне для цього органу чуття, але одночасно ще і додаткове відчуття чи уявлення, характерне для іншого органу чуття.

Соціальна скульптура – винайшов Йозеф Бойс, щоб втілити своє розуміння потенціалу мистецтва для перетворення суспільства. Як витвір мистецтва соціальна скульптура передбачає людську

діяльність, яка прагне структурувати та формувати суспільство чи навколишнє середовище.

Стрітарт – напрям художнього проектування, проміжна форма між вандалізмом і формами офіційного мистецтва, об'єкти якого розміщуються в міському просторі для комунікації з глядачем і змістовного висловлювання художника.

Суб'єктивність – це прояв уявлень людини про навколишній світ, її поглядів, почуттів, переконань і бажань.

Театралізація – це засіб створення цілісного художнього образу за допомогою гриму, одягу, перук, аксесуарів, освітлення, музично-шумового оформлення, а також відповідної поведінки.

Театралізація архітектури – поєднання окремих частин у єдине ціле, синтез мистецтв для створення відповідного образу.

Тегінг – форма графіті, за якої використовується написання або рисунок простого підпису або символу, що є особистими маркерами художника.

Фестивалі – альтернатива стихійним міським явищам у вигляді масштабних динамічних подій та акцій, підсумком яких є створення матеріальних об'єктів стріарту з метою створення комфортного середовища для містян, розвитку культурної та духовної свідомості молоді та міста.

Флешбек (англ. *flash* – «спалах, осяяння»; *back* – «назад») – оповідна техніка, що є складовою у відхиленні оповідання в минуле; сюжетна лінія переривається, і глядач спостерігає дії, які відбувалися раніше.

Флешфорвард (від англ. *flash* – «спалах, осяяння»; *forward* – «вперед») – оповідна техніка, що є складовою у відхиленні оповідання в майбутнє.

Хепенінг (англ. *happening* – «випадок, подія») – різновид мистецтва дії, прояв акціонізму, форма мистецтва та театральної практики, яка передбачає імпровізовані події без певного наративу, у яких учасниками стають глядачі.

Художній твір (фільм) – відтворення дійсності в образах або певної життєвої події, яка ведеться від імені автора, може викликати сильні емоції та створити естетичне враження у читачів або глядачів.

Художнє проєктування – проєктна складова дизайну, орієнтована на проєктування речей.

Художнє проєктування архітектурного та міського середовища – інноваційний вид просторового мистецтва, що створює проєкти з акцентом на естетичному враженні й емоційному зв'язку з глядачем на перетині функціональності та естетики, трансформуючи їх від простору існування в мистецтво жити.

Навчальне видання

ПРАСЛОВА Валентина Олександрівна

**ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ
АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА**

Навчальний посібник

У двох частинах

Частина 2

Редагування та коректура *Т. В. Івченко*
Комп'ютерне верстання *Л. В. Лабунець*

Підписано до друку 06.12.2024. Формат $60 \times 84_{1/16}$
Ум. друк. арк. 7,67. Обл.-вид. акр. 8,25.
Тираж 25 прим. Вид. № 30/І-24. Зам. № 40/1-24

Видавець і виготовлювач
Київський національний університет будівництва і архітектури

проспект Повітряних Сил, 31, Київ, 03037

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру суб'єктів
видавничої справи ДК № 808 від 13.02.2002