

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 перша

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 проектування архітектурного та міського середовища :
навчальний посібник: у 2 ч. – Ч. 1. Історія становлення та сучасні
тенденції, теоретичні та методологічні основи художнього
проектування. – Київ : КНУБА, 2024. – 220 с.

ISBN 978-966-627-266-2

Містить загальні положення художнього проектування відповідно до курсів художнього проектування архітектурного та міського середовища, які вивчають студенти спеціальності «архітектура та містобудування». Розглянуто основні поняття і принципи художнього проектування, 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

© КНУБА, 2024

ISBN 978-966-627-266-2

Зміст

Передмова.....	5
Вступ.....	7
Змістовний модуль 1. Історія становлення та сучасні тенденції художнього проєктування архітектурного та міського середовища.....	9
Розділ 1. ВИТОКИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	10
1.1. Художнє проєктування в культурі формування штучного оточення.....	10
1.2. Художнє проєктування в Баугаузі.....	19
1.3. Досвід Сенежської студії художньої проєктної творчості.....	27
Контрольні запитання.....	37
Розділ 2. СУЧАСНІ НАПРЯМИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	38
2.1. Артдизайн.....	38
2.2. Попарт.....	48
2.3. Вуличне мистецтво.....	59
Контрольні запитання.....	72
Розділ 3. СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	73
3.1. Концептуальне проєктування.....	73
3.2. Медіарт.....	82
3.3. Альтернативне мистецтво організації середовища.....	92
Контрольні запитання.....	102
Змістовний модуль 2. Теоретичні та методологічні основи художнього проєктування архітектурного та міського середовища.....	103
Розділ 4. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ЯК СПЕЦИФІЧНА ФОРМА ПРОСТОРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	104
4.1. Поняття про художнє проєктування архітектурного та міського середовища.....	104
4.2. Художнє проєктування як напрям дизайнерської творчості.....	113
4.3. Художнє проєктування як вид мистецтва.....	124

Контрольні запитання.....	133
Розділ 5. ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	134
5.1. Мета та задачі художньої організації.....	134
5.2. Принципи художнього проектування.....	142
5.3. Методи художнього проектування.....	153
Контрольні запитання.....	165
Розділ 6. ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	166
6.1. Матеріал.....	166
6.2. Форма та колір.....	176
6.3. Світло та звук.....	191
Контрольні запитання.....	202
Список літератури.....	203
Термінологічний словник.....	214

Передмова

Висвітлення художньої організації архітектурного та міського середовища дуже актуальне, оскільки наявні дослідження лише частково в окремих аспектах тлумачать сучасні художні підходи розвитку міського й архітектурного середовища. Сьогодні з'являються мистецькі проекти-маніфести, які не завжди можна відразу зрозуміти або віднести до конкретного медіуму. Вони поєднують архітектуру, мистецтво, предметний дизайн, фешн-індустрію, сучасний театр і вебдизайн, піднімають актуальні соціальні теми та використовують інноваційні технології. Саме такі міждисциплінарні проекти розглядаються в цьому дослідженні.

Запит «художнє проектування» дає огляд літератури й наукових досліджень, які є основою теоретично-методологічної бази цього явища. Запит «міждисциплінарне проектування» дає опис реальних і віртуальних авторських проектів та пропозицій. Ця тенденція відірваності теоретичного та практичного досвіду художнього проектування з кожним роком простежується все більше. Отже, узгодження теоретичних основ художнього проектування, сформульованих близько сорока-п'ятдесяти років тому, із сучасними радикальними уявленнями про архітектуру та міське середовище, а також із новими цікавими практичними прикладами, що розвивають художнє проектування і спонукають до переосмислення теорії, є вкрай актуальним. Це сприяє переоцінці організації міського й архітектурного простору, допомагає розвивати нові емоційні й образні асоціації в межах інтерактивної взаємодії із середовищем. Це змінює звичний спосіб життя та позитивно впливає на якісне художнє формування архітектурного та міського середовища й організацію повсякденного життя шляхом упровадження в нього мистецтва.

Курс «Художнє проектування архітектурного середовища» та «Художнє проектування міського середовища» розглядає науково-інноваційну та радикальну проектну діяльність авторів і колективів як світову тенденцію, що на зразок мінливої живої структури проникає в наявне середовище, стирає межі традиційних уявлень і переосмислює архітектурне та міське середовище сучасної людини, формує авторську художню мову сенсорно-візуальної комунікації, розвивається і пристосовується відповідно до нових запитів та умов. Отже, у межах курсу розглядається креативне проектування в межах

цілого спектра художніх медіумів з акцентом на артизацію та критичне ставлення до традиційного штучно створеного оточення, визначається професійна роль архітектора як соціального дизайн-активіста, що порушує актуальні проблеми сьогодення. Безумовно, художнє проєктування фокусується на колаборативності та міждисциплінарності із створенням команди вченого, художника й інженера, що дає змогу досліджувати цінності та художню культуру для пошуку нових форм комунікації та інноваційності, проводити пошук новаторських методів і практик проєктування як протест проти шаблонів та стереотипів традиційного дизайну, формувати власне автентичне світосприйняття, поєднувати художні медіуми та створювати авторські засоби, прийоми та методи художнього проєктування.

Вступ

Навчальні дисципліни «Художнє проектування архітектурного середовища» та «Художнє проектування міського середовища» покликані поглибити знання з комплексного формування архітектурного середовища, враховуючи художній фактор. Метою курсу є опанування теоретичних знань із художнього проектування 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 проектування, 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 проектування архітектурного та міського середовища.

За результатами вивчення навчальних дисциплін студенти отримують уміння виявляти вплив історії на формування й розвиток художнього проектування, втілювати у проєктну практику принципи, методи та прийоми художнього проектування, розрізняти та враховувати сучасні напрями художнього проектування для формування архітектурного й міського середовища, втілювати у проєктну практику засоби художнього проектування архітектурного середовища, враховувати художні аспекти для 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 після 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 першій частині навчального посібника розглядається змістовний модуль «Історія становлення та сучасні тенденції художнього проектування». Це розділи, присвячені витокам, сучасним напрямам і сучасним тенденціям художнього проектування

архітектурного та міського середовища. До першої частини ввійшов також модуль «Теоретичні та методологічні основи художнього проектування архітектурного та міського середовища». Це розділи, присвячені художньому проектуванню як специфічній формі просторового мистецтва, засадам формування та засобам художнього проектування архітектурного та міського середовища. У другій частині навчального посібника розкрито змістовний модуль «Основи художнього проектування архітектурного та міського середовища». Це розділи «Художнє проектування міського середовища», «Художнє проектування і паркове мистецтво», «Сучасні підходи архітектурної організації», «Художнє проектування предметного наповнення 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 й термінологічний словник.

Змістовний модуль 1
Історія становлення
та сучасні тенденції художнього проєктування
архітектурного та міського середовища

Розділ 1. ВИТОКИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

1.1. Художнє проєктування в культурі формування штучного оточення

Будь-які зміни щодо форми окремих виробів визначають зміни сучасної практики дизайну, сприяють розвитку креативності та індивідуальності. У контексті промислового періоду становлення форма виробу піддавалася стандартизації та масовому виробництву, що призводило до втрати унікальності. Це підтверджує аналіз досвіду практичної проєктної діяльності кінця ХІХ століття, який виявив тенденцію створення виробів предметного дизайну, ізольованих від просторового середовища. Рух «Мистецтво та ремесла», заснований Вільямом Моррісом у 1865 році, виступав проти цього явища. Він пропагував ідею повернення до майстерності та цілісного підходу організації навколишнього середовища. У рамках цього руху підкреслювалася важливість об'єднання мистецтва й ремесла, а також повернення до ручної праці та використання природних матеріалів. Це давало змогу створювати гармонійне та цілісне оточення, у якому форма, функція та естетика співіснували узгоджено й підкреслювали значення інтеграції форми виробу в єдине предметно-просторове середовище.

Головна ідея руху «Мистецтво та ремесла» полягала в тому, що дизайн середовища та виробництво предметів мають бути цілісно зв'язаними й виконуватися тими самими майстрами. Це означало повернення до ручної праці та поєднання мистецтва й ремесла. У складі руху були представники двох об'єднань: молоді архітектори з Гільдії працівників мистецтва «Гільдія діячів мистецтва» та члени «Групи п'ятнадцяти». Дизайнер Льюїс Ф. Дей та ілюстратор Уолтер Крейн стали ключовими фігурами руху. Разом вони прагнули відродити професійну ремісничу працю, яка поступово втрачала своє значення під впливом прогресу та механізації виробництва. Рух мав значний вплив не тільки в Англії, але й у багатьох інших країнах. Естетика, пропагована об'єднанням, стала джерелом розвитку стилю модерн, або ар-нуво, який виник наприкінці ХІХ – на початку ХХ століття, відрізняючись органічними формами, використанням

природних матеріалів та естетичною виразністю. Усі ці зміни практики дизайну й розвиток руху сприяли відродженню та підвищенню значення професійної ремісничої праці. Рух «Мистецтво та ремесла» акцентував увагу на важливості майстерності та індивідуального підходу до виготовлення виробів, враховуючи їхню естетику та взаємодію із середовищем. Це стало важливою ланкою розвитку художнього проектування, що привернула увагу до цілісності простору, майстерності та ручної праці (рис. 1.1.1).



Рис. 1.1.1. Рух «Мистецтво та ремесла», заснований У. Моррісом

Вільям Морріс був також відомий як видавець і дизайнер, який розширив вплив мистецтва на різні галузі. Він заснував журнал «Студія», який став важливим виданням у галузі мистецтва та дизайну. Одним із найзначніших внесків Морріса стало введення поняття «Новий англійський стиль», або стиль «Студія». Це авторська концепція, яка підкреслювала значення ручної праці, відмови від масового виробництва та поєднання мистецтва з повсякденним життям. Морріс прагнув використовувати мистецтво для створення краси середовища у повсякденних предметах. У 1861 році дизайнер спроектував відомий Червоний будинок, який став його власним помешканням. Цей будинок був втіленням стилю «Студія» і відображав не тільки майстерність ручної праці, а й естетичні авторські принципи. Разом із шістьома своїми друзями Вільям також

заснував компанію «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія», що мала на меті переосмислення й повернення до ручної роботи у виробництві, відмову від масового виробництва та впровадження мистецтва в повсякденне життя. Ці кроки поклали основу для розвитку зростання інтересу до ручної праці, витонченості дизайну та використання мистецтва в житті кожного дня. Його вплив виявився значним і простягнувся як на Європу, так і на Сполучені Штати Америки, сприяючи подальшому розвитку ремесел, мистецтва й архітектури (рис. 1.1.2).



Рис. 1.1.2. Теоретичні нароби Вільяма Морріса

У «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія» було багато талановитих і відомих співробітників, які об'єдналися навколо спільної мети реформувати дизайн свого часу й повернути красу в життя споживачів через продуманий дизайн та ручну працю. Дружина Вільяма Морріса, Джейн Берден Морріс, відіграла важливу роль у розвитку компанії. Вона активно долучалася до дизайну та продукції компанії. Мей Морріс, молодша дочка Вільяма Морріса, також входила до складу колективу. Вона виявляла інтерес до мистецтва і

стала однією з відомих представниць компанії. Серед інших видатних співробітників були ремісник і дизайнер Джон Генрі Дірл, художники Едвард Берн-Джонс і Данте Габріель Розетті. Вони внесли значний внесок у художній дизайн і ремесла, використовуючи особисті навички й таланти для створення унікальних і красивих виробів. Ця група художників, дизайнерів, архітекторів та ремісників певною мірою намагалася покласти кінець масовому виробництву й перейти до створення вишуканих виробів, які підкреслювали унікальність ремісників і використовували антипромислові технології. Їх спільна місія полягала в поверненні краси, якості та мистецтва в повсякденне життя людей. Тому в «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія» займалися новітніми на той час експериментами з ручною роботою в різних галузях дизайну. Зокрема, використовували натуральні матеріали і проводили дослідження з рецептурами фарб, щоб створювати якісні й естетично привабливі продукти. Компанія активно займалася відновленням методів ручного друку на тканинах і шпалерах. Вони експериментували з різними техніками та матеріалами, створюючи високоякісні й витончені шпалери, текстиль і тканини. Ручне ткацтво використовувалося для виготовлення вовняних і шовкових тканин, а також художніх гобеленів, де висока майстерність ремісників була особливо важливою. Завдяки своїм продуктам для домашнього інтер'єру «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія» швидко здобули популярність і шану серед поціновувачів індивідуальних речей. Вони надавали особливу увагу деталям, використанню природних матеріалів і витонченості у своїх виробках. Ручна робота та використання традиційних методів виробництва сприяли популяризації ручної праці й естетичних цінностей у дизайні.

Вільям Морріс був великим прихильником історії мистецтва та природи. Він часто надихався європейськими та близькосхідними історичними дизайном тканин, а також красою природного світу. Його авторські роботи й загалом роботи «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія» відображали ці теми і спиралися на них. У дизайні шпалер компанії було багато візерунків із природними мотивами, такими як квіти, рослини та решітки. Тому не дивно, що вже перший дизайн шпалер, який отримав назву «Решітки», став дуже популярним. Цей візерунок містив елементи рослинного орнаменту.

Назви колекцій, пов'язані з квітами та рослинами, стали візитівкою компанії «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія». Хоча вона припинила своє існування в 1940 році, естетичне бачення Вільяма Морріса та принципи компанії залишаються актуальними і сьогодні. Багато сучасних дизайнерів продовжують переосмислювати та використовувати дизайн «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія», застосовуючи його принципи й улюблені авторські техніки у своїх роботах. Це свідчить про значний вплив компанії на розвиток дизайну та її стійкість у часі.

«Прикрашання безглузде, якщо воно не викликає приємних спогадів», «Чи не краще мати шпалери або штори, що нагадують думки про луки Пікардії або виноградну лозу вашого саду, ніж похмурі ряди фальшивих квіточок і листочків, які залишається тільки перераховувати від нудьги?» – критикував Морріс промисловий непотреб. Вільям дійсно висловлював своє незадоволення промисловим дизайном, який, на його думку, був позбавлений справжньої краси й емоційного зв'язку, а також вважав, що прикрашання повинно викликати приємні спогади й мати зв'язок із природою або історією. Він заперечував використання штучних, стерильних і масово вироблених елементів, таких як фальшиві квіточки й листочки, які не мали емоційної сили та не викликали жодних приємних асоціацій. Замість цього Морріс прагнув створювати дизайн, який нагадував природу або привертав увагу до історичних тем. Він вважав, що такі елементи прикрашання можуть надати простору особливу атмосферу й нести красу та поезію в повсякденне життя, прагнув до використання природних мотивів та історичних тем, що створювало відчуття емоційного зв'язку з минулим і природою.

Вільям Морріс насправді надзвичайно продуктивний і творчий дизайнер. Його внесок у світ дизайну й мистецтва надзвичайно великий. Він створив багато дизайнерських проєктів для текстилю, шпалер, вишивки та вітражів. Його малюнки унікальні й відображають характерний стиль із використанням природних мотивів, геометричних візерунків та історичних елементів. Він відомий своїми яскравими й деталізованими роботами, які привертають увагу красою та естетикою. Крім того, Вільям Морріс

розробив три шрифти в середньовічному стилі, які використовувалися для друку книг та ілюстрацій. Він акцентував увагу на деталях та оформленні, створюючи рамки й обрамлення для книжкових ілюстрацій, які підкреслювали важливість дизайну в самому процесі читання та сприяли збагаченню візуального досвіду. Вільям Морріс був відомий своєю внутрішньою мотивацією та пристрастю до створення. Як стверджував один з його біографів, Дж. В. Маккейл, Морріс не лише працював у дизайні, щоб заробляти гроші, але передусім він насолоджувався самим процесом творчості й задоволенням, яке воно йому приносило. Тому Морріс залишив величезну спадщину у світі дизайну, а його роботи досі захоплюють своєю красою та оригінальністю. Його принципи і внесок у розвиток дизайну примушують нас досліджувати та цінувати його спадщину й донесення краси через ручну працю та творчість. За своє творче життя Вільям Морріс подарував світові сотні дивовижних дизайнерських рішень, створив понад 600 малюнків для текстилю, шпалер і вишивки, 150 проєктів вітражів, три шрифти в середньовічному стилі, а також понад 650 рамок і обрамлень для книжкових ілюстрацій.

Позиція Морріса щодо повернення до ремісничого підходу та відмови від масової продукції дійсно може бути розглянута як спроба зупинити технічний прогрес і знищити машинне виробництво. Його утопічне бачення полягало в тому, щоб повернутися до ручного декору та прикрашательства, виключивши технологію з процесу створення предметного світу. Втім, варто зауважити, що позиція Морріса не мала на меті повністю припинити технічний прогрес або відкинути машинне виробництво. Справжня ідея полягала у виявленні проблеми й усвідомленні потреби в іншому підході до створення предметного оточення. У контексті промислової революції та широкого поширення масового виробництва Морріс бачив занепад художньої культури. Він відчував, що масове виробництво знецінює ремесла, позбавляє їх унікальності та мистецтва і призводить до втрати естетичних цінностей. Його позиція була спробою повернути увагу до цієї проблеми й запропонувати альтернативний підхід, що базувався на ручній праці та творчості. Хоча його позиція вважається утопічною, вона однозначно відіграла важливу роль у формуванні свідомості й порушенні питань про місце технології та ручної праці в

процесі створення предметного та просторового оточення. Вона спонукала до перегляду й переосмислення ролі дизайну, ремесла та художньої культури в контексті промислової ери.

Ідеї Вільяма Морріса про «красу та зручність» дійсно стали важливими для розвитку художнього проєктування і мали великий вплив на художників. «Не тримайте у своїх будинках речі, які ви не вважаєте корисним або прекрасним», – стверджував Вільям Морріс, підкреслюючи творчим доробком глибокі зв'язки з історією, ритуальною практикою, культурною самобутністю, творчим самовираженням і політикою. Вільям Морріс наголошував на тому, що предмети повинні не тільки мати практичну цінність, але й привносити красу та радість в життя людей. Він вважав, що дизайн повинен бути пов'язаний з історією, культурою та самобутністю і має потенціал бути засобом творчого самовираження та політичного впливу (рис. 1.1.3).



Рис. 1.1.3. Теоретичні принципи та підходи Вільяма Морріса

Ці ідеї Морріса стали важливими для формування концепції художнього проєктування, яке підкреслювало значення естетики,

майстерності й культурного контексту. Вони надихали художників і дизайнерів розглядати предмети не тільки як засоби задоволення практичних потреб, але і як важливі елементи культурного середовища, що сприяють розкриттю особистості та підтримці культурної самобутності. У своїх працях Морріс прагнув поєднати красу та функціональність, створюючи предмети, які були не тільки привабливими зовні, але й емоційно корисними у використанні (рис. 1.1.4).

Уільям Морріс (William Morris) (1834 – 1896 рр.)



логотип фірми «Морріс і К»



Червоний будинок (Red House) в м Бекслі-Хіс, 1860 рр.

Рис. 1.1.4. Практична діяльність Вільяма Морріса*

Він бачив дизайн як засіб вираження ідей, цінностей і політичних поглядів, що надавало йому глибокого суспільного значення. Підтвердженням популярності слугує те, що Вільяму Моррісу та його компанії «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія» присвячена колекція одягу бренду H&M.

* Режим доступу:

https://ru.pinterest.com/pin/546131892283357846/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=&simplified=true.

Відомий своїми колабораціями з різними дизайнерами та марками моди, бренд активно співпрацює з визнаними художниками, щоб створювати спеціальні колекції одягу з їх візерунками та стилем. Починаючи з 2018 року покупцям H&M пропонують одяг із впізнаваними візерунками митця.

Упровадження ідей Морріса в художнє проєктування стало значним кроком у напрямі більш гуманного, збалансованого та пов'язаного з культурою підходу до дизайну предметного світу. Його вплив продовжує відчуватись і зараз, на сучасну архітектурну та дизайнерську практику. Ідеї, втілені в русі «Мистецтво та ремесла» та «Морріс, Маршал, Фолкнер та компанія», вплинули на подальший розвиток дизайну та стали основою для розширення художнього проєктування в культурі формування штучного оточення. Сьогодні художнє проєктування охоплює широкий спектр дисциплін, зокрема архітектуру, дизайн інтер'єру, графічний дизайн, продуктивний дизайн та багато інших. Усі ці галузі спрямовані на створення збалансованого, естетичного та функціонального середовища.

Форма виробу і взаємодія зі структурою оточення індивідуальна та видозмінюється залежно від потреб кожної людини. Критика промислового непотребу та підтримка природи й емоційного зв'язку були характерними рисами Вільяма Морріса та руху загалом. Його погляди вплинули на розвиток емоційного проєктування й акцентували увагу на значенні краси, яка викликає приємні спогади та збагачує життя людей. Позиція Моррісу, що закликала до повернення до ремісничого підходу й відмови від масової продукції з імітацією ручного декору та принципу прикрашательства, стала утопічною спробою зупинити технічний прогрес, знищити машинне виробництво. Хоча такий вид інтеграції не вважається новою формою, адже вона заснована на виключенні техніки із створення предметного світу, його зусилля допомогли виявити проблему необхідності іншого, ніж ремісничий, підходу до створення предметного оточення, усвідомити проблему занепаду художньої культури в період промислової революції.

1.2. Художнє проєктування в Баугаузі

Практика художнього проєктування початку ХХ століття ілюструє тенденцію пошуку форми, що намагається поєднати предметне та просторове середовище у єдину емоційну гармонійну структуру. Зокрема, такий пошук проводив Йоганнес Іттен в період роботи в Баугаузі з 1919 по 1922 рік. Унікальний підхід Іттена засновувався на суб'єктивній емоційності й об'єктивних законах кольоротворення та формотворення, їх взаємозв'язку та художньому формуванні просторової гармонійної структури. Відомий художник-експресіоніст, дизайнер і теоретик мистецтва починав кар'єру як учитель початкової школи, вже тоді застосовуючи передові методи викладання й інтерес до психоаналізу. Освіту отримав у Художній школі Женеви, яку, до речі, покинув через невдоволення навчанням, університеті Берна на природничо-математичному факультеті та Педагогічній академії. У 1914 році відбулася персональна виставка в Цюрихському Домі мистецтва, яка пізніше була показана в багатьох інших містах.

У період після війни, коли Європа переживала складні часи, Іттен занурився у вивчення східної філософії та духовних практик. Йоганнес вивчав перський маздаїзм, раннє християнство й інші напрями, проводив духовні експерименти через зневіру в майбутнє європейської цивілізації. Його пошуки та захоплення певною мірою знайшли відображення в креативному підході до мистецтва. Особливий індивідуальний стиль художника сформувався завдяки внутрішній філософії, у якій були враховані духовні й естетичні аспекти. Він відрізнявся екстравагантною зовнішністю, носив авторський одяг і голив голову, нагадуючи монаха. Його роботи цінуються в контексті розвитку мистецтва та дизайну. Іттен зробив великий внесок у розвиток художнього проєктування, стимулюючи студентів досліджувати й експериментувати, щоб виявити сутність основних засобів мистецтва, їх впливу на наші почуття та сприйняття (рис. 1.2.1).

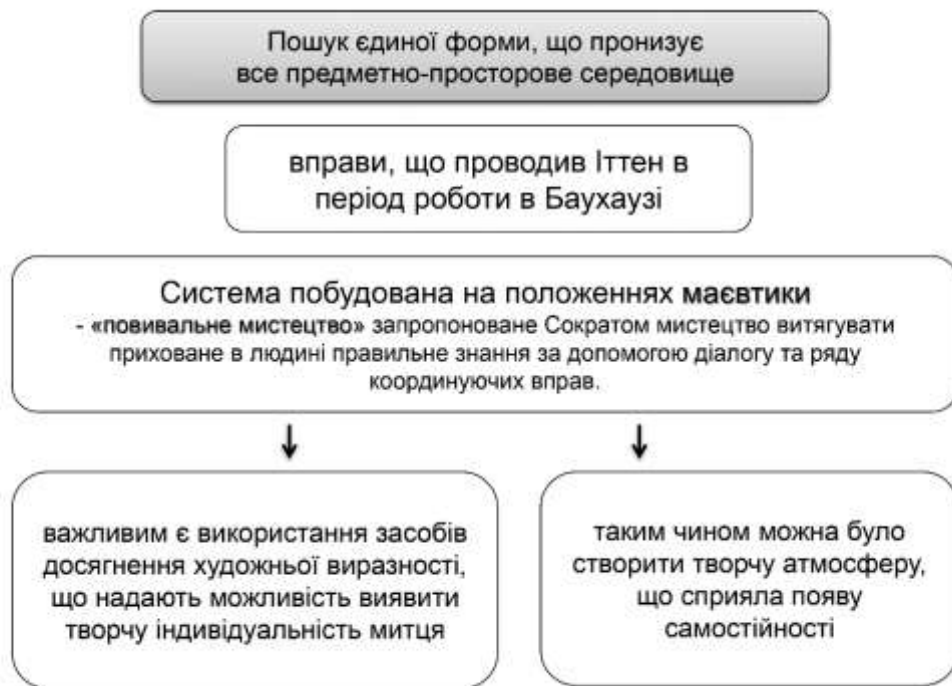


Рис. 1.2.1. Система навчання Йоганнеса Іттена в період роботи в Баугаузі з 1919 по 1922 рік

Іттен розробив спеціальний курс навчання, який став одним із ключових в Баугаузі, та особисто його викладав, впроваджуючи в програму творче експериментування протягом першого підготовчого семестру навчання. Авторська система передбачала вивчення й застосування законів гармонії, ритму, пропорцій, симетрії, масштабу, виразності кольору та його сприйняття, а також мови пластичних форм. Студенти отримували можливість досліджувати й експериментувати з елементами в мультисенсорному контексті, щоб розширити розуміння та відчуття законів. Унікальна система навчання спиралася на положення маєвтики та розшифровується як «повивальне мистецтво», або «мистецтво витягувати». Вона подібна підходу, запропонованому Сократом, який вірив у мистецтво витягувати приховане в людині правильне знання за допомогою діалогу та спеціальних вправ. Іттен використовував цей підхід, стимулюючи студентів досліджувати свої власні можливості, спостерігати, спілкуватися й експериментувати з різними аспектами творчості. Художня система Іттена виявилась інноваційною та впливовою, адже надавала студентам широкий кругозір і розширювала їх творчі можливості.

Різноманітні положення, запропоновані Іттенем, допомогли студентам Баугаузу розкрити свій творчий потенціал, розвинути свої здібності та навички, а також освоїти різноманітні художні техніки. Його методика стала важливим етапом у розвитку сучасного художнього проєктування та вплинула на подальші підходи до навчання й розвитку талантів у галузі мистецтва. У рамках курсу в Баугаузі Іттен використовував різні вправи, що сприяли розвитку творчих здібностей і особистісного потенціалу студентів. Зокрема, положення про принцип навчання *docentodiscimus* (лат. – «вчимося»), який, на думку Іттена, лежить в основі істинної педагогіки, пояснювалося й упродовжувалося в такий спосіб. Школа є творчим процесом, справжній учитель повинен не тільки навчати, а й навчатися від свого учня, надаючи йому при цьому автентичні засоби для виявлення й реалізації ще не розкритого таланту. Цей підхід стимулював студентів до самостійності, творчості та розкриття власного прихованого потенціалу. Іттен також приділяв велику увагу тренуванню тіла як інструменту духовності, тому майже кожне заняття розпочиналося з медитації, концентрації уваги, дихальних вправ і розслаблення. Це допомагало студентам зосередитися, зняти напругу та підготувати свій розум і тіло до творчого процесу. Баугауз відкрився для студентів різного віку та з різним рівнем художньої підготовки. Тому основним завданням курсу було розкриття творчого потенціалу та темпераменту кожного студента, а також оволодіння різними художніми техніками. Це давало змогу студенту розвивати свої унікальні художні здібності та знайти свій власний творчий стиль сприйняття (рис. 1.2.2).

У процесі навчання в Баугаузі Іттен надавав велике значення художній виразності й розвитку індивідуальності студентів. Він заохочував їх до творчого експерименту та самостійного дослідження. Тож у процесі навчання пріоритетними були засоби досягнення художньої виразності, що надають можливість виявити творчу індивідуальність митця. Положення про тактильне сприйняття структур стимулювало студентів до збирання й використання вторинної сировини з різних джерел. Такі вправи допомагали розвивати чуття для матеріалів і структур, а також сприяли формуванню тактильного індивідуального художнього стилю.

Положення про формування індивідуального текстурного характеру передбачало створення колажів наосліп шляхом поєднання контрастних за фактурою матеріалів, плетіння ткацьких килимків із незвичайних матеріалів і текстур, а також друк на тканині лаковими, золотими, люмінесцентними фарбами. Положення про візуальний прояв ритму залучало студентів до фізичних дій, таких як марширування на місці, плескання в долоні та хороводи, які передували творчій роботі на папері. Це допомагало студентам сприймати й надалі виражати ритм візуально. Іттен також використовував диктанти та швидкість читання, щоб стимулювати розвиток ритму в малюнках і літерах.



Рис. 1.2.2. Положення про тактильне та текстурне сприйняття та відповідні вправи системи навчання Іттена

Однак положення, на якому Іттен наголошував у книгах «Мистецтво кольору» та «Мистецтво форми», є розкриття змісту твору через колір і форму. Він вважав, що цих засобів достатньо для передачі виразності та внутрішнього сенсу, адже вони є надлишково інформативними й не потребують запозичень та інших засобів. Тому надзвичайно плідною є робота художника з використання цих засобів

для передачі емоцій та ідеї в мистецтві. Вправи, які проводилися відповідно до цього положення, допомагали студентам розвинути виразність у творчому процесі. Вони сприяли формуванню особистого стилю кожного митця й допомагали їм виявити творчу індивідуальність (рис. 1.2.3).



Рис. 1.2.3. Положення про текстурне сприйняття та ритм, відповідні вправи системи навчання Іттена

У книзі «Мистецтво кольору» Іттен так пояснював ідею свого педагогічного методу: «Отримання знання з книг або від вчителів подібно подорожі у візку. Але віз може служити тільки на великій дорозі. Той, хто досяг кінця її, зійде з возу і відправиться далі пішки». Він проголошує: «Якщо ви, не знаючи законів кольору, здатні створювати шедеври, то ваш шлях полягає в цьому незнанні. Але якщо ви, не знаючи цих законів, не здатні створювати шедеври, то вам слід подбати про отримання відповідних знань». Цитати з книги демонструють його підхід до навчання й саморозвитку. Він підкреслював, що знання з книг і від вчителів можуть бути важливими етапами в навчанні, але справжнє розуміння та майстерність народжуються лише через власний досвід і практику. Іттен

наголошував на тому, що художники можуть створювати великі твори навіть без глибоких знань про кольорові закони, але це може бути обмеженим. Він закликав до пізнання та розуміння основних законів кольору, які можуть допомогти художникам розвивати їхній потенціал і створювати виразні твори. Іттен вважав знання кольорових законів необхідними для художників, але водночас він підкреслював, що креативність і виразність не залежать лише від знання теорії. Він поєднував теоретичні знання з практичними вправами, даючи змогу студентам самостійно відкривати й розвивати свої творчі здібності. Такий підхід Іттена акцентує значення власного дослідження, самоосвіти та саморозвитку в художньому процесі. Він надає студентам можливість вчитися не тільки від учителя, але й від власного досвіду та саморефлексії.

Не менш важливим положенням є знання поліфонічності, тобто вміння працювати з різними звучаннями, як незамінна допомога у створенні художнього твору. Це висловлювання Іттена з книги «Елементи образотворчого мистецтва» підкреслює важливість розвитку як спонтанного вираження, так і раціонального мислення у сфері мистецтва. Воно також вказує на необхідність плюралізму, що означає визнання різноманітності підходів і поглядів. Підкреслюється, що істина є посередині, у здатності поєднувати різні аспекти й напрями. Саме тому художник спирається на це розуміння, розвиваючи два різні полярні підходи до розуміння мистецтва кольору: суб'єктивні почуття й об'єктивні колірні принципи. Це означає, що він враховує як емоційні відчуття, так і загальні принципи використання кольору в мистецтві. Іттен дійсно брав до уваги об'єктивні принципи та підходи інших відомих митців і теоретиків, які досліджували кольорову теорію та вплив кольору на сприйняття. Він вивчав роботи таких майстрів, як Ісаак Ньютон, Йоганн Вольфганг Гете, Філіп Отто Рунге, Максиміліан Шеврель, Герман Гельмгольц, Вільгельм Бецольд, Вільгельм Оствальд, Адольф Гельцель, а також працював над власними спостереженнями й дослідженнями. Іттен поєднав об'єктивні закономірності та суб'єктивні почуття і розробив свою власну теорію, яка набула великого визнання в художньому світі за допомогою колірного кола та колірних контрастів.

Модернізувавши інструмент колірного кола, він розширив уявлення про функції додаткових кольорів і колірних контрастів. Колірне коло Іттена визнано універсальним інструментом, яке використовують зараз більшість художніх медіумів під час створення проєктів і поєднання контрастних кольорів або кольорів першого, другого та третього порядку. Іттен розглядає та детально досліджує різні проблеми, пов'язані з візуальними, емоційними й символічними ефектами. Він довів, що використання кольору здатне їх вирішити, і докладав зусиль, щоб допомогти людям розуміти й використовувати цю потужну мову кольору. Йоганнес Іттен зробив значний внесок у розвиток колірної теорії та практики її застосування, виділивши сім основних кольорів: червоний, жовтий, синій, оранжевий, зелений, фіолетовий і бурштиновий (рис. 1.2.4).



Рис. 1.2.4. Положення про поліфонічність системи навчання Іттена*

* Режим доступу:

<https://drukarnia.com.ua/articles/kolir-ta-kolo-ittena-3IXBp>

Він також сформулював поняття колірних контрастів, які описують взаємодію різних кольорів і використовуються для створення виразності та гармонії в художніх медіумах.

Колірне коло Іттена є одним з основних інструментів теорії кольору для визначення відношення та взаємодії кольорів, створення контрастних комбінацій, гармонійних палітр і свідомого вибору щодо використання в проєктах. Іттен вважав, що колір наділяє форму душею та надає етико-естетичну виразну цінність. Педагог через зіставлення східних і західних естетичних тенденцій розвитку образотворчого мистецтва надає учневі надзвичайно різноманітні способи самовираження: «Кожній людині відповідно до її конституції притаманне використання певних форм... У стародавньому Китаї захоплювалися зразками каліграфії, що мали суб'єктивний оригінальний характер і були врівноважені гармонічно. У мистецтві форми можливості відкриваються в побудові простору, в розподілі акцентів, у вільному виборі форм і поверхонь з їх колоритом і текстурою. У європейському живописі Конрад Виц і Ель Греко були об'єктивні в колориті, але гранично суб'єктивні в передачі форм. Жорж де ла Тур суб'єктивно працював з кольором, і з формою, так само як і Ван Гог, що віддавали перевагу образній і колірній суб'єктивності». Йоганнес Іттен дійсно підкреслював важливість колориту та форми як елементів, що надають виразну цінність твору. Він шукав і розвивав суб'єктивний характер та естетичні тенденції, які можуть бути притаманними кожній людині залежно від її конституції та індивідуальних особливостей. Під час пошуку митець порівнював різні культури та стилі мистецтва, зазначаючи їхні особливості у використанні форм і кольорів. Він звертався до прикладів східної каліграфії, що мали суб'єктивний характер і були гармонійно врівноваженими, а також до європейських майстрів, які були об'єктивні в колориті, але суб'єктивні в передачі форм. Це підкреслювало Іттеніву позицію, що кожен художник має свої власні можливості самовираження та вільний вибір форм і кольорів. Такі дослідження сприяли розширенню уявлення студентів про різноманітність творчих підходів і надавали їм можливість виявити індивідуальність через використання різних форм та кольорів у творах. Тож Іттен відкривав учням широкий спектр творчих можливостей, даючи їм змогу вибрати й використовувати різні

форми та кольори відповідно до їхнього зовнішнього вигляду, художнього стилю й індивідуальності.

Йоганнес Іттен своїми теоретичними і практичними дослідженнями суттєво вплинув на становлення та розвиток художнього проєктування. Його дослідження про суб'єктивний характер середовища й авторський стиль стало важливим фундаментом для архітекторів, що допомагає розвинути сприйняття кольору, форми та текстури. Він завжди підкреслював важливість індивідуальних переваг у виборі основних засобів художнього проєктування, що відображають особистість і сприяють розвитку майбутньої спеціалізації. Ці концепції надихнули багатьох художників і дизайнерів у їхній творчості та вплинули на формування авторського стилю й індивідуального самовираження через вибір кольору, форми та матеріалів у проєктах. Ці ідеї стали основою для подальшого розвитку художнього проєктування та сприяли появі нових творчих підходів і напрямів у цій галузі.

Отже, авторські теоретичні та практичні надбання художника Йоганнеса Іттена не тільки порушують гострі питання про візуальні, емоційні й символічні ефекти та суб'єктивний характер архітектурного, міського та предметно-просторового середовища, а й пропонують їх шлях вирішення. Його інноваційний пропедевтичний курс у Баугаузі сприймається як збірка цікавих історій, у якій залишається багато моментів для самостійного опрацювання та роздумів. Унікальний підхід поєднання суб'єктивних почуттів та об'єктивних колірних принципів завдяки колірному колу й кольоровим контрастам справив сильний вплив на становлення художнього проєктування і його подальший розвиток.

1.3. Досвід Сенежської студії художньої проєктної творчості

Згодом відбувається становлення наступного етапу розвитку форми предметно-просторового середовища, воно стає динамічним і саморозвивається з плином часу. Яскравим прикладом впровадження цієї тенденції в теорію і практику художнього проєктування є робота всесвітньо відомої Сенежської студії художньо-проєктної творчості. Заснована Євгеном Розенблюмом студія була створена з метою

вивчення досвіду таких видатних шкіл мистецтва та дизайну, як Баугауз, Вищі художньо-технічні майстерні та Вищий художньо-технічний інститут. У своїй роботі Сенежська студія використовувала принципи та ідеї, розроблені попередніми школами, і поєднувала їх із власними концепціями та підходами. Вона досліджувала способи створення інноваційних і творчих проєктів у галузі архітектури, дизайну та мистецтва. Студія сприяла розвитку нових методик, технік та ідей у сфері художнього проєктування, ставши місцем обміну досвідом між теоретиками і практиками світового дизайну. Робота студії сприяла розширенню горизонтів художнього проєктування та впровадженню новаторських підходів і концепцій, зокрема ідеї динамічного середовища, що саморозвивається, змінюється із часом і адаптується до нових потреб і технологій. Досвід Сенежської студії художньо-проєктної творчості є вагомим внеском у розвиток теорії і практики художнього проєктування, його вплив можна спостерігати в роботах багатьох сучасних художників, архітекторів і дизайнерів.

Як менторів запрошували спеціалістів цілого спектра дисциплін: архітектури та дизайну, культурології, історії, екології та художньої критики. Тож викладачами студії в різні роки були Володимир Аронов, Андрій Боков, В'ячеслав Глазичев [35], Лариса Жадова, Марк Конік [35], Ельза Орлова й інші. У студії були також польські консультанти Шимон Бойко, Юзеф Мрошак, Богдан Урбанович [34]. Це свідчить про багатогранність і комплексний підхід студії до проєктування. Співпраця з архітекторами, дизайнерами, культурологами, істориками, екологами та художніми критиками давала змогу впроваджувати різноманітні підходи й перспективи в свою роботу. Присутність європейських консультантів також підкреслювала міжнародну спрямованість студії і обмін досвідом між різними країнами. Це відкривало можливості для вивчення різних культурних перспектив і поглиблення знань про художній процес і техніки. Загалом така співпраця з менторами та консультантами свідчить про значимість і серйозність їхньої роботи, а також про постійне прагнення до розвитку й покращення в галузі художнього проєктування, сприяючи збагаченню знань і розширенню горизонтів учасників.

Студія народилась як оригінальна динамічна школа, що протягом двадцяти п'яти років збирала колаборації митців на

сенежських і виїзних закордонних семінарах. Вона стала динамічним центром, який збирав разом художників і архітекторів з усього світу для розвитку архітектурних проєктів та вирішення специфічних завдань шляхом проведення творчих колективних семінарів, що поступово перетворилися на характерний метод роботи. За роки існування в студії навчалися понад тисячу художників і архітекторів із різних країн, що свідчить про її міжнародну привабливість і значимість. Це підкреслює значення співпраці, обміну ідеями та взаємодії між учасниками. Такий підхід сприяв народженню нових ідей, вирішенню творчих завдань і підвищенню професійних навичок кожного учасника. Робота Сенежської студії протягом багатьох років свідчить про її важливу роль у формуванні й підтримці художньо-архітектурної спільноти та сприяттні професійному розвитку багатьох талановитих митців і архітекторів (рис. 1.3.1).



Рис. 1.3.1. Сенежська студія художньо-проєктної творчості під керівництвом архітектора і художника Євгена Розенблюма

Основною ідеєю роботи Сенежської студії є створення цілісного простору, фундаментом проєктування якого є художня творчість, а натхненням для формування художнього образу – образотворче мистецтво. Така цікава філософія Сенежської студії давала змогу

розглядати предмети та середовище не просто як функціональні об'єкти, але й як мистецькі твори, які набувають мультизначимості та полісемантичності. Філософське осмислення й конструювання відіграли важливу роль у процесі художнього проектування. Це означає, що важливим аспектом було не лише визначення функціональних характеристик предметів, але і їх символічне значення. Кожен предмет набував значення в контексті взаємодії з навколишнім середовищем, що робило його полісемантичним і поліфункціональним. Отже, відбувається перехід від функціональної конструкції до символічного значення форми. Такий підхід давав змогу не просто створювати функціональні конструкції, а формувати художні образи зі своїм символічним значенням. Предмети стають засобом вираження ідеї, емоцій та концепції, а також взаємодіють зі сприйняттям і розумінням глядача. Такий підхід до художнього проектування дає змогу перетворити простий предмет на витвір мистецтва, який несе в собі глибоке символічне значення та стимулює естетичне сприйняття.

Філософська концепція Щедровицького і його метод організаційно-діяльної гри мали значний вплив на роботу Сенежської студії. Завдяки цьому методу можна було створювати особливу атмосферу на семінарах, де учасники активно взаємодіяли, співпрацювали та творили разом. Організаційно-діяльна гра, за Щедровицьким, сприяла створенню проєктів і моделей, які постійно трансформувалися. Це потребувало постійного дослідження методів і технік змін, а також активної участі всіх учасників. Ця гра створювала колективну творчість і формувала тривалу систему, яка розвивалась із часом. Такий підхід до роботи сприяв інноваціям, креативності й пошуку нових шляхів у художньому проектуванні. Він надавав можливість відкривати нові перспективи та перетворювати ідеї в реалізовані проєкти через взаємодію і співпрацю команди. Такий підхід підтримував динаміку й постійний розвиток студії, а також сприяв створенню інноваційних та цікавих архітектурних рішень.

Метод відкритої форми, який передбачає проектування ситуаційних сюжетів, у яких простір речей набуває олюднених властивостей, вніс суттєвий вплив на розвиток Сенежської студії. Цей метод давав змогу створювати проєкти, де об'єкти та простір

взаємодіють із людьми і створюють особливі сюжети та ситуації. Концепція К. М. Кантора про «вільне цілепокладання» також мала значний вплив на розвиток студії. Ця концепція пропонувала розробку особливої проєктної мови як протесту проти традиційного типу дизайну, а саме художнього конструювання. У книзі «Правда про дизайн» Кантор вводить поняття проєктності в духовну культуру й ідею проєктна, яка є об'єктивно-суб'єктивним зародком майбутньої проєктної ідеї. Це поняття розглядається як здатність переосмислити штучне оточення людей та створити нові, інноваційні рішення. Ці концепції підтримували формування цілісного образу простору, що охоплює речі, сюжети та взаємодію з людьми, і сприяли розширенню можливостей у художньому проєктуванні.

Відомим творчим підходом Сенежської студії є проєктне висловлювання автора про зміст і художній образ об'єкта перед початком проєктування. Цей підхід передбачає, що автор проєкту визначає зміст і художній образ об'єкта ще до початку проєктування. Тобто перед створенням конкретного проєкту можуть бути поставлені будь-які питання, на які потрібно знайти відповіді шляхом створення серії уточнень. Цей підхід передбачає застосування різних евристичних методик, як-от мозковий штурм, алгоритм проб і помилок, шлях лабіринту, моделювання нестандартних ситуацій, створення багатовимірних матриць, сократівські бесіди, дискусійний полілог і розробки клаузур-відповідей. Використання цих методик допомагає розширити креативний потенціал і знайти нові, нестандартні рішення під час проєктування. Цей підхід сприяє розвитку творчого мислення, відкриває можливості для нових ідей і концепцій, а також стимулює обґрунтовану дискусію та обмін ідеями між учасниками процесу проєктування. Використання таких методик створює комплексні та збалансовані проєкти, які на початковому етапі враховують різноманітні аспекти й потреби користувачів (рис. 1.3.2).

принцип Сенежської студії –
створення цілісного простору,

Фундамент - художня творчість,
натхнення - образотворче мистецтво

концепція Щедровицького
проведення семінарів у вигляді організаційно-діяльної гри

метод відкритої форми
проектування ситуаційних сюжетів, в яких простір речей
набуває олюднених властивостей

концепція Кантора
про «вільне цілепокладання»,
розробка особливої проєктної мови,
• поняття проєктності
• ідея проєктна

Рис. 1.3.2. Теоретичні засади та положення Сенежської студії

Проектне дослідження є ще одним важливим підходом, який винайшли в Сенежській студії. Цей підхід передбачає поступове розкриття проєктного образу в межах колаборації між учасниками семінару й автором ідеї. Під час реалізації проєктної пропозиції в макет і проєкт створюються автентичні міждисциплінарні інструменти та мультидисциплінарні прийоми, що сприяють формуванню авторського стилю та цілісного простору. Цей підхід передбачає підготовчий аналітичний етап, у якому проводиться дослідження й аналіз, а також мультидисциплінарність, що означає співпрацю та взаємодію з фахівцями з різних галузей. Володіння художніми засобами проєктування, макетування й моделювання є важливими навичками для успішної реалізації проєктів. Цей підхід стимулює творчу колаборацію, сприяє залученню різноманітних ідей та перспектив, а також сприяє розширенню можливостей для інноваційних рішень і створенню унікальних проєктів. За результатами реалізації проєктного дослідження досягається формування авторського стилю та створення цілісного простору, що відображає візію та ідеї автора.

Середовищний підхід є третім важливим підходом, розробленим Сенежською студією, який отримав визнання в професійному світі. За цим підходом, кожен об'єкт сприймається як елемент єдиного середовища й розглядається з осмисленого погляду художньо саме в такій цілісності. Середовище, у якому перебуває об'єкт, уособлює ідею вертикального й горизонтального взаємопроникнення культур, враховуючи впливи та взаємодію різних культурних і соціальних аспектів. Середовищний підхід підкреслює важливість аналізу впливу контексту на об'єкт, а також врахування культурних, соціальних і естетичних факторів. Цей підхід допомагає створювати гармонійні та збалансовані простори, у яких об'єкти взаємодіють із навколишнім середовищем і викликають естетичні й емоційні реакції. Середовищний підхід передбачає аналіз культурного контексту, географічних умов, соціальних факторів та інших важливих аспектів, що впливають на об'єкт. Це сприяє створенню унікальних і неповторних проєктів, які відображають багатогранність та багатокультурність світу, у якому ми живемо.

Творчі наробки Сенежської студії містять проєкти з розробки містобудівного історичного середовища в різних містах, таких як Новосибірськ, Тихвін, Алма-Ата, Тольятті, Одеса, Санкт-Петербург і багато інших. Також були розроблені проєкти мікрорайонів в Архангельську, Новосибірську, Мінську, Баку, Коломні, Красноярську, Чернівцях. Особливо відомими стали проєкти художньої організації Старого Арбата в Москві та Дерibasівської вулиці в Одесі. Вони зосереджувалися на створенні атмосфери та художнього образу в історичних районах, відтворенні архітектурних особливостей і просторового дизайну, що відображають історію та культурну спадщину цих місць (рис. 1.3.3).



Рис. 1.3.3. Теоретичний і практичний вплив Сенежської студії на формування архітектурного та міського середовища

Помітними результатами студії є також проекти культурних центрів і музейних експозицій, таких як Олімпіада-80, культурний центр «Космос», музей Батюшкова у Вологді, музей революції СРСР, державний музей А. С. Пушкіна, музей Достоевського в Новокузнецьку, Єгор'євський історико-художній музей, музей-садиба «Великі Вязми», музей зброї в Коломні. У цих проектах акцентувалася увага на створенні спеціальних просторів для виставок, експозицій, культурних заходів, де архітектура й дизайн взаємодіють зі змістом та естетикою експонатів. Вони відображають особливий підхід Сенежської студії до розробки та реалізації проектів, у яких кожен елемент середовища, кожна деталь розглядаються з погляду художньої виразності, культурної спадщини й естетичних цінностей. Сенежська студія дійсно залишила помітний слід у сфері художнього проектування і стала важливим представником перехідного етапу від класичного промислового художнього конструювання до художнього проектування соціокультурного середовища. Її проекти та розробки пройняті увагою до мистецтва, культурної спадщини й естетичних цінностей (рис. 1.3.4, 1.3.5).

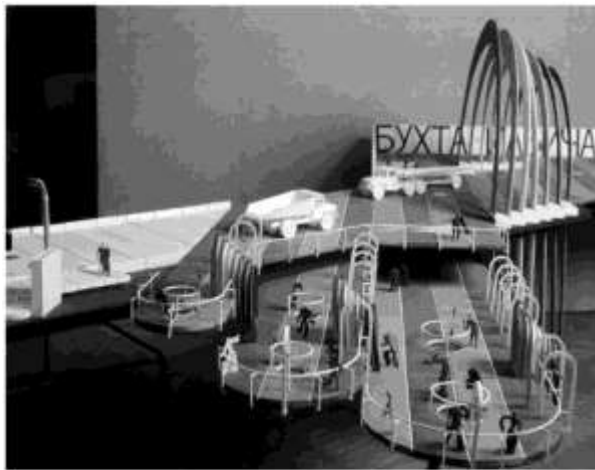


Майданчик для виступу фольклорних і циркових колективів в Ізмайлово. фрагмент макету



Проект оформлення торгівельно-ярмаркового району Зарядде у Москві до Олімпіади 1980; фрагмент макету.

Рис. 1.3.4. Проекти художньої організації міського середовища Сенежської студії*



М.А. Коник та ін. Проектна програма для Баку, 1976. Музей нафти. Фрагмент макета.



М.А. Коник та ін. Проект для Мінська. 1976. Бульвар.

Рис. 1.3.5. Проекти художньої організації архітектурного та міського середовища Сенежської студії*

Хоча не всі проекти студії були повністю реалізовані, вони відстоювали право міст мати власне обличчя, берегти свою історію та втілюватися в життя сучасної людини. Вони пропонували живі, динамічні експозиції минулого та майбутнього, досліджували нові підходи до проектування містобудівного середовища, культурних центрів, музеїв та інших об'єктів.

* Режим доступу:

<http://art-design.tyumen.ru/publication/publikation.php?m=20190219>.

Сенежська студія внесла значний внесок у розвиток художнього проектування і сприяла формуванню власної мови художнього проектування. Ідеї Сенежської студії сприяли становленню та розвитку нового підходу до художнього проектування, де креативність, інновації та здатність художньо перетворювати архітектурне й міське середовище стають основою та принципами (рис. 1.3.6).



Художньо-проектна програма для Мінська, 1975. Площа-пагорб.

Художньо-проектна програма для Мінська, 1975. Площа-пагорб.

Рис. 1.3.6. Проекти архітектурного середовища Сенежської студії*

Отже, Сенежська студія мала надзвичайний вплив на формування теорії та практики художнього проектування у сфері промислових і громадських споруд, предметного дизайну машин і механізмів, розвитку міського середовища [135]. Вона є важливим представником етапу, що знаменує перехід від класичного промислового художнього конструювання до художнього проектування соціокультурного просторового середовища життєдіяльності людини, з розробкою власної мови художнього проектування шляхом орієнтування на мистецтво й усвідомлення художнього проектування як своєрідної творчої школи дизайну. Проекти студії стали маніфестами на захист міст, їх права мати власне обличчя, берегти історію та втілювати в життя сучасної людини живі, динамічні експозиції минулого та майбутнього.

Література: [2, 3, 4, 6, 7, 34, 35, 39, 40, 45, 44, 48, 49, 50, 59, 73, 94, 106, 111, 135, 173].

* Режим доступу:

<http://art-design.tyumen.ru/publication/publikation.php?m=20190219>.

Контрольні запитання

1. Охарактеризуйте витоки художнього проектування в культурі формування штучного оточення на прикладі творчості Вільяма Морріса.
2. Історія становлення художнього проектування в Баугаузі. Навести приклади втілення у проєктах Йоганнеса Іттена та його учнів.
3. Вплив досвіду представників Сенежської студії художньо-проєктної творчості на художнє проєктування.

Розділ 2. СУЧАСНІ НАПРЯМИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

2.1. Артдизайн

Артдизайн – це концепція, яка передбачає використання мистецтва для театралізації і охудожнення реальності. У контексті архітектури артдизайн означає ставлення до повсякденного життя як до твору мистецтва, де межа між вигадкою і реальністю стирається. Реальність вільно входить у штучний світ, а мистецтво архітектури й дизайну стає вищою формою реальності відповідно до екзистенційних концепцій художньої творчості. Наприклад, у роботах М. Нуньєс-Яновського, який має освіту театрального режисера і сценографа, фантазійний світ архітектури зливається з реальним життям, створюючи єдине ціле, де вигадане й реальне переплітаються. Це досягається через використання нематеріальних конструкцій і театральних декорацій. Артдизайн дає змогу архітекторам і дизайнерам вільно експериментувати з формами та втілювати свої фантазії в реальному середовищі. При цьому медіум артдизайну створює нестабільну основу подвійності для архітектора-дизайнера, який змушений балансувати між прагматичними й естетичними аспектами [75].

Прикладом нетрадиційного підходу до проєктування, коли архітектурне та міське середовище розглядається як твір мистецтва, інтегруючись у реальне життя, а будівлі є не лише функціональними, а й виражають творчий художній підхід, є ряд проєктів відомого міжнародного архітектурного бюро MVRDV. Зокрема, переосмислення китайського Хутонгу з традиційними житловими кварталами, у межах якого була створена експозиція, що функціонує як демонстраційний простір для різних проєктів, втручань, інтерпретацій і стратегій. Такий експозиційний простір чудово підходить для майбутнього розвитку подібних кварталів і дає можливість архітекторам не тільки досліджувати перетворення та модифікації існуючих структур, але й вносити перспективні ідеї щодо вигляду майбутнього житла та міського простору. У підсумку з'являються нові концепції та інновації, які можуть бути застосовані в

подальших проектних пропозиціях. Артизація дає змогу виходити за межі традиційного проектування й досліджувати нові способи взаємодії між людиною та її оточенням. Вона відкриває можливості для створення унікальних та інноваційних архітектурних рішень, які можуть змінювати сприйняття й використання просторового середовища (рис. 2.1.1).



Рис. 2.1.1. Проект артизації китайського Хутонгу студії MVRDV*

Метою артдизайну є організація художніх вражень, які виникають під час сприйняття образів об'єктів. Просторово-предметне середовище часто втрачає утилітарні властивості чи зберігає їх частково, перетворюючи на декоративні, виставкові, орієнтовані на емоційне проектування. Цей сучасний напрям художнього проектування стає все більш популярним у зв'язку з переходом до емоційної взаємодії з оточенням.

* Режим доступу: <https://www.archdaily.com/779706/the-next-hutong-mvrdv>.

Він втілює та використовує авангардні тенденції, які з'явилися на зламі декоративно-прикладного мистецтва, скульптури, архітектури та дизайну. Цей медіум поєднує елементи художнього й архітектурного формоутворення, враховуючи філософію дизайну. Це означає, що архітектор-дизайнер не лише створює функціональні й естетично привабливі об'єкти, але й надає їм глибину, емоційність та індивідуальність. Артдизайн дає змогу створювати унікальні продукти, які вражають своєю красою і виражають концептуальні ідеї через форму, колір, матеріал та світло.

Творчі проекти Лорана Пербоса відкривають можливості для використання простору та дизайну в спортивній сфері. Вони показують, що спортивні майданчики можуть бути не лише функціональними, але й естетично привабливими, спонукаючи нас дивитися на спорт як на форму мистецтва. Мета дизайнера полягає в тому, щоб змінити спосіб, яким ми сприймаємо та використовуємо тенісні корти. Його дизайн спрямований на розміщення кортів у місцях, де ми не очікуємо їх знайти, наприклад плаваючі тенісні корти, тенісні корти на сходах та інші нестандартні рішення. Це спонукає нас переосмислити наші уявлення про спортивні майданчики та простори для гри.

Сучасне мистецтво надихає глядачів на новий спосіб сприйняття оточуючого світу, ставлячи гострі питання, на які немає однозначних відповідей. На противагу цьому одним з основних завдань дизайну архітектурного та міського середовища є функціональність. Дизайн повинен вирішувати проблеми, які виникають у нашому оточенні. Довгий час мистецтво та дизайн розвивалися паралельно, працюючи у власних сферах. Однак із плином часу вони все частіше зустрічаються й перетинаються, конкуруючи одне з одним. Існує три основні крапки фокусування, у яких можливе злиття мистецтва та дизайну [31].

Перша крапка злиття мистецтва та дизайну полягає у зміні ролей між майстрами цих двох медіумів (рис. 2.1.2). Художники починають працювати як дизайнери, створюючи серійні предмети під замовлення фабрик. Унаслідок цього виникають твори мистецтва, які мають функціональний характер тарілки, столи, стільці тощо. Яскравими прикладами цього злиття є творчість Марини Абрамович, Мауріціо Каттелана, Дем'єна Герста. З іншого боку, дизайнери

починають створювати нефункціональні предмети, які виходять за рамки звичайного використання. Такі твори створюють Алессандро Мендіні, Гаetano Пеше, Рон Арад. У такий спосіб і відбувається зміна ролей між майстрами цих двох медіумів. Художники та дизайнери використовують навички й техніки в різних сферах, розширюючи межі традиційного мистецтва та дизайну. Таке злиття дає їм змогу втілювати новаторські ідеї та підходи у своїх творчих проєктах.

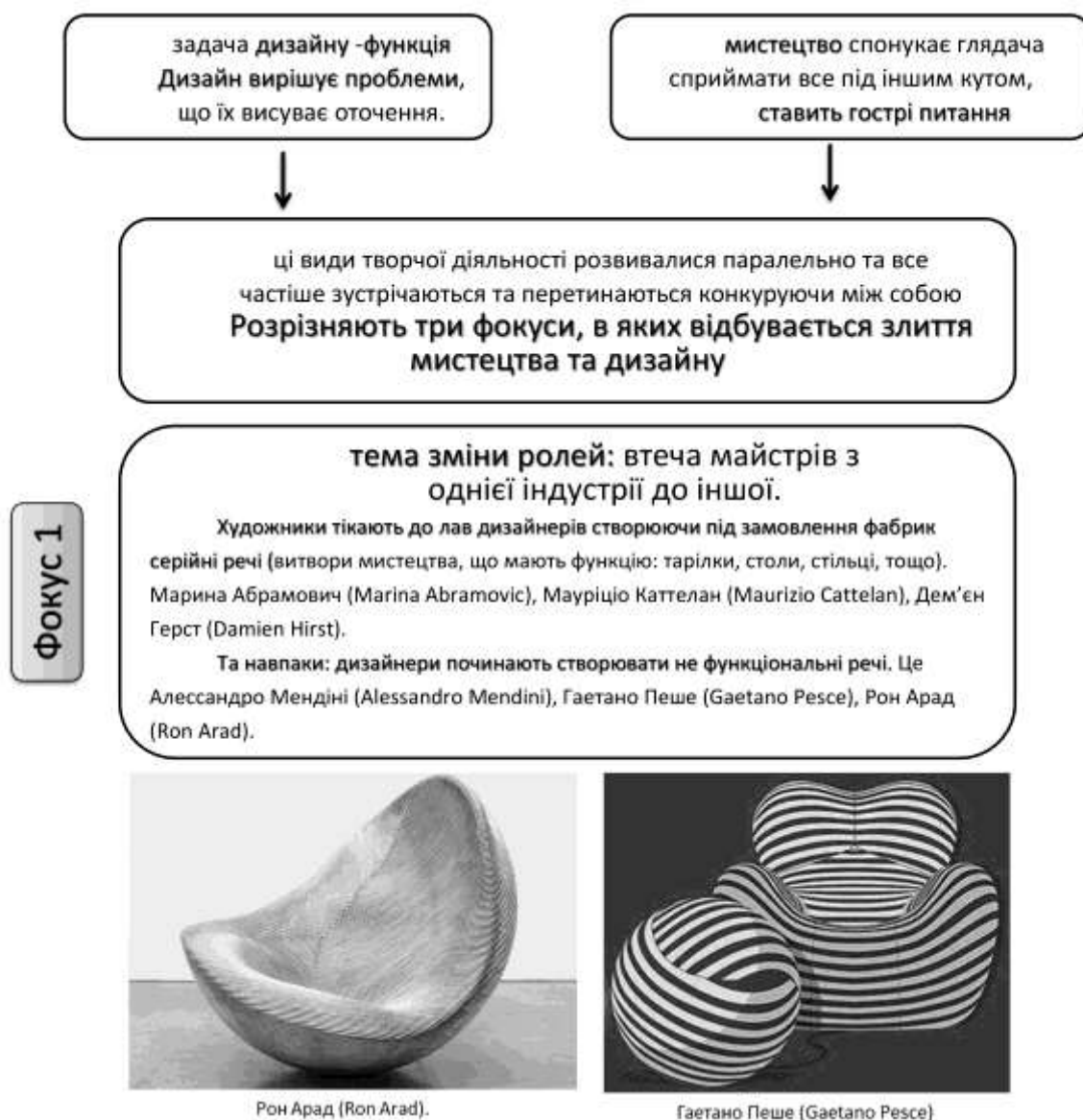


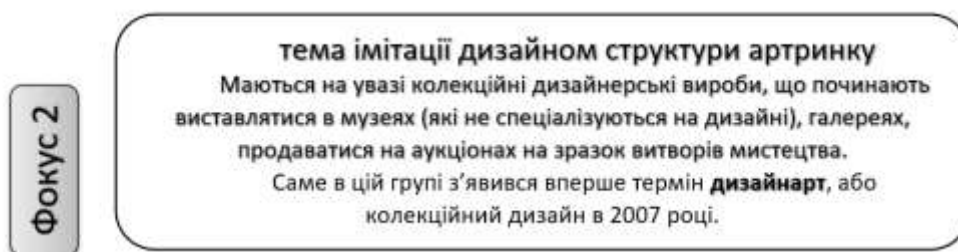
Рис. 2.1.2. Втеча майстрів мистецтва до дизайну та навпаки*

Друга крапка злиття мистецтва та дизайну відбувається через імітування дизайнерської структури артринку.

* Режим доступу: <https://www.interior.ru/design/621-ron-arad-bezhenets-ot-arkhitektury.html>.

Це означає, що колекційні дизайнерські вироби отримують статус мистецтва, виставляються в музеях, галереях та продаються на аукціонах нарівні зі шедеврами мистецтва. У 2007 році з'явився термін «дизайнарт» або «колекційний дизайн». Перші роботи цього напрямку були представлені на виставці дизайнера Марка Ньюсона в Нью-Йорку. Один з найвідоміших прикладів колекційного дизайну – Локхед Лаундж, виготовлений з алюмінію та скловолокна, став найціннішим екземпляром колекційного дизайну з вартістю 3,5 мільйона доларів.

Важливою подією для розвитку колекційного дизайну стали також роботи братів Кампана в Бразилії. Таке злиття мистецтва та дизайну вказує на зміну у сприйнятті дизайнерських виробів, які стають об'єктами колекціонування й визнанням як мистецтва. Це надає нові можливості для дизайнерів виразити свою творчість та експериментувати з формами, матеріалами й концепціями (рис. 2.1.3).



Марк Ньюсон (Marc Newson), Lockheed Lounge. 1986. Алюміній, скловолокно. Тираж: 10 + 4 авторських примірника + 1 прототип.

Рис. 2.1.3. Імітація дизайном структури артринку*

* Режим доступу: <https://www.interior.ru/design/255-mark-nyuson-i-predmety-za-3-5-milliona-dollarov.html>.

Третя крапка злиття мистецтва та дизайну – це тема спільної арттериторії. Цей провідний принцип художнього проектування, сформульований у Сенежській студії, передбачає створення творів без обмежень і правил, що накладають творчі традиційні дисципліни. Інсталяції є одним із перших проявів такого фокусування, адже це об’ємні композиції, які поєднують елементи мистецтва та дизайну. Наприклад, інсталяції Наото Фукасави, Матьє Леаннера, Паоли Навоне й інших. Марія Савостьянова, історикіня мистецтва, дизайн-критик і викладачка кафедри теорії та історії культури РУДН, сформулювала десять тем, які спонукають до творчості в межах спільної території [21]. Деякі з них не тільки стимулюють співпрацю та взаємодію між мистецтвом і дизайном, а й надають нові можливості для художників і дизайнерів об’єднувати свої знання та вміння, взаємодіяти і впливати одне на одного, створюючи нові форми вираження та сприйняття. Тому теми розглянемо детально (рис. 2.1.4).



Рис. 2.1.4. Спільна територія*

* Режим доступу:

<https://www.businesswire.com/news/home/20180905005872/en/Experience-and-Explore-World-Class-Art-in-Downtown-Milwaukee-with-the-Sculpture-Milwaukee-Collector-Package-This-Fall>.

Першою темою спільної території є *форми праці в постіндустріальному суспільстві*. На початку ХХІ століття спостерігаються зміни у формах праці, зокрема виникає інтерес до офісної праці майбутнього та технологій, що дають змогу працювати дистанційно з дому. До архітекторів і дизайнерів, що цікавляться цією темою, належать Жан Нувель, УН студія, брати Хаас та інші. Паралельно розвивається міське фермерство, у межах якого містяни захоплюються землеробством, показово забруднюються землею та працюють власноруч. Це стосується робіт на теми їжі, інтер'єру тощо.

Інсталяція архітектора-художника Ай Вейвею під назвою «Насіння соняха» та серія робіт «Нове фермерство» від студії «Джоб» є цікавими прикладами міського фермерства.

Наступною є тема *інфантильності*, яка є досить популярною у кідалтів, тобто дорослих-дітей. Вони знаходять задоволення в дитячих розвагах і використовують твори мистецтва для втілення фантазій чи ніжних спогадів із дитинства. Деякі художники використовують цю тему для створення іграшок, меблів та інших об'єктів, які сходять на іграшки для дітей, але призначені для використання дорослими. Один із найвідоміших представників цього напрямку є Джеф Кунс. Він відомий своїми великомасштабними скульптурами, серед яких є іграшки та інші об'єкти, які нагадують дитячі речі. Його твори часто мають яскраві кольори й надзвичайно реалістичний вигляд. Студія «Джоб» також спеціалізується на створенні дитячих речей для дорослих. Вони виготовляють меблі, освітлювальні прилади та інші предмети, які поєднують в собі елементи дитячих іграшок і дизайну. Пол Маккарті – інший відомий художник, чії роботи мають інфантильний характер. Він створює великі інсталяції та скульптури, які часто містять елементи гумору, примішані до дитячих образів. Мартен Баас – нідерландський дизайнер і художник, відомий своїми інфантильними творами. Він виготовляє меблі й об'єкти, які нагадують дитячі іграшки, але за масштабом як звичайні.

Тема *їжі* насправді є досить широкою і розглядає різні аспекти, пов'язані з їжею, зокрема приготування, споживання, культурні аспекти й естетику страв. Художник Ханс оп де Бек створює великомасштабні інсталяції, як-от сцени столових, ресторанів та інтер'єрів кухонь. Його роботи відтворюють реалістичність та атмосферу обіднього часу, засвідчуючи одноманітність і

невизначеність масової споживчої культури. Відомий художник Дамієн Гірст також експериментує з темою їжі. У своїх творах він використовує розкладні матеріали, які символізують принципи розпаду і смертності, а також викликають роздуми про споживання та марнотратство. Дизайнерка Хелла Йонгеріус відома своїми роботами, що поєднують дизайн і звички повсякденного життя. Вона створює вишиті скатертини з пришитими тарілками, які показують взаємодію між їжею, предметами сервірування та ритуалами їжі. Брати Кампана – бразильські дизайнери, відомі своїми експериментами зі створенням меблів та предметів з їжею. Вони використовують неочікувані матеріали, як-от шоколад, цукор, пластикові столові прибори, для створення унікальних творів мистецтва та дизайну.

Тема *нової чуттєвості* злиття мистецтва та дизайну охоплює різноманітні аспекти, пов'язані з тілом, сексуальністю, гендерною ідентичністю та тілесними практиками. Є ціла група художників і дизайнерів, які працюють із цією темою. Наприклад, Меттью Барні відомий своїми мультимедійними інсталяціями та фільмами, які досліджують тілесність, сексуальність та міфологію. У своїх роботах він експериментує з гендерними ролями та трансформацією тіла. Творчість Піпілотті Ріст охоплює відеоінсталяції, у яких вона досліджує сексуальність, тілесність та емоційність. Вона часто використовує яскраві кольори та психоделічні образи, щоб створити інтимні й сенсуальні враження. Італійський дизайнер Фабіо Новембр і дизайнерська студія «Джоб» також працюють із темами тілесності. Вони створюють меблі й об'єкти з виразною сексуальною символікою, що викликають дискусії та підтримують діалог щодо гендерних ролей. Компанія «Гуфрам» – італійський виробник меблів, який відомий своїми сміливими та провокаційними дизайнерськими рішеннями. Вони створюють меблі, які експериментують зі звичайними формами й матеріалами. Рон Гілад – дизайнер, який працює з темами тілесності. Його твори часто поєднують простоту форм і гру зі сприйняттям простору та предметів.

Тема *над бар'єрами* стосується глобалізації, взаємодії різних рас і культур, а також проявів етнічної ідентичності. Художники й дизайнери, які працюють із цією темою, розглядають геополітичні та географічні зміни, що виникають унаслідок глобалізації, досліджують взаємодію різних рас і культур у сучасному світі. Вони створюють

проекти, які відображають нові форми спілкування й ідентичності в умовах глобалізації. Відома дизайнерка Патріція Уркіола розробляє меблі та предмети інтер'єру, поєднуючи різні культурні впливи та стилі, створюючи нову географію дизайну. Дизайнерка й архітекторка Паола Навоне використовує елементи різних культур у своїх проєктах. Вона поєднує традиційні техніки й матеріали із сучасними елементами, створюючи унікальні інтер'єри та предмети дизайну.

Тема *вперед у минуле* пов'язана з процесом цитування та копіювання елементів з минулих епох, стилів і творів мистецтва. Ця тема відображається в роботах багатьох художників і дизайнерів, які використовують історичні елементи, стилістичні впливи та референції до минулого для створення сучасних творів. Ці художники й дизайнери використовують процес цитування та копіювання для створення нових сполучень між минулим і сучасністю, а також для виклику роздумів про автентичність, оригінальність і значення в мистецтві. Ось деякі представники, що працюють із цією темою. Художниця Синтія Строуп створює інсталяції та колажі, у яких використовує елементи з різних епох і культур. Вона комбінує цитати, копії та архівні матеріали, щоб створити нові значення та історії. Мауріціо Каттелан відомий своїми іронічними та проникливими творами, які часто використовують цитування й копіювання історичних образів та артефактів. Він використовує ці елементи для створення нових контекстів і запитань. Відомий модельєр Жан-Поль Готьє використовує цитування та копіювання елементів з різних епох і культур у своїх модних колекціях. Він поєднує класичні стилі із сучасними елементами, створюючи унікальні та провокаційні образи.

Тема *матеріали* стосується ставлення до чесності й містифікації у їх використанні. Ця тема охоплює художні засоби роботи з матеріалами, їх властивостями та символічним значенням, а також тим, як це впливає на сприйняття твору і взаємодію з глядачем або споживачем. Цю тему досліджує Аніш Капур, працюючи із дзеркальними поверхнями й пігментованим силіконом. Він використовує матеріали для створення абстрактних форм та емоційних просторів, одночасно створюючи загадковість та містифікацію. Дизайнерка Херста Персен експериментує з матеріалами й текстурами у своїх текстильних виробках. Вона використовує різні техніки та матеріали для створення візуальних

ефектів і враження містичності. Марсель Вандерс відомий своїм експериментуванням з різними матеріалами в меблях і предметах дизайну. Він використовує матеріали з різних культур та епох, щоб створити сучасні й еkleктичні об'єкти зі специфічними відчуттями містифікації.

Використання останніх наукових досягнень на спільній арттериторії є важливою темою, де мистецтво та дизайн взаємодіють. Ця тема означає поєднання естетичних аспектів мистецтва з функціональними та практичними аспектами дизайну для створення унікальних та інноваційних рішень. Мистецтво надає можливість втілити концептуальні ідеї, емоції та творчість, тоді як дизайн забезпечує практичне застосування та функціональність. Однак увага зосереджується на використанні останніх наукових досягнень для розв'язання складних проблем і впровадження інноваційних рішень. Тема охоплює використання нових досліджень, технологій, методів та підходів, сприяє прогресу й розвитку, використовує нові відкриття для поліпшення життя людей, збереження навколишнього середовища, розвитку нових матеріалів, розумних технологій, штучного інтелекту й багато іншого.

Отже, артдизайн надає можливість створювати об'єкти та простір, що викликають емоції та створюють унікальні художні враження (рис. 2.1.5).

Цей напрям сприяє розвитку нових інноваційних форм і матеріалів, а також дає змогу експериментувати зі сполученням різних мистецьких і архітектурних підходів. Артдизайн відкриває нові можливості для втілення творчості та самовираження дизайнерів і архітекторів, створюючи унікальні інтерактивні простори й об'єкти, що впливають на емоційний стан і сприйняття людей.

особливість артдизайну - зусилля на організацію художніх вражень, що отримуються від образу сприймаємого об'єкту.

Вироби втрачають утилітарні властивості і стають декоративними, тобто фактично проєктуються емоції.

Артдизайн – втілення та використання авангардних течій, що з'явилися на перетині декоративно-прикладного мистецтва, скульптури, архітектури та дизайну.

Це синтез художнього і архітектурного формотворення на базі філософії дизайну.

Рис. 2.1.5. Особливості артдизайну

2.2. Попарт

Попарт – це напрям мистецтва, що виник у другій половині ХХ століття на противагу ієрархічності й оцінюванню на високу та низьку культуру, які були притаманні офіційному мистецтву. Цей напрям відображає суспільство споживання, масової культури та перевиробництва продуктів, а його основним джерелом інспірації є образи реклами. Попарт вийшов з неодадаїзму, але розвинувся далі, створюючи світ фантомів медіа для реальних предметів і життя. Він винайшов специфічну мову, яка дає змогу висловлювати його ідеї та розвивати їх. Варто зауважити, що попарт виник у середовищі художників і філософів як протест проти живопису, який вони вважали занадто офіційним і стереотипним. Тому цей напрям художнього проєктування відрізняється іронією та постійною боротьбою зі штампами й академічністю високого мистецтва. Він виступає проти позиції експресіонізму, яке ставить себе вище

повсякденності та реального життя, провокуючи негативну реакцію в артспівтоваристві (рис. 2.2.1).

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

Це повоєнний напрямок другої половини ХХ століття
попарт розвивається з нео-дадаїзму

мистецтво суспільства споживання,
перевиробництва продуктів і масової культури,
з головним художнім образом - рекламою

створює медійний світ фантомів для
реального життя реальних речей

Виникає поп-арт в 50 - 60-х роках ХХ століття на території Великобританії
як **спроба усвідомити феномен американської культури.**

Саме Англія ставить питання про нову естетику і новою мовою, що
виникли в США.

Рис. 2.2.1. Особливості попарту

Виставка «Знаки життя», яку організували Роберт Вентурі та Деніел Скотт-Браун у 1976 році, є справжньою маніфестацією попартівських прийомів. Ця виставка використовувала символіку й масові елементи попкультури, щоб перетворити американську культуру на об'єкти мистецтва. Вона відображала спосіб життя та споживання в американському суспільстві через використання елементів реклами, телебачення, архітектури та інших артефактів. «Іонічний ордер» у музеї імені Аллена є відомим вентуріанським проектом, який показує художній підхід Роберта Вентурі до проектування (рис. 2.2.2).

Він був виконаний у 1983 році та є інтерпретацією класичного архітектурного ордера відповідно до попарт-естетики. Замість традиційних деталей і прикрас Вентурі використав популярні культурні символи, як-от зірки, сердечка та стрілки.

Маніфест попарту (1976)

виставка Вентурі і Скотт-Брауна «Знаки життя»
вентуріанській «іонічний ордер» музей ім. Аллена.



Рис. 2.2.2. Колона художнього музею в Оберліні, США, арх. Р. Вентурі*

Хоча попарт виник на території Великої Британії, він був спробою зрозуміти феномен американської культури. Саме Велика Британія поставила питання про нову естетику й нову мову, які з'явилися в США. Попарт характеризується ейфорійним настроєм, відсутністю драматизму та присутністю елементів народного мистецтва і ярмарковості. Цей напрям мистецтва переосмислює та відтворює елементи масової культури й повсякденного життя. Він підкреслює важливість масових комунікаційних засобів та споживання, відображає енергію та дух сучасного суспільства з яскравою, провокаційною та іронічною мовою (рис. 2.2.3).

* Режим доступу:

<https://homepages.bluffton.edu/~SULLIVANM/venturi/addcolumn2.jpg>.

Зміст поп-арту

- введення реальних предметів в площину картини і в об'ємну композицію
- + абсурдні поєднання елементів
- + пріоритет вторинному використанню речей
- + трактування людини як предмета

Прийоми вирішено об'єднати в антонімічні пари:

- колаж, бриколаж і деколаж
- комікс, кавайна мультиплікація,
- живопис-орнамент;
- полароїд (айпед) та антиполароїд
- реді-мейд і антиреді-мейд
- комбінований живопис та кінетичне мистецтво



колаж Річарда Гамільтона (англ. Richard William Hamilton; 1922 - 2011) "Так що ж робить наші сьогоднішні будинки такими різними, такими привабливими?".

Рис. 2.2.3. Зміст та антонімічні пари попарту*

Власне термін «попарт» був вперше згаданий у журнальній статті в 1956 році британським критиком Лоуренсом Аллоуєєм. Незважаючи на початкову суворість критики, він поширився й сильно вплинув на архітектуру та дизайн, очікувалося, що через популярні коди зі сміття відбудеться прорив до поезії художньої творчості. Цікавим є дослідження прийомів попарту Ірини Кулик, яка є авторкою публікацій, присвячених сучасному мистецтву, викладачкою інституту проблем сучасного мистецтва, а також кураторкою російсько-французької виставки мультимедійного мистецтва «Згадати все» і відділу театру, перформансу, кіно і відео в культурологічному проєкті «Агасфер» [19]. Матеріали її дослідження частково вплинули на визначення прийомів попарту. Проте в межах художнього проєктування прийоми вирішено об'єднати в антонімічні блоки відповідно до засобів створення витворів.

* Режим доступу: https://arhive.com/ru/encyclopedia/2635~Pop_art.

Це колаж, бриколаж і деколаж; комікс, кавайна мультиплікація, живопис-орнамент; полароїд та антиполароїд; реді-мейд і антіреді-мейд; комбінований живопис, кінетичне мистецтво [18, 19, 54, 57, 60].

Першим визначено тріо прийомів – *колаж, бриколаж і деколаж*. Колаж – це прийом, за якого використовуються готові образи з глянцевого журналу, вуличних афіш, реклами та інших друкованих матеріалів. Ці образи відбираються автором відповідно до його задуму і клеються шарами один над одним, створюючи нову композицію. Один із найвідоміших колажів належить Річарду Гамільтону, а саме робота під назвою «Так що ж робить наші сьгоднішні будинки такими різними, такими привабливими?». Цей колаж вважається першою роботою попарту, яка стала символом цього напрямку мистецтва. Бриколаж – це техніка, у якій використовуються різноманітні знахідки, випадкові предмети або матеріали, які збираються разом і комбінуються за принципом калейдоскопа для створення нового об'єкта або композиції. Бриколаж може містити елементи з різних сфер життя й надавати їм новий сенс. Це концепція альтернативного втілення креативності в міському середовищі, для якої креативність не обмежується інженерними знаннями або стандартними підходами до організації простору.

Місто-бриколаж прагне створити міські простори, які виражають унікальність і творчість мешканців та відображають їхні ідеї та дії. У місті-бриколажі креативність розглядається як процес, що виходить за межі стандартних підходів і практик. Вона базується на індивідуальних ідеях і спонтанних рішеннях, а не на зазубрених знаннях або встановлених правилах. Це передбачає проведення хепенінгів, встановлення нестандартних інсталяцій, тимчасове використання приміщень, що пустують, для художніх проєктів і перформансів тощо. Місто-бриколаж прагне створити живі, експериментальні та індивідуальні міські простори, які відображають різноманітність і креативність мешканців. Воно ставить під сумнів стандартні підходи до міського планування й архітектури, спонукаючи до новаторських ідей і самовираження через простір. Отже, місто-бриколаж надає нові можливості для творчого втілення ідей і створення унікального міського середовища, де кожен мешканець може брати участь у творчому процесі та вносити свій

внесок у формування міста. Як приклад, італійська студія «АрхізумЦ» активно досліджувала тему консумеризму, масової культури та комерційного середовища, створюючи революційні просторові об'єкти, що викликали дебати щодо ролі архітектури в суспільстві (рис. 2.2.4).



Місто супермаркет/фабрика, студія АРХІЗУМ (Archizoom), Італія

Рис. 2.2.4. Місто-бриколаж у творчості студії «Архізум»*

«Архізум» підкреслювала важливість самовираження, індивідуальності та свободи, змінюючи традиційні уявлення про житлове середовище. Їх робота відображала критичне ставлення до сучасного споживчого суспільства, створюючи альтернативи існуючих стереотипів.

Деколаж – це метод створення об'єкта, який передбачає розривання, деформацію та склеювання матеріалів та елементів для отримання фактурного багатшарового образу. Цей процес надає роботі естетичний ефект, що нагадує часові прошарки в археологічних розкопках. Міммо Ротелла (1927–2006) є італійським художником, відомим своїми роботами в жанрі деколажу й асамбляжу.

* Режим доступу: <https://socks-studio.com/2011/04/19/archizoom-associati-no-stop-city-internal-landscapes-1970/>.

Ротелла використовував різні матеріали для створення своїх робіт, зокрема рекламні плакати, шматки картону, старі газети й афіші. Він рвав, деформував ці матеріали, а потім склеював їх заново на полотні, дощі або іншій основі. Його роботи відзначалися багатошаровістю, текстурою та глибиною, що створювало враження знахідок із минулого. Стиль Ротелли відповідав духу часу, він допоміг переосмислити традиційні методи колажу [21].

Наступним визначено блок прийомів, який стосується розробки символів для спілкування, що не потребує використання літер, слів і написів. У контексті попарту було винайдено кілька способів такого самовираження. Один із них – це використання *коміксів* як авторської мови з іронічним ставленням до популярної культури, чия абсурдність підкреслюється у творах декількох художників. Рой Ліхтенштейн, так само як і Уорхол, взяв тему коміксу за основу для своїх робіт, увійшовши в історію мистецтва. Використання журнальної графіки та растрових зображень стало відмінною рисою його творів. Ліхтенштейн перетворив комікси на великі картини, збільшуючи їх розміри й ретельно відтворюючи деталі. Він замінив малюнки чорнилами точковими растрами, що надає роботам характерний стиль і вигляд масової реклами. Тому твори виражають іронію і критику популярної культури, використовуючи масові зображення й елементи графіки. Стиль японського художника Такаші Муракамі поєднує в собі риси традиційної японської живопису й одну з провідних галузей, а саме *кавайну мультиплікацію*. Кавайна мультиплікація є важливою частиною японської попкультури і має значний вплив на світову культуру. Вона відображає позитивність, радість і привабливість, а також викликає почуття ностальгії і солодкого настрою. Цей стиль став визнаним символом японського мистецтва й перейшов за межі мультфільмів, ставши популярним у моді, дизайні та інших сферах творчості. У своїх роботах Муракамі поєднує спадщину західного художнього досвіду й азійських традицій. Твори Муракамі відзначаються яскравими кольорами, багатими деталями та використанням персонажів з манги і мультфільмів. Він створює мистецтво, яке є одночасно комерційним і масовим, звертаючись до попкультури та масової культури. Його роботи часто мають гумористичний відтінок і надають персонажам з аніме та манги новий

контекст. Послідовники Енді Уорхола, до яких належить і Кіт Харінг, розвивають свою власну мову самовираження в рамках попарту. Харінг сприймав власну творчість як мистецтво вигаданого міста, у якому розвивається нова культура племені дикунів-містян. У межах цієї культури виникає мова раніше невідомих ієрогліфів і піктограм. Отже, з елементів графіті та клубної культури народжується *живопис-орнамент*, який втілює нову форму самовираження (рис. 2.2.5).



Рис. 2.2.5. Живопис-орнамент у мові невідомих ієрогліфів і піктограм Кіта Харінга*

Наступною антонімічною парою слід виділити техніку *полароїд та антиполароїд*. Вони відображають різні підходи до роботи з миттєвими зображеннями задля створення єдиного цілого. Техніка полароїд, або айпед, яка належить до фотореалізму, передбачає використання багатьох шматочків реальності для створення цілісного образу. Це робота зі світлом, кольорами, тінновими ефектами та іншими засобами, які використовуються для створення об'єктів і середовища. Другою частиною антонімічної пари є антиполароїд, який можна розглядати як протилежність до техніки полароїд. Він передбачає використання дзеркал і нержавіючої сталі для створення зображень, які відображають спотворення і заломлення оточення.

* Режим доступу: <https://fonvilleart.wordpress.com/2015/11/14/keith-haring-3rd-4th-grades/>.

Це також передбачає використання ефектів спотворення, розтягнення чи інших змін, що деформують зображення. Девід Хокні, Джеф Кунс і Аніш Капур – відомі художники, які використовують ці техніки у своїх творчих проєктах. Вони застосовують дзеркала, нержавіючу сталь та інші матеріали, щоб створити містифікацію та гру з відображеннями в своїх проєктах, надаючи їм унікальність.

Не менш ваговою є антонімічна пара прийомів впровадження творів попарту в життя *реді-мейд* і *антіреді-мейд*. Реді-мейд – це техніка, у якій художник представляє як свій твір якийсь готовий об'єкт, що вже був створений не для мистецтва. У цьому випадку вибраний предмет вилучається зі свого звичайного контексту й переноситься в простір виставки. Наприклад, Марсель Дюшан представив як свою творчість звичайні об'єкти, як-от фонтан, яблуко чи байкерську шину. Він створив кілька робіт у цій техніці, серед яких відомі «Велосипедне колесо» (1913), «Сушарка для пляшок» (1914) і скандальний «Фонтан» (1917). Цей підхід сприймається як спротив традиційним уявленням про мистецтво й досі викликає змішані реакції у художніх колах. Антіреді-мейд є протилежним до реді-мейду підходом. Це техніка, у якій художник власноруч створює об'єкт, що здається готовим або масово виробленим, використовуючи незвичні для нього матеріали. Цей підхід часто використовується для підміни або перетворення звичайних об'єктів, надаючи їм новий смисл або контекст. Антіреді-мейд використовується для створення унікальних та оригінальних творів мистецтва, які надають новий погляд на звичайні речі. Акумуляція, що виокремлюється в рамках реді-мейду, передбачає тиражування одного предмета, де серія речей утворює єдине ціле. Це дає змогу підкреслити масовість і роль масового виробництва в мистецтві. Наприклад, Арман створював серії однакових об'єктів, як-от банки, рукавички або інструменти, акумулюючи їх для створення нових художніх композицій. Антіреді-мейд є візитівкою американського художника Джаспера Джонса. Він створює об'єкти, які здаються готовими, але насправді є його власною ручною роботою. Це перетинає межу між промисловим виробництвом і мистецтвом, підкреслюючи унікальність та індивідуальність у масовій культурі. Ця пара прийомів охоплює також тему викриття живопису, яка відображена у творах багатьох художників. Вона

передбачає використання звичайних предметів як основних елементів картини, що свідомо залишені на полотні. Наприклад, використання лінійки, циркуля для побудови мішені, мітли або швабри як пародії на кисть, руки і їхні відбитки. Це спонукає до роздумів про індивідуальність у живописі й архітектурі. Також слід згадати тему образу-маски, яка притаманна творам Енді Уорхола. У його портретах існує два варіанти. Перший – це живопис-шовкографія, що відображає не лише реальних людей, але і їхні непідвладні часу «ікони» та медійні образи, що відокремилися від своїх прототипів. Другий варіант – це фільми-кінопроби, де Уорхол прагне зафіксувати мимовільний вигляд живої людини, щоб побачити не те, що людина представляє як свій публічний образ або роль, а те, як вона це робить. Ці теми також знаходимо у творах інших художників, зокрема в Герхарда Ріхтера, Роя Ліхтенштейна й інших. Отже, використання готових предметів у живописі, викриття образів-масок і прагнення зафіксувати мимовільні вигляди та миттєвості є важливими темами, які присутні у творах різних художників, розширюючи межі традиційного мистецтва. Обидва ці прийоми, реді-мейд і антіреді-мейд, зробили значний внесок у художнє проєктування, розширюючи його границі та викликаючи обговорення щодо природи мистецтва та відношення до готових об'єктів у контексті художньої творчості.

У наступному блоці пара антонімічних прийомів – *комбінований живопис та кінетичне мистецтво*. Це просторові твори, які містять різноманітні матеріали і предмети, що поєднують живопис, об'єкти та простір для візуальної та фізичної взаємодії з глядачем. Розпочинає цей блок прийом асамбляжу, або картина-твір, що поступово розширюється в просторі, перетворюючись із плином часу на просторову інсталяцію, лише частково включаючи живопис. Він являє собою збірку різноманітних і часто несподіваних предметів, що сприймаються як картини та існують у незвичайній площині. Наприклад, такою роботою є «Ліжко» Роберта Раушенберга, де ліжко з білизною і подушками, покрите фарбою, висить на стіні. У художньому проєктуванні в цих творах до матеріалів і предметів часто додаються елементи руху, світла та звуку. Вони викликають активну взаємодію з глядачем, порушують звичні межі між різними мистецькими медіумами, як-от живопис і скульптура. Такі твори

можуть мати вигляд складної колекції різноманітних і часто провокаційних предметів, але завжди сприймаються як цілісна художня композиція, де кожен елемент має своє місце і роль. Особливе місце в поарті займають картини-ілюзії, перетворившись у не менш дієвий різновид прийому комбінованого живопису. Інакше кажучи, створюються картини-пастки, які мають всі необхідні атрибути і репліки, виставляючись в музеях сучасного мистецтва. Ілюзії захоплюють увагу глядача й занурюють в особливий світ-атракціон. Наочним прикладом є роботи Даніеля Сперрі, відомі своїми картинами-пастками, які розміщуються на стелях і підлозі, а глядачі можуть спостерігати їх з піднятого подіуму, прикріпленого до стіни чи стелі. Усе це створює ілюзію, що світ навколо починає обертатися. Якщо розвиток картини-ілюзії в просторі заходить далі, це також може призвести до створення варіацій інсталяцій. Інсталяція – це тривимірна скульптура, дизайнерський об'єкт і архітектурний макет одночасно. Вона створюється в такий спосіб, щоб глядач міг увійти і вийти з неї. Перебування всередині змінює сприйняття та досвід глядача. Кожен крок може розкривати нові елементи, перспективу змінювати відношення з простором. Цей інтерактивний підхід до мистецтва дає змогу людям більш активно сприймати його та відчувати себе частиною твору. Паралельно в цьому прийомі розвивається тема гри з масштабом. Зокрема, Джеймс Роземквіст працює зі сприйняттям надлюдського масштабу у своїх візуальних творах, створюючи картини, розміром схожі на білборди, але виставляє їх у музеях. Розмір його робіт і їх розташування створюють особливий ефект. Глядачі, спостерігаючи зблизька, можуть побачити деталі, кольори й текстури, що зазвичай сприймаються на великій відстані. Такий підхід Роземквіста спричиняє зміну оптики та швидкості сприйняття глядача. Він змушений адаптуватися до великого формату картин і сприймати їх, стоячи перед ними. Це створює унікальний досвід і перетворює сприйняття мистецтва на вражаючу подорож.

Антонімічним прийомом до комбінованого живопису є кінетичне мистецтво, яке охоплює рухомі твори, додаючи ще один змінний параметр, а саме час. Жан Тенглі є одним із представників кінетизму. Він створює об'єкти і споруди, які перебувають у русі та виконують різні функції. Одним із визначних досягнень Тенглі є

створення механічних малювальників, які використовують папір і олівці для виробництва мистецтва. Ці механізми заряджаються матеріалами й самостійно створюють рухомі малюнки. Таке поєднання технології та мистецтва дає змогу створювати унікальні твори, що живуть і розвиваються через рух. Поміж своїми експериментами Тенглі також працював з об'єктами, головною функцією яких полягала в руйнуванні. Ці твори порушують традиційні границі між живописом і скульптурою, а також використовують рух, світло та звук для створення кінетичного ефекту. Такі рухомі об'єкти вносять додаткову динаміку в мистецтво і вражають глядачів своєю енергією та взаємодією з оточуючим простором. Отже, кінетичне мистецтво додає новий вимір до художнього проектування через свій унікальний підхід.

Попарт є революційним напрямом мистецтва, який перевернув традиційне сприйняття, зосереджуючи увагу на елементах масової культури та їхньому впливі на суспільство. Він підкреслює значення популярної культури, масових медіа і товарів середнього класу як важливих складових сучасного життя. Художники попарту використовують візуальну мову масової культури для висловлення своїх ідеологічних, політичних або соціальних поглядів. Елементи попарту, як-от яскраві кольори, репродукція графічних образів, використання популярних символів і логотипів, створюють ефект візуального удару й викликають реакцію у глядача. Цей стиль художнього вираження вносить свіжість, простоту і привабливість у мистецтво, а також активно сприяє взаємодії з глядачем. Попарт став важливим переломним моментом у сучасному мистецтві, відкриваючи нові можливості для художнього проектування й самовираження. Він поєднує мистецтво та масову культуру, руйнуючи стереотипи і стандарти.

2.3. Вуличне мистецтво

Вуличне мистецтво є формою сучасного мистецтва, що охоплює широкий спектр артформ поза традиційною художньою інфраструктурою, впроваджуючись у міське середовище. Воно використовує комунікацію з глядачем і проблематизує різні питання, пов'язані як з мистецтвом, так і з громадським простором, у якому

існує. Цей медіум охоплює різні жанри та форми творчості, як-от фестивалі, мурали, інсталяції та соціальну скульптуру, перформанси, хепенінги, артбудівлі тощо. Одна з особливостей вуличного мистецтва полягає в тому, що воно часто виконується без дозволу або поза законом, що робить його формою неофіційного або нелегалізованого мистецтва. Воно може мати політичний, соціальний або культурний контекст і часто характеризується бажанням художника висловити свою позицію або порушити питання, які ігноруються іншими медіумами. Однак визначається своєю доступністю для всіх, сприяючи розвитку вуличного мистецтва, що існує поза галереями та музеями, і надає можливість широкій аудиторії зустрітися з ним у повсякденному житті (рис. 2.3.1).

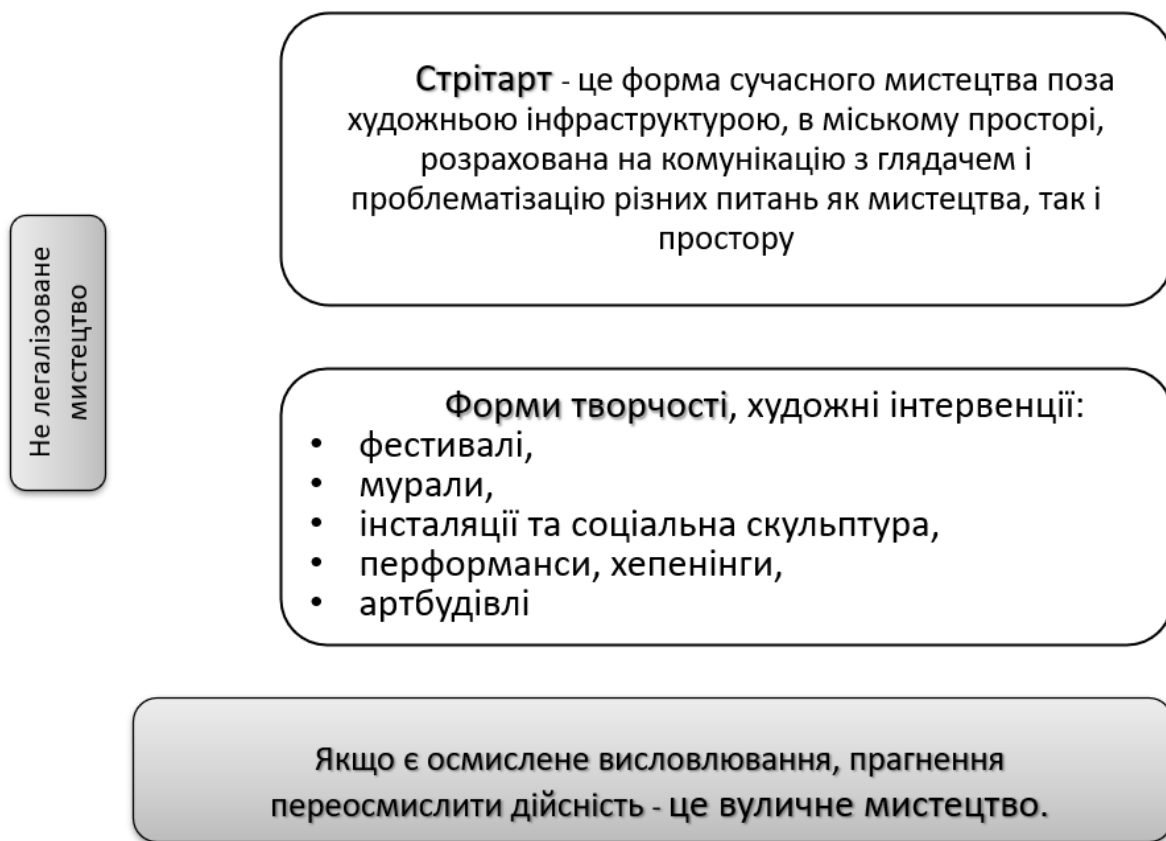


Рис. 2.3.1. Особливості вуличного мистецтва

Є два різновиди художнього виразу на вулицях і міських просторах: графіті та стрітарт. Хоча обидва ці різновиди існують на вулицях міст, вони мають свої особливості та функції, розташування яких підпорядковується певним правилам. Ком'юніті графіті та стрітарту є важливим елементом у підтримці та розвитку цих жанрів мистецтва. Вони сприяють об'єднанню творчих сил, взаємному

навчанню та наданню підтримки художникам, а також поширюють усвідомлення як важливу форму вуличного вираження і самовираження. До класичних площинних типів робіт графіті належать бомбінг і тегінг (рис. 2.3.2). До класичних типів робіт стріарту – мурали.

Графіті є субкультурою, пов'язаною з нанесенням своїх творінь на міські поверхні, часто без дозволу відповідних владних органів або власників будівель. Графіті може бути сприйняте як форма вандалізму, оскільки змінює зовнішній вигляд міських просторів і може завдати збитків власникам власності. Для графітників, або художників графіті, їх діяльність часто є способом самовираження, виразу своїх ідей, протесту або просто мистецтва.



Рис. 2.3.2. Особливості бомбінгу і тегінгу як прояву графіті

Деякі з них вбачають у цьому спосіб викликати увагу громадськості до певних проблем або просто розширити стереотипи міського ландшафту. Однак варто зазначити, що деякі міста впроваджують законодавчі акти, що регулюють графіті. У деяких випадках, місця надаються графітникам із дозволом, де вони можуть вільно творити та виразити свою творчість. Це сприяє легалізації та

визнанню графіті як мистецької форми. Важливо відрізнити легальні творами графіті, які виконуються з дозволу та на відведених для цього місцях, і нелегальні акти вандалізму, за яких графітники незаконно псують чужу власність. У будь-якому випадку сприйняття графіті як мистецтва або вандалізму є предметом дебатів і залежить від позиції людей і соціокультурного контексту. Отже, графіті – це субкультура розповсюдження свого ім'я у вигляді надписів, зображень, малюнків, що наносяться фарбою чи вишкрябуються на міських поверхнях. Містяни, які не мають багато знань про культурне середовище графіті, сприймають ці твори інакше, не розуміють норм і правил, що діють у цій субкультурі. Це створює певні незручності та непорозуміння між графітниками і глядачами. Їм складно розуміти мотивації та цінності, які стоять за цими творами. Розуміння та взаємодія між графітниками та глядачами можуть відбуватися через діалог, відкритість і взаємне освічення. Повідомлення, організація легальних місць для графіті й виставок можуть сприяти кращому сприйняттю цього виду мистецтва городянами, навіть якщо вони не належать до цього культурного середовища.

Бомбінг є формою графіті, хоча вважається початком історії стрітарту. Це швидке нанесення малюнка в екстремальних умовах. Він відбувається без детального планування з метою залишити слід своєї присутності. Цей вид робіт часто виконується швидкими рухами з використанням спреїв або фарб і може мати більш агресивний характер загальних критеріїв якості, які можуть бути важливими для бомбінгу: незначна кількість, наявність авторського стилю, майстерність виконання. У бомбінгу акцент зазвичай робиться на швидкості й ефективності. Тому бомбінг часто характеризується виконанням мінімальної кількості ходів, але вона має бути достатньою для втілення мети та залишення відбитку. Багато графітників розвивають свій власний унікальний стиль, який робить їх роботи впізнаваними. Це може передбачати використання певних символів, літер, кольорів або характерних елементів дизайну. У бомбінгу швидкість відіграє важливу роль, тому майстерність виконання малюнка може бути ключовим критерієм якості. Це означає, що лінії повинні бути чіткими, контури – виразними, а заповнення колірними поверхнями – рівномірним і без розтікань.

У субкультурі графіті існує певна ієрархія місць для бомбінгу, обумовлена рівнем небезпеки та складності нанесення малюнка. Вона передбачає також видимість малюнку для глядачів, ризик попадання на камери спостереження або поліцейські патрулі, можливість безперешкодного доступу до місця. Зазначена ієрархія може варіюватися залежно від регіону й контексту, але загальна логіка полягає в прагматичному виборі місць для бомбінгу. На першому місці перебуває рухомий склад транспорту. Вагони електричок і вантажних поїздів вважаються одними з найпрестижніших місць для бомбінгу. Це пов'язано з їхньою мобільністю і великою кількістю людей, які побачать ці малюнки. На другому місці йде руфтоп. Руфтоп – це верхня частина стіни під дахом будівлі. Вона приваблива для бомбінгу через видимість і потенціал для великих розмірів малюнків. Найменш цінними вважаються стіни низу будівель, які розташовані на рівні землі або нижче. Вони мають меншу видимість, більше піддаються швидкому очищенню або перетворенню.

Тегінг є формою графіті, у якій використовується написання або рисунок простого підпису або символу, які є особистими маркерами художника. Він виконується за допомогою фломастерів або маркерів і зосереджений на швидкому виконанні. Теги зазвичай малюються швидко й повторюються багато разів на різних поверхнях. Це можуть бути ініціали або скорочення імені художника, що виконується для встановлення присутності або репутації конкретного художника. Оскільки тегінг є менш видимим для широкої громадськості, а його метою часто є встановлення присутності або ідентифікація конкретного художника, графітники не завжди прагнуть робити свої шрифти читабельними для всіх городян. Це пов'язано зі збереженням анонімності й замкнутості цієї спільноти. Отже, система комунікації тегінгу стає свого роду мовою для посвячених, що здатні зрозуміти і впізнати ці символи або написи. Це створює певну ексклюзивність і розрізняє тегінг як внутрішній елемент субкультури графіті. При цьому деякі графітники розвивають власний стиль тегінгу, який поєднує унікальність та читабельність, спрощуючи комунікацію для більшої аудиторії. Тегінг, як невеликі написи або символи, має кілька функцій у контексті графіті, а саме: знак спільноти, мітка-нагадування, реклама. У першому випадку це можливість

ідентифікувати, що певний тегінг належить конкретному графітнику або спільноті графітників. Він слугує своєрідним підписом або маркуванням, що показує, що ця робота виконана певним художником. У другому випадку тег залишає слід і згадку про присутність персони художника в міському просторі, показує, що художник усе ще активний. І наостанок, тег слугує елементом самопромоції та реклами себе, подібно до візитки. Він допомагає набуті популярності, привернути увагу глядачів та інших художників.

Правила й етика графіті передбачають деякі обмеження та рекомендації щодо вибору місця для нанесення малюнків або тегів. Ось кілька загальних правил. Нанесення графіті на чисті стіни може бути сприйняте як вандалізм або пошкодження майна. Це може викликати негативну реакцію власників або громадськості. Пам'ятники архітектури та скульптури є важливою частиною культурного спадку та потребують поваги і охорони. Нанесення графіті на них може бути сприйняте як порушення цих цінностей. У графіті важливо поважати роботу інших художників. Нанесення своїх тегів на чужі малюнки може бути сприйняте як безрозсудний акт конфлікту або втручання. Якщо йдеться про вибір місця для графіті, то ролл-ставні та двері часто вважаються бажаними місцями. Вони мають меншу важливість, менш помітні для широкої громадськості, що знижує ризик неприйняття чи втручання з боку інших. Важливо дотримуватися етики і правил графіті, щоб зберегти гармонію в міському середовищі та поважати права власників майна й інших художників. Тое у роботах графіті спостерігається акцент на естетиці форми та художньому виконанні, а от зміст може бути відсутнім або неявним. Це одна з особливостей цього виду художнього виразу. Така присутність форми без явного змісту залишає простір для особистого сприйняття й інтерпретації глядачами, а також акцентування уваги на художніх аспектах роботи.

Стрітарт є проміжною формою між вандалізмом і формами офіційного мистецтва (рис. 2.3.3). Він орієнтований на легалізацію, претендує на нову форму естетики в сучасному мистецтві й набагато частіше, ніж графіті, з'являється в легальних фестивалях вуличного мистецтва, галереях, музеях. Багато художніх колективів і художників переносять свої роботи на полотна та виставляють їх у галереях як

експонати. Це дає змогу розширити аудиторію і викликати обговорення про місце стрітарту в сучасному мистецтві. Тому дійсно це нова форма мистецтва, яка виникла з графіті та інших вуличних мистецьких технік. Стрітарт поєднує різні стилі та впливи, як-от мінімалізм, колаж, асамбляж, флюксус і концептуальне мистецтво. Цей мистецький напрям орієнтований на використання різних прийомів і методів, як-от наклейки, трафарети, плакати, просторові асамбляжі, інсталяції, соціальна скульптура та неоредімейд. Одна з важливих особливостей стрітарту полягає в тому, що його твори зазвичай є недовговічними. Вони можуть бути прибрані або перекриті іншими з плином часу.

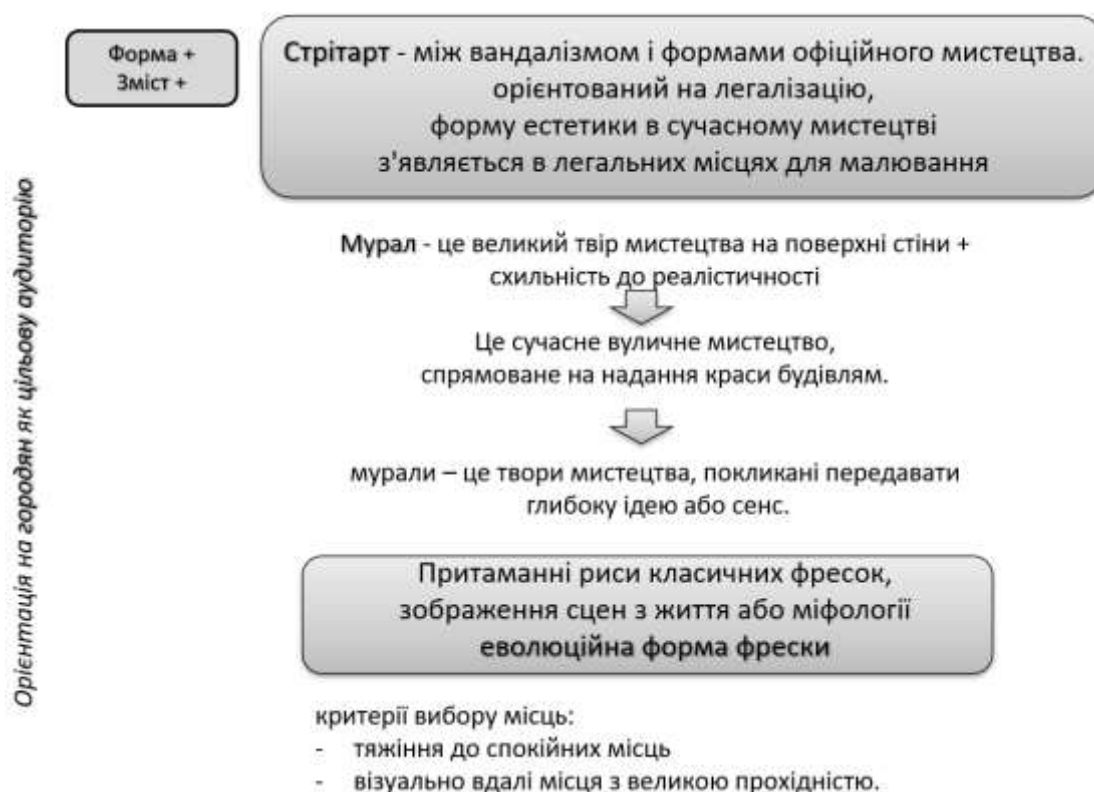


Рис. 2.3.3. Особливості муралів як прояву стрітарту

Головна мета для багатьох художників стрітарту полягає в тому, щоб викликати реакцію глядачів, а не отримати славу або матеріальну вигоду. Стрітарт є важливою частиною сучасного міського пейзажу, що дає змогу художникам виразити свою творчість у публічних просторах і взаємодіяти із широкою аудиторією. Надзвичайно важливою складовою стрітарту є меседж, який художник намагається передати через свою роботу на вулиці. Представники стрітарт спільноти діють у міському середовищі, перетворюючи вулицю з

простору потоку (за терміном М. Кастельсу) на виставковий публічний простір. Це означає, що містяни, рухаючись у міському просторі, сприймають роботу невідомого автора, розташовану на стіні будинку, паркані чи будь-якій іншій поверхні. Вуличне мистецтво є способом, за допомогою якого художник виражає свої думки, переосмислює дійсність або свій внутрішній світ у публічному просторі. Стрітарт привертає увагу до різних проблем, порушує соціальні, політичні або культурні питання, викликаючи емоційну реакцію та зацікавленість у перехожих. Художник передає своє послання через мистецтво на вулицях, а містяни мають можливість взаємодіяти з ним. Це створює діалог, де художник висловлюється, а перехожі сприймають і реагують на його роботу, що формує особливу атмосферу та взаємодію між мистецтвом і глядачем. Стрітарт слугує засобом спілкування, надаючи нові перспективи, стимулюючи думки та спонукаючи до роздумів. Він впливає на міську динаміку, додаючи творчості в повсякденне життя й надихаючи багатьох людей. Отже, стрітарт завжди має форму і зміст, які доповнюють одне одного, орієнтуючись на мешканців міста як основну аудиторію. Він висловлює соціальні, політичні та культурні повідомлення, будучи засобом виразності для місцевих громад, формою протесту або підтримкою певних поглядів та ідей.

Муралі є одним з основних типів робіт стрітарту. Вони є масштабними творами мистецтва, які наносяться на великі поверхні будівель або стін. Муралі мають заздалегідь визначену концепцію, тему або повідомлення, їх створюють з метою зробити художній внесок у міський простір або передати певну інформацію. Особливість полягає у їх великому розмірі та видимості. Багато муралів розробляються спеціально для публічних просторів і можуть відображати культурну спадщину, історію, соціальні виклики, художній зміст для глядачів. Тому вони є важливим елементом культурного ландшафту міста і виконують роль важливих символів місцевої ідентичності та громадського простору, додають красу й експресію міському середовищу, роблячи його цікавим та інтерактивним для мешканців і відвідувачів. Мурал може мати схильність до реалістичного зображення, що робить його ближчим до класичних фресок із міфологічними або історичними сюжетами. Тому

інколи дослідники називають їх еволюційною формою фрески, традиційної техніки малювання на свіжій штукатурці, яка відома зі Стародавніх Греції та Риму. Він також може бути абстрактним, використовувати символи, форми та кольори для передачі соціальних, політичних або культурних сенсів. Це дає змогу художникам виразити творчі пориви, спілкуватися з глядачами та впливати на міський пейзаж. Вони створюють можливість для художників висловлювати свої ідеї та ставити акценти на важливі питання в нашому суспільстві. Це можна проілюструвати на прикладі всесвітньо відомих муралів Бенксі, авторство семи робіт якого підтвердили в Україні (рис. 2.3.4) [82].



Рис. 2.3.4. Мурал «Діти війни», Бенксі, Майдан Незалежності, Київ, Україна*

У межах художнього проектування мурали використовують техніки й елементи класичних фресок, але адаптують їх до сучасного контексту та викликів.

* Режим доступу: <https://apostrophe.ua/article/lime/learn/2022-11-18/podchervonu-rutu-i-rasskazyi-mestnyih-benksi-pokazal-kak-sozdaval-graffiti-v-ukraine/49072>.

І тому є частиною стрітарту та вуличної культури, додаючи життєвість, красу та виразність у громадські простори. У рамках стрітарту існують певні критерії вибору місць для розташування художніх робіт. Основні критерії можна узагальнити так: тяжіння до спокійних місць, візуально вдалі місця, велика прохідність. У першому випадку стрітарт-художники шукають місця для створення робіт без перешкод або втручання з боку громадськості. Наприклад, приховані або менш відвідувані місця, які надають можливість працювати зосереджено й не відволікатися. У другому випадку вибираються локації, які мають потенціал стати витриманими та вразити глядача. Це можуть бути видовищні або важливі локації в місті з великим просторовим потоком, як-от центральні площі, вулиці. У третьому випадку художники вибирають місця з великою кількістю потоку людей. Це можуть бути популярні туристичні або комерційні райони, де велика кількість людей пройде повз стрітарт.

Світ стрітарту має безліч талановитих митців, які працюють у різних країнах. Зокрема, британський стрітарт-художник Бенксі, відомий своїми політично зарядженими та провокативними роботами. Жан Мішель Баскія – американський художник, який розпочав як графіті-художник, а пізніше став відомим своїми творами в галереях і музеях. Американський художник Шепард Фейрі, засновник одного з найвідоміших стрітарт-проектів «Обей», відомий серією плакатів «Обама надія» та експериментами з повторюваними зображеннями, які втілюють ідеї влади й політичного протесту. Його роботи часто мають проникливий символічний зміст. Італійський стрітарт-художник Блу, який створює великі мурали й анімаційні фільми. Португальський художник Олександр Фаттахов, відомий своїми вирубуваннями на стінах, які виконує за допомогою різних технік. Художник Космічний загарбник, який створює твори з мозаїки, зображуючи космічних прибульців, які нагадують піксельну графіку. Його роботи можна знайти на будинках та інших публічних місцях у різних містах світу. Художник Мсьє Анрі зображує обличчя мультяшного персонажу на стінах та інших поверхнях. Його творчість привертає увагу до історії та емоційної виразності обличчя. Художник Зевс, який створює галерею під відкритим небом, додавши тіні від різних предметів на асфальт. Це створює враження тривимірності та

взаємодії з навколишнім середовищем. Художниця Свон вибирає стіни для своїх робіт, беручи до уваги текстуру поверхні. Вона використовує техніки розпису, наклеювання та вирубування, щоб створювати графічні зображення людей і натуральних об'єктів. Марк Дженкінс – американський художник і скульптор, який відомий своїми інсталяціями у громадських просторах. Він використовує пластичний пакет і скотч, щоб створювати реалістичні силуети людей, які він розташовує на вулицях та в інших громадських місцях. Інсталяції Марка Дженкінса здебільшого зображують анонімних людей у звичайних життєвих ситуаціях, і вони можуть здатися дещо парадоксальними або незвичайними для оточення. Його роботи часто викликають у глядачів різні емоції та думки, спонукаючи до роздумів про суспільство й місце людини в ньому.

Стрітарт – це живий напрямок, який постійно розвивається та впливає на городян. Його нетрадиційність і використання інноваційних прийомів спонукають глядача до нових способів розуміння та сприйняття. Це викликає сильні емоційні реакції, подив, піднесення чи роздратування. Перформанси та хепенінги є напрямками акціонізму, що запозичив стрітарт. Кожен із них має свої особливості створення взаємодії з глядачем чи простором. Перформанс передбачає, що митець має заздалегідь поставлену мету й рухається в напрямі її досягнення [50]. Хепенінги, навпаки, розвиваються спонтанно, не передбачаючи чіткого результату [79]. Китайський дизайнер Джоді Сюн із Шанхая реалізував вражаючий хепенінг під назвою «Зелений пішохідний перехід», який перетворився на справжнє мистецьке втручання в міське середовище (рис. 2.3.5) [28].

Артбудівлі, що з'являються на вулицях міст, є цікавими проявами стрітарт-організації міського середовища. Для них характерні використання графічних елементів, символів або зображень, що виходять за межі звичайних графічних технік, перетворюючи споруди на середовище взаємодії форм і мистецтва.



Рис. 2.3.5. Перформанс «Зелений пішохідний перехід», Джоді Сюн, Шанхай, Китай*

Це можна проілюструвати на прикладі проекту «Скляна фреска», розробленого архітекторами студії MVRDV у 2020 році [53]. Артбудівля розташована в районі Східний ринок Детройта, США, в центрі міста, навпроти торговельного центру Шед 3 на місці двоповерхової будівлі, ключовою особливістю якої є фреска відомого місцевого жителя та художника Деніала. Вона складається з трьох об'ємних блоків, скляні фасади яких створюють полотно для збереження та доповнення наявних розписів (рис. 2.3.6).

Огороджувальні поверхні нижнього двоповерхового блоку містять існуючий твір мистецтва художника Деніала, другий двоповерховий блок демонструє новий мурал від Шифі Макфлай, а третій одноповерховий блок буде мінливим полотном для представлення нових фресок від різних митців різних періодів. Це не лише полотно для муралів, це символ місцевої ідентичності, збереження мистецтва та пам'яті через архітектуру й технології. Унікальна демонстрація злиття дизайну та мистецтва в рамках створення простору, який відтворює, розширює та змінює твори мистецтва, надаючи їм новий вимір і стимулюючи творчий потенціал міста та його мешканців.

* Режим доступу: <https://bit.ua/2013/10/10-yarkyh-prymerov-pablyk-artav-myre/>.



Рис. 2.3.6. Артбудівля «Скляна фреска», студія MVRDV, Детройт, США, 2020*

Кожен із розглянутих об'єктів має свій унікальний стиль і підхід до стріарту, доповнюючи цю форму мистецтва своїм власним внеском. Вони формують міський ландшафт різних куточків світу, додаючи барви та виразність до середовища.

Література: [1, 5, 6, 9, 14, 16, 18, 19, 21, 26, 28, 33, 49, 52, 55, 56, 57, 60, 62, 66, 68, 73, 74, 84, 87, 90, 91, 96, 100, 123, 125, 126, 132, 133, 136, 137].

* Режим доступу: <https://www.mvrdv.com/projects/441/glass-mural?photo=19397>.

Контрольні запитання

1. Назвати й охарактеризувати напрями художнього проектування.
2. Охарактеризувати артдизайн як напрям художнього проектування.
3. Навести приклади артдизайну як напряму художнього проектування.
4. Охарактеризувати попарт як напрям художнього проектування.
5. Навести приклади попарту як напряму художнього проектування.
6. Навести приклади й охарактеризувати стрітарт як напрям художнього проектування.

Розділ 3. СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

3.1. Концептуальне проєктування

Концептуальне мистецтво є важливою течією мистецтва авангарду, що ставить за мету зміни традиційного підходу до художнього витвору через відмову від фокусування на фізичному втіленні твору мистецтва та заміну його акцентом на ідеї. Це означає, що головним елементом концептуального мистецтва є концепція або ідея, яку митець намагається передати за допомогою різних форматів, як-от графіки, діаграми, схеми або формули. Митець може використовувати будь-який доступний йому засіб для того, щоб передати концепт глядачеві. Часто це призводить до створення об'єктів, які не мають стійкої художньої форми, але представлені у вигляді документації, письмових матеріалів, фотографій, відеозаписів або інших нематеріальних форм. Концептуальне мистецтво спрямовується на створення взаємодії між глядачем та ідеєю, а не на самому художньому об'єкті. Це розвиває нові способи сприйняття та ставить під сумнів традиційні уявлення про мистецтво, його цінності й засоби вираження, надає можливості для експериментів, інтелектуального виклику та задумів, що однозначно дає поштовх для розвитку художнього проєктування.

Найбільший розвиток концептуального мистецтва, витoki якого лежать в авангардизмі, дадаїзмі, сюрреалізмі, попарті, кінетичному мистецтві, припадає на другу половину ХХ століття. Воно відмовилося від традиційних естетичних категорій та поставило під сумнів цінність художньої техніки, наративу та гармонії. При цьому концептуалісти змістили фокус із живопису на просторові форми художнього вираження, ввели в обіг роботу з реді-мейдами, що спровокувало масове використання готових об'єктів з реального світу як художніх творів. Також заклали основи для інсталяційного мислення в сучасній художній практиці, що дає змогу художнику створити атмосферу й ефект максимального образного сприйняття простору. Не менш важливими питаннями стали пошук межі між художнім та нехудожнім і зосередження уваги на процесах

презентації та сприйнятті творів. Усе це надає нові можливості для глядачів у сприйнятті мистецтва та стимулює їх активну участь у розумінні інтелектуальних ідей, що лежать в основі концептуальних творів (рис. 3.1.1).

**інструкція - основа форми мистецтва,
виконує роль концептуального елементу**

Попередники – авангардизм, дадаїзм та сюрреалізм, попарт, кінетичне мистецтво:

- відхід від категорій естетичного;
- заперення цінність художньої техніки, наративу, гармонії;
- перевага просторовим формам художнього висловлювання;
- принципи роботи з реді-мейдами;
- основи інсталяційного мислення в сучасній художній практиці.

Принципи концептуального проєктування:

- мінливої структури,
- самоцінності художнього акту,
- енвайронменту,
- акціонізму

Рис. 3.1.1. Попередники та принципи концептуального проєктування

У межах художнього проєктування сформульовано такі принципи концептуального мистецтва: мінливої структури, самоцінності художнього акту, енвайронменту, акціонізму. Одним із важливих принципів концептуального мистецтва є принцип мінливої структури, що орієнтується на процеси змін, еволюції і руху замість фіксації на одному стані чи формі. Він базується на такій формі наративу, за якої події представляються в нехронологічному порядку, стаючи могутнім інструментом для передачі ідей, емоцій та повідомлень, і використовується для створення історій, які привертають увагу та вражають аудиторію. Зокрема, художній об'єкт розглядається як нематеріальна цінність. Це означає, що його неможливо купити або тримати в приватній колекції, та впливає з того, що процес творення є важливішим, ніж фізичний результат. Художній об'єкт неможливо зафіксувати, оскільки він створюється в цьому моменті. Це розшифровка того, що мистецтво стає більш ефемерним і спрямованим на пряму взаємодію з глядачем. Концепція

реді-мейду вказує на відмову від створення традиційних художніх витворів. Це спроба переглянути поняття мистецтва і дискусія щодо його природи. Концептуальне мистецтво орієнтується на переосмислення й перетворення існуючих ідей і концепцій, а не на створення чогось абсолютно нового, адже все, що могло б бути створено, вже створено. Інтерактивність стає надважливим аспектом сучасного мистецтва, оскільки зсув від об'єкта до концепту вказує на перехід до виокремлення важливості ідеї, концепції та взаємодії з глядачем. І, безумовно, самопрезентація є віддзеркаленням впливу інформаційного суспільства, у якому мас-медіа й електронні носії інформації стають домінуючими. Звичайно, мистецтво реагує на цю ситуацію шляхом акценту на саморекламу й використання нових медіа для поширення ідей.

Концептуальне мистецтво певною мірою відображає ідеї та цінності постмодернізму. Саме тому не менш важливим принципом є самоцінність художнього акту, тобто акту мислення та концептуалізації ідеї, яка може бути втілена у різних формах. У більшості випадків це інструкція або опис виконавчих дій, що виступає як основна форма мистецтва. Вона виконує роль концептуального елемента, оскільки сама ідея та концепція, що вкладені в інструкцію, стають важливими для твору. При цьому виконання інструкції не бажане, оскільки основний акцент робиться на ідеї, а не на фізичному результаті. Такий підхід дає художнику велику свободу виражати свої ідеї, а також викликає в глядача активну участь у розумінні твору. У цьому контексті інструкції можуть слугувати як засіб передачі ідеї та концепції, а сам художник може бути радше організатором і дослідником ідей, ніж виконавцем конкретних художніх робіт. Це дає змогу підкреслити роль ідеї та стимулює глядачів ділитись досвідом, сприймати мистецтво й розуміти його в контексті концептуального мислення.

Поняття енвайронменту є одним із ключових у концептуальному мистецтві й по праву перетворюється на третій принцип. Енвайронмент, або мистецтво довкілля, передбачає роботу художника з навколишнім середовищем і створення творів, які містять різні складові, як-от відео, звук, реді-мейди й оточуючий простір, при цьому глядач стає активним учасником, впливаючи на сприйняття і

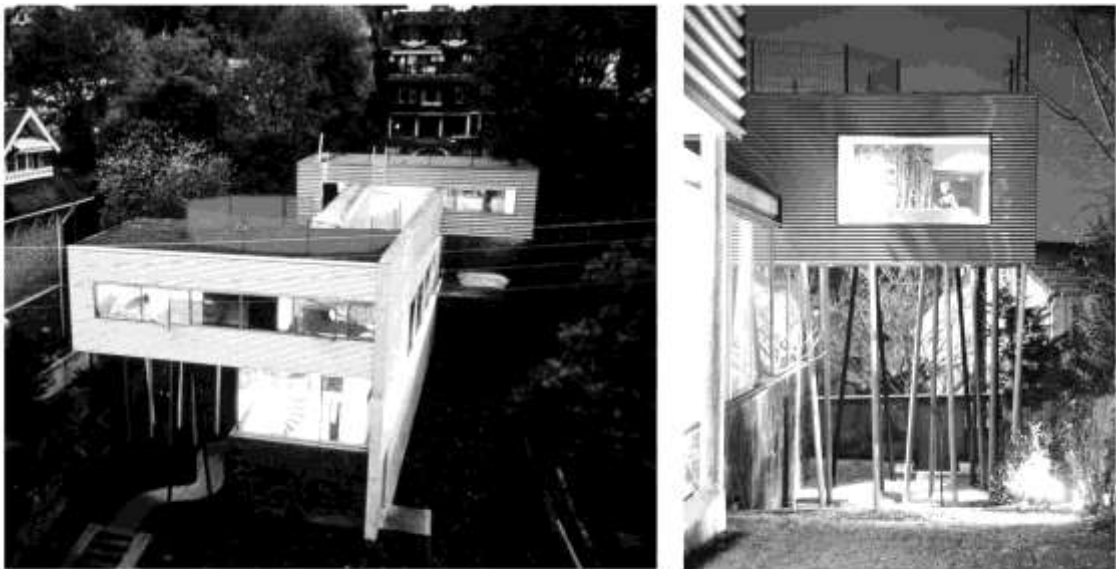
значення твору. Енвайронмент має такі складові: час, простір, тіло художника або артоб'єкт, звук, комунікація між художником і глядачами. Він спрямований на створення художнього образу й особливої атмосфери з акцентом на взаємодії глядача з оточенням, поглибленому сприйнятті та власному досвіді.

Акціонізм визначено як четвертий принцип, який є невід'ємною частиною концептуалізму, покликаною викликати рефлексію, комунікацію та взаємодію з глядачем, а також змінювати спосіб сприйняття та розуміння мистецтва. Напрямами акціонізму є перформанси, хепенінги, соціальна скульптура, лендарт і відеоарт. Кожен із них має свої особливості і спрямування на створення взаємодії з глядачем або простором. Перформанс передбачає, що художник має заздалегідь визначену мету й рухається в напрямі досягнення цієї мети. Хепенінги, натомість, розвиваються спонтанно, не передбачаючи чіткого результату. Вони створюються як події, де не відомо, до чого приведе сам хепенінг. Лендарт перетворює природний ландшафт за допомогою художніх засобів, зміщуючи акценти й розглядаючи його як великий реді-мейд. Соціальна скульптура використовує художні запитання без відповідей, які впливають на міський пейзаж і взаємодіють із громадою. Відеоарт фіксує «іншу» реальність, що вільна від мас-медійних образів та полемізує з ними. Він використовує відеотехнологію для створення художніх робіт, які відображають різні аспекти життя та культури. Більшість перелічених напрямів знайшли відображення в художньому проектуванні.

У художньому проектуванні можна виділити два підходи концептуального просторового формування: концептуально-декоративний і концептуальний. *Концептуально-декоративний підхід* передбачає створення середовищних експозицій-творів, у яких окремі елементи можуть здаватися випадковими, але разом створюють проєктне навантаження. Це просторові колажі, де інструкція грає роль концептуального елементу, сприяючи сюжетній єдності. У такому підході наратив стає важливішим, ніж суто формальна стилістична єдність. Одним із прикладів цього є ранні роботи архітектурної компанії ОМА, заснованої Ремом Колгасом. У їхніх ранніх проєктах простежується колажний спосіб мислення, у якому окремі

архітектурні елементи часто поєднуються із цитатами з класичного модернізму. Це дає змогу створювати нові сполучення та асоціації, а також підкреслює концептуально-декоративний підхід до просторового формування. Вілла Далл'Ава в Парижі від ОМА є відомим прикладом середовища, що використовує іронічні цитати (рис. 3.1.2).

середовищні експозиції-твори - **проектне навантаження** при випадковості елементів
колажний + **інструкція** для сюжетної єдності –
це основа форми мистецтва, що виконує роль **концептуального елементу**



вілла Далл'Ава, ОМА, Рем Колхас, Франція, Париж, 1991

Рис. 3.1.2. Концептуально-декоративний підхід*

Ця вілла, побудована в 1991 році, привернула увагу своїм нетрадиційним підходом до архітектури. У ній використовуються елементи, які можна сприймати як іронічні посилання на інші архітектурні твори, зокрема на віллу Савой у Парижі, яка була спроектована Ле Корбюзьє.

Не менш відомим є дизайн Кастільйоні, у межах якого сформульовано поняття середовище-колаж від італійських дизайнерів та архітекторів братів Кастільйоні. Вони створюють інтер'єри, що комбінують традиційні ремісничі роботи й вироби промислового виробництва разом із власними спроектованими речами.

* Режим доступу: <https://ru.pinterest.com/pin/330099847658692323/>.

Це підкреслює підхід до дизайну як колажу, де різні елементи та стилі поєднуються в одному середовищі, створюючи цікавий контраст і взаємодію. Зокрема, інтер'єр-колаж житлової кімнати, який був представлений на виставці «Колір та форма» на віллі Ольмо в Комі є прикладом колажного сполучення різних елементів у художньому проєктуванні (рис. 3.1.3).



Риси середовища-колажу:

- *артефакти* - акценти на тлі;
- *сюжети та орнаменти мас-культури* – шпалери, кахель, одяг;
- *театральне освітлення* – кімнати-знімальні майданчики;
- *збірно-розбірні і надувні елементи, що трансформуються;*
- *сміття та вторинна сировина* - для меблевих композицій та архітектурних споруд.

Вілла Ольмо, арх. Кастільйоні, Комо, 1957 р.

Рис. 3.1.3. Риси середовища-колажу в межах концептуально-декоративного підходу*

У цій кімнаті брати Кастільйоні поєднали традиційні ремісничі роботи з виробами промислового виробництва. До традиційних ремісничих робіт увійшов плетений кошик, чавунна раковина-мийка та настінний чорний телефон. Вироби промислового виробництва та речі власного виробництва стали артефактами. Таке поєднання дає змогу створити візуальний контраст і взаємодію між різними елементами, показує сполучення традиційного та сучасного, ручної роботи та масового виробництва. Цей інтер'єр-колаж відображає підхід братів Кастільйоні до дизайну, поєднання різних матеріалів, техніки й елементів для створення унікального цікавого середовища.

* Режим доступу: <https://www.klatmagazine.com/en/design-en/fuorisalone-domestic-dimension/48203>.

Це ще один приклад того, як художнє проектування може використовувати колажний підхід, інтегруючи різноманітні об'єкти та стилі для створення нових сполучень та ідей. Такі приклади середовищ-колажів демонструють інтерпретацію іронії та цитат у художньому проектуванні, де посилення на інші твори або використання різноманітних елементів стають засобом самовираження та взаємодії з глядачем або користувачем.

Ці приклади дають змогу визначити основні риси концептуально-декоративного підходу, зокрема використання артефактів, орнаментів масової культури, застосування специфічних прийомів освітлення, трансформація елементів, вторинна сировина. Під поняттям артефакти маються на увазі предмети, які різко виділяються на тлі архітектурного та міського середовища. Це можуть бути унікальні або незвичайні предмети, які викликають увагу та змінюють візуальне сприйняття простору. Сюжети й орнаменти мас-культури впроваджуються під час підбору шпалер, кахлю й одягу, які мають відповідні сюжетні мотиви або орнаменти, додаючи специфічний настрій до середовища. Прийоми освітлення покликані ставити незвичні специфічні акценти, перетворюючи інтер'єри та екстер'єри на справжні знімальні майданчики завдяки використанню особливих джерел світла або розташування світильників, що створюють певний настрій або графічний ефект. Трансформація елементів можлива через використання збірно-розбірних або надувних елементів, які можуть змінювати форму, розміри, функцію тощо. Це дає можливість створювати гнучкі або змінювані композиції і залучати глядача до взаємодії зі спорудою чи простором. Вторинна сировина уособлює матеріали, що були відновлені або перероблені зі сміття або руйнівних об'єктів для меблевих композицій або архітектурних споруд.

Альтернативою концептуально-декоративного підходу є *концептуальний підхід* (рис. 3.1.4). Він заснований на концептуальній основі, яка визначає структуру й організацію простору, а також інтерактивну взаємодію з глядачем або користувачем. Проекти, що використовують концептуальний підхід, є більш експериментальними та інноваційними у своїй формі та вираженні. Вони спираються на великі дослідження, які часто розгортаються у формі схем і

переходять у просторові концепції будівель. Діаграма є важливим прийомом концептуального підходу. Вона є візуальним результатом дослідження і дає змогу впорядкувати складність завдання до концептуально прийнятного рівня. Діаграма може використовуватися для представлення й систематизації ідей, з'ясування взаємозв'язків і структурування інформації. Просторове проникнення є не менш важливим прийомом концептуального підходу, особливо в архітектурному контексті. Воно використовується як засіб комунікації та впливає на процес проєктування і створення концепцій.

Проектам ОМА властивий концептуальний підхід - проєкти з великими дослідженнями, які сумуються у схемах і часто переходять у просторові концепції будівель.

Прийоми концептуального підходу:

- діаграма та
- просторове проникнення

є візуалізованим результатом дослідження, що дозволяє:

- розкласти завдання до прийнятного рівня;
- слугувати засобом комунікації;
- використовується для створення концепцій.

Виставкова зала Кунстхал, студія ОМА Після реконструкції 2013 року

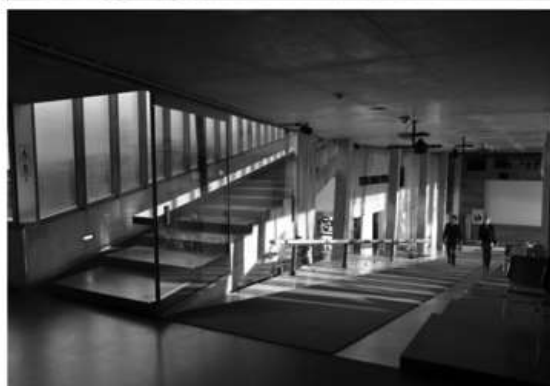


Рис. 3.1.4. Прийоми концептуального підходу*

Просторове проникнення може передбачати розчинення жорсткої вертикалі або введення елементів, що повторюються, допомагаючи створювати інноваційні динамічні простори. Усе це сприяє розробці та втіленню архітектурних концепцій, що мають глибину й сутність. Вони допомагають у художньому процесі виразити ідеї та сприяють створенню просторів, які захоплюють уяву та спонукають до роздумів.

* Режим доступу: <https://www.architectmagazine.com/project-gallery/the-kunsthal>.

Розглянемо приклади концептуального підходу в будівлях ОМА, що надзвичайно вдало ілюструють прийом просторового проникнення. У проєкті «Кунстал» у Роттердамі використовуються похилі рівні й пандуси, які з'єднують поверхи будівлі по вертикалі. Це нестандартне рішення створює цікаві просторові переходи та забезпечує незвичайні враження від переміщення в інтер'єрному середовищі. Проєкт будинку Жана-Франсуа Лемуана має центральним просторовим елементом відкритий ліфт, який рухається вздовж книжкової стіни на кілька поверхів. Це не лише функціональний елемент, але й витончена скульптурна деталь, що створює унікальну атмосферу. У проєкті посольства Нідерландів просторова скульптура створена для забезпечення доступу через усі поверхи будівлі. Це вражаючий елемент, який поєднує просторові функції та естетичну цінність. Зал Оперного театру Порто візуально має такий вигляд, ніби будівлю проштовхнули через скульптурну масивність (рис. 3.1.5).



Будинок Мейсона Бордекса, студія ОМА, Бордо, Франція, 1998



Оперний театр, студія ОМА, Порту, 2005



Посольство Нідерландів, Берлін, Німеччина, Студія ОМА, 2003

Рис. 3.1.5. Прийоми концептуального підходу в проєктах студії ОМА*
 Це створює враження незвичайності й унікальності простору.

* Режим доступу: <https://www.oma.com/>.

У цих прикладах концептуальний підхід проявляється завдяки варіативному використанню прийому просторового проникнення, що дає змогу створити захоплююче динамічне архітектурне середовище й образ, які вражають глядачів. Отже, художнє проєктування в концептуальному мистецтві стає комплексним процесом, де акт творення, осмислення, творча акція та дослідження взаємодіють і взаємопов'язані.

Концептуаліст не лише створює художній твір, але й розробляє наратив, що розкриває глибинні значення твору та збагачує його сприйняття. Це дає змогу розвивати свої ідеї, вивчати природу мистецтва й надихатися філософією, створюючи багатопланові та значущі художні твори. Концептуальне мистецтво охоплює роботу художника з навколишнім середовищем, створення комплексних інтерактивних проєктів, що поєднує різні медіа та взаємодію з глядачами, сприяючи глибшому сприйняттю мистецтва та самому процесу творення. Тому концептуальне мистецтво заслуговує на місце сучасної тенденції і навіть перспективного напрямку розвитку художнього проєктування [72].

3.2. Медіарт

Художники завжди перебувають на першій лінії культурних і технологічних проривів. Вони першими використовують нові технології та медіа для втілення ідей. Наприкінці ХХ століття з'явилося поняття «цифрове мистецтво», або «комп'ютерне мистецтво», яке відображає використання комп'ютерних технологій у творчому процесі. Митці починають експериментувати з програмами, комп'ютерною графікою, віртуальною реальністю й іншими цифровими технологіями для створення робіт. Згодом виникає поняття «кібермистецтво», або «мультимедійне мистецтво». Воно використовується для опису художніх проєктів, які об'єднують різні медіаформи: звук, відео, інтерактивність та ін. Це надає нові можливості для художників у використанні різноманітних медійних засобів для вираження своїх ідей. Поняття «медіамистецтво» охоплює всі ці нові форми творчості, що з'явилися з розвитком технологій та електронних медіа. Воно передбачає використання відеоарту, звукового мистецтва, інтерактивних інсталяцій, віртуальної

реальності та багато іншого. Медіа мистецтво починає презентуватися на конференціях, фестивалях, симпозіумах, подіях, присвячених технологічним питанням та електронним медіа, надаючи змогу сприйняття й відображення світу за допомогою сучасних технологій. Напрямок постійно розвивається й експериментує з новими технологіями, застосовуючи нові засоби виразу та взаємодії з глядачами (рис. 3.2.1).

поява експонатів кіно, відео, звукового мистецтва, його гібридних форм на конференціях, фестивалях, симпозіумах, присвячених технологічним питанням та електронним медіа.

В кінці 20-го століття з'являється термін **цифрове мистецтво**
комп'ютерне мистецтво,
кібер мистецтво або мультимедійне мистецтво

медіа мистецтво - мистецтво "нових" форм

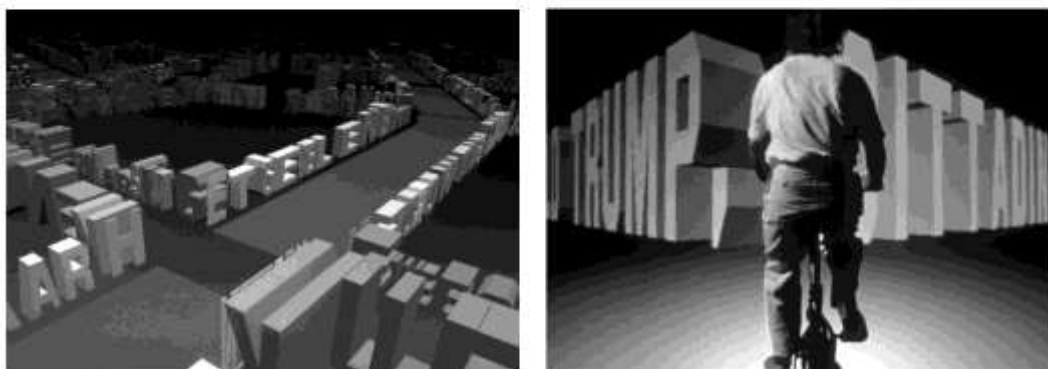


Рис. 3.2.1. «Місто, що читається», Джеффри Шоу*

Ряд концепцій і підходів створили передумови виникнення медіарту та сприяли зміні сприйняття об'єкта мистецтва, рухаючись від фізичної форми до концептуального елементу. Вони стимулювали виникнення ідеї віртуального об'єкта як мінливої структури, що може змінюватися та взаємодіяти з глядачами в цифровому середовищі. Серед них мистецький рух Флюксус, міждисциплінарний художній рух, що розвивався в 1960-х роках. Він прагнув розширити межі мистецтва та привернути увагу до процесу творчості. Флюксус використовував інструкції та діяльність як основу для творчих виявів. Угорський художник Ласло Могой-Надь працює у галузі фото- і кіномистецтва та досліджує кінетичні й оптичні ефекти.

* Режим доступу: <http://www.internationalhumanrightslexicon.org/>.

Він використовує рух та інтеракцію з глядачем для створення візуальних ефектів. Ці ідеї сприяли розвитку концепції взаємодії та віртуальності в мистецтві. У концептуальному мистецтві акцент зміщується від самого фізичного об'єкта до концепту. Художники концептуального мистецтва працюють з поняттями, інструкціями та взаємодією з глядачами. Це втілення ідеї інтерактивності також сприяло розвитку мистецтва, що використовує комп'ютери та інші цифрові технології (рис. 3.2.2).

*Передумови виникнення «віртуального об'єкта»
як мінливої структури*

- мистецький рух Флуксус, інструкція - це основа будь якої форми комп'ютерного мистецтва, що виконує роль концептуального елементу.
- Поняття взаємодії і віртуальності розвивається також через кінетичні оптичні ефекти в творчості угорського художника, теоретика фото- і кіномистецтва, журналіста Ласло Могой-Надя.
- Зсув від об'єкта до концепту в творчих наробках митців концептуального мистецтва також є втіленням принципу інтерактивності.



Марсель Дюшан. Скляні пластини, що обертаються (Точна оптика [у русі]), 1920.



Ласло Мохой-Надь. Кінетична скульптура. Близько 1933

Рис. 3.2.1. Передумови виникнення «віртуального об'єкта» як мінливої структури*

Засоби цифрових технологій, як-от комп'ютери, програмне забезпечення, віртуальна реальність, розширена реальність, використовуються медіа для створення унікальних творів мистецтва. Вони експериментують з новими формами виразності, формують художні твори, зберігають, розповсюджують, виступають середовищем та інструментами. Результатом цифрового мистецтва є твори, створені в колаборації художників, науковців і дизайнерів.

* Режим доступу: <https://discours.io/articles/theory/kak-kompyutery-priruchali-iskusstvo-glava-iz-knigi-novye-media-v-iskusstve>.

Колаборація між різними фахівцями надає нові можливості для формування непередбачуваних і захоплюючих художніх вражень для глядачів. Водночас надаються широкі можливості для художників у плані виразності та взаємодії з глядачем. Тому медіарт перетинає межі традиційних мистецтв і пропонує нові шляхи сприйняття та взаємодії з твором мистецтва.

Враховуючи, що галузь постійно розвивається і змінюється, розглянемо декілька популярних форм медіа мистецтва, зокрема інсталяції, кіно, відео, анімація, інтернет-мистецтво, мистецтво мережі, програмне забезпечення як мистецтво, віртуальна реальність, музичне середовище (рис. 3.2.3).

засоби цифрових технологій медіарту:

- формують художні твори
- зберігають
- розповсюджують
- середовище
- інструменти

форми медіа мистецтва:

- інсталяції,
- кіно,
- відео,
- анімація;
- інтернет мистецтво,
- мистецтво мережі,
- програмне забезпечення як мистецтво;
- віртуальна реальність,
- музичне середовище

Рис. 3.2.2. Засоби цифрових технологій та форми медіарту

Медіаінсталяції – це просторові твори мистецтва, які містять різноманітні медіа, як-от світло, звук, рух, відео, об'єкти, електроніку й інші. Медіамистецтво також може виражатися через кіно. Це створення художніх фільмів, документальних стрічок або експериментальних проєктів, які використовують відео та звук для набуття художнього виразу. Цифрове медіамистецтво використовує

відео як основний засіб виразності. Це відеоінсталяції, відеоарт, відеоісторії або експериментальні відеопроекти. Медіаарт має різні форми анімації, які використовують комп'ютерну графіку, рухомі об'єкти або комбінації цифрових ефектів. Інтернет-мистецтво є формою мистецтва, яка використовує Інтернет як середовище для створення та показу творів. Інтернет-мистецтво може охоплювати вебсайти, інтерактивні проекти, соціальні медіа, артблоги та інші форми взаємодії в онлайн-середовищі. Мистецтво мережі – форма мистецтва, яка досліджує спілкування, взаємодію та комунікацію у мережі. Мистецтво мережі може передбачати перформанси, інтерактивні проекти, глобальні спільноти й колективні твори, які залучають учасників з усього світу. Програмне забезпечення як мистецтво передбачає використання програмного забезпечення як художнього засобу. Художники створюють програми, інтерактивні ігри або мистецькі інструменти, які використовуються для формування візуальних або звукових творів. Цифрове мистецтво експериментує з віртуальною реальністю, формуючи віртуальне середовище. Це віртуальні виставки, інсталяції або дослідницькі проекти. Медіаарт також може поєднувати звукову компоненту, зокрема музику, звукові експерименти та інтерактивні звукові інсталяції. Перелічені форми медіаарту постійно поєднуються, експериментують та розширюються, створюючи новий наратив і способи взаємодії з глядачами.

Принципи медіаарту покликані взаємодіяти з глядачами, стимулювати їхню активну участь, викликати роздуми й розширювати межі сприйняття твору. У межах художнього проектування сформульовано такі принципи: інтелектуальної гри, інтерактивності, довільного доступу, кодування зорової інформації, колаборації (рис. 3.2.4). Принцип інтелектуальної гри передбачає використання ігрових елементів та виклику інтелектуального характеру для залучення глядачів і стимулювання їхньої активної позиції. Цей принцип спирається на взаємодію з твором, розгадування загадок або завдань, аналіз і розв'язання проблем. Реконфігурація комп'ютерного середовища надає можливість перетворювати елементи за допомогою комп'ютерних трансформацій і програмного забезпечення. Математичний аналіз і дослідження комп'ютерних трансформацій

візуального матеріалу використовуються як основа для цифрового малювання та створення візуальних ефектів. Використання математичних функцій дає змогу створювати складні структури та форми. Роботи Джеймса Уїтні, Чарльза Сурі та Віри Мольнар відіграють важливу роль у розвитку цифрового мистецтва й застосуванні математичного аналізу для створення творів. Вони досліджували використання математичних функцій та алгоритмів для створення візуальних ефектів, графічних композицій та інших медіа-елементів.

Принципи медіаарту:

- інтерактивності,
- інтелектуальної гри,
- довільного доступу,
- кодування зорової інформації,
- колаборації

«Квантові спогади»,
Рефіканадол, Національна
галерея Вікторії, Мельбурн.



Рис. 3.2.3. Принципи медіаарту*

Принцип довільного доступу покликаний забезпечити відкритість і доступність мистецтва для широкої аудиторії завдяки створенню творів, які є доступними для всіх, без обмежень або перешкод. Митці використовують різні технології, алгоритми й аналітичні методи для створення, збору й організації великих обсягів інформації. Можливість миттєвого доступу до різних елементів середовища та їх групування в нескінченну кількість комбінацій відображає гнучкість медіаарту. Це дає змогу використовувати різноманітні медіаелементи й комбінувати їх відповідно до своїх художніх ідей і концепцій.

* Режим доступу: <https://www.facebook.com/watch/?v=1082334775605398>.

Грем Уейнберн – це художник, який використовує цифрові технології та інтерактивність, щоб створити твори, які надають можливість миттєвого доступу до різних елементів і створюють нескінченні комбінації, досяжні для глядачів.

Принцип кодування зорової інформації візуалізує процес створення творчих проєктів, який зазвичай залишається за кадром, як самостійний творчий акт. Це показ робочих матеріалів та етапів, які допомагають розкрити ідею і процес формування твору та додають глибини й розуміння творчого процесу. Конструювання творів мистецтва відбувається через комбінування властивостей окремих форм мистецтва шляхом поєднання різних медіа для створення нових унікальних творів. Наприклад, Ганна Мартон створює твори, які поєднують медіа, використовуючи візуальні елементи, звукові ефекти та інші засоби для створення естетичного та вражаючого враження на глядачів.

Принцип колаборації пропонує співпрацю та взаємодію між художниками, архітекторами, науковцями, технологами й дизайнерами для створення комплексних та інтегрованих творів. Унаслідок колаборації з'являються проєкти, у яких неможливо виокремити одну конкретну дисципліну. Вони поєднують елементи мистецтва, науки, новітніх технологій, архітектури та дизайну. Колаборація дає змогу отримати нові ідеї, перспективи та знання від партнерів. Вона сприяє злиттю різних компетенцій і творчих підходів, що дає можливість створювати твори за межами традиційних мистецьких форматів. Зокрема, студія «Оххх» активно розширює межі мистецтва, поєднуючи архітектуру, мистецтво, науку, технології, мистецтво нових медіа та штучний інтелект. Тому проєкти студії досліджують нові можливості, перетинають межі та створюють інтерактивні й емоційні враження для глядачів.

Методи формування візуального образу дають змогу експериментувати з різними техніками, технологіями та ідеями, створюючи твори, які змінюють сприйняття й надають нові перспективи для глядачів (рис. 3.2.4). Такими є методи використання вірусоподібної програми, морфінгу, шаблону, реді-мейдів, конструювання нової реальності. Метод використання вірусоподібної

програми, яка здатна спотворювати та перетворювати складові зображення, можливий завдяки використанню спеціальних програм або алгоритмів для зміни та модифікації зображення відповідно до заданих параметрів. Його застосування створює ефекти спотворення, зміни форми, розподіл і розбиття зображення на фрагменти або створення нових комплексних структур. Наприклад, Джозеф Нехватал створює програми, які маніпулюють зображеннями та перетворюють їх у спотворені або абстрактні форми. Це дає змогу створити нові візуальні образи, які відрізняються від оригінальних і змінюють сприйняття глядача.

Методи зміни сприйняття візуального образу:

1. вірусоподібної програми;
2. морфінгу;
3. шаблону;
4. комбінування елементів;
5. використання реді-мейдів;
6. копіювання і запозичення;
7. мультимедійного колажування;
8. конструювання нової реальності.

прийоми конструювання:

- зміни властивостей зображення,
- синтетичний реалізм,
- порожні силуети,
- надприродне деталювання,
- дематеріалізація властивостей,
- синтез реальності та вимислу.



«Добудова» храму Саграда Фамілія, студія Дрифт, Барселона, Іспанія

Рис. 3.2.2. Методи медіарту*

Метод морфінгу використовується для перетворення одного об'єкта на інший шляхом композитного формування зображень і накладення чи злиття візуальних елементів і шарів.

Цей метод розповсюджений у відео- та анімаційних роботах, його винайшли художники аніме як можливість створення захоплюючих динамічних сцен, де перетворення об'єктів і персонажів відбуваються без різких переходів із плавним гармонійним злиттям візуальних елементів.

* Режим доступу: https://24tv.ua/ru/hram-svjatogo-semejstva-v-barselone-dostroili-s-pomoshhju-dronov-s-podsvetkoj-24-kanal_n2192850.

У художньому проектуванні метод морфінгу використовують для створення трансформацій, змін форми та характеристик середовища, а також для створення ефектів руху, зміни настрою або зміни сценарію. Він дає змогу реалізувати творчі ідеї через перетворення та зміни візуальних елементів, що відображають поступову еволюцію і розвиток наративу. Метод шаблону спирається на обробку інформації цифровими засобами й використання готових шаблонів або структур для створення нових візуальних образів. Шаблон використовується для пошуку форми, кольорів, текстур, перетворюючи окремі складові у єдину структуру. Подальше комбінування елементів передбачає перетворення окремих складових в єдине ціле через зміну їх розташування й орієнтації в просторі. Кріс Фінлі експериментує з використанням шаблонів і комбінуванням елементів, створюючи унікальні та інноваційні візуальні образи з геометричних форм, абстрактних композицій, повторюваних структур та інших елементів.

Метод використання реді-мейдів передбачає обробку скопійованих зображень або готових об'єктів, які існують у реальному світі, наприклад фотографії, графіку, текст, артефакти, для створення нової форми реальності. Автор використовує їх як ключові компоненти твору, змінюючи контекст, перетворюючи їх значення та викликаючи нові варіанти сприйняття. Сформовані в такий спосіб твори привертають увагу до питань авторства, оригінальності та відтворення.

Метод конструювання нової реальності в медіамистецтві об'єднує кілька прийомів, що впливають на сприйняття реальності й порушують питання про автентичність, естетику, роздвоєність понять та взаємозв'язок між реальним і фантазійним. Першим є прийом конструювання нової реальності через зміни властивостей зображення (зокрема, у роботах Кена Гонсалеса-Дея). Вони перетворюють реальні об'єкти та пейзажі шляхом видозміни властивостей, створюючи нові естетичні та історичні контексти. Це порушує питання про те, що реальність не завжди є автентичною, може трансформуватися та переосмислюватися. Синтетичний реалізм змішує реальні елементи з фантазійними включеннями, стаючи другим прийомом конструювання нової реальності. Роботи Патриції Піччініні втілюють

його, створюючи композиції, де реальне і вигадане переплітаються та створюють новий візуальний світ. Третім є прийом порожніх силуетів, він порушує питання роздвоєності переднього та заднього плану, а також предмета та спостерігача, характерні для творчості Чарльза Коена. Художник створює простір, який спостерігач самостійно заповнює своїм сприйняттям, створюючи власну інтерпретацію реальності. Надприродне деталювання є четвертим прийомом, що дає змогу поглибити сприйняття природи та дослідити її незвичайні аспекти. Дематеріалізація властивостей об'єктів і синтез реальності з вимислом є п'ятим прийомом. Використовуючи генетичну інженерію, нові форми анатомії та елементи штучного життя, автори поєднують реальність і фантазію, створюючи нові форми існування. Застосування перелічених методів дає змогу створювати твори, які змінюють сприйняття та форму реальності. Із застосуванням цих методів можна експериментувати з готовими елементами, змінювати їх значення, створювати нову інтерпретацію, розширюючи межі мистецтва.

Медіаарт вірить у потужність картин і скульптур даних, розглядає мистецтво як засіб розумового підходу до світу. Він поєднує новітні технології та відкриває нові моделі, які відображають різноманіття контекстів і досвіду, створюючи футуристичну перспективу, спонукаючи до роздумів та пробуджуючи інтелектуальне й емоційне сприйняття. Художнє проєктування використовує медіамистецтво, щоб відкрити нові горизонти та стимулювати діалог між різними галузями знання й технологій. Тож високі технології поєднуються з творчим мисленням, що дає змогу перетворювати дані, інформацію та концептуальні ідеї на візуальні враження, створюючи непередбачувані й захоплюючі віртуальні світи. Без сумніву, медіаарт є перспективним напрямом розвитку художнього проєктування, що виступає новатором, змінює уявлення про мистецтво та розширює межі традиційних дисциплін, створюючи нові форми вираження, досліджуючи можливості технологій та надаючи їм новий сенс і значення.

3.3. Альтернативне мистецтво організації середовища

Альтернативне мистецтво організації середовища – це територія креативного експериментального проектування, що охоплює всі можливі нетрадиційні авторські підходи та методи організації міського простору й архітектури. Серед термінів подібної організації можна використовувати також «нестандартна архітектура», «авангардне дизайнерство», «новаторське проектування середовища» або «креативне аранжування простору». Підходи, які розглядаються в цьому розділі, не мають моральних обмежень або стереотипів, їх мета полягає в нескореному експериментуванні й пошуку інноваційних рішень у сфері організації простору. Вони покликані створити контрастні або провокаційні архітектурно-міські середовища, які ставлять під сумнів усталені норми.

Витоки альтернативного мистецтва лежать у творчих рухах і доробках окремих художників, які вносять інновації та експерименти в мистецтво, відкриваючи нові шляхи для самовираження й вираження концепцій. Серед них орнаментальна декоративність Гундертвассера, Віденська сецесія, оптичне мистецтво, кінетичне та світлове мистецтво, медіарт (рис. 3.3.1).

Стиль Гундертвассера характеризується експресивністю, декоративністю, використанням яскравих кольорів та орнаментів, а також відхиленням від раціональності та прямих ліній, на користь органічних форм і природних елементів. Стиль Гундертвассера має певну спорідненість із Віденською сецесією. Цей архітектурний стиль, розповсюджений у Відні на початку ХХ століття, також відзначався декоративністю та використанням орнаментів. Обидва стилі підкреслювали важливість естетики та природних форм у мистецтві. Оптичне мистецтво використовує ілюзії та геометричні форми для створення враження руху або перспективи. Його представники, зокрема Віктор Вазареллі, використовують контрастні кольори та геометричні структури для створення ефекту оптичного марева.

**Підхід необмежено експериментальний
на протигагу науково-обґрунтованому**

- централізація на вільному проектуванні,
- вільне самовираження дизайнера,
- форми – культурні зразки (свобода від правил, канонів, смаку та умовностей)

Попередники: орнаментальна декоративність Гундертвассера, Віденська сецесія, оптичне мистецтво, кінетичне та світлове мистецтво, медіарт.

Принципи альтернативного проектування:

- інтуїтивний,
- інтервенції,
- маніфестації,
- компіляції

Рис. 3.3.1. Попередники та принципи альтернативного мистецтва

Нідерландський художник Мауріціо Корнеліс Ешер відомий своїми графічними ілюзіями та неможливими конструкціями. Він використовував геометричні форми й оптичні ілюзії, щоб створювати картини, які порушували звичайне сприйняття простору та перспективи. Кінетичне мистецтво залучає рух і динаміку. Кінетичні художники створюють рухомі скульптури, інсталяції або картини, які залежать від руху глядача, повітряного потоку, механічних пристроїв для функціонування. Світлове мистецтво використовує світло як художній засіб. Художники використовують різні джерела світла, проєкції або спеціальні елементи для створення ефектів, гри світла і тіні, трансформуючи простір і створюючи особливий настрій. У медіарті як середовище та художній медіум використовуються цифрові технології, а також компілюються різні дисципліни для досягнення більш досконалих, креативних і комплексних рішень, що задовольняють потреби сучасного світу.

У межах дослідження сформульовані принципи альтернативного мистецтва організації середовища, а саме принцип

інтуїтивності, інтервенції, маніфестації, компіляції (рис. 3.3.1). Альтернативне мистецтво є інтуїтивним, воно виникає як протилежність науково-обґрунтованому підходу, і це перетворюється на один з основоположних художніх принципів. Він базується на особистій інтуїції, творчому процесі та власному досвіді замість використання наукових методів або обґрунтованих підходів. Інтуїтивний принцип висуває на перше місце відчуття, імпровізацію та спонтанність, даючи змогу експериментувати й виражати себе вільно без прив'язки до наукових обґрунтувань. Централізація на вільному проєктуванні та вільне самовираження архітектора можуть бути описані як справжня автономія. Це ставить наголос на незалежності та владі автора в процесі створення, де він має волю і можливість вільно виражати свої ідеї та творити без значної централізації або контролю з боку інших структур або організаційних інстанцій. Це надає творчу свободу й відповідальність за результат власної роботи, даючи змогу вибирати шляхи та напрями в проєктуванні.

Альтернативне мистецтво часто свідомо порушує традиційні форми та правила, використовуючи це як інструмент для досягнення своїх цілей. Це дає можливість художнику вільно експериментувати і створювати роботи, які відрізняються від загальноприйнятих культурних стандартів. Такий підхід надає можливості для пошуку нових виразних форм, сприяючи створенню непередбачуваних і унікальних творів. У підсумку це веде до інновацій і виникнення нових культурних тенденцій у сферах архітектури, дизайну та мистецтва.

Упровадження об'єктів альтернативного мистецтва в середовище подібно захопленню, тому не менш важливим художнім принципом є принцип інтервенції. Альтернативне мистецтво постійно еволюціонує і має значний вплив на глядачів. Його експериментальний та нетрадиційний характер, а також використання нових технік і концепцій стимулюють нові способи розуміння та сприйняття мистецтва. Це часто викликає сильні емоційні реакції – здивування, піднесення або навіть роздратування. Альтернативне мистецтво створює нові способи взаємодії між творцем і глядачем, а також між самими глядачами, ділячись враженнями від творів. Це

мистецтво використовує рідкісні та незвичайні елементи й матеріали для створення ефекту інтервенції. Експерименти можуть передбачати техніки, що впливають на психологічне сприйняття, викликаючи емоційну або інтенсивну взаємодію. Яскраві кольори, контрасти, стробоскопічні ефекти можуть викликати сильний вплив на очі й навіть роздратування. Також використовуються анімація та оптичні ілюзії, що створюють враження руху і вібрації. Графічні елементи, символи й образи, що виходять за межі звичних технік, перетворюють простір і час, зливаючи форми й об'єкти.

Принцип маніфестації в архітектурі стосується проєктів, які акцентують увагу на актуальних проблемах, як-от використання простору, енергоефективність, сталий розвиток, кліматичні зміни та соціальна інклюзія. Архітектурний проєкт-маніфест завжди прагне виразити новаторські ідеї, змінити підходи до будівництва або відобразити важливі суспільні питання. Це впливає на соціальні, культурні та політичні аспекти, кидаючи виклик традиційним нормам і стереотипам. Такий підхід розширює межі розуміння мистецтва як джерела інновацій та засобу для висловлення ідей і стимулювання змін. Архітектурні проєкти-маніфести зазвичай викликають дискусії, привертають увагу до проблем і пропонують альтернативні рішення. Вони можуть бути експериментальними та контроверсійними, спрямованими на стимулювання змін у архітектурі.

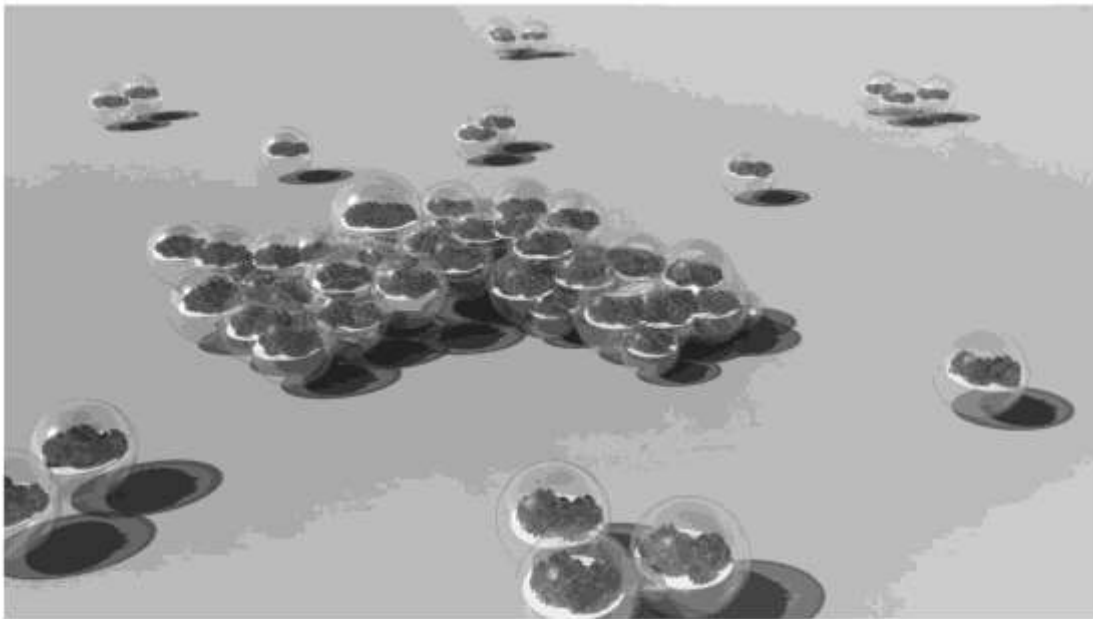
Ці проєкти не тільки впливають на розвиток сучасної архітектури, провокуючи постійні обговорення серед професіоналів і громадськості, але й сприяють змінам у архітектурному середовищі. Вони стають поштовхом для новаторських рішень, впровадження нових технологій і підходів, розвитку архітектурного мислення та визначення нових напрямів у галузі архітектури та містобудування.

Не менш важливою особливістю альтернативного мистецтва є компіляція елементів. Тому вона виокремлена в художній принцип, що поєднує елементи, ідеї і методи з різних дисциплін для створення унікальних інноваційних рішень. Це передбачає співпрацю й обмін знаннями між фахівцями різних галузей: дизайнерів, інженерів, архітекторів, соціологів, психологів, програмістів та ін. Такий принцип дає змогу виходити за межі традиційного проєктування, яке

обмежене однією конкретною сферою чи методологією, і об'єднувати різні підходи та знання для вирішення складних, багатогранних проблем. Авторам альтернативного мистецтва притаманний пошук нової архітектурної мови, яка використовує різноманітні композиційні, образні та конструктивні рішення, часто запозичені з неархітектурних дизайнерських сфер, як-от мода, меблі, графіка, скульптура тощо.

Вони використовуються для створення унікальних композицій, незвичайних форм, цікавих нестандартних взаємодій між простором і людиною. Така компіляція дає змогу виражати індивідуальність та оригінальність через відчуття імпровізації та експерименту. Вона створює непередбачуваність та незалежність від традиційних архітектурних канонів, завдяки чому можна розширити межі мистецтва й викликати нові емоції та роздуми у глядачів. Отже, проекти альтернативного мистецтва активно використовують рідкісні візуальні трюки та нетрадиційні рішення щодо меж архітектурного та міського простору. Здебільшого це компіляція відомих образів, незвичайне поєднання форм та геометрії, використання неочікуваних матеріалів, що дає змогу виражати ідеї та задовольняти потреби містян і користувачів архітектурного середовища.

Характерною тенденцією альтернативного мистецтва є використання сформульованих принципів не окремо один від одного, а впровадження їх у концепціях та авторських підходах по декілька одночасно в довільних комбінаціях. Розглянемо приклади таких поєднань, що дають цікаві результати, демонструють, як поєднання різних дисциплін може обумовити створення унікальних і корисних рішень, які виходять за межі традиційних підходів. Концепція комп'ютерного моделювання майбутнього бездержавного світу «Я-місто», розроблена архітектурною студією MVRDV, відображає бажання забезпечити баланс між співпрацею та індивідуальністю в суспільстві (рис. 3.3.2). Кожна житлова одиниця є індивідуальною мобільною самостійною просторовою екосистемою. Вона може приєднатися до інших, щоб стати частиною «ми» і створити спільноти та кластери для обміну і взаємодії. Підрозділи «ми» загальнодоступні, що дає можливість вибрати рівень взаємодії із суспільством.



«Я-місто», арх. студія MVRDV - моделювання бездержавного світу



«Зелене місто», арх. студія MVRDV

Рис. 3.3.2. Компіляція принципів альтернативного мистецтва на прикладі містобудівних проєктів архітектурної студії MVRDV*

Гнучка система, де кожна людина має можливість вибрати свій шлях та рівень взаємодії з оточуючим світом. Ця концепція сприяє розвитку інклюзивного та гнучкого суспільства, де громадська взаємодія і індивідуальна свобода можуть існувати в гармонії.

* Режим доступу: <https://thewhyfactory.com/project/>.

Альтернативною концепцією є «Зелене місто» від архітектурної студії MVRDV, що порушує питання забезпечення гармонії між природним та антропогенним середовищем у межах міста (рис. 3.3.2).

Студія «Фудзімото» представила проєкт «Орієнтир нового центру міста», що являє собою монументальну плавучу вежу в затоці району Цянь Хайвань у Шеньчжені. Вона має висоту 268 м і складається з 99 окремих веж подібних елементів, з'єднаних горизонтальною площиною у верхній частині. Об'єкт сприймається як одна вежа, так і набір веж одночасно, що символізує майбутнє суспільства в епоху різноманітності (рис. 3.3.3).



«Орієнтир нового центру міста», арх. студія Фудзімото, затока району Цянь Хайвань, Шеньчжень.

Рис. 3.3.3. Поєднання принципів альтернативного мистецтва в містобудівному проєкті архітектурної студії Фудзімото*

У роботі «Хезервік студії» глибока прихильність до пошуку нових ідей, художнього мислення та розкриття потенціалу матеріалів є основними принципами. Їх робоча методологія передбачає спільне раціональне дослідження, цікавість та експерименти, що сприяють створенню унікальних та інноваційних проєктів. Серед проєктів Томаса Хезервіка та «Хезервік студії» виокремлюється «Собор насіння» у Шанхаї, створений у 2010 році, що представляв Велику Британію на Всесвітній виставці в Шанхаї (рис. 3.3.4).

* Режим доступу:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=dtlyVcPBtKc>.

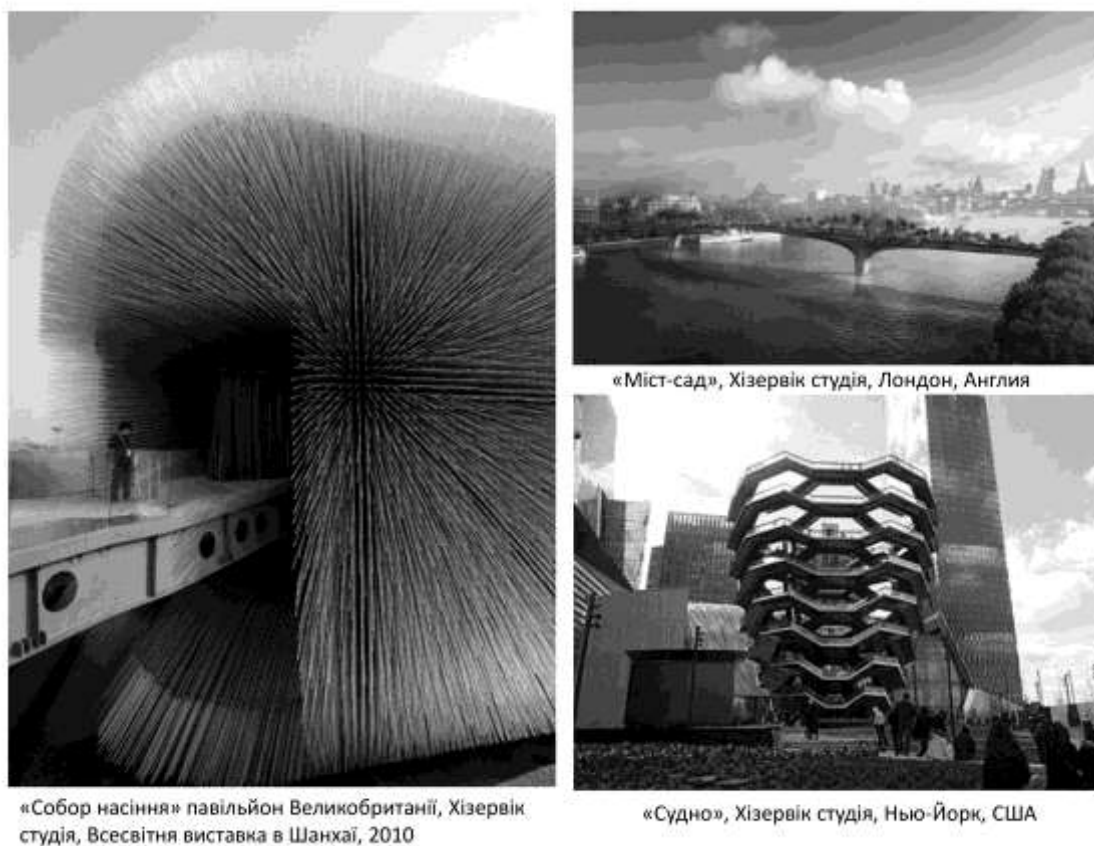


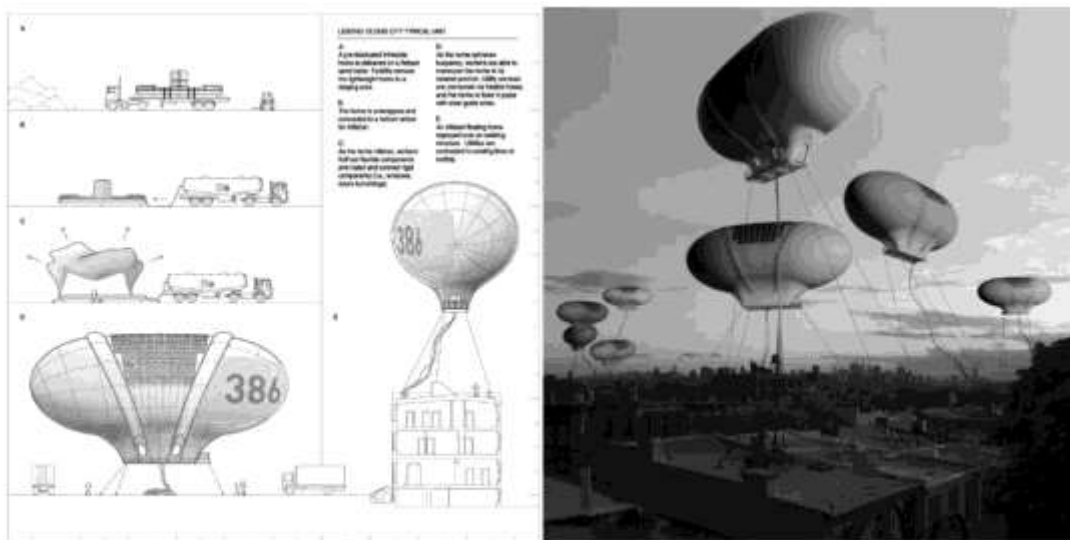
Рис. 3.3.4. Злиття принципів альтернативного мистецтва в проектах «Хезервік студії»*

Павільйон зібраний з акрилових стрижнів, які надають пухнастий вигляд. Формою він нагадує собор із високими стінами й витонченими арковими вікнами. Візуально вражаючий і символічний проєкт представляє різноманіття і природу насіння як життєву силу. «Собор насіння» є одним із найцікавіших інноваційних проєктів, що привертає увагу глядачів своєю неординарною естетикою та сміливим дизайном. Цей проєкт підкреслив талант і креативність Томаса Хезервіка як архітектора та дизайнера, який постійно прагне створювати унікальні роботи. «Міст-сад» є ще одним його проєктом, що відображає поєднання архітектури та ландшафтного дизайну, створюючи зв'язок між містом і природою. Він став визначним архітектурним об'єктом Лондона та місцем, де містяни та відвідувачі можуть насолоджуватися зеленим простором та панорамними видами міста під час переходу через річку Темзу. Об'єкт «Судно», розташований на Громадській площі Нью-Йорку, є не менш цікавою конструкцією.

* Режим доступу: <https://ru.pinterest.com/pin/619596861209259099/>.

Воно нагадує мережу переплетених сходів, натхненну ступінчастими колодязями Індії. «Судно» має 154 сходові марші, які складаються з 2500 сходинок, і налічує 80 оглядових майданчиків для насолоди панорамним видом на місто.

Концепція миттєвого міста в небі «Хмарне місто», запропонована архітектурною студією «Ліндфорс», нагадує стиль Архігрем (рис. 3.3.5). Кожен будинок має три основні компоненти: надувний міхур, жорстке ядро та платформу з металу та дерева. У середині житлового простору розташоване жорстке ядро, яке містить ефективну мінікухню, ванну кімнату, сантехніку й електрику. Концепція «Хмарне місто» передбачає можливість міграції до неба як форму евакуації землі в разі катастрофи або як альтернативний спосіб життя. Концепція наголошує на гнучкості, екологічності та сталості, забезпечуючи можливість жити у висотному надувному місті, яке є пересувним та адаптивним до різних умов. Загалом «Хмарне місто» є захоплюючою концепцією, яка пропонує новаторський підхід до містобудування, розширюючи межі й можливості міського середовища та створюючи альтернативні шляхи життя.



«Хмарне місто» або миттєве місто в небі, архітектурна студія Ліндфорс.

Рис. 3.3.5. Поєднання принципів альтернативного мистецтва в творчості архітектурної студії «Ліндфорс»»*

* Режим доступу: <https://bldgblog.com/2008/02/we-will-migrate-into-the-sky/>.

«Готель для людей і пташок», розроблений групою Б'ярке Інгельса в Швеції, є кубом, що завдяки оточенню ззовні 350 шпаківень створює враження підвішеної серед дерев сфери. Це один із найменших будинків або проєктів, створених Б'ярке Інгельсом. Перебування в готелю є унікальним і захоплюючим досвідом, де сполучаються інноваційний дизайн, природне середовище та затишок серед верхівок дерев. Схожа за розмірами інсталяція «Вузкий будинок» художника Ервіна Вурма, що викликає роздуми про звичні уявлення житлового середовища і ставить під сумнів стандарти житла та звичайні норми архітектури. Художник пропонує нам поглянути на будівлі під іншим кутом і замислитися над сприйняттям середовища, у якому ми живемо. «Вузкий будинок» є прикладом того, як художники використовують архітектурні елементи та простір, щоб викликати рефлексію і стимулювати наші почуття та сприйняття. Він запрошує глядачів переосмислити уявлення про будівлі та сприймати архітектуру як художнє вираження (рис. 3.3.6).



«Готель-дерево», арх Б'ярке Інгельс



«Вузкий будинок», художник Ервін Вурм

Рис. 3.3.6. Поєднання принципів альтернативного мистецтва в творчості Б'ярке Інгельса та Ервіна Вурма*

Отже, в сучасній архітектурі існує цілий ряд авторських альтернативних принципів та проєктів.

* Режим доступу: <https://villagio-vip.ru/magazine/design-world/bird-hotel/>; <https://warnet.ws/p/2725>.

Це дає змогу виражати художні ідеї, створювати різноманітні враження та задовольняти різноманітні потреби глядачів і користувачів архітектурного та міського середовища.

Література: [5, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 23, 39, 42, 47, 51, 53, 67, 76, 78, 85, 88, 92, 95, 96, 100, 101, 112, 113, 114, 116, 120, 123, 124, 125, 126, 132, 133, 131, 134, 135, 137, 138, 139, 142].

Контрольні запитання

1. Назвати тенденції розвитку художнього проектування архітектурного середовища.
2. Окреслити концептуальне проектування як тенденцію розвитку художнього проектування архітектурного та міського середовища.
3. Навести приклади виходу в віртуальну реальність у художньому проектуванні.
4. Окреслити альтернативне мистецтво організації середовища в межах художнього проектування.

Змістовний модуль 2
Теоретичні та методологічні основи художнього проєктування
архітектурного та міського середовища

Розділ 4. ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ЯК СПЕЦИФІЧНА ФОРМА ПРОСТОРОВОГО МИСТЕЦТВА

4.1. Поняття про художнє проектування архітектурного та міського середовища

Термін «художній» можна розтлумачити як 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. Таке художнє відтворення здатне збудити різноманітні почуття, як-от радість, смуток, захоплення, страх, сором, надія та інші, відображати глибокі людські емоції та конфлікти, а також надихати на роздуми й рефлексію. У літературі, живописі, скульптурі, архітектурі та інших мистецьких формах можна знайти авторське відтворення дійсності. Художники творять образи, які можуть бути реалістичними або стилізованими, але все ж відображають їхнє сприйняття дійсності. Важливо відзначити, що авторське відтворення дійсності в образах часто має свої індивідуальні особливості та інтерпретацію (рис. 4.1.1).

Термін «художнє проектування» винайшли *Розенблюм і Кантор*, коли шукали назву авторській системі Сенежської студії.



Таким чином, термін **художнє проектування** увібрало в себе такі поняття, як **поліхромність, багатомірність, змістовність, емоційність...**

Його методи активізують творчу уяву через «сенсорний досвід» і візуальні аспекти як основу проектного мислення.

Рис. 4.1.1. Терміни «художній» і «художнє проектування»

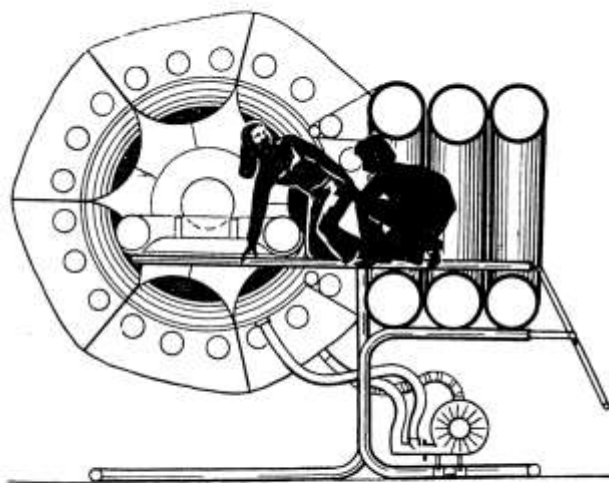
Художники вибирають, як вони бачать світ, і створюють свої власні образи, які можуть відрізнитися від безпосереднього фактичного предмета або ситуації. Тож у художніх творах створюються свої власні унікальні світи, які можуть викликати емоції, сприйняття та роздуми у глядачів або читачів. Авторська розповідь може бути написана у формі літературного твору, як-от роман, оповідання або поезія. Через слова автор може створювати образи, передавати думки та почуття своїх персонажів, а також викликати відповідні емоції у своїх читачів. Також цю життєву подію можна передати через художній фільм або театральний виступ. За допомогою акторської гри, візуальних засобів, музики та інших елементів автор створює емоційно заряджену атмосферу, яка допоможе глядачам відчувати та пережити подію разом із героями. Художні фільми можуть створювати образи персонажів, сценарії, сетинги та сюжети, які відтворюють або інтерпретують дійсність. Режисер і команда знімального процесу використовують візуальні ефекти, декорації, костюми та музику, щоб підкреслити або змінити реалістичність образів і створити бажаний естетичний ефект. Використовуються різні мистецькі елементи, зокрема акторська майстерність, режисура, сценарій, операторська робота, монтаж і звуковий дизайн, щоб створити візуальну історію або набір історій. Художні фільми можуть бути різноманітними за тематикою, жанром і стилем. Вони можуть бути драматичними, комедійними, фантастичними, історичними, пригодницькими, романтичними та багатьма іншими. Художні фільми використовуються для розповіді цікавих історій, відтворення життєвих ситуацій, вираження емоцій і стимулювання глядача до роздумів і рефлексії. Естетичне враження виникає завдяки тому, як автор збирає, структурує та презентує свою розповідь. Використання літературних прийомів, як-от метафори, символи, образність, риторика й інші, може підсилити враження від оповіді та надати їй естетичну цінність. Також візуальне оформлення, композиція кадрів, використання світла і кольорів у фільмах або сценографія та хореографія в театрі можуть додати естетичну привабливість твору. Усе це допомагає створити цілісне художнє враження, яке може залишатися в пам'яті індивіда, викликати роздуми, обговорення та впливати на його сприйняття світу.

Термінологічне словосполучення «художнє проєктування» одним із перших використав Євген Розенблюм для опису авторської системи Сенежської художньої проєктної студії та позначення творчого процесу, що передбачає створення художніх проєктів з акцентом на естетичному враженні й емоційному зв'язку з глядачем або користувачем. Художнє проєктування охоплює низку понять, які відображають його характеристики та підходи до творчого процесу, а саме поліхромність, багатомірність, змістовність, емоційність [69]. Художнє проєктування розглядає поліхромність і використання різноманітних кольорів та колірних комбінацій для створення естетичного враження й передачі певних емоцій. Багатомірність передбачає використання різних рівнів і просторові аспекти для створення враження глибини та простору в проєктах. Це може досягатися шляхом використання різних методів і прийомів, що оперують поняттям перспективи та вимірів у творчому процесі. Для досягнення змістовності художнє проєктування прагне використовувати сильні ідеї через символіку, метафори та інші засоби комунікації, передаючи певне повідомлення у візуальному виразі. Художнє проєктування спрямоване на створення емоційного зв'язку з глядачем або користувачем. Воно використовує елементи, які викликають емоції та враження, щоб створити певну атмосферу або передати настрій. Методи художнього проєктування активізують творчу уяву через сенсорний, аудіальний досвід і візуальні аспекти, які надають великий спектр використання елементів візуального сприйняття, дотику, звуку й інших сенсорних вражень для стимулювання творчого мислення та сприяння виникненню нових ідей і концепцій у проєктуванні. Загалом художнє проєктування використовує багатоаспектний підхід, що об'єднує елементи поліхромності, багатомірності, змістовності й емоційності для створення автентичних, естетично привабливих і змістовних проєктів.

Німецький дизайнер і філософ Хартмут Есслінгер висунув мантру «форма слідує емоції» (1969), що стала одним із ключових принципів його дизайнерської філософії [80]. Ця мантра виражає ідею, що передача емоцій та відчуттів є важливішою за форму саму по собі. Есслінгер підкреслював значення створення зв'язку між дизайном і людськими емоціями, відображення внутрішнього світу

користувача через форму, функції та взаємодію предметів. Це спроба створення динамічного, інтерактивного середовища, що може змінюватися відповідно до потреб і настрою користувачів, відображає інтерес до взаємодії між формою, простором і рухом, а також спробу створити емоційний зв'язок між людьми та дизайном. У цьому контексті висловлення «гроші купують, емоції продають» акцентує увагу на значенні емоційного зв'язку в дизайні та його впливі на сприйняття продукту. Це заклик до того, щоб дизайнери не лише зосереджувалися на естетиці та функціональності, але й створювали емоційно заряджені враження, які впливають на споживачів (рис. 4.1.2). «Жовте серце» (Yellow heart) групи «Хаус-Рукер-К» (1968 р.) є інсталяцією та архітектурним проєктом, який поєднує мистецтво, дизайн і архітектуру. Він являє собою простір із пластмасової плівки, який змінює форму залежно від ритмічних закономірностей за допомогою розподільних механізмів повітряних агрегатів, що контролюють розширення та стискання [80].

Хартмут Есслінгер: «форма слідує емоції» (1969), іншу: «гроші купують, емоції продають».



Проєкт «Жовте серце».
АВСТРІЙСЬКА ГРУПА HAUS RÜCKER
(сьогодні Ortner&Ortner), 1968.

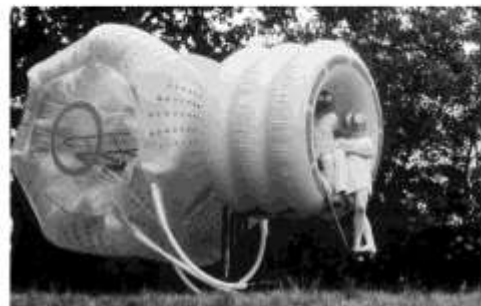


Рис. 4.1.2. Ілюстрація висловлювань Хартмута Есслінгера: «форма слідує емоції», «гроші купують, емоції продають» в проєктах «Хаус-Рукер-К»*

* Режим доступу: <https://www.pinterest.com/pin/824299538029074734/>.

Архітектор, художник, теоретик і проєктувальник у галузі дизайну середовища Євген Розенблюм наголошував: «Світ вступив у фазу візуальної культури, завдання проєктувальників – шукати емоційні та візуальні коди, працювати з образами, емоціями та підкіркою. Вони уособлюють досвід не тільки людини, а і його предків. Укладена у образі інформація проникає у свідомість, минаючи цензуру, упередження, шаблони логіки, поступово формуючи свідомість».

Цитата Розенблюма відображає його погляд на завдання проєктувальників, яке полягає у пошуку емоційних і візуальних кодів, роботі з образами, емоціями та підкіркою. На його думку, ці образи є квінтесенцією величезних смислів та досвіду не лише самої людини, а і її предків. Візуальна інформація, яка вкладена в цих образах, проникає у свідомість, оминаючи цензуру, упередження та шаблони логіки. Вона поступово формує свідомість і впливає на сприйняття світу. Цей підхід Розенблюма акцентує увагу на значенні візуального мовлення, яке може мати потужний вплив на людське сприйняття та розуміння. Він вбачає в проєктуванні можливість передачі емоцій, значень та ідеологій через візуальні засоби, що сприяє формуванню свідомості й перетворенню усталених уявлень і шаблонів. Тому проєктувальники є посередниками між візуальною культурою та сприйняттям світу, які можуть впливати на формування свідомості шляхом використання емоційних і візуальних елементів у своїх роботах.

Запит «художнє проєктування» дає огляд літератури й наукових досліджень, які є основою теоретичної бази цього явища. Цей термін описує процес творення художніх об'єктів, де дизайнер використовує свою творчість та естетичний підхід для створення унікальних і змістовних продуктів. У художньому проєктуванні велику роль відіграють індивідуальність дизайнера, його творчий підхід, здатність бачити красу в навколишньому світі та перетворювати її на художні вироби. Результатом художнього проєктування можуть бути містобудівні й архітектурні артоб'єкти та системи, артфестивалі, інсталяції та соціальна скульптура, хепенінги, перформанси, інші художні об'єкти й акції, які викликають естетичну насолоду та передають емоції. Запит «міждисциплінарний дизайн» дає опис

сучасних реальних і віртуальних авторських проєктів та пропозицій. Сьогодні з'являються проєкти-маніфести, які не можна усвідомити відразу та віднести до певного медіуму. Вони поєднують архітектуру, мистецтво, предметний дизайн, фешн-індустрію, сучасний театр і вебдизайн, піднімають гострі соціальні теми та формуються на основі інноваційних технологій. Міждисциплінарний дизайн сприяє творчому поєднанню різних думок, ідей і підходів з різних галузей, що сприяє створенню інноваційних та цілісних проєктів. Він може бути особливо корисним для розв'язання складних проблем, які потребують глибокого розуміння та використання знань із різних областей.

Запити розглядають творчі процеси, але з різних поглядів. Перший зосереджується на теоретичній базі й літературі, що становить основу цього явища, тоді як другий акцентує увагу на конкретних проєктах і проєктах-маніфестах, які поєднують різні дисципліни та створюють новаторські й соціально значущі рішення з використанням інноваційних технологій. Ці проєкти мають експериментальний характер і створюються з метою висловлення нових ідей, перетворення способу сприйняття та взаємодії з певною проблемою або темою. Вони можуть використовувати нестандартні матеріали, форми, техніки та засоби виразності для досягнення своїх цілей. Проєкти-маніфести відзначаються своєю творчою свободою і необмеженістю стандартних рамок. Вони можуть поєднувати різні медіа, створюючи мультидисциплінарні інсталяції, виставки або перформанси. Часто вони спрямовані на привернення уваги до актуальних соціальних питань, як-от екологія, рівність, технологічний прогрес, міжкультурне спілкування й інші, створюючи простір для інноваційних думок і розвитку креативних підходів до розв'язання складних проблем.

Наш курс охоплює обидва погляди, поєднуючи науково-теоретичну та радикально інноваційну проєктну діяльність авторів і колективів, розглядаючи їх як сучасну світову тенденцію, що здатна інтерактивно розвивати архітектурне та міське середовище сучасної людини (рис. 4.1.3). Ця тенденція виходить за межі звичайного проєктування і спрямована на створення новаторських, інноваційних та експериментальних проєктів, які відповідають новим запитам і

умовам. Вона передбачає наукові дослідження, технологічні інновації, використання нових матеріалів і методів, а також переосмислення традиційних підходів до проектування. Ця проектна діяльність має радикальний характер, оскільки вона висуває нові ідеї, викликає зміни в сприйнятті та розумінні архітектури й містобудування. Вона ставить під сумнів традиційні парадигми та стандарти, пропонуючи нові способи мислення й розробки проектів. Основною метою цієї діяльності є формування авторської художньої мови сенсорно-візуальної комунікації, що використовує елементи та засоби виразності, зокрема архітектурні форми, матеріали, освітлення, кольори, звуки та інші естетичні компоненти. Ця мова створює нові способи сприйняття та взаємодії з архітектурою, стимулює емоції, передає ідеї та значення. Художня проектна діяльність є потужним інструментом для розвитку сучасної архітектури та містобудування, що дає змогу створювати нові рішення, які відповідають викликам і потребам суспільства.

Сьогодні з'являються проекти-маніфести,
які не можна усвідомити одразу та
віднести до певної дисципліни.

Вони поєднують архітектуру, мистецтво, предметний дизайн,
фешн індустрію, сучасний театр та веб-дизайн,
піднімають гострі соціальні теми та формуються на основі
інноваційних технологій.

Наш курс розглядає науково-інноваційну
та радикальну проектну діяльність авторів та колективів
як світову тенденцію,

що здатна стирати старі традиційні уявлення,
переосмислювати архітектурно-містобудівне
середовище сучасної людини,
формує авторську художню мову
сенсорно-візуальної комунікації,
що розвивається та змінюється
відповідно до нових запитів та умов.

Рис. 4.1.3. Міждисциплінарність художнього проектування

Художнє проєктування поєднує творчість, інновації та соціальну відповідальність, працюючи над проблемами сучасного світу й надаючи нові підходи до дизайну та комунікації (рис. 4.1.4). Серед основних аспектів роль соціального дизайн-активіста, пошук новаторських методів проєктування, пошук нових форм комунікації, формування власного автентичного стилю, створення унікальних засобів, прийомів і методів проєктування. Розглянемо кожен із перелічених аспектів. Професія архітектора розглядається в художньому проєктуванні з позицій збудника неспокою у суспільстві, адже кожен проєкт несе активну позицію соціального дизайну, порушуючи актуальні проблеми сучасності та спонукаючи до роздумів і змін. Експериментальний підхід передбачає пошук новаторських методів і практик проєктування, виступаючи проти шаблонів та стереотипів традиційного дизайну. Проєктні пропозиції відкриті до ризику, творчого експерименту та впровадження нових ідей. Колаборативність та міждисциплінарність дають змогу формувати власну команду, яка об'єднує учених, художників і інженерів для спільної роботи над проєктами.

Художнє проєктування:

- Креативне проєктування з акцентом на критичне ставлення до оточення.
- Роль соціального дизайн активісту, що піднімає актуальні проблеми сьогодення.
- Експериментальний пошук новаторських методів та практик проєктування
- Фокус на колаборативність та міждисциплінарність
- Пошук нових форм комунікації з результатом, що передбачає інновації.
- Формування власного автентичного авторського стилю.
- Поєднання медіумів різних художніх дисциплін
- Власні засоби, прийоми та методи проєктування.

Рис. 4.1.4. Аспекти поєднання творчості, інновацій та соціальної відповідальності в межах художнього проєктування

Дослідження спільних цінностей та культури проводяться, щоб зрозуміти потреби й бажання своєї аудиторії. У такий спосіб відбувається пошук нових форм комунікації та спілкування, а також надається менторська підтримка для непередбачуваного результату й

інновацій. Формування автентичного світосприйняття та стилю для архітектора є намаганням виражати себе через проектування, втілюючи власні ідеї, цінності й естетику. Художнє проектування активно розвиває та поєднує медіуми різних дисциплін, із поєднанням різних художніх виразових засобів для досягнення своїх цілей створюються власні засоби, прийоми та методи проектування. Художнє проектування архітектурного та міського середовища є інноваційним видом просторового мистецтва, що створює середовище на перетині функціональності й естетики, трансформуючи його від простору існування в інтерактивний художній твір (рис. 4.1.5). Увага зосереджується на творчому виразі та створенні унікального й незабутнього досвіду, використанні різноманітних художніх засобів естетичного враження та взаємодії з людьми, які використовують цей простір через художні містобудівні й архітектурні артоб'єкти та системи, художні об'єкти та акції, включно з нестандартними матеріалами, формами та конструкціями. Його метою є створення простору, який задовольняє і сприяє естетичному задоволенню, емоційній взаємодії та розширенню сприйняття людей.



Рис. 4.1.5. Визначення художнього проектування архітектурного та міського середовища

Таке художнє проєктування створює унікальні та захоплюючі архітектурні й міські середовища, які впливають на наш спосіб сприйняття, комунікації та взаємодії з навколишнім простором. Воно надає можливість побачити архітектуру не просто як функціональний об'єкт, а як мистецтво, що здатне викликати емоції, натхнення та піднести людський досвід до нових рівнів.

4.2. Художнє проєктування як напрям дизайнерської творчості

Художнє проєктування архітектурного середовища виникає у 1960–1980 роки ХХ століття як неофіційний тип дизайну в спільноті художників та філософів, що став відповіддю на існуючий офіційний державний тип дизайну. Цей рух став протестом проти стандартизації та масовості, що спостерігалася в державних проєктах архітектури та міського простору. Такий новий шлях розвитку архітектури, що виражає індивідуальний підхід створення простору та творчу свободу художника, посприяв відмові від стереотипів і пошуку натхнення в авангардних ідеях і альтернативних концепціях (рис. 4.2.1).

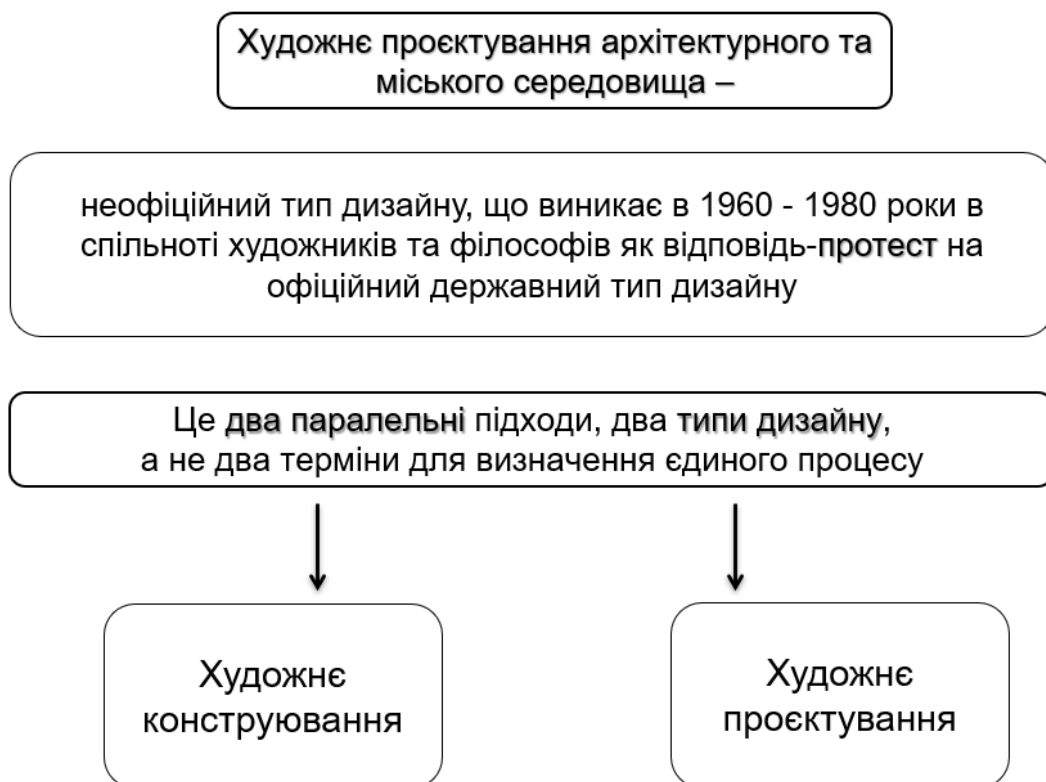


Рис. 4.2.1. Художнє проєктування архітектурного та міського середовища як тип дизайну

Цей художній рух став частиною більш широкої контркультурної епохи, де ідеї і свобода висловлювання виходять на перший план. Художнє проектування архітектурного середовища надихається духом прогресивності та відмови від конформізму, що допомагає змінювати архітектурний пейзаж і створювати нові, захоплюючі місця для життя та взаємодії спільнот, відкидаючи жорсткі рамки та норми традиційної архітектури, через ризик та експерименти самовиражатися та впроваджувати авторські ідеї в інтерактивні проекти. Використовуючи нові матеріали та технології, митці спрямовували свою увагу на розвиток взаємодії між простором і людиною, створюючи унікальні, привабливі та інноваційні структури. Варто зауважити, що художнє проектування архітектурного середовища й офіційний державний тип дизайну художнє конструювання є паралельними підходами та використовуються в різних контекстах. Хоча обидва типи дизайну пов'язані з проектуванням архітектури та міського середовища, вони мають відмінні цілі, методи та принципи (рис. 4.2.2).



Рис. 4.2.2. Відмінності між художнім проектуванням і художнім конструюванням

Офіційний державний дизайн часто регулюється правилами, нормами та стандартами, що мають відповідати вимогам держави або інших організацій. Він враховує практичні, економічні та функціональні аспекти, а також спрямовання на масові потреби й використання. Художнє проєктування середовища підкреслює творчий підхід, експеримент та інновації. Воно пропонує альтернативні концепції, розширення границь, розвиваючи нові способи сприйняття та взаємодії із середовищем. Важливими аспектами художнього проєктування архітектурного середовища є естетика, емоції, враження та взаємодія з людьми. Отже, художнє проєктування та художнє конструювання є двома відмінними типами дизайну з різними підходами та цілями. Вони представляють різні способи мислення та виявлення творчості у проєктуванні архітектури та міського середовища.

Художнє конструювання і художнє проєктування насправді мають відмінності. Відмінності полягають у підході до понять, розрахунку на виробництво, меті та значенні конструкцій. Художнє конструювання спрямоване на практичність і масову виробничу реалізацію, тоді як художнє проєктування переносить акцент на емоційно-художні аспекти та індивідуальну взаємодію з людьми та середовищем. Давайте розглянемо їх детальніше. Художнє конструювання оперує поняттям «предмет, що фокусується на створенні предметів, які є елементами технічного світу» [69]. Це поняття уособлює різноманітні технічні або виробничі об'єкти, наприклад машини, пристрої, побутові товари, меблі, автомобілі, комп'ютери та інші об'єкти, призначені для використання в різних сферах життя. Воно орієнтоване на масове машинне виробництво з метою виготовлення продуктів у великих кількостях для масової аудиторії. Має практичну мету, оскільки основний акцент робиться на функціональності, ефективності, ергономіці та комерційній доцільності. Значення конструкції пов'язане з успішністю реалізації проєкту і його використанням на ринку. Художнє проєктування оперує поняттям речей, тобто предметів, що набувають олюднених властивостей, перетворюючись на елементи людського світу [69] (наприклад, унікальні мистецькі об'єкти, виготовлені вручну предмети). Часто вони призначені для ремісничого виробництва або

виготовлені для виклику унікальних емоцій певних людей або середовища, що змінюються відповідно до кожного власника. Тож головний акцент робиться на емоційно-художніх властивостях, естетиці, краси та індивідуальності. Цінність проєкту зберігається незалежно від його реалізації, оскільки важливим є художнє вираження, а не кількість вироблених екземплярів [69].

Приналежність до культурної автентичності є ще однією відмінністю між художнім конструюванням і проєктуванням [69]. Конструювання спрямоване на виробництво продуктів у великій кількості, що мають масове споживання, воно прагне стандартизувати й уніфікувати продукти для забезпечення ефективного виробництва та масового розповсюдження. Значна увага при цьому приділяється економічним аспектам: ефективності, вартості та доступності продукту для широкої аудиторії. Тому культурна автентичність може бути зменшена або недостатньо врахована, оскільки важливішим є виробництво предметів, які відповідають глобальним ринковим тенденціям, ніж увага до культурних особливостей. Художнє проєктування спрямоване на створення індивідуальних та ексклюзивних речей, які виражають культурну взаємодію і виокремлюються своєю унікальністю. Значна увага приділяється художнім, культурним і емоційним аспектам: естетиці, враженню, ідентичності та контексту. Художні проєкти враховують специфіку певної культури, традицій, цінностей та ідентичності. Культурна автентичність має велике значення, оскільки створюються речі, які відображають унікальність і характер певної культури або підкреслюють індивідуальність і творчий підхід автора та замовника. Отже, художнє проєктування, перебуваючи в контексті художньої культури та відповідаючи часовим вимогам, відображає динаміку культурних змін та інновацій у мистецтві, технології та суспільстві загалом. На практиці художнє конструювання все більше зазнає впливу художнього проєктування, тому вони часто взаємопов'язані у створенні продуктів та об'єктів, поєднуючи практичні й емоційні аспекти. Обидва підходи мають важливе значення в розробці та виробництві об'єктів, враховуючи функціонал, привабливість і взаємодію з користувачами. Тому художнє проєктування теж зазнає впливу художнього конструювання.

Проблематика проєктування формується в системі художньої культури, характерній часу [69]. Проблематика художнього проєктування, як і в будь-якій іншій сфері мистецтва і культури, змінюється залежно від контексту, соціокультурних умов, технологічного розвитку та характерних рис певного історичного проміжку. Дійсно, сучасні тренди, цінності та культурні вподобання можуть суттєво впливати на спрямування і проблеми художнього проєктування. У різні історичні періоди проєктування віддзеркалює стилістику та характерні риси художніх рухів, культурного контексту, технологічного прогресу, візуальних і символічних тенденцій, звернення до культурної спадщини. Проектна діяльність дійсно зазнає впливу стилів та характерних рис художніх рухів архітектури, дизайну, мистецтва й інших медіумів, що домінують у конкретному періоді через вплив на авторів і замовників, особистість яких формується в цей період. Визначення й вирішення проблематики має відповідати соціокультурному контексту, який може мати політичні, економічні, релігійні та соціальні впливи. Розвиток технологій впливає на можливості та творчі методи проєктування, що дає змогу створювати більш інноваційні й ефективні рішення. Інтерпретація естетики, символіки та мови художнього проєктування може змінюватися відповідно до масових уявлень і тенденцій. проєктування може використовувати традиції, національні елементи та історичні аспекти для створення унікальних ідентичних творів (рис. 4.2.3).

Художнє проєктування, як і будь-яка творча діяльність, має широкий спектр можливостей розв'язання різноманітних проблем, зміцнення культурних зв'язків і збагачення людського досвіду через художню творчість та дизайн [94]. Зокрема, акцент робиться на вирішенні питань комунікації, вираження та сприйняття емоцій, впливу на поведінку та свідомість людей, співтворчості та залучення громадськості. Художня проектна робота зосереджується на створенні ефективних комунікаційних засобів, які допомагають спілкуватися, передавати інформацію, ідеї або спонукати до дії. Творчість у художньому проєктуванні покликана викликати емоції у глядачів та містян, сприяючи специфічним художнім враженням. Художні проєкти впливають на спосіб сприйняття світу, змінюючи свідомість і психологію індивідуумів. Вони можуть залучати громадськість до

співтворчості, що дає змогу створювати спільні твори, які відповідають інтересам і потребам спільності.



Рис. 4.2.3. Усвідомлення гнучкості та мінливості комунікаційних засобів художнього проектування*

Отже, вирішення цієї проблематики відбувається шляхом діяльності, яка передбачає співпрацю між ученими, художниками, інженерами та представниками будь-яких інших професій. Це міждисциплінарний підхід, де кожен учасник приносить свої унікальні знання та навички для створення інноваційних рішень [69].

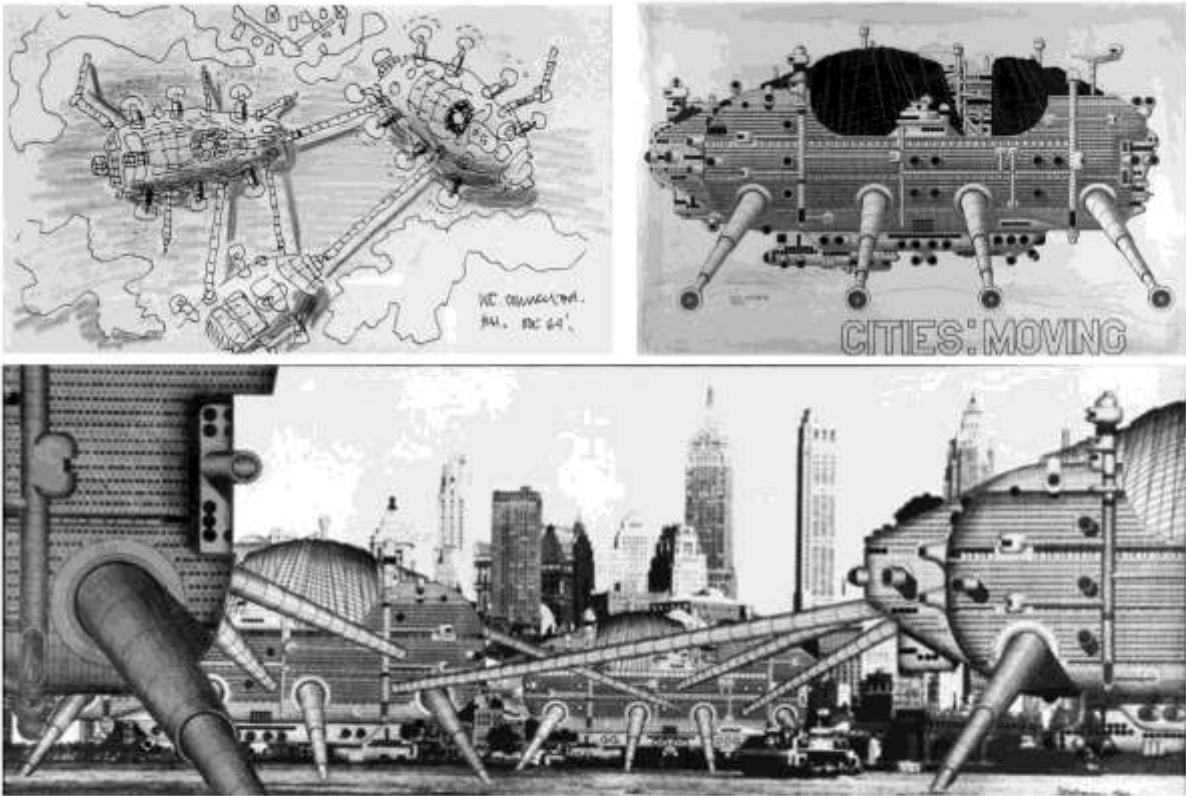
Міждисциплінарна художня архітектурна проектна робота збагачує наукові знання новими цілями та перспективами. Вона розвиває методи вирішення проектних завдань, надихаючись засобами науки і мистецтва. Художнє проектування усвідомлює себе як специфічну професійну діяльність, яка вимагає поєднання творчого підходу, наукових знань і технічних навичок для створення естетично збалансованих та інтерактивних рішень.

* Режим доступу: <https://www.pinterest.com/pin/748793875563734369/>.

Отже, воно передбачає взаємодію з художньою культурою, науковими досягненнями й технічними можливостями, співпрацю між різними дисциплінами та формується як самостійна творча професійна галузь [69]. Архітектор-активіст привертає увагу до певної проблеми, провокує дискусію і змушує аудиторію задуматися. Він створює провокаційні, диверсифіковані й емоційно завантажені архітектурні рішення, щоб стимулювати зміни та поширювати свої соціальні позиції. Тож архітектор-активіст, виходячи за межі стереотипів і створюючи нові оригінальні форми, може вносити важливий внесок у соціальну сферу і сприяти позитивним змінам у суспільстві. І через цю позицію небайдужих авторів художня діяльність спрямовується на створення нових оригінальних форм і передбачення гнучких майбутніх тенденцій архітектури та містобудування.

Гнучкість і мінливість міст та архітектури є надважливою тенденцією створення відкритого, життєздатного й інноваційного середовища, яке відповідає потребам і прагненням містян. Проєкт «Крокуюче місто», розроблений Ронем Херроном у 1964 році, є футуристичною концепцією мобільного житла, яка доводить ідею мобільності до екстремального рівня. Крокуючі міста, з величезними розмірами, 400 метрів завдовжки і 220 метрів заввишки, мають можливість підключатися до різних мереж, наприклад до інформаційних і систем життєзабезпечення. Це дає змогу містянам маневрувати та переміщатися, включаючись у різноманітні культурні та інформаційні потоки. Проєкт вражає своєю футуристичною концепцією і підкреслює значення мобільності та глобального зв'язку у сучасному світі. Водночас демонструє, як швидко технології та засоби комунікації змінюються із часом і впливають на наш спосіб життя і взаємодії зі світом навколо нас [80] (рис. 4.2.4).

Віні Маас, нідерландський архітектор і урбаніст, співзасновник студії MVRDV, досліджує взаємозв'язки між великими ідеями дизайну та повсякденним світом, перетворюючи сприйняття світу. Його проєкт «Ваго-Его» ((W)ego), представлений на Голландському тижні дизайну, досліджує динаміку спільного проектування міста, зокрема гнучких і модульних житлових просторів, які відповідають індивідуальним потребам мешканців.



Проект «Крокуюче місто», арх. Р. Херрон, 1964

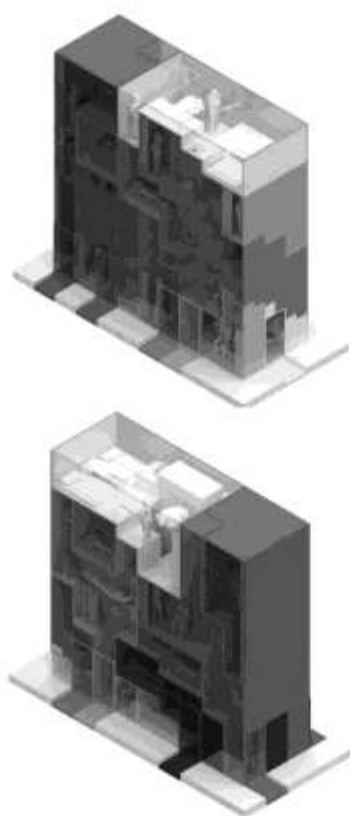
Рис. 4.2.4. Тенденція мінливості міст та архітектури у творчому доробку Рона Херрона*

Вони спільно творять унікальність простору, який перетікає, що відображає колективну взаємодію і творчий процес. Шляхом перекодування «Его» стає «Ваго», що символізує перехід від індивідуального до спільного, проект демонструє можливості гнучкої архітектури, яка еволюціонує та пристосовується до змінних потреб і обмеженого міського простору [128] (рис. 4.2.5).

«Житловий кокон» (Living Pod) – це проект-кокон відомої архітектурної групи «Архігрем», що пропонує інноваційний підхід до житла, поєднуючи гнучкість, мобільність і технологічні рішення, забезпечуючи комфорт, ефективність та функціональність для мешканців. Він може функціонувати самостійно або бути частиною більших структур з подібних одиниць. Усередині створюється гнучке середовище, яке залежно від ступеня надування функціонує також як меблі. Програмовані технічні пристрої регулюють висоту, орієнтацію у просторі, ступінь герметичності щодо зовнішнього світу.

* Режим доступу: <https://paulkuz.livejournal.com/38932.html>.

Ще один проєкт групи «Архігрем» під назвою «Живе місто» є конструкцією, що складається з трикутних елементів і призначена для створення мінливої форми середовища, акцентуючи увагу на поведінці та житті. Будівлі стають лише однією із частин способу життя міста, а основним є відчуття перебування в міському ландшафті. Враження рухомої структури, що візуально змінює образи, посилюється за допомогою пристрою, відомого як машина мерехтіння [80] (рис. 4.2.6).



Віні Маас — нідерландський архітектор, урбаніст і співзасновник студії **MVRDV** та **The Why Factory**. Професор Массачусетського технологічного інституту та Ельського університету.

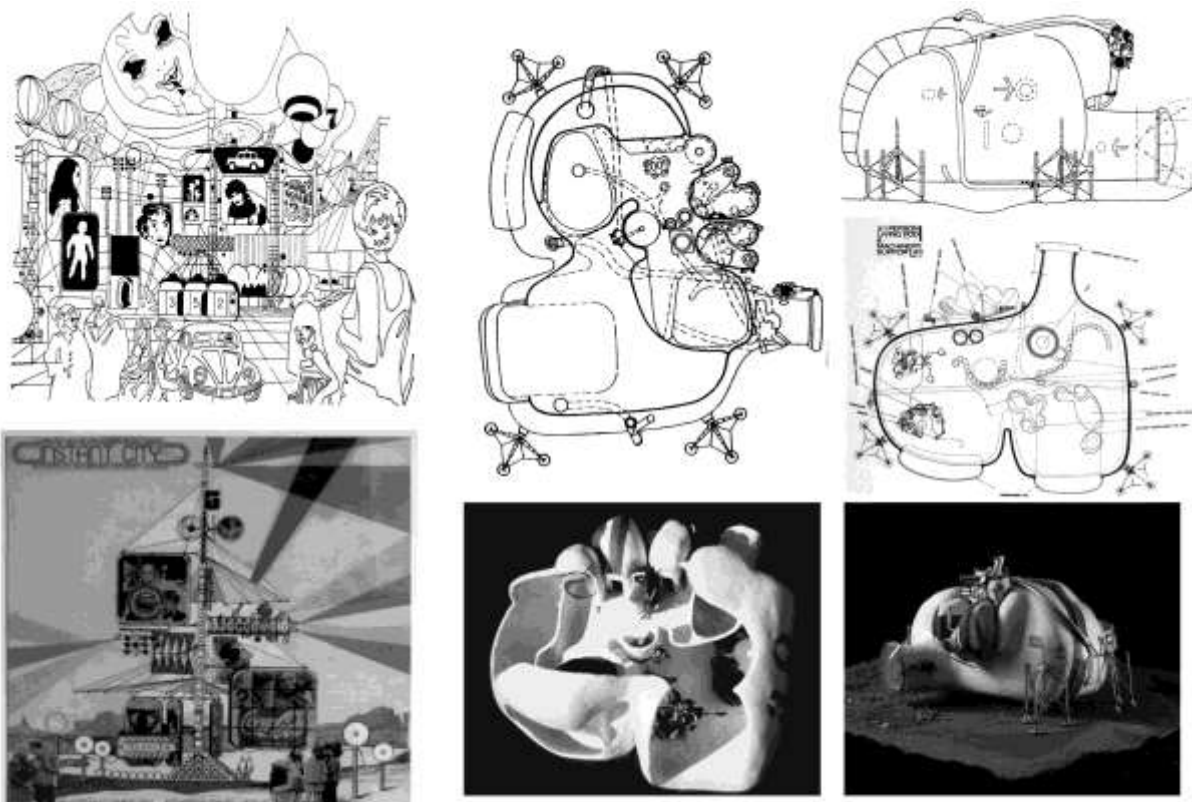


«Ваго-Его» ((W)ego), арх. Віні Маас, студія MVRDV, Голландський Тиждень Дизайну, Ейндховен, Нідерланди, 2017.

Рис. 4.2.5. Гнучке майбутнє міста в творчості Віні Мааса та MVRDV*

Австрійське архітектурне бюро «Коп Хіммельблау» також відоме своїм радикальним підходом до проєктування. Проєкт «Небесно-блакитна хмара» є елементом динамічного міського організму, яка слугує місцем зустрічей. «Хмара» пропонує широкий спектр відчуттів через гру як спосіб позбутися агресивності, задовольнити потреби в інформації та комунікації.

* Режим доступу: <https://afasiaarchzine.com/2017/10/mvrdv-76/mvrdv-wego-eindhoven-12/>.



«Живе місто», група Архігрем, 1969

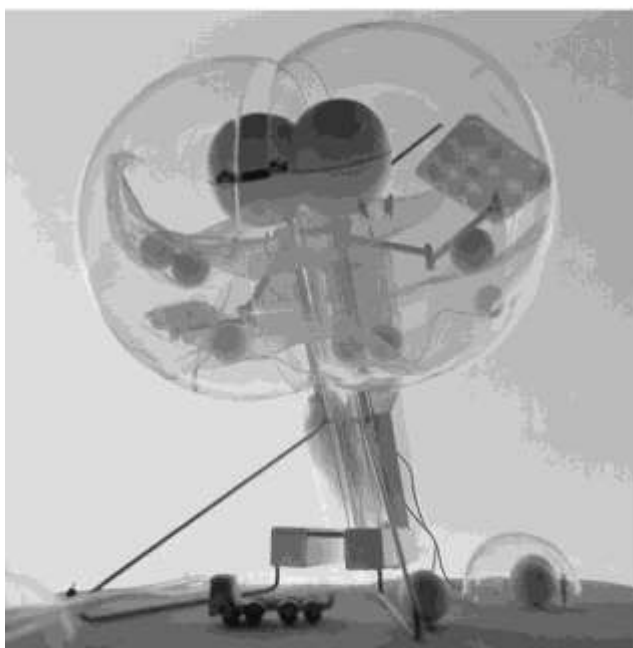
Проект «Житловий кокон», група Архігрем

Рис. 4.2.6. Гнучке міське та предметно-просторове середовище у творчості групи Архігрем*

Цей проєкт відображає прагнення до створення інтерактивного та емоційного середовища, де архітектура не тільки слугує функціональним цілям, але й надає можливість людям виражати себе, взаємодіяти та досліджувати нові враження. Вона ставить під сумнів традиційні поняття про сталість та стабільність архітектурних форм, пропонуючи змінність, рух і експеримент. Тож розрив зі стереотипами, створення нових форм і прогнозування майбутніх тенденцій розвитку проєктування є надзвичайно актуальні [80] (рис. 4.2.7).

* Режим доступу: <https://elima.ru/articles/?id=82>;
<https://paulkuz.livejournal.com/38932.html>.

архітектура має бути «з фантазією,
легкою та мінливою, як хмари».



CoopHimmelblau, 1968. Будівля-хмара.



Пневматична житлова одиниця
«Villa Rosa», 1968 г.

Рис. 4.2.7. Динамічне міське середовище в творчості групи «Коп Хімельблау»*

Художнє проектування прагне створювати інноваційні й естетично привабливі рішення, які виходять за рамки звичайного, стимулюють думки та почуття людей, а також переосмислюють і трансформують середовище, у якому вони функціонують. Це проекти для комунікації, творчості та відновлення емоційного досвіду, які підкреслюють важливість взаємодії між архітектурою і людськими відчуттями, а також прагнуть створювати збалансоване та стимулююче середовище для користувачів. Художнє проектування взаємопов'язане у створенні об'єктів із художнім конструюванням, адже воно поєднує практичні й емоційні аспекти. Ці аспекти мають важливе значення в розробці та виробництві об'єктів, враховуючи функціонал, привабливість і взаємодію із замовниками. Тому художнє проектування однозначно є напрямом дизайнерської творчості, що надає об'єктам і простору художню цінність, естетичний вигляд і функціональність.

* Режим доступу: <https://coop-himmelblau.at/projects/the-cloud/>.

4.3. Художнє проєктування як вид мистецтва

Художня творчість надає можливість виразити унікальність кожної людини, її особистість, сприйняття світу, ідеї, бачення й емоції через різні форми мистецтва. Художнє розуміння світу передбачає сприйняття реальності через індивідуальну призму, звернення уваги на деталі, вираження особистих думок і почуттів. Це дає можливість розширити горизонти свідомості та сприйняття навколишнього середовища. Крім того, художнє розуміння світу дає змогу підкреслити значення людських цінностей, етики та моралі. Воно нагадує нам про потребу уважно ставитися один до одного, співпереживати, розуміти й поважати інші погляди та культури. Усе це робить його важливим елементом нашого життя, допомагає зберігати та розвивати індивідуальність і глибше сприймати світ навколо нас. Тому не дивно, що Євген Роземблум наголошував на індивідуальності та людяності, які, на його думку, є головним принципом художнього розуміння світу. Крім того, він вважав, що причинами й наслідками проєктної творчості є людина та людяний зміст предметного середовища [69].

Можна виокремити цілий ряд причини художньої творчості, зокрема вираження ідентичності, відповідь на потреби та зміни існуючого оточення, протест і суперечність [69], створення нових способів сприйняття, інновації та розвиток. Творчість дає можливість людині виразити свою унікальність, ідеї та креативність через проєктування речей, просторового архітектурного та міського середовища, які відображають їх уявлення про світ і ставлення до нього. Проєктна творчість створює об'єкти, які відповідають потребам людей у змінах навколишнього середовища, його емоційно-образного сприйняття й естетичного задоволення. Саме через розбіжність між наявним середовищем і своїм особистим сприйняттям світу, через вираження протесту розкриваються нові перспективи та можливості для покращення середовища. Створення можливостей різноманітного сприйняття об'єктів через ідентифікацію з людиною допомагає зробити середовище динамічним, цікавим і виразним, спонукаючи до нових способів сприйняття. Проєктна творчість сприяє розвитку нових ідей, технологій та методів. Вона стимулює інновації у дизайні й архітектурі, що покращує якість життя та прогрес суспільства.

Загалом творчість має значний вплив на людей і середовище, створюючи нові можливості, покращуючи функціональність та збагачуючи життя через креативність та інновації.

Наслідками художньої творчості, що мають значний вплив на зміст середовища та людину, можуть бути зміна сприйняття і взаємодії, підвищення якості життя, збагачення культурної спадщини, естетичність. Художнє проєктування покликане змінювати звичні способи, якими люди сприймають і взаємодіють із предметами та середовищем навколо них. Воно постійно створює нові можливості для виявлення особистісних рис, виклику емоцій та сприяння активній взаємодії з навколишнім середовищем. Художнє проєктування поліпшує якість життя, створюючи варіативні можливості вибору речей і зміни середовища, які здатні задовільнити навіть ще не усвідомлені потреби та побажання людей. Закладений неочікуваний для замовника потенціал і можливості розширюють горизонти та додають цінності проєкту, що вносить нові ідеї та концепції. Руйнування стереотипів у поєднанні з відповіддю на майбутні запити розвиває художню творчість, спонукає до дослідження нових ідей і впровадження інноваційних підходів у проєктуванні. При цьому не слід нехтувати забезпеченням функціональності, комфортом, естетичним задоволенням, що сприяє загальному благополуччю. І звичайно, створення нових художніх творів та проєктів інноваційного дизайну збагачує культурну спадщину, культурне середовище і сприяє розвитку мистецтва та дизайну. Художник може використовувати різноманітні художні засоби та техніки для відтворення інтерактивності об'єкта, однак у кожному можливому проміжному варіанті його зовнішній вигляд і форма мають бути естетичними.

Художнє проєктування ввібрало в себе цілий ряд авторських підходів різних видів мистецтва, які постійно оновлюються й розвиваються. Творчі наробки Вінні Мааса демонструють концепцію художнього проєктування та вибір засобів для вирішення проєктних завдань через суб'єктивний досвід життя людини в предметному середовищі, що її оточує [128]. Унікальні приклади його проєктів справді ілюструють мистецький суб'єктивний підхід і дещо егоїстичну позицію існування людини та її ставлення до оточення та

решти громади, що обумовлює зміни у сприйнятті, взаємодії та якості життя суспільства. Така позиція впливає на наші емоції, ідентичність і сприйняття навколишнього світу. Цей підхід дає людині можливість розглядати й виражати свої власні думки, почуття, бажання та ставлення до предметного середовища навколо, незважаючи на думку решти.

Розглянемо декілька характеристик такої концепції, а саме суб'єктивність, егоїстичний погляд, вираження взаємодії, естетичний вимір. Суб'єктивна концепція виходить з індивідуального сприйняття та досвіду замовника (рис. 4.3.1).



Рис. 4.3.1. Мистецький суб'єктивний підхід Віні Маасу та Євгена Розенблюма

Вона заснована на тому, що кожна людина має унікальний погляд на світ і сприймає його через власні емоції, переживання й інтерпретацію. Замовник ставить себе у центр творчого процесу й виражає свої власні індивідуальні потреби, бажання та прагнення. Він презентує особисту позицію, виходячи з власних цінностей і пріоритетів. При цьому споживач частково фокусується на взаємодії з іншими мешканцями та середовищем, тому в процесі проєктування важливо дослідити особливості та ступінь цієї взаємодії та її впливу

як на оточення, так і на замовника. Власник може використовувати різноманітні художні засоби та техніки для суб'єктивної реалізації власного простору, додаючи будь-які мистецькі форми організації естетичного виміру. Ця концепція використовується для створення унікальних і вразливих творів мистецтва, які стимулюють замовників задуматися над власними взаєминами зі світом. Важливо враховувати, що художнє мистецтво має різноманітні підходи та концепції, а суб'єктивний погляд є одним із них.

Не менш вагомим є мистецький креативний підхід, що спирається на проєктну автентичність і культурну наповненість автора. Особистість митця, його унікальні риси й художні знання впливають на процес творчості та виразність його проєктів не менше, ніж особистість замовника. Як зазначав Йоганнес Іттен, індивідуальність та своєрідність у контексті художнього проєктування з'являються через унікальність підходу, експресію особистості, креативність та інновації, культурну освіченість (рис. 4.3.2).



Рис. 4.3.2. Мистецький креативний підхід Іттена

Кожен художник має свої власні погляди, підходи і способи розуміння мистецтва та дизайну. Ця унікальність відображається у його проєктах, виборі індивідуальних засобів та естетичних рішень. Художнє проєктування дає можливість митцю виразити свою особистість, свої переконання, ідеї та емоції через створення власних

творів через ставлення до культури, соціальних проблем, природи тощо. Індивідуальність митця стимулює креативний підхід до проектування. Художник може вносити новаторські ідеї, експериментувати з матеріалами, формами та концепціями, що дає змогу створювати унікальні й оригінальні проекти. Художнє проектування ґрунтується на культурному багажі та художніх знаннях митця. Розуміння історії мистецтва, архітектури, дизайну й інших галузей допомагає художнику вдосконалювати свої навички та надавати його проектам більшу глибину і значущість. Індивідуальність і своєрідність митця роблять внесок у різноманітність та багатогранність художнього проектування. Вони додають унікальність кожному проекту та сприяють розвитку мистецтва й дизайну як художньої сфери творчості.

Схожим є мистецький символічний підхід Сенежської студії, надзавданнями якої є формування культурних аспектів середовища, інтеграція гуманістичної та технічної складових сучасного світу, перетворення утилітарних предметів і систем у речове середовище, що має культурний зміст. Таке завдання замикається на символічності, знаковості показників, естетичності, де процес діяльності нерозривний з його результатами [69]. Це підхід, що зосереджується на формуванні речевого середовища з культурним змістом. Він теж розглядає проектування як процес, де сама діяльність і процес творчості є важливими, а результати мають символічну, знакову й естетичну цінність, звертаючись до проектної автентичності та культурної начинки, що впливають з унікальності та культурного багажу проектувальника. Такий підхід дає можливість збагачувати середовище смисловими шарами, підкреслювати його культурну ідентичність і сприяти зміцненню зв'язків між людьми та їх оточенням. Естетичність, символічність і знаковість стають важливими показниками успішного художнього проектування, оскільки вони впливають на сприйняття та взаємодію людей із речовим середовищем, створюючи особливі емоційні та культурні зв'язки. Тож авторська присутність і культурний контекст творця є важливими аспектами, що надають речам і проектам культурний сенс. Коли художник-проектувальник вкладає у творчість частину особистості та власний культурний досвід у проект, об'єкт отримує

автентичність і стає виразником культури та ідентичності свого творця. Це надає йому особливого значення та відрізняє від масового проєктування. Проєктна автентичність і культурна наповненість стають основою для художнього проєктування та сприяють руху до створення власних форм і виразів. Цей підхід визнає значення індивідуальності й унікальності проєктувальника, його здатності втілити свої ідеї та культурні цінності у проєкт, який стає частиною культурного контексту (рис. 4.3.3).



Рис. 4.3.3. Мистецький символічний підхід Сенежської студії

Театральність як мистецький підхід активно використовується архітекторами для створення художніх об'єктів і середовища з особливою експресією та образним змістом. Структура спирається на основну ідею організації середовища, за якою всі простори об'єднані в особливий тип відносин, що розмиває межу між театром і побутом. Театральність та містифікація можуть допомогти художникові-архітектору створити вражаючі, емоційно насичені середовища, які перетворюють простори на сцени, а об'єкти – на персонажів, здатних

спонукати до роздумів, експериментів та нових способів сприйняття і взаємодії. Наприклад, аналогами фасадів будівлі «Відбиток» є фасади існуючих будівель, що розташовані навколо комплексу «Райське місто» архітектурної студії MVRDV ТА Віні Маасу (рис. 4.3.4).



«Відбиток» (The Imprint), комплекс «Райське місто» (Paradise City) архітектурна студія MVRDV та Віні Маас

Рис. 4.3.4. Театральний підхід архітектурної студії MVRDV*

Вони надіваються на прості форми будівлі та площі, створюючи враження тіні або візерунка, який друкується на поверхнях. Взаємодія внутрішнього простору та злиття з навколишнім середовищем підсилюються акцентом на вхідних групах і підняттям тканини фасадів для розкриття дзеркальної стелі та скляної медіапідлоги, що створюють враження хвилювання. Це підсилює емоційний зв'язок і відчуття, які переживають люди всередині будівлі. Такий підхід до проектування фасаду дає змогу створити вражаючу театральну атмосферу, де сама будівля стає персонажем, що взаємодіє з оточенням. «Відбиток» демонструє, як художня й символічна значимість може бути втілена у формі архітектурного проекту, розширюючи границі та створюючи міський простір, що співвідноситься з культурою і атмосферою місця.

* Режим доступу: <https://architizer.com/projects/the-imprint/>.

Не меншої уваги заслуговують проєкти, виокремлені в мистецький підхід персоніфікації, який художнє проєктування запозичило з літератури. Персоніфікація є технікою або прийомом, коли абстрактні поняття й об'єкти наділяються атрибутами, характеристиками, діями та почуттями, які зазвичай належать живим істотам. Персоніфікація допомагає зробити проєкт образним, емоційним і зрозумілим, а також надає можливість виразити складні ідеї чи концепції. Яскравим прикладом співпраці художника-архітектора та скульптора є проєкт «Будинок для Ессексу», створений архітектурною студією FAT і Грейсоном Перрі. Будинок сам по собі є твором мистецтва, втіленням історії та характеру регіону Ессекс. Він відзначає спадщину придорожніх і паломницьких каплиць, а також розкриває життєвий шлях міфічної жінки Ессексу Джулі. Усі речі інтер'єру мають символічне значення й відображають історію та інтереси жінки, різні моменти життєвого досвіду. Демонстрація документального фільму та хепенінг-велопоїздка з Перрі та групою справжніх жінок Ессексу розкриває процес створення простору. Вплив цього проєкту вражає своєю незвичайністю, захоплюючим мистецтвом та уявними історіями. Персоніфікація додає йому кольору та виразності, роблячи більш запам'ятовуваним та емоційно збагаченим [108] (рис. 4.3.5).

Будинок НА, розроблений архітектором Су Фудзімото, являє собою унікальний підхід, що поєднує елементи природи та життя в міському середовищі. Його вигляд, як риштування без стін, символізує протест проти звичайності та заклик до переосмислення щоденного функціонування. Цей будинок-дерево втілює ідею життя серед щільної міської забудови, аналогію із життям у дереві. Подібно до гілок дерева, які відкриті для різноманітних видів діяльності, будинок створює простір для спілкування та дискусій, демонструючи поєднання роздільності й узгодженості. Життя і переживання, що відбуваються в цьому просторі, є сучасною адаптацією досвіду, здобутого давніми людьми, коли вони населяли дерева. Це існування між містом, архітектурою, меблями та тілом, а також сполучення природи та штучності. Будинок НА втілює принципи ідеального поєднання природи, архітектури та життя, створюючи унікальний простір для проживання і взаємодії з навколишнім середовищем [110].



«Будинок для Ессексу», FAT Architecture та Грейсон Перрі, 2015 р.

Рис. 4.3.5. Персоніфікація як мистецький підхід архітектурної студії FAT*

Мистецький проєкт «Переймай», виконаний Рейзінгер Андрес, пропонує захоплюючу комбінацію існуючих міст та цифрового стилю, викликаючи інтерес до архітектури й міського середовища, додаючи до них новий вимір за допомогою цифрових технологій. Цей проєкт створює цікаву діалектику між традиційними фізичними структурами міста і цифровим світом. Він дає можливість побачити міста з новою перспективою і надає можливість митцю висловити свої ідеї та бачення шляхом використання цифрових технологій. Проєкт «Переймай» не тільки розширює межі архітектурного дизайну, але й відчиняє двері до нових можливостей для сприйняття та інтерпретації міського простору. Він створює міждисциплінарне поєднання між архітектурою, мистецтвом і цифровими технологіями, що розширює наше розуміння та сприйняття сучасного міста.

Отже, художнє проектування ввібрало унікальні характеристики, техніки, мовні засоби та мистецькі прийоми цілого спектру мистецьких медіумів: живопису, літератури, музики, танцю, театру, кіно, фотографії, графіки тощо.

* Режим доступу: <https://www.archilovers.com/teams/109618/fat-fashion-architecture-taste.html#projects>.

Кожен із них передав свої унікальні особливості та специфіку вираження, що створюють світ художньої творчості з різнобарвним і насиченим емоційним досвідом. Творчий процес, естетика, виразність, емоційність, взаємодія з оточенням перетворюють художнє проєктування архітектурного та міського середовища на вид мистецтва.

Література: [3, 4, 5, 9, 11, 15, 17, 24, 25, 27, 32, 40, 43, 44, 46, 61, 63, 64, 65, 69, 74, 75, 78, 80, 81, 82, 83, 93, 94, 99, 108, 110, 115, 119, 128, 129, 130, 135, 141].

Контрольні запитання

1. Розкрити поняття художнього проєктування як специфічної форми просторового мистецтва.
2. Розкрити зміст поняття «художнє проєктування архітектурного середовища».
3. Розкрити зміст поняття «художнє проєктування міського середовища».
4. Охарактеризуйте художнє проєктування як напрям дизайнерської творчості.
5. Охарактеризуйте художнє проєктування як вид мистецтва.

Розділ 5. ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО ТА МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

5.1. Мета та задачі художньої організації

Художня організація архітектурного та міського середовища спрямована на створення естетичного, емоційного та збагаченого досвіду для містян і користувачів. Тому мета художнього проєктування полягає у створенні комплексу умов, які сприяють появі вражень у людей [69]. Це означає, що проєкти розробляються з метою зацікавити, захопити й надихнути глядачів, створити для них нові переживання та враження, які викликають емоції і дають змогу зануритися в атмосферу проєкту. З іншого боку, мета художника полягає у створенні речей, які надають можливість їх різноманітного сприйняття й ідентифікації з людиною [81]. Художник виражає своє бачення та ідеї через творіння, що відкриває широкий спектр інтерпретацій і сприяє зв'язку між мистецтвом і глядачем. Кожна людина може віднайти свою індивідуальну співпричинність із твором, відчувати емоції та близькість з його змістом.

У художньому проєктуванні архітектор створює простір, об'єкт або інсталяцію, що має художній зміст і передбачає можливість різноманітного сприйняття. Такі проєкти стають мистецькими інтерпретаціями, які надають можливість глядачеві ідентифікуватися з ними, відчувати їх емоційний зміст, брати активну участь у процесі сприйняття й інтерактивно взаємодіяти. Отже, художнє проєктування поєднує зусилля для створення унікального та збагаченого досвіду, який дає людям змогу отримати нові враження, емоції та можливості асоціювати себе з творами мистецтва. Мета художника полягає в тому, щоб розбудити творчу уяву і сприяти розширенню горизонтів думок і можливостей [69]. Творчість відіграє важливу роль у житті людини, оскільки дає змогу робити нові відкриття, розв'язувати проблеми й дивуватися красі та різноманіттю світу. Відкриваючи нові перспективи, художник спонукає розглядати ситуації з різних боків, що сприяє глибшому розумінню світу. Тож художня творчість має велике значення в розвитку людського потенціалу і збагаченні нашого світу естетичними, емоційними та інтелектуальними переживаннями.

гамою та іншими художніми засобами, які сприятимуть створенню оригінального й виразного проєкту

На другому рівні проєктування архітектурного об'єкта відбувається розкладання раніше розробленої концепції на конкретні, деталізовані задачі. Це дає змогу уникнути періодів стагнації творчого процесу, коли ідеї залишаються на рівні абстракції і не переходять у реалізацію. Кожен аспект проєкту детально вивчається й аналізується для досягнення найкращого результату. Проєктувальник вибирає найбільш вдалі рішення й аспекти проєкту, розробляє плани, схеми, креслення, деталі внутрішнього та зовнішнього оздоблення, що дають змогу втілити архітектурну концепцію у реальності. Такий підхід сприяє впорядкуванню творчого процесу, раціоналізації роботи та покращенню якості кінцевого результату. Кожен із цих рівнів є важливим етапом у створенні проєкту і потребує від архітектора як творчого бачення, так і вміння аналізувати та планувати для успішного втілення ідеї у реальному світі. Функціональний аспект є задачею дизайну, який відіграє вирішальну роль у створенні сприятливого та відповідного середовища для користувачів і середовища. Постановка гострих і провокаційних питань є задачею мистецтва, що створює платформу для емоційного виразу, глибокого мислення та взаємодії з аудиторією. Унаслідок злиття мистецтва та дизайну виникають інноваційні ідеї та проєкти, які допомагають нам зрозуміти та інтерпретувати світ навколо нас. Зв'язок між мистецтвом і дизайном розвиває художнє проєктування архітектурного й міського середовища, інтегрує знання та творчість, сприяє розширенню світогляду, розумінню складних питань і внеску в суспільний діалог для створення нових і непередбачуваних проєктів.

Художня проєктна діяльність охоплює широкий спектр творчих задач, які мають на меті створення художніх творів, просторів та об'єктів. Розглянемо три пріоритетні задачі. Перша задача в усвідомленні необхідності раціональної та художньої трансформації функціонального процесу як явища. Це означає, що митці та дизайнери прагнуть перетворити об'єктивні потреби й вимоги в інноваційні художні рішення, що створюють гармонійну взаємодію між людьми та середовищем [5, 24]. Однією з головних ідей художнього проєктування є перетворення необхідності, пов'язаної з

архітектурним і міським середовищем, у щось більше – у «мистецтво жити». Адже життя є креативним процесом і кожна людина є творцем своєї долі, що робить вибір і впливає на оточення. Це піднімає процес проєктування на рівень творчості та виражає бажання не лише задовольняти функціональні потреби, але й надавати середовищу емоційного, естетичного й духовного заряду [5, 25].

Друга задача полягає в організації середовищного простору через формування просторових умов для реалізації процесу. При цьому потрібно змусити глядача перейнятися емоційно-художнім змістом просторової ситуації [5]. Ця задача художнього проєктування зосереджується на створенні середовищного простору, який слугує творчою платформою для реалізації проєкту, а також унікальних ситуацій та емоційних переживань для глядачів і користувачів. Створення просторових умов, які підкреслюють художній зміст проєкту, досягається за допомогою вибору матеріалів, текстур, форм, кольорів та світла. Головна мета цієї задачі – змусити глядача або користувача пережити емоційно-художній зміст просторової ситуації шляхом створення емоційного настрою, захоплення, здивування, співчуття або інших емоцій, які підсилюють враження від середовища. Створення взаємодії між архітектурою, мистецтвом і емоційною сприйнятливістю глядача або користувача є важливою частиною цієї задачі. У підсумку середовищний простір стає активною частиною художнього проєкту, що підкреслює та підтримує його ідеї і концепцію. Це допомагає створити змістовний та емоційний досвід для глядачів, що збагачує їх сприйняття інтер'єру, архітектурних об'єктів чи міського простору.

Третя задача художнього проєктування стосується предметного наповнення й обладнання середовищного простору. Вона спрямована на створення речей, елементів та обладнання, які доповнюють художній зміст проєкту й розшифровують його вигляд [5, 24]. Предметне наповнення допомагає розкрити художній зміст проєкту, розшифровуючи його ідеї та мету. Вони можуть створювати асоціації, викликати емоції та здивування у глядачів або користувачів, що допомагає їм краще сприймати й розуміти проєкт. Ця задача важлива для створення повноцінного іммерсивного досвіду середовищного простору. Вона дає змогу максимально розкрити художній потенціал

проєкту, створити неповторний і виразний образ, що сприяє залученню та зацікавленню глядачів і користувачів. Отже, предметне наповнення й обладнання середовищного простору виступають як важлива складова художнього проєктування, яка доповнює та розшифровує художній зміст проєкту, підсилює його емоційний ефект і робить його більш цікавим та привабливим для глядачів [5, 24].

Дизайнерська ідея в художньому проєктуванні є художнім принципом вирішення протиріч, що намітилися в середовищній ситуації [5, 25] (рис. 5.1.2).

Дизайнерська ідея - художній принцип вирішення протиріч в середовищній ситуації.

Мета – створення комплексу умов для появи вражень.

Сутність - створенні відповідної атмосфери, аури, настрою.

Дизайнерська ідея опрацьовується на рівнях:

- *дизайн процесу* – розробляється концепція;
- *просторовий дизайн* – організація місця процесу;
- *дизайн предметного комплексу* - ідеї формування обладнання.

Художнє проєктування архітектурного середовища:

- дизайнерську ідею як принцип вирішення функціонально-технологічних завдань середовищної діяльності,
- архітектурно-художню ідею як емоційно-естетичний зв'язок просторових форм
- процес як «просторове тіло», що з'єднує архітектурну та дизайнерську ідеї.

вид проєктування, де людське буття - витвір мистецтва.

Рис. 5.1.2. Мета, сутність, рівні опрацювання дизайнерської ідеї, аспекти художнього проєктування архітектурного та міського середовища

Це означає, що дизайнерська ідея є творчим інструментом, що допомагає розкрити потенціал протиріч і забезпечити цілісність та унікальність середовищного простору, створюючи гармонію між функціональністю, естетикою та емоційним сприйняттям, а також збагачений досвід для користувачів.

Опрацювання дизайнерської ідеї в художньому проектуванні відбувається на трьох рівнях, окреслених у межах задач художньої проєктної діяльності, а саме на рівні дизайну процесу, простору та предметного комплексу. На рівні дизайну процесу розробляється концепція проєкту, яка визначає художній початок роботи із середовищем. Тобто художній принцип застосовується на етапі створення загальної концепції, що допомагає вирішити базові протиріччя та затвердити ключові художні напрями проєкту. На другому рівні дизайну простору відбувається організація місця для процесу. Дизайнерська ідея трансформується в конкретні архітектурні, інтер'єрні рішення, вирішуючи протиріччя у структурі, організації простору та функціональності, забезпечуючи інтерактивну взаємодію з людиною. На рівні дизайну предметного комплексу розробляються ідеї формування обладнання та речового простору. Дизайнерська ідея втілюється в меблях, декоративних елементах та інших об'єктах, що доповнюють художній зміст проєкту та допомагають розкрити його вигляд. Опрацювання дизайнерської ідеї на всіх трьох рівнях допомагає забезпечити єдність та цілісність проєкту, створити гармонію між естетикою, функціональністю й емоційним сприйняттям простору. Це дає змогу досягти максимального враження і сприяти багат шаровому досвіду для користувачів.

Сутність художнього проектування полягає в успішному втіленні дизайнерської ідеї, а це означає створення відповідної атмосфери, аури та настрою в середовищному просторі [5, 25]. Це процес, який вимагає творчого підходу, естетичного сприйняття та здатності передати емоції та концепцію через дизайн архітектурного й міського середовища. Художнє проектування не обмежується лише функціональністю архітектурного об'єкта, воно виходить за межі практичності, створюючи унікальний естетичний досвід для користувачів або глядачів. Дизайнерська ідея стає душею проєкту, відображаючи концептуальні засади, тематику та значення, які митець або дизайнер бажає передати. Завдяки успішному втіленню дизайнерської ідеї в художньому проєкті створюється певна атмосфера й аура, яка сприймається глядачами або користувачами. Це може бути емоційне сприйняття, враження й ефект, який залишається

в пам'яті. Відповідно до концепції проєкту атмосфера може бути спокійною, енергійною, футуристичною, ретро, драматичною тощо. Настрій, що створюється через художнє проєктування, може впливати на емоції та почуття людей, які перебувають у просторі. Він може надихати, заспокоювати, збуджувати творчий потенціал або заохочувати до роздумів. Ураховуючи важливість атмосфери та настрою, дизайнери й архітектори намагаються створити сприятливі умови для сприйняття та взаємодії з простором. Тож успішне художнє проєктування полягає у втіленні дизайнерської ідеї, яка допомагає створити відповідну атмосферу, ауру та настрій, що збагачують досвід користувачів або глядачів, роблячи проєкт більш емоційним, цікавим і незабутнім.

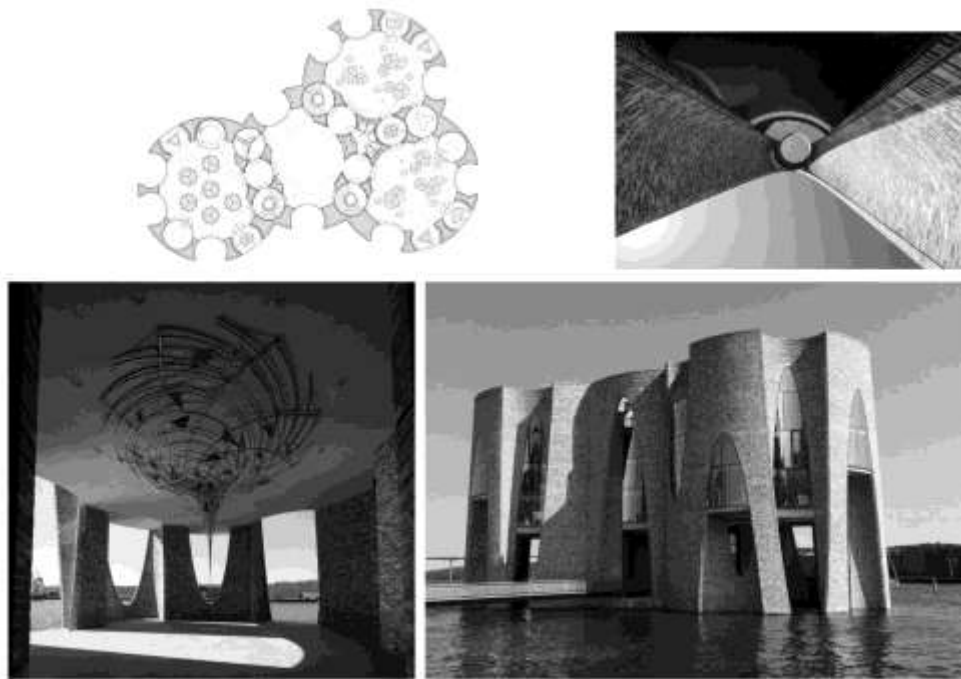
Отже, художнє проєктування архітектурного та міського середовища поєднує в собі кілька ключових аспектів: дизайнерську ідею як принцип вирішення функціонально-технологічних завдань середовищної діяльності, архітектурно-художню ідею як емоційно-естетичний зв'язок просторових форм, які потрібні процесу, та процес як «просторове тіло» – ціле, що з'єднує архітектурну та дизайнерську ідеї [5, 25]. Поєднання цих аспектів дає змогу не лише створити функціонально ефективне архітектурне середовище, але й надати йому естетичної та емоційної вартості. Такий підхід зумовлює можливість впливати на сприйняття та емоції користувачів, створюючи досвід, який перетинає функціональний аспект і стає справжнім мистецтвом архітектури.

Художнє проєктування – це єдиний вид проєктування, який розглядає всю сукупність умов та обставин людського буття як витвір мистецтва [5, 25, 60]. Художнє проєктування дійсно відрізняється від інших видів проєктування своїм фокусом на мистецтво та художність. Воно ставить перед собою завдання створити не просто функціональні й ефективні об'єкт та середовище, але й втілити їх у формі мистецтва, що здатне збагатити досвід людей і надати естетичний та емоційний зміст. Художнє проєктування розглядає всю сукупність умов та обставин людського буття як витвір мистецтва, надаючи при цьому просторовому середовищу нові значення, а в процесі його сприйняття викликаючи емоції, роздуми та відчуття естетичного задоволення. Це дає змогу створювати об'єкти та простори, які не лише функціонально

відповідають потребам, але й надають їм глибину, мистецьку цінність та особливий досвід.

Творчість ілюстратора, аніматора й архітектора з Буенос-Айресу Ніколаса Кастаньоли перетинає грані мистецтва, дизайну та архітектури, привносячи свої унікальні ідеї та підходи до створення мистецьких проєктів. За допомогою своїх ілюстрацій та анімації він створює вражаючі та фантастичні образи архітектурного середовища. Він перетворює звичайні архітектурні елементи в магичні й унікальні структури, що відкривають безмежні можливості. Через творчість Ніколас Кастаньола дає архітектурі нове значення, викликає у глядачів нестандартне сприйняття простору, змушує їх переглянути звичне й відкрити нові перспективи. Він надає просторам відчуття магії, мрій та фантазії, перетворюючи їх на дивовижні казкові ландшафти. Творчість Кастаньола вражає своєю оригінальністю, витонченим стилем і майстерністю виконання. Він використовує різноманітні техніки та формати, завжди залишаючись вірним своєму художньому баченню. Така творчість підкреслює важливість художнього проєктування та можливостей, які може принести в архітектурне середовище. Вона надихає і підтримує творчий підхід до дизайну та реалізації проєктів, демонструючи, що мистецтво й архітектура можуть зливатись у єдину гармонійну творчу сферу, де обмеження не існують, а лише небачені можливості.

Офіс «Фйорденхас», створений Олафуром Еліассоном у місті Вайле в Данії, є чудовим прикладом художнього проєктування, яке об'єднує мистецтво, науку та природні явища. Олафур Еліассон, відомий скандинавський художник, уперше виступив у ролі архітектора, створивши унікальну офісну будівлю, яка відзначається інтерактивністю та естетикою. Офіс став не лише робочим простором, але й мистецьким витвором, що ілюструє втілення ідеї злиття творчості та мистецтва у фізичних об'єктах. Він сприяє зближенню мистецтва, архітектури та дизайну, створюючи унікальне середовище, яке надихає і залишає глибокий слід у сприйнятті його відвідувачів (рис. 5.1.3).



Офіс «Фйорденхас», художник Олафур Еліассон Вайле, Данія

Рис. 5.1.3. Компіляція в художньому проєктуванні Олафура Еліассона*

5.2. Принципи художнього проєктування

Принципи художнього проєктування ставлять під сумнів і перетворюють існуючу реальність. Художнє проєктування прагне переосмислити звичні архітектурні рішення, створюючи нові підходи та варіанти. Воно надає простору для творчості й експериментів, а також стимулює розвиток нових ідей та емоцій у глядачів або користувачів [60, 69]. Художнє проєктування сприяє цілісному розвитку середовища, створюючи нові емоційно-образні характеристики на трьох рівнях: містобудівному, архітектурному та предметно-просторовому [5, 25]. Містобудівний рівень означає розробку просторових концепцій для міст чи інших населених пунктів. Проєктування на цьому рівні розглядає художні об'єкти як інтервенції, що певною мірою захоплюють міста й артизують простір, створюючи гармонійне олюднене середовище.

* Режим доступу:
<https://www.flickr.com/photos/140310375@N07/39640832993>.

Отже, на рівні містобудівного розпланування створюється особлива атмосфера та сприйняття міста як твору мистецтва. Архітектурний рівень стосується розробки концепцій та архітектури окремих будівель і структур. Художнє проєктування на цьому рівні сприяє створенню унікальної архітектури та середовища, що відповідає певним емоційним зв'язкам. Відбираючи інтерактивну форму, матеріали, кольори, освітлення, художні акції, художники-архітектори створюють об'єкти, які можуть викликати різноманітні емоції та роздуми у глядачів. Предметно-просторовий рівень означає розробку інтерактивного обладнання простору. Художнє проєктування на цьому рівні створює унікальні й естетичні інтерактивні структури, які додають особливого характеру та настрою просторам. Варіації форм, стилів, матеріалів та зовнішніх елементів можуть перетворювати звичайні простори в мистецькі твори, які сприяють збагаченню емоційного досвіду користувачів. Отже, художнє проєктування працює на містобудівному, архітектурному та предметно-просторовому рівнях, олюднюючи середовище та збагачуючи його емоційними й образними характеристиками. Унаслідок цього створюється унікальне, глибоке та незабутнє оточення, яке перетворюється на справжнє мистецтво життя.

Чотири художні принципи проєктної діяльності, сформульовані Сенежською студією, стали фундаментом подальших пошуків розвитку основних ідей та підходів, що використовуються в художньому проєктуванні: образотворче мистецтво, театральна творчість, художній наратив, безвласна територія (рис. 5.2.1).

Перший принцип художнього проєктування наголошує, що серед цілого спектра мистецьких медіумів фундаментальним є образотворче мистецтво завдяки його концентрації на створенні художніх образів специфічними художніми засобами. Це дає змогу формувати унікальні й емоційно збагачені простори та об'єкти шляхом використання кольору та форми через активну роль особистості проєктувальника. Відтворюючи світ через власну художню інтерпретацію, він вносить свій погляд, емоції, ідеї та творчу енергію, що робить проєкт живим і виразним. Порівняно з традиційним дизайном художнє проєктування акцентує увагу не лише

на естетичній стороні предметів, але й на їх змістовній, смисловій та емоційній значущості.

шлях розробки архітектурно-художньої мови
проєктування та формування виняткового оточення.

розвиток та оптимізація середовища,
нові емоційно-образні характеристики на рівнях:

- містобудівному,
- архітектурному та
- предметно-просторовому

принципи художнього проєктування:

- образотворче мистецтво
- театральна творчість
- художній наратив
- безвласна територія

Рис. 5.2.1. Принципи художнього проєктування Сенежської студії

Отже, проєктувальник виступає як творча особистість, яка тлумачить і переосмислює середовище через своє художнє бачення. Активізація особистості автора робить художнє проєктування схожим до мистецтва в тому сенсі, що воно передає особисту інтерпретацію світу, власні емоції та ідеї. Проєктувальник виражає свою творчість через об'єкти, простір, атмосферу й олюднені елементи проєкту. Тож художнє проєктування поєднує в собі елементи мистецтва, розкриваючи світ у його цілісності, не розбиваючи на окремі фрагменти. Воно активізує особистість проєктувальника та додає унікального й особливого характеру до проєктів, роблячи їх виразними та змістовними [24, 81].

Прикладом впровадження цього принципу є ринок «Тайнань» архітектурної студії MVRDV, у якому образотворче мистецтво поєднується з екологічною та культурною взаємодією (рис. 5.2.2).

Основа діяльності
образотворче
мистецтво

Мистецтво має свій метод розкриття змісту світу - через енергію художника-творця в цілості, а не тільки естетична сторона.

головна особливість - активна роль особистості художника-проектувальника.

Це робить художнє проектування близьким до мистецтва, до його методів, завдань, змісту.



ринок «Тайнань», студія MVRDV, Тайвань

Рис. 5.2.2. Перший принцип художнього проектування*

Особистість проектувальника виявляється в доповненні образотворчих аспектів власними ідеями та креативністю. Використання зелених будівель і хвилястих дахів не лише забезпечує покращення навколишнього середовища та біорізноманіття, але й створює захоплюючі та природні простори для спілкування. Зелені тераси, де вирощуються різні культури, дають можливість відвідувачам долучитися до процесу виробництва їжі, навчатися та збагачувати інформацію про вирощування продуктів. Усе це робить зелений ринок «Тайнань» не лише місцем для придбання продуктів, а й центром культурного життя, де відвідувачі можуть насолоджуватися місцевою їжею та традиціями, спілкуватися та споглядати панорамні види. Таке поєднання робить ринок «Тайнань» унікальним і незабутнім місцем, додаючи нових вимірів та значень до звичайної частини харчової промисловості. У цьому проєкті компанія MVRDV проявила унікальне бачення створення зеленого ринку, що може впливати на соціокультурну динаміку, збагачуючи спілкування та взаємодію між людьми, створюючи простори, де культурна взаємодія і спілкування цінуються та підтримуються.

* Режим доступу: <https://www.adacreativity.com/2019/03/26/mvrdv-e-la-una-nuova-definizione-di-mercato-ortofrutticolo-allingrosso/>.

Проект «Тайнань» демонструє, як образотворче мистецтво й індивідуальність проєктувальника можуть об'єднатися, щоб створити не тільки функціональну естетичну будівлю, а й місце тяжіння з власним характером, яке впливає на середовище та культурне життя міста [14, 17]. Другий принцип сприймає художнє проєктування як творчість, споріднену до театральної. Проєктування розглядає простір як сцену, на якій розгортається кожного разу особливий середовищний хепенінг, створюються світи, настрої, історії, які залучають глядачів або користувачів у цілісний досвід.

Таке порівняння проєктування з театральною творчістю має глибокий сенс і допомагає зрозуміти сутність художнього процесу. Так само, як у театрі, де актори виконують свої ролі й перетворюються в персонажів, проєктувальники створюють образи, емоції та концепції через проєктну діяльність. Вони використовують творчу уяву й енергію, щоб знайти ідеальний спосіб вирішити творчу задачу, яка виникає з протиріччя умов. Актори в театрі повинні зберігати тонку межу між своїм справжнім «я» та роллю, яку вони виконують. Це залишає у глядачів враження, що вони поєднуються до спектаклю, а не до реальної життєвої ситуації. Аналогічно проєктувальники мають зберігати свою індивідуальність та творчу ідентичність, одночасно роблячи проєкт таким, як його бачить замовник, а також щоб він відповідав умовам і функціональним вимогам. Протиріччя, які постійно присутні в процесі художнього проєктування, справді становлять його сутність. Вони сприяють розвитку та розширенню меж творчості, створюють можливість для інновацій і виходу за звичайні межі. Ці протиріччя є джерелом інсайту та ідей, які додають унікальність та оригінальність до художніх проєктів. Тому кожна художня проєктна пропозиція несе в собі особистість автора, його творчу візію та інтерпретацію завдання. Це дає можливість об'єднати в одному проєкті практичні функції з естетичними, символічними аспектами. Театральність допомагає створити вражаючі, емоційно насичені середовища, які перетворюють простори на сцени, а об'єкти на персонажів, здатних спонукати до роздумів, експериментів і нових способів сприйняття. Отже, порівняння художнього проєктування з театральною творчістю допомагає зрозуміти, що це не технічний процес, а мистецтво, яке

створює нові образи та враження, аналогічно тому, як театр творить нові світи [25, 81] (рис. 5.2.3).



Рис. 5.2.3. Другий принцип художнього проєктування*

Надзвичайно цікава авторська інтерпретація другого художнього принципу відтворена в дипломному проєкті «Шлях» Марії Супрун, розробленому під час навчання в Харківській школі архітектури. Авторка досліджує новий спосіб життя, де шлях перетворюється з транзиту на справжню подорож, метою якої є саме переміщення та відкритість перед невідомістю. Головним елементом, що визначає структуру проєкту, є театральна трупа, що гастролює світом і руйнує стандартне уявлення про театр як монументальну інституцію. Така мігруюча структура з'являється в постіндустріальних місцях, приносячи із собою публічні функції та новий досвід. Аналогія з театральною творчістю проявляється у виступах акторів, де на їхні дії впливають емоції, фізичний стан та умови виступу, а також аудиторія, яка завжди змінюється. Кожен виступ стає унікальною дією, яка не повторюється за тим самим сценарієм.

Структура проєкту може розширюватися або зменшуватися залежно від її мешканців, проте основна ідея залишається незмінною,

* Режим доступу: <https://kharkiv.school/suprun-dyplom/>.

поєднуючи перформативний і житловий простір в особливий тип відносин.

Межа між театром і побутом розмивається, коли ти стаєш актором, а коли живеш, стає важко визначити. Це перетинання світів додає унікальності та глибини проєкту, а також надає мешканцям можливість відкривати нові шляхи й досліджувати необхідність змін у власному житті.

Результатом проєктування і третім принципом є художній твір та наратив, які являють собою особливу форму втілення проєкту та мають емоційно-естетичний зв'язок з оточуючим простором. Художній твір розглядається як творчий продукт, створений мистецькою особистістю, який виражає її ідеї, емоції та сприйняття світу через різноманітні художні засоби. Він покликаний відображати творчу індивідуальність автора й може містити глибокий зміст, розкривати естетичні аспекти або надавати емоційний досвід глядачеві через наратив.

Наратив розглядаємо як сюжетну лінію, оповідь або розповідь, що структурує художній твір. Це послідовність подій, дій, ідеї, які розгортаються в середовищі й утворюють зв'язаний і цілісний сюжет. Наратив також має персонажів, їхні діалоги, місця дії та описи, які розкривають сюжет і розвивають історію. Він може бути лінійним або нелінійним, містити флешбеки, флешфорварди або інші художні техніки, які роблять твір більш цікавим і багатогранним. Наратив допомагає створити зв'язок між автором і аудиторією, а також передати ідеї та емоції через історію, яку розповідає художній твір. У художньому проєктуванні автор використовує мову зорових просторових форм, щоб виразити характеристики проєкту та передати свої ідеї і сприйняття. Отже, художнє проєктування розширює межі традиційного проєктування, втілює наратив через мову візуальних форм, що допомагають цілісно сприйняти середовище та створити унікальний досвід засобами мистецтва. Це перетворює окремі об'єкти в цілісні художні твори, які не тільки виконують функціональні завдання, але й викликають емоції та захоплення. Цікавим є авторське бачення третього принципу в інсталяції «Разом Нарізно» від студії «Біхайн на дизайн», цілісність у якій розкривається через

зосередження на взаємодії між людьми та відображенням соціальних аспектів життя під час пандемії COVID-19 (рис. 5.2.4).

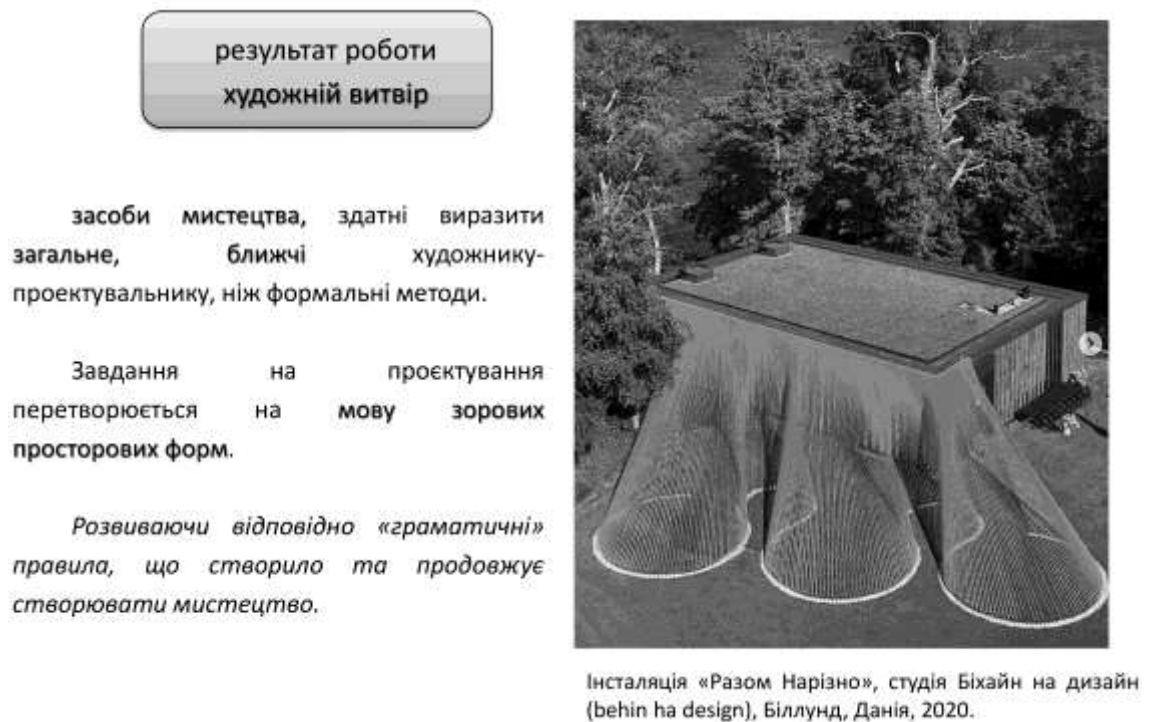


Рис. 5.2.4. Третій принцип художнього проектування*

Інсталяція створена на основі роздумів про роль фізичного відокремлення для забезпечення епідеміологічної безпеки та бажання людей об'єднатися. Сюжетна лінія наративу, де актори та глядачі взаємодіють унікальним чином на кожному виступі, передає напругу між бажанням бути разом і необхідністю дотримуватися фізичної відстані. Вона створює численні взаємопов'язані, але індивідуальні та ізольовані простори, що символізують можливість спілкуватися в безпечний спосіб, навіть за дотримання соціальної дистанції. Також, як і в художньому творі, де актори відображають різні аспекти життя та створюють унікальний досвід для глядачів, інсталяція розглядає соціальні зміни й виклики пандемії. Вона створює можливість зануритися в роздуми про наші взаємини та зв'язки й підкреслює важливість рефлексії та розуміння соціальних змін.

* Режим доступу:

<https://architizer.com/blog/inspiration/collections/artistic-interventions-make-old-architecture-new/>.

Отже, «Разом Нарізно» демонструє роль мистецтва й дизайну у відтворенні реальності та створенні унікальних способів сприйняття і спілкування. Вона відображає актуальні соціальні й емоційні аспекти життя під час епідемії, створюючи значущий і вражаючий досвід для глядачів.

Інсталяція «Разом нарізно» надає можливість відчуття й відповісти на емоції, які супроводжують пандемію, поміркувати над тим, як ми можемо підтримувати зв'язки та спілкування в нових реаліях нашого світу.

Місцем застосування четвертого художнього принципу є безвласна територія. Художнє проектування створює власну нішу, яка відмінна від традиційних підходів та надає можливості для креативності та інновацій у проектуванні, знаходячи своє місце «між архітектурою та традиційним дизайном». Художнє проектування дає змогу архітекторам і дизайнерам виражати свої ідеї, створюючи унікальну та персональну мову спілкування. Це реалізується через форми, кольори, матеріали та світлові ефекти, які відображають творчий задум і емоції художника. Руйнування стандартних підходів та кліше створює нові й неочікувані рішення та підтримує революційний підхід, який стимулює розвиток та інновації у сфері архітектури та дизайну (рис. 5.2.5).

Художнє проектування створює можливість змінювати сприйняття простору й об'єктів, спонукаючи до нових емоцій та переживань. Воно дає змогу користувачам зануритись у новий світ, де кожна річ стає частиною цілісної художньої композиції. При цьому творча уява є ключем до вибору та реалізації інноваційних ідей, а також до змін і покращень у нашому оточенні. Вона допомагає відкривати нові можливості та створювати вражаючі, емоційні та значущі простори для нас, глядачів і користувачів. Оже, художнє проектування перетворює звичайні об'єкти та простір у мистецтво, надаючи їм нового змісту та значення. Воно надає можливості для творчості, створення унікальних емоцій і сприяє розвитку індивідуальної архітектурно-художньої мови, що перетворює середовище в особливий і вразливий досвід для кожного.

Унікальним прикладом спеціалізації на реінтерпретаціях і просторових інтервенціях з метою оновлення мови архітектури є архітектурна та дослідницька студія Централа у Варшаві, яку заснували Малгожата Куцевич і Сімоні Де Якобіс. Вони відзначають зв'язок між архітектурою та природними явищами, сприймаючи архітектуру як процес, який взаємодіє з гравітацією, циркуляцією води, атмосферними й астрономічними явищами, використовуючи їх як будівельні матеріали [121, 122].



Рис. 5.2.5. Четвертий принцип художнього проєктування*

Одним із напрямів дослідницької практики студії є вивчення пам'яті та матеріальності архітектури. Вони залучають увагу до захисту післявоєнної архітектурної спадщини, спонукаючи громадську дискусію на цю тему. Через вивчення спадщини варшавських дизайнерів, серед яких Зофія та Оскар Хансени, Віола та Яцек Дамієцькі, Аліна Шольц, студія відновлює забуту архітектурну експертизу. Вони досліджують граматику дизайну польських виставок 1950-х і 1960-х років, спільний словниковий запас післявоєнного модернізму, а також використання гідроботаніки в архітектурі.

* Режим доступу: <https://centrala.net.pl/rain-pavilion/>.

Централа має за мету стимулювати інтерес до архітектури як процесу, використовуючи інноваційні підходи та взаємодіючи з природою і спадщиною, щоб створювати нові та вдосконалені простори для людей. Проєкти студії ніколи не бувають випадковими. Вони створюють широку робочу канву, що складається із складних концепцій, які формувалися, розвивалися й удосконалювалися протягом багатьох років. Їхні роботи відображають постійне зусилля в напруженні уяви, перегляданні наявних ідей і творенні нових.

Центральною метою студії є включення архітектури в поточні дискусії про складну життєву траєкторію планети та природні цикли. Їм важливо розглядати архітектуру з багатьох аспектів і уважно спостерігати кроком за кроком, щоб розкрити складні взаємозв'язки зі світом, який її оточує. Структурування їхньої роботи за концептуальними лініями допомагає студії краще розуміти архітектуру й інтегрувати її з природними процесами, а також бачити більше можливостей для створення інноваційних просторів, що взаємодіють із навколишнім середовищем і задовольняють потреби людей. Усі ці зусилля та підходи допомагають студії створювати архітектурні рішення, які відображають їхнє пристрасне ставлення до архітектури та допомагають розуміти і впроваджувати її глибокий зв'язок з навколишнім світом.

Проєкт «Посилення природи» започаткований виставкою під такою ж назвою, представленою в польському павільйоні на 16-й Міжнародній виставці архітектури у 2018 році. Цей проєкт збирає різноманітні проєкти, що досліджують взаємодію архітектури з різними природними явищами. У проєкті «Посилення природи» природні елементи, як-от сила тяжіння, світло, вітер і вода, розглядаються як компоненти архітектурних проєктів. Ці природні явища інтегруються в архітектурний інструментарій, створюючи такі проєкти, як «Варшавський водяний пейзаж» або «Хронобіологічні будинки». «Варшавський водяний пейзаж» належить до проєкту варшавського пейзажу, який стосується створення затоплених зон, що допомагають управляти водними ресурсами або підвищувати стійкість до зсувів. «Хронобіологічні будинки» дають змогу створити оптимальне середовище для життя, забезпечуючи природну зміну світла та темряви впродовж дня, що підтримує здорові біоритми.

«Посилення природи» демонструє інноваційні підходи до використання природних елементів в архітектурних проєктах, що допомагають змінити сприйняття та використання простору у взаємодії з навколишнім середовищем [121].

Художні принципи допомагають розкрити потенціал міського й архітектурного середовища, сприяють створенню естетично привабливих, емоційно збагачених та унікальних просторів і об'єктів. Вони дають змогу архітекторам і дизайнерам виразити свою творчість та створити незабутні враження для глядачів і користувачів. Ці чотири принципи допомагають розширити межі художнього проєктування, стимулюють креативність і сприяють розвитку новаторських підходів. Вони дають змогу художникам і дизайнерам знаходити нові способи виразу та сприйняття мистецтва, що веде до постійного розвитку і збагачення цієї галузі.

5.3. Методи художнього проєктування

Сенежські алгоритми художнього проєктування передбачають систему кроків, які спираються на особистість художника та його авторський погляд на процеси та творчість. Перший крок передбачає позбавлення від стандартних шаблонів і закорінених уявлень про проєктування. Художник має зосередитися на творчості й відкривати свій унікальний підхід до розв'язання проблем. Другий крок стосується глибокого дослідження й аналізу контексту, у якому перебуватиме проєкт. Художник виявляє основні смисли, ідеї та фактори, які впливають на проєктування. І тільки на третьому кроці художник визначає методи та прийоми, які використовуватимуться для втілення ідей і смислів у конкретний художній проєкт. А також експериментує з формами, матеріалами й технологіями, щоб створити унікальний художній об'єкт або середовище. Ці кроки дають змогу художнику звільнитися від звичайних обмежень і використовувати індивідуальність для створення оригінальних та значущих художніх проєктів, а цілий ряд авторських методів надають можливість привносити свою унікальну майстерність та ідеї у світ художнього проєктування [25, 69]. Авторських методів, що ввібрало в себе художнє проєктування, дуже багато, адже кожен автор інтерпретує, розвиває, поєднує та експериментує доти, доки не створить свій

унікальний метод. Серед найбільш відомих, які стали основою для подальшого експериментування, метод відкритої форми, метафор та асоціацій, експозиційного натюрморту, взаємопроникнення культур, інтелектуальної гри, семінару та клаузур. Розглянемо ці методи, адже вони доволі чітко проступають крізь підходи та принципи як сучасних напрямів, так і перспектив розвитку художнього проектування (рис. 5.3.1).

Метод відкритої форми передбачає створення цілісного середовища, у якому взаємодія між людиною та речами є просторовою. Основними рисами методу є гнучкість, партисипація, динамічність, композиційні ритми. Форма та структура об'єкта можуть змінюватися, розширюватися або стискуватися, адаптуючись до потреб користувачів і забезпечуючи гнучкість.

алгоритми задають систему кроків -
**частина системи методів, суб'єктивних, що
спираються на особистість, і авторський погляд**

- позбавлення від стандартних шаблонів та закорінених уявлень про проектування;
- глибоке дослідження та аналіз контексту, в якому буде знаходитися проєкт (сенси, ідеї та фактори);
- методи та прийоми, які використовуватимуться для втілення ідей та смислів у конкретний художній проєкт.

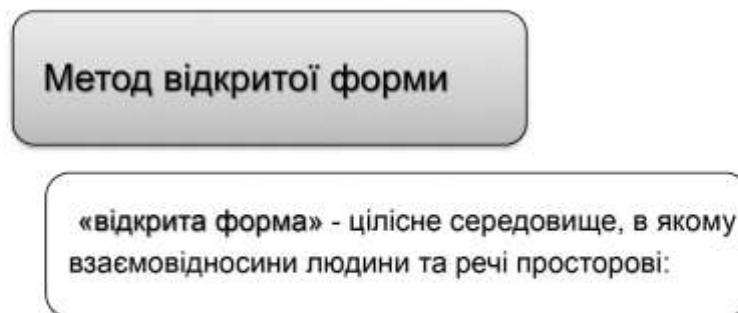
**Методи художнього
проєктування**

- відкритої форми;
- метафор-асоціацій;
- експозиційного натюрморту;
- взаємопроникнення культур;
- інтелектуальної гри
- семінару та клаузур

Рис. 5.3.1. Система кроків Сенежських алгоритмів, методи художнього проектування

Відкрита форма дає можливість користувачам самостійно доповнювати та змінювати об'єкт відповідно до своїх потреб і творчо переробляти його, у такий спосіб відбувається перехід до

партисипаційного проектування. Об'єкт є динамічним, адже здатен змінюватися із часом, взаємодіючи з людиною та оточенням. Структура відкритої форми побудована на внутрішніх просторових ритмах, що сприяє гармонійній взаємодії між усіма елементами за будь-якого положення. Основоположником методу відкритої форми вважається Оскар Хансен. Як архітектор, художник і педагог, він розвивав ідеї самопроектування й відкритої форми. Він прагнув створити архітектурні рішення, які дають змогу користувачам активно взаємодіяти з простором і впливати на його форму. Хансен зробив великий внесок у розвиток архітектурної теорії та практики через дослідження гнучких та інтерактивних архітектурних рішень, що заохочують активну участь користувачів у створенні й формуванні простору. Його ідеї відкритої форми надихнули багатьох архітекторів і дизайнерів досліджувати нові підходи до творчості, спрямовані на взаємодію та взаємовплив між людиною і оточенням. Зокрема, цей метод активно застосовувала Сенежська студія, група «Коп Хімельблау», Віні Маас, студії «Архігрем», «Фудзімото», студія «Прехт», «HŠH архітектура», «СелгасКано», «ФАТ архітектура» й інші (рис. 5.3.2).



- нарощувати або скорочувати матеріальну систему, міняти структуру її елементів.
- Відкрита форма володіє надмірністю, допускаючи можливість людини допроекувати її, творчо переробити під себе.
- Вона трансформується та змінюється, але в кожному положенні повинна бути гарною.
- Відкрита форма динамічна, вона розвивається в часі, взаємодіючи з людиною.
- Структура відкритої форми побудована на композиції внутрішньо-просторових ритмів елементів об'єкту чи об'єктів середовища.

Рис. 5.3.2. Метод відкритої форми Сенежської студії

Офіс «Другий дим Голлівуд», розроблений архітектурним бюро «СелгасКано», являє собою унікальний простір, який поєднує природу й робоче середовище. Метод відкритої форми проявляється через гнучкий і адаптивний дизайн, що дає змогу пристосовувати простір до потреб різних користувачів через зміни в розміщенні овальних модулів для роботи, створення спільних зон спілкування та співпраці. Архітектура сприяє залученню працівників до активної участі в робочому процесі, відкриті зони забезпечують обмін ідеями між колегами, що стимулює творчість і командний дух. Динамічність середовища стимулюється через рух і активність завдяки змінним структурам та розташуванню робочих зон і відкритих просторів. Офіс має структуровані композиційні ритми, які балансують простір шляхом повтору форм, кольорів або матеріалів і створюють згуртований ансамбль. Унікальність полягає в поєднанні природних елементів із робочим середовищем. Скляні стіни та великі вікна дають можливість максимально використовувати природне освітлення, надаючи відчуття злиття із середовищем. Це створює стимулюючий і сприятливий для праці простір, який позитивно впливає на творчість працівників через залучення до створення саду, збагачення природи заселенням комахами та іншими істотами. Простори з'єднані доріжками, тому транзитні шляхи створюють атмосферу прогулянки серед квітів і зелені. Проєкт поєднує функціональність офісу з елементами природи, формуючи унікальне інтерактивне середовище для праці та спілкування, творчості, зосередженості та релаксації.

Метод метафор та асоціацій дає змогу використовувати непрямі асоціації та метафори для знаходження нових ідей та підходів (рис. 5.3.3). Це надає можливості для вільного пошуку і звернення до різних рівнів свідомості, включно з глибинними, уникаючи шаблонного мислення. Ідея методу відображається в цитаті його розробника Євгена Розенблюма про візуальну культуру, де проєктувальники працюють з емоційними та візуальними кодами, щоб створити змістовні й емоційно насичені образи. Метафори є квінтесенцією досвіду та знань, які несуться від покоління до покоління, а також потужним засобом впливу, що дає змогу інформації проникати у свідомість в обхід раціональної цензури й упередження. Можливість формувати свідомість у непрямий спосіб

допомагає змінювати звичайний ракурс і дивитися на рішення та проблеми з нової перспективи, шукаючи неочікувані рішення та ідеї, що виходять за рамки звичайних шаблонів мислення.

Метод метафори-асоціації

будь-яке мислення користується шаблонами



Розенблюм:

«світ вступив у фазу візуальної культури,
завдання проєктувальників –
шукати емоційні і візуальні коди,
працювати з образами, емоціями і підкіркою».

прийом

- **персоніфікація** – вид метафори — вираз, що дає уявлення про яке-небудь поняття або явище шляхом зображення його у вигляді живої особи і наділеного її властивостями.

Рис. 5.3.3. Метод метафор-асоціацій Сенежської студії

Персоніфікація є одним із видів метафори, який дає змогу перетворити абстрактні поняття або явища в живі особи, наділені характерними властивостями. Цей вид метафори дає змогу зробити мову середовища образною і емоційно насиченою, а також допомагає привернути увагу до наративу шляхом активізації різних аналізаторів сприйняття, що робить простір живим і цікавим для аудиторії.

Цікавою є серія модульних будинків «Берт» від студії «Прехт», яка використовує метафору для створення унікальної архітектурної концепції. Персоніфікація полягає в тому, що архітектори надають будинкам риси й характер персонажів, створених за мотивами героїв мультфільмів, як-от герої з вулиці Сезам чи Міньйони. Це дає змогу мешканцям по-новому сприймати будинок, бачити його як середовище, якому властиві емоції та почуття. Із застосуванням

такого підходу можна створювати експресивні та живі будівлі, які відрізняються від звичних стандартних архітектурних рішень. Берт завдяки великому вибору модулів різних розмірів та функцій може підлаштовуватись до потреб і побажань мешканців та на зразок живого організму рости чи зменшуватися по вертикалі й горизонталі. Крім того, ідея повернення в дитячі спогади, коли діти активно взаємодіяли з природою, будували хатки з гілок, лазили по деревах, дає змогу створити асоціацію з дитинством і зміцнює зв'язок із природою. У такий спосіб архітектори створили особливий підхід до проектування будинків, де простір поєднується з емоціями та ностальгією за дитинством.

Метод взаємопроникнення культур, також відомий як історико-культурний метод, спирається на особливі відношення між культурними традиціями і проектною діяльністю (рис. 5.3.4). Сенежська студія розробила цей метод, звертаючись до правопівкульної, емоційної, образної частини мозку. Він базується на розумінні того, що культурні традиції, спадщина попередніх поколінь, мають великий вплив на наше сприйняття світу й можуть слугувати джерелом натхнення для створення нового.

Метод взаємопроникнення культур

Історико-культурний метод

виявлення і формування культурних аспектів
середовища



Роль «фільтра свідомості» виконує **спадщина століть проектування**
в конфлікті з проектними гіпотезами і сучасністю

розуміння творчого шляху як
занурення в культуру, в досвід минулого

«Діти відмовляються від батьків, а сироти шукають свій родовід»

Рис. 5.3.4. Метод взаємопроникнення культур Сенежської студії

Успадковані культурні установки, зокрема традиції та цінності, виступають фільтром свідомості, який впливає на проектні гіпотези й розвиток сучасного дизайну. Історичні культурні знання стають основою для творчого шляху, даючи змогу дизайнерам зануритися в культуру та досвід минулого, знайти нові способи й підходи до проектування. Отже, метод взаємопроникнення культур дає можливість автору розширити горизонти, збагачуючи проекти новими елементами та ідеями, що спираються на багатовікову спадщину і традиції. Це допомагає створювати дизайн, який має глибокий сенс і зв'язок з історією та культурою, що робить його більш цікавим і значущим для сприйняття аудиторії. Пояснював ідею методу Розенблюм просто й метафорично: «Діти відмовляються від батьків, а сироти шукають свій родовід».

«Офіс В», що створила архітектурна фірма Ісімура+Неічі для невеликої будівельної компанії в Токіо, є вдалим прикладом застосування методу взаємопроникнення культур. Студія, заснована Дайсукі Ішімурую та Таку Неічі, відображає зацікавленість у чесному

дизайні, матеріалах і структурах, що виникають із накопичення мудрості та технологій майстрів. Офіс розташований у спальному районі, проте студія створила будівлю, яка формує зв'язок із культурним середовищем міста та простір співпраці і зв'язку з міськими історіями. Фасад офісу можна відкривати або закривати, як інноваційне рішення забезпечення різноманітних видів діяльності. Гнучкий дизайн дає змогу використовувати приміщення для різних функцій, зокрема як офіс, майстерню, кімнату для гостей, паркінг і простір для проведення заходів. Студія Ісімура+Неїчі активно досліджує покращення міського життя і вчиняє експериментальні дії щодо повсякденного життя та навколишнього середовища. Тож не дивно, що «Офіс В» став прикладом творчого і гнучкого дизайну, який враховує потреби компанії та зв'язок із минулим міста.

Метод експозиційного натюрморту є ще одним із способів виразити ідеї і смисли через мистецтво, який винайшли й активно використовували в межах Сенежської студії (рис. 5.3.5). За цим методом елементи експозиції підбираються з урахуванням їх смислових і стильових зв'язків, що дає змогу втілити конкретні ідеї та образи у творі. Подібно до зараження в мистецтві, де елементи одного твору можуть переходити в інший, експонати в експозиційному натюрморті є випадковими фрагментами, які розкидані в просторі або ситуаціях відповідно до ідеї автора.

Метод експозиційного натюрморту

предмети експозиції підбираються за
смісловими і стильовими зв'язками



зараження притаманне мистецтвам

Експонати – випадкові фрагменти твору,
розкидані на ситуації згідно ідеї автору
стають конкретизованими персонами та ситуаціями

той самий підхід з просторами,
архітектурою та предметами:
**експонати підбиралися за строфами та
образами творчості,
що дозволяє атрибутувати багато з них**

Рис. 5.3.5. Метод експозиційного натюрморту Сенежської студії

Ці експонати перетворюються на конкретизовані персони та ситуації, сприяючи глибокому і змістовному сприйняттю твору. Такий підхід використовується в архітектурних, міських просторах, де елементи підбираються відповідно до образного наративу для систематизації і структурування інформації. Це сприяє зрозумілій ідентифікації, визначенню характерних особливостей художньої творчості, розкриттю символіки та значення простору. Тож цей метод дає змогу художникам створювати багатошарові просторові твори, що збагачують сприйняття та розуміння глядачів і надають можливість переноситися у світ творчості та власної індивідуальної взаємодії.

Проект «Білий будинок-готель» студії «Фудзімото» на Венеціанській архітектурній бієнале 2012 року став платформою для старту нового арткулінарного напрямку в місті Маєбасі, Японія. Цей захід став зустріччю культурних і творчих потоків у просторі готелю, що об'єднав архітектуру, дизайн і кулінарію в унікальному інтерактивному досвіді для мешканців та гостей. Завдяки співпраці з

талановитими дизайнерами й художниками середовище готелю отримало особливий характер та індивідуальність, що зробило його привабливим для шанувальників мистецтва та культури. Ідеї «Фудзімото» в архітектурі та дизайні інтер'єру характеризуються експериментами, симбіозом із природою та творчим підходом до створення просторів, що сприяють взаємодії між людьми та середовищем. Цей проєкт став продовженням творчої манери студії та її бажанням створювати витончені, унікальні і вражаючі мистецькі споруди.

Метод інтелектуальної гри в художньому проєктуванні використовує елементи непередбачуваності гри для створення просторів, які сприяють взаємодії та вражають своєю унікальністю (рис. 5.3.6). Проєктування ігрових ситуацій в архітектурі дає змогу створити простори, що надихають і спонукають до активності, а також сприймаються як сюжети для спілкування. Структура ігрової ситуації спирається на створення середовища та макетів для забезпечення будь-якої можливої взаємодії і непередбачуваної творчості. Проміжні малюнки комунікацій героїв у просторах відображають способи взаємодії людей із навколишнім середовищем та з іншими учасниками.

Створення елементів інтерактивних просторів дає змогу залучати людей до активних дій, сприяє творчому мисленню та створенню нових ідей. Основним завданням методу інтелектуальної гри є створення олюдненого простору життя, роботи та відпочинку, які будуть заохочувати взаємодію, стимулювати інтелектуальний розвиток і сприяти творчості. Проєктуючи ігрове середовище, архітектори зосереджуються не лише на об'єктах, але й на тому, які можливості вони надають користувачам, яким чином вони можуть впливати на їхнє самопочуття, інтереси й активність.



Рис. 5.3.6. Метод інтелектуальної гри

Проект «Ігровий будинок», розташований у Токіо, Японія, є реконструкцією триповерхової будівлі в районі Аояма, що спирається на метод гри. Архітектура проекту була натхненна ідеєю театру та перформансу і має елементи, завдяки яким будівля може трансформуватися й адаптуватися для різних видів діяльності, наприклад для поліпшення враження під час шопінгу. Проект передбачає поєднання різноманітних медіапрограм, інтегрованих у фізичний дизайн для створення стійкої бізнес-культурної моделі шопінгу майбутнього. Такий підхід дає змогу створити гнучкий простір, який може змінюватися й адаптуватися залежно від потреб і переваг користувачів, покращуючи загальний досвід купівель. Простір має інноваційні елементи, як-от інтерактивні зони, де відвідувачі

можуть брати участь у різних видах діяльності, тематичні простори, де відбуваються спеціальні заходи, а також адаптивні дизайнерські елементи, які змінюються залежно від сезону чи тематики. Метод інтелектуальної гри забезпечує динамічне й захоплююче середовище для покупців та відвідувачів.

Метод семінару і клаузур Сенежської студії охоплює спектр евристичних методів, як-от мозковий штурм, метод спроб і помилок, моделювання нестандартних ситуацій, створення багатовимірних матриць, сократівські бесіди та дискурсивний полілог (рис. 5.3.7). Усі вони покликані генерувати ідеї, знайти нові підходи та рішення, а також розширити креативний потенціал команди проєкту, колективну дискусію, обговорення та критику творів. Семінари дають змогу художникам обмінюватися ідеями й навчатися один від одного, формулювати актуальні питання та виклики. Клаузура допомагає в художньому самоусвідомленні та поглибленні розуміння творчого процесу, намагаючись знайти відповіді на поставлені запитання. Вона є важливою частиною методики, оскільки відображає критику й уточнення питань, що визначаються на початку семінару. Серія послідовних клаузур утворює ядро методики, залучаючи багатосаровий і глибокий підхід до розробки об'єкта. У різних ситуаціях можуть використовуватися різні методи, що адаптує підхід до специфіки проєкту та задач процесу реалізації. Така взаємодія в команді сприяє збалансованим і креативним рішенням, які задовольняють потреби проєкту та замовника.

Ці методи стали основою для подальшого експериментування в середовищному мистецтві та художньому проєктуванні. Їх гнучкість та здатність сприяти творчості допомагають художникам знаходити свій унікальний стиль і перетворювати ідеї в оригінальні шедеври. Підхоплюючи ці методи, сучасні архітектори можуть надихатися минулим, сьогоденням і майбутнім, одночасно привносячи новий зміст і значення в твори.

Література: [2, 3, 5, 8, 13, 14, 17, 23, 24, 25, 27, 32, 46, 51, 52, 69, 75, 78, 81, 82, 83, 85, 86, 88, 89, 98, 115, 116, 117, 121, 122, 129, 137].

Метод семінару і клаузур



проектне висловлювання про сенс і образи майбутнього об'єкта до початку проектування

Дизайн-концепція – це питання, які чекають розробки в подальшому

Такий підхід передбачає евристичну методику

- «мозковий штурм»,
- алгоритм «проб і помилок»,
- «шлях лабіринту»,
- моделювання нестандартних ситуацій,
- створення «багатовимірних матриць»,
- «сократівські бесіди»
- дискурсивний полілог

Клаузура – це відповідь, критика, уточнення питання, уточнення відповіді, нові питання...

Серія послідовних клаузур - ядро методики

різні ситуації потребують різного підходу

Рис. 5.3.7. Метод семінару і клаузур Сенежської студії*

Контрольні запитання

1. Розкрити мету і задачі художньої організації архітектурного середовища.
2. Розкрити зміст принципу образотворчого мистецтва.
3. Розкрити зміст принципу театральної творчості.
4. Розкрити зміст принципу художнього наративу.
5. Розкрити зміст принципу безвласної території.
6. Назвати і охарактеризувати методи художнього проектування.

* Режим доступу: <https://archi.ru/russia/70549/eduard-kubenskii-menyadavno-napryagaet-slovehko-dizain>.

Розділ 6. ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА

6.1. Матеріал

Художнє проєктування архітектурного середовища є творчим процесом, у якому використовуються певні засоби для створення архітектурних об'єктів. Один із важливих аспектів такого проєктування це використання різних матеріалів і технологій, які дають змогу дивувати, захоплювати та вражати глядачів. Виокремлено п'ять прийомів впровадження будівельних матеріалів у художнє проєктування архітектурного та міського середовища: містифікація, ресайклінг, інноваційні матеріали, 3D- та 4D-принтінг, дематеріалізація. З використанням таких художніх засобів архітектори створюють нестандартні, естетично привабливі та інноваційні архітектурні рішення, які вражають своєю оригінальністю та технічною передовістю (рис. 6.1.1).

специфічні прийоми впровадження
матеріалу в художнє проєктування:

- містифікація та введення в оману;
- розвиток ресайклінгу;
- розробка новітніх технологій та інноваційних матеріалів;
- 3D, 4D принтінг та експериментування з надрукованими структурами;
- дематеріалізація



Крісло «Червона серія», Хюн-Гі Кім

Рис. 6.1.1. Прийоми впровадження будівельних матеріалів у художнє проєктування архітектурного та міського середовища*

Містифікація та свідоме введення в оману як прийом засновується на новому трактуванні використання матеріалів, за якого їх властивості неможливо визначити. Це створює оптичну й тактильну ілюзію, яка може бути настільки потужною, що мозок відмовляється сприймати предмет таким, яким він здавався раніше.

* Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=5V1swkGpTN8>.

У такий спосіб відбувається створення середовища та речей із неочікуваних матеріалів, що спирається на візуальні й тактильні провокації. Такий художній підхід допомагає розширити межі мистецтва та збагатити його вплив на сприйняття й емоції глядачів, піднімаючи його на новий рівень та даючи можливість переосмислити ставлення до традиційних матеріалів у мистецтві (рис. 6.1.2).

Роботи скульптора Фабіо Віале, засновані на візуальних провокаціях, є цікавим прикладом застосування прийому містифікації в художньому проектуванні. Він використовує мармур, один із традиційних матеріалів у скульптурі, але змінює його до такого ступеня, що виникає ілюзія застосування інших матеріалів, як-от пінопласт, гума, папір, тканина. Фабіо створює унікальні та привабливі твори мистецтва, які здатні здивувати і вразити глядачів. Його експерименти з формою, фактурою, кольором і навіть запахом мармуру дають можливість побачити цей матеріал з нової, неочікуваної перспективи. Це відображає його філософію, що мистецтво повинно руйнувати стереотипи, виходити за межі звичних рамок і ставитися до всього більш легко і творчо. Його роботи є прикладом цієї творчої свободи та інноваційного підходу до мистецтва.

Не менш провокаційним і цікавим є проєкт «Червона серія 001» дизайнера Хюн-Гі Кіма. Він надає меблям «життєву силу», використовуючи кровоносну систему, що циркулює по трубках і створює метафору животворчої енергії. Два сидіння, виготовлені з мішків, з'єднуються трубками, схожими на вени, і заповнені штучною кров'ю.

У разі створення тиску на одне сидіння рідина через трубки переходить у сусіднє, розширюючи його в міру заповнення та викликаючи враження руху й життєвості. Створення зорової та слухової стимуляції нагадує про м'язи та серцебиття й посилює метафоричний зв'язок. Крім того, Хюн-Гі Кім бачить свою роботу як метафору життя, яке потребує «багато крові», тобто наповнення енергією та силами. Використання штучної крові дало змогу створити метафоричний ефект, не ризикуючи здоров'ям і безпекою користувачів. Проєкт надає можливість глядачам задуматися про

життя, його рух і енергію, а також заохочує до переосмислення інтерактивності в мистецтві. Такі художні твори сприяють дискусіям про мистецтво, його роль і межі.

Першим прийомом є містифікація та свідоме введення в оману – створення об'єктів та предметів із не характерних для них матеріалів.



«МАРМУР», Фабіо Віале

«Джоконда» (Gioconda),
Фабіо Віале, 2009 р

Рис. 6.1.2. Прийом містифікації та свідомого введення в оману*

Ресайклінг передбачає переробку вторинних матеріалів або ресурсів із метою створення нових продуктів. Розвиток ресайклінгу є важливим прийомом впровадження матеріалів у художнє проектування середовища. Цей прийом виник як відповідь на проблему утилізації відходів та сталого використання ресурсів. Тому часто передбачає подрібнення старих матеріалів на крихту й обробку розчинниками, що перетворює їх у нову субстанцію для створення нових об'єктів.

Це дає змогу використовувати матеріали повторно, що сприяє зменшенню навантаження на довкілля. Незважаючи на те що одним із недоліків проєктів із матеріалів повторного циклу є можливість виникнення жахливого смороду, у цивілізованих країнах дедалі більше звертають увагу на створення нових матеріалів і продуктів, що зменшують негативний вплив на навколишнє середовище.

* Режим доступу: <https://www.grandarte.it/artisti/viale-fabio/>.

Архітектори намагаються перетворити сміття та відходи в цінні об'єкти й матеріали (рис. 6.1.3). Цілий ряд компаній знаходять способи використання утилізованого пластика й інших відходів для виробництва продуктів і речей. Це сприяє зменшенню негативного впливу забруднення та сталому використанню ресурсів. Деякі дизайнерські студії також створюють нові екологічно безпечні матеріали, використовуючи біорозкладні речовини.

Другий прийом впровадження матеріалі - розвиток всіх форм ресайклінгу.



«Нуатан», Студія Крафтинг Пластик
апельсинове волокно «Оранж фібер»

Інсталяція «Чисте золото - переробка та її емоційний дотик» представила роботи 30 німецьких дизайнерів, які спробували перетворити сміття в об'єкти бажання.

Рис. 6.1.3. Прийом ресайклінгу*

Наприклад, кукурудзяний крохмаль і рослинне масло або відходи виробництва для створення нових продуктів, як-от штучний камінь чи тканина з апельсинового волокна. Зокрема, компанія «Адідас» створила форму для гравців «Манчестер Юнайтед» з утилізованого пластику, іспанський фешнбренд «Екоалф» випускає кросівки із зібраних в океанах водоростей і пластику.

* Режим доступу: <https://www.domusweb.it/en/design/gallery/2018/09/21/london-the-emotional-states-of-design-2.html>.

Студія «Крафтінг Пластикс» розробила новий екологічно безпечний пластик «Нуатан» із кукурудзяного крохмалю й дешевого рослинного масла. Студія «Ем-Ель-Іксель» створила штучний камінь «Сілікастоун», у виготовленні якого використовуються відходи силікатного виробництва. Італійці з «Оранж Файбер» навчилися створювати тканину з відходів, що утворюються під час виробництва апельсинового соку. Їх апельсинове волокно використовував у своїй колекції бренд Сальвадоре Ферагамо. Ці ініціативи демонструють, що дизайнери вносять свій внесок у боротьбу із забрудненням і забезпечують перетворення відходів у цінні й естетично привабливі продукти. Це позитивний приклад того, як сталість і екологічна відповідальність можуть бути поєднані з креативним дизайном, сприяючи збереженню природних ресурсів та охороні довкілля.

Третій прийом у сфері розробки матеріалів полягає у створенні інноваційних матеріалів, що охоплюють експериментальні технології та новітні дослідження. В основі цього підходу лежить пошук нових субстанцій і технологій, які можуть знайти застосування в різних проєктах, незалежно від їх предмета. Співпраця між науковцями, що розробляють технологію, і дизайнерами, що забезпечують естетичний та емоційний аспект, грає важливу роль у створенні цих матеріалів. Такі колаборації сприяють створенню унікального матеріалу для конкретних проєктів. Існує безліч напрямів експериментів із новими матеріалами. Наприклад, виникають об'єкти, створені з армованої тканини для бетону, що можуть збільшити його міцність і довговічність. Також досліджуються матеріали з риб'ячої шкіри, хітину, грибів та навіть крові тварин, які можуть знайти застосування в різних галузях. Усі ці зусилля й дослідження покликані привести до створення нових, інноваційних матеріалів, які покращують якість життя, знижують негативний вплив на довкілля та сприяють прогресу в різних сферах науки і промисловості. Колаборація між науковцями та дизайнерами допомагає вирішувати виклики сьогодення й забезпечує створення інноваційних, прогресивних матеріалів, які змінюють наше сприйняття та використання об'єктів у повсякденному житті (рис. 6.1.4).

Проєкт «Кокон Біофлосс», розроблений архітекторкою Марією Вергопулу, є вдалим прикладом розробки нового матеріалу. Цей

проект отримав третє призове місце в конкурсі «Міський будинок», який проводять портал «Дезін» разом із «Міні Лівінг», за концепцію створення майбутнього житлового простору, де дефіцит ресурсів стимулює громади вирощувати продукцію своїми руками. Основною ідеєю є заміна традиційних будівельних матеріалів біопластиком – відновлюваним матеріалом, який виготовляється із сільськогосподарських біопродуктів. Біопластик, створений на основі натурального волокна, використовуватиметься для плетіння стін.

Третій прийом – розробка інноваційних матеріалів.

об'єкти із армованої тканини для бетону, риб'ячої шкіри, хітину, грибів, крові тварин



Проект «В'язання Кандела», оммаж мексиканському архітектору Фелікса Кандела від Захі Хадід архітектс.



Кокон Біофлосс, Конкурс «Міський будинок», архітекторка Марія Вергопулу

Рис. 6.1.4. Прийом розробки інноваційних матеріалів*

Власне стіни надіваються на попередньо встановлений дротяний каркас, створюючи світлопрозору оболонку. Функціональним і композиційним центром кожного «кокона» є кухня-лабораторія, де відбувається виробництво біопластику.

* Режим доступу: <https://takeandlive.com.ua/article/knitcandela-izvilistaya-betonnaya-obolochka-ot-zaha-hadid-architects>;
<http://www.dezeen.com/2019/02/08/cocoon-biofloss-maria-vergopoulou-bioplastic-micro-home-movie>.

Інші приміщення розташовані навколо кухні та їх конфігурація визначаються інсоляцією і розташуванням природних ресурсів. Тож кожен житловий кокон стає унікальним залежно від вибраної ділянки та індивідуальних потреб мешканців. Будівлі зводяться на основі радіальної сітки, переплітаючись із майданчиками, де вирощуватимуться інгредієнти для виробництва біопластику. Це забезпечує адаптацію до різних локацій і кліматичних умов і його успішне впровадження в різних місцях [31].

Фешн-дизайнерка Айріс ван Херпен створює неординарні матеріали та унікальні текстури, що нагадують живі організми. Її вдумливий підхід до форм і дизайну одягу дає змогу змінювати сприйняття тіла та виражати емоції через моду. Тому її одяг – це завжди мистецький акт самовираження. Загалом Айріс ван Херпен – це приклад того, як мода може стати справжнім мистецтвом, яке об'єднує ремісниче майстерство з передовими технологіями й науковими дослідженнями. Її творчість дає можливість побачити фешн-індустрію в новому світлі та зрозуміти, що форма одягу може не лише створювати зовнішню красу, але й вражати наші почуття й емоції (рис. 6.1.5).

розробка інноваційних матеріалів



Міждисциплінарний метод

Арік Леві доповнює промдизайн скульптурою,
Рольф Закс - фотографії та медицини,
Токуджин Йошиока - кристалографії,
Майкл Янг - фрактальної геометрії.
Фешн-дизайнер Рік Оуенс створює «дикі» дивани і
ліжка з кам'яного дерева, а
Метью Уільямсон - райські сади на шпалерах.

**феномен Айріс ван Герпен - нові матеріали,
балансу на граничних науках, філософії,
архітектури.**

її авангард драматичний і емоційний.

Мода «гіпнозу», ван Герпен, Ентоні Хоу, арх. Філіп Біслі.
Сукня «Нескінченість» та скульптура «Омніверс». Техніка,
яка включає десятки тисяч міні-брижів, вирізаних
плотером, які безперервно розтинають сукню під час
руху.

Рис. 6.1.5. Прийом розробки інноваційних матеріалів*

* Режим доступу: <https://www.designboom.com/design/iris-van-herpen-couture-fw19-kinetic-sculpture-anthony-howe-07-03-2019/>.

Четвертим прийомом у сфері художнього проектування матеріалів є використання 3D- та 4D-друку для створення об'єктів та експериментування з надрукованими структурами. Цей підхід дає змогу створювати будівлі, меблі, засоби гігієни та інші об'єкти шляхом друку, використовуючи цифрові моделі. Застосування 3D- та 4D-друку вирішує проблему глобальної доступності виробів. Наприклад, будинки можуть бути надруковані в будь-якому місці планети, безпосередньо на місці будівництва, за використання цифрової моделі та спеціального 3D-принтера. Це дає змогу реалізувати унікальний дизайн та оптимізувати використання простору з урахуванням специфічних потреб користувачів і різних сценаріїв використання. Загалом застосування 3D- та 4D-друку відкриває безліч можливостей у створенні інноваційних, ефективних і персоналізованих рішень, що можуть допомогти вирішувати сучасні виклики й забезпечити доступність продуктів і будівельних рішень у будь-якій точці світу (рис. 6.1.6).

Проекти, створені за допомогою 3D, 4D принтіngu та експериментування з надрукованими структурами.



«Віха» на основі 3D-бетонного друку, Хубен і Ван Мірло Архітектен, Технологічний університет Ейндховена

Рис. 6.1.6. Прийом експериментування з надрукованими структурами*

* Режим доступу: <https://www.dezeen.com/2018/06/04/eindhoven-university-technology-project-milestone-3d-printed-concrete-houses/>.

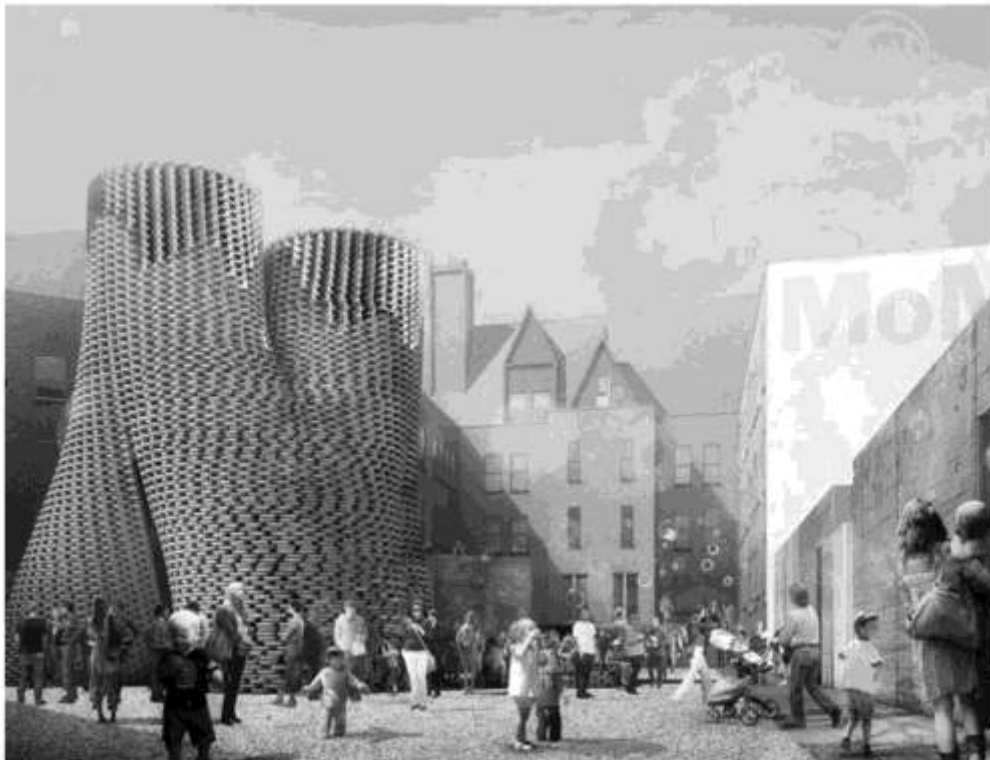
Технологічний університет Ейндховена оголосив про інноваційний проєкт з 3D-друку серії бетонних будинків, які стануть об'єктами орендного житла. «Віха» – першим у світі комерційним житловим комплексом, що будується на основі 3D-бетонного друку. Дизайн будинків, створений студією Хубен і Ван Мірло Архітектен, вражає своїми новаторськими властивостями та нестандартними формами. Дизайн будинків базується на хаотичних блоках, які вписуються в зелений ландшафт, що робить їх привабливими для мешканців. Однією з ключових переваг 3D-друку на бетоні є здатність будувати практично будь-які форми. Це дає змогу архітекторам експериментувати з дизайном і створювати структури, які раніше були неможливі для втілення традиційними методами будівництва. Крім того, 3D-друк на бетоні зменшує використання цементу, що допомагає знизити викиди вуглецю під час виробництва і робить проєкт екологічно стійким [20].

П'ятий художній прийом дематеріалізація ставить новий акцент на питання побудови об'єктів, зокрема їх трансформації та подальшого знищення. На противагу традиційному підходу, де сталі споруди існують без змін, акцент переноситься на тимчасовість і переробку об'єктів. Це призводить до експериментів з проєктами й об'єктами, що можуть розбиратися та трансформуватися в майбутньому, знаходити нове життя після знищення (наприклад, перетворюватися на матеріал для інших будівель). Зміни в соціально-економічних умовах також обумовлюють потребу в більш гнучких та адаптивних будівельних рішеннях. Отже, сучасні архітектори ставлять перед собою завдання розробляти проєкти та будівлі, що здатні змінюватися, розбиратися та перетворюватися з плином часу, забезпечуючи більш екологічно стійке та гнучке майбутнє для об'єктів (рис. 6.1.7).

Головною особливістю «Хай-Фай» є використання біологічної цегли, вирощеної з кукурудзяних стебел і грибів. Кожна цегла вирощена з використанням сільськогосподарських субпродуктів і реальної грибниці міцелію, яка діє як природний травний клей. Для вирощування біологічної цегли використовували спеціально розроблені форми, які були покриті відбиваючою світло плівкою, розробленою фірмою 3M. Ця плівка перенаправляє світло всередину павільйону, а також створює ефект штабеля, що сприяє природному

провітрюванню приміщення. Розроблена структура повністю розкладається в разі потреби, що робить проєкт екологічно стійким і мінімізує відходи. Також варто згадати, що інша фірма, «Редхаус Архітектура», планує переробити занедбані будівлі, поєднуючи відходи від зносу з грибницею міцелію для створення та вирощування нових будівельних матеріалів [58].

Приєм **дематеріалізація** - побудови об'єктів, їх трансформацію і подальше знищення.



проєкт «Хай-Фай», архітектурна студія Лівінг, галерея MoMA PS1, павільйон з вирощеної біологічної цегли

Рис. 6.1.7. Приєм дематеріалізації*

Отже, перелічені прийоми часто переплітаються, взаємодіючи між собою, і сприяють створенню інноваційного художнього архітектурного та міського середовища. Вони дозволяють архітекторам і дизайнерам експериментувати з новими матеріалами та технологіями, створюючи унікальні об'єкти, які відповідають сучасним викликам.

* Режим доступу: <http://www.dezeen.com/2014/07/01/tower-of-grown-bio-bricks-by-the-living-opens-at-moma-ps1-gallery/>.

6.2. Форма та колір

Форма та колір є двома нероз'єднаними художніми засобами, які допомагають досягти впливу на людину й забезпечують образне сприйняття більшості мистецьких форм. Розглянемо художні прийоми, сформульовані Йоганнесом Іттенем, що використовуються для створення творів із наголосом на емоційний вплив у художньому проектуванні: контраст, акцентування, ритмічність, експресивність, суб'єктивність (рис. 6.2.1).

Форма і колір

прийоми створення витворів ХП
та досягнення емоційного впливу і
образного сприйняття середовища:

- контрастні співвідношення
- акцентування
- ритмічність
- експресивність
- суб'єктивність



«Загальний прототип – Цифри», Нірадзбхатія, Сезар Адріан Лопес, 2020-2021

Рис. 6.2.1. Художні прийоми Іттена створення емоційного впливу в художньому проектуванні середовища*

* Режим доступу:

<https://www.instagram.com/illustrarch/p/Cq9rx0KsiqX/>.

Перелічені прийоми дають змогу створювати художні проекти, які здатні впливати на почуття та сприйняття глядачів. Синтезія форми та кольору формує унікальні й експресивні образи, що знаходять своє втілення в архітектурі, живописі, скульптурі та інших проявах мистецтва. Контраст є дуже важливим прийомом, що охопив всі засоби художнього проектування: матеріал, форму, колір, світло. Він дає можливість підсилити або пригнітити сприйняття об'єкта через порівняння його частин чи зіставлення його з оточенням або іншими об'єктами. Розглянемо підхід поєднання суб'єктивних почуттів та об'єктивних полярних контрастів Іттена, який активно використовується в сучасних художніх проєктах архітектурного й міського середовища.

Використання *контрасту форм* створює варіації та полярні комбінації, а також емоційний відгук, посилюючи сприйняття об'єктів середовища (рис. 6.2.2).

Ефект контрасту — зміна сприйняття в результаті стимулювання меншої або більшої інтенсивності виміру (кольорові відмінності об'єкту та яскравість)

1. контраст двох із трьох основних форм за Іттеном:



«Люблю це світло», Сомосфос, Мадрид, Іспанія.



Рис. 6.2.2. Контраст форм як художній прийом*

* Режим доступу: <https://www.archilovers.com/fos-somos/>.

Основні форми, як-от квадрат, трикутник та коло, є базовими елементами проєктування та мають свої характерні властивості й асоціації. Квадрат асоціюється зі стабільністю, рівновагою та порядком. Форми, що утворилися шляхом перетину перпендикулярів, можуть створювати враження міцності та надійності. Трикутник має активний і динамічний характер. Зокрема, поєднання квадратних і круглих елементів створює відчуття стабільності та безкінечності, тоді як поєднання трикутних і круглих елементів – враження динаміки та спокою одночасно. Цей прийом дає змогу змінювати сприйняття об'єктів і середовища шляхом використання різних комбінацій основних форм та створення емоційного впливу на спостерігачів. Контраст між формами створює динаміку, ритм і гармонію образу середовища, збагачує взаємодію між людьми та простором.

Використання *колірних контрастів* Іттена, що поєднують суб'єктивні почуття й об'єктивні колірні принципи завдяки унікальним колірним поєднанням його колірного кола, відіграє не менш важливу роль у художньому проєктуванні. Іттен виділив сім типів колірних контрастів, які дають змогу зіграти зі співвідношеннями кольорів і створити різноманітні ефекти. Кожен із них має свої характеристики та може бути використаний для створення різних ефектів у художньому проєктуванні архітектурного й міського середовища.

Контраст колірних співставлень, або контраст за кольором, є найвиразнішим, адже використання контрасту між чистими кольорами – синім, жовтим і червоним – викликає дуже сильні реакції. Синій колір асоціюється зі спокоєм, глибиною, холодом, а також може викликати відчуття меланхолії та таємничості. Його використання створює враження таємничого як архітектурного, так і міського середовища (рис. 6.2.3).

Жовтий колір символізує радість, енергію, оптимізм та чудовий настрій. Використання жовтого кольору може надати образу яскравості й ентузіазму. Червоний колір асоціюється з емоціями, силою, енергією, а також може викликати відчуття страху та напруження. Використання червоного кольору підсилює емоційний заряд образу та привертає увагу глядачів.

контрастні співвідношення кольору
сім типів колірних контрастів

- контраст колірних співставлень або контраст за кольором – співставлення двох або трьох чистих кольорів: синього, жовтого та червоного.

є найвиразнішим

емоції через вплив кожного кольору: відчуття яскравості, впевненості, сили життя - радість, смуток, велич, приниження,



«Присутність», куполи Надера Халілі, Ормуз.

Рис. 6.2.3. Контраст колірних співставлень або контраст за кольором*

Комбінація цих трьох кольорів у контрастному співвідношенні створює яскравий, виразний та емоційно насичений образ. Вона може викликати різноманітні емоції та реакції, як-от радість, смуток, велич, приниження тощо, залежно від того, які кольори домінують і який ефект художник або архітектор хоче досягти. Отже, контраст колірних співставлень є потужним інструментом для створення емоційного впливу й образного сприйняття середовища. Використання різних кольорів може допомогти створити різноманітні настрої та емоції, що робить його важливим засобом у художньому проектуванні. Наприклад, контраст за кольором покладений в основу формування колірного середовища проєкту «Присутність», зокрема в куполах поселення Надера Халілі на острові Ормуз, що до того ж були сформовані завдяки інноваційній техніці з використанням утрамбованої землі та піску.

* Режим доступу: <https://livingintravels.com/news/na-ostrove-v-irane-postroili-instagramnuju-derevnyu/>; <https://cases.media/en/article/kolirni-kontrasty-za-ittenom-chastyna-1>.

Використання *контрасту холодних і теплих кольорів* є дуже ефективним засобом художнього проектування архітектурного й міського середовища, який створює взаємодію та конфлікт протилежностей. Цей контраст базується на використанні кольорів, які належать до різних кольорових груп. Це група холодних кольорів, наприклад синьо-зелений, і група теплих кольорів, наприклад червоно-помаранчевий. Холодні кольори асоціюються з водою, льодом, небом, що створює відчуття прохолоди, спокою та мирності. Теплі кольори, з іншого боку, асоціюються з вогнем, сонцем, енергією, що викликає відчуття тепла, палкості й емоційної інтенсивності. Контраст між холодним і теплим кольорами створює цікавий візуальний досвід і сприймається глядачем як емоційно насичений (рис. 6.2.4).

- використання контрасту холодного і теплого кольорів, наприклад червоно-помаранчевого та синьо-зеленого.
холодні та теплі кольори створюють взаємодію та конфлікт протилежностей.



«Арзахена», Сардинія, Лауреттинак

Рис. 6.2.4. Контраст холодних і теплих кольорів*

* Режим доступу: <https://wisewonderful.quora.com/Arzachena-Chiesa-Di-Santa-Lucia-Sardinia-Italy-Photo-by-laurettinac>;
<https://cases.media/en/article/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-3>.

Такий контраст може звертати на себе увагу, створювати напруження або підсилювати враження від образу. Через цю взаємодію холодних і теплих кольорів може з'являтися відчуття гармонії або, навпаки, дисонансу, що дає змогу архітекторам і художникам створювати багатозарові та цікаві образи.

Контраст додаткових кольорів базується на використанні кольорів, які розташовані навпроти один одного в колірному колі Іттена. Наприклад, додатковими кольорами є червоний і зелений, синій і помаранчевий, жовтий і фіолетовий. Колірний кільцевий контраст створює досить жвавий та енергійний ефект, оскільки ці кольори мають велику насиченість і привертають увагу (рис. 6.2.5).

• контраст додаткових кольорів, навпроти в колірному колі Іттена, при змішуванні утворюють сірий колір, тому врівноважують один одного.

відчуття статичної взаємодії, посилення з підвищенням насиченості



фіолетовий-жовтий



червоний-зелений



старі будівлі-основа контрастує із кольоровими формами.

колір є змістом

«втручається в середовище, сприйняття створюється простір для кольору»

«Хроматичне коло», Квінтесенца

Рис. 6.2.5. Контраст додаткових кольорів*

* Режим доступу: <https://www.archdaily.com/900015/8-vibrant-installations-by-quintessenz-create-stunning-spaces-of-color/5b6ddc0bf197cc4b62000269-8-vibrant-installations-by-quintessenz-create-stunning-spaces-of-color-image>;
<https://cases.media/en/article/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-2>.

Цей тип контрасту надає образам яскравості, динамічності й активності. Взаємодія кольорів створює враження статичної гармонії, оскільки вони взаємно утримують один одного, підсилюючи свою насиченість і яскравість. Колірні контрасти додаткових кольорів можуть бути використані для створення веселих, енергійних і жвавих образів, які привертають увагу та залишають сильне враження, а також для підсилення динамічного характеру простору, створення акцентів або привертання уваги до певних об'єктів чи деталей.

Контраст за насиченістю кольору виникає, коли порівнюються насичені та неяскаві кольори різної світлотності та тональності. Цей контраст досягається шляхом додавання білого (висвітлення) або чорного (затемнення) кольору до чистих кольорів (рис. 6.2.6).

- контраст за насиченістю кольору, протиставлення насичених та неяскавих кольорів різної світлотності та тональності за рахунок введення білого (висвітлення) чи чорного кольору (затемнення) в чисті кольори.

*Темні та світлі відтінки одного кольору викликають різні емоції і вплив.
темно-фіолетові – загрозу, світлі відтінків фіолетового - спокійно-веселе*



«Односторонній кольоровий тунель»,
Олафур Еліассон

Рис. 6.2.6. Контраст за насиченістю кольору*

* Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=_eaxr1g0cEc;
<https://cases.media/en/article/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-2>.

Темні відтінки одного кольору можуть викликати відчуття загрози, таємничості, важкості. З іншого боку, світлі відтінки того самого кольору створюють враження веселощів, ніжності або спокою. Контраст за насиченістю кольору є потужним прийомом художнього проектування, оскільки допомагає створити акценти й залучити увагу глядачів до певних елементів або деталей. Для досягнення різноманітності та глибини важливо правильно балансувати насиченість кольорів, щоб досягти бажаних впливу й ефекту. Слід зауважити, що в загальному випадку Іттен не рекомендує поєднувати в одній композиції різні за насиченістю кольори, що також суттєво відмінні за тоном. Так дія контрасту за насиченістю буде майже не вираженою [38].

Контраст за площею кольорової плями створюється шляхом протиставлення кольорових поверхонь різної величини. При цьому, навіть якщо один колір домінує в образі, інший може сприйматися яскравішим або більш насиченим. Цей тип підсилює інші типи контрастів і розширює емоційний діапазон твору, даючи змогу створити багатогранний та цікавий образ, який впливає на почуття та сприйняття глядачів. Отже, контраст за площею кольорової плями впливає на емоційний заряд і змінює сприйняття кольорів та форм в образі. «Серпантинний павільйон» Хосе Сельгасу і Лусії Кано є чудовим прикладом використання цього типу контрасту, який створює ефект затоплення простору через домінування прозорого матеріалу. Прозорі стіни створюють відчуття безмежності, а яскраві колірні плями контрастують з ними за величиною та насиченістю. Це створює динамічний і емоційний ефект, який привертає увагу глядачів і змушує їх переосмислити кольори та форми в просторі (рис. 6.2.7).

Дуже цікава й актуальна в проектуванні взаємодія *одночасного та послідовного контрасту*, адже вона викликає відчуття ледь помітного руху. Одночасний контраст – це явище, коли кольори двох різних об'єктів або площин впливають один на одного, спричиняючи зміну сприйняття їх кольору. Цей ефект виникає через намагання ока вирівняти різницю в кольорах і порушений колірний баланс між ними. У разі сприйняття об'єктів протягом деякого часу очі намагаються «скоригувати» відхилення і стають більш чутливими до відтінків.

- контраст за площею кольорової плями, протиставленням кольорових поверхонь різної величини.

Порушення оптичної рівноваги - попри домінування одного кольору, другий сприймається яскравішим за перший



Простіше кажучи, якщо жовтий втрачіть за фіолетовий, то для порівняння сприйняття кольорів. Або ми маємо надано втрачіть середнє місце.



«Серпантиновий павільйон»,
Хосе Сельгас, Лусія Кано,
Мадрид, Іспанія, 2013



Рис. 6.2.7. Контраст за площею кольорової плями*

Використання кольорів, які взаємодіють один з одним і змінюють сприйняття кольору, підкреслюють елементи простору, створюють цікаві ефекти. Послідовний контраст, з іншого боку, виникає, коли сприйняття раніше побаченого стимулу впливає на сприйняття поточного стимулу. Це може створювати враження руху, динамічності або послідовності в зображенні. Використання взаємодії одночасного та послідовного контрасту створює цікаві візуальні ефекти й емоції, додає динаміки та глибини, а також залучає увагу до певних елементів або деталей структури середовища й об'єктів (рис. 6.2.8).

Нові «архітектурні істоти» є прикладом поєднання архітектури та моди на основі контрасту форм і кольору за допомогою технології «Стабільна дифузія» та «Адобе Прем'єр Про». Цей проєкт належить талановитому митцю Хасану Рагабу, що створив напіврозумних істот шляхом застосування персоніфікації як художньої метафори.

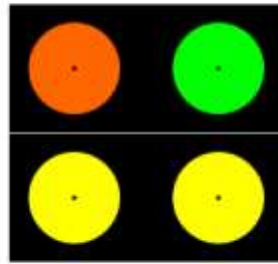
* Режим доступу:

<https://www.archdaily.com/catalog/us/products/22187/pavilions-lastra-y-zorrilla>; <https://cases.media/en/article/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-3>.

- **одночасний контраст** - ефект, коли кольори двох різних об'єктів впливають один на одного - виникає внаслідок намагання ока віднайти свідомо порушений колірний баланс. Чим довше роздивляєтесь, тим краще бачите відсутні додаткові до зображених.



Послідовний контраст виникає, коли сприйняття стимулу, на який споглядають зараз, впливає раніше побачений стимул.



взаємодія одночасного та послідовного контрасту призводить до того, що картина наче набуває відчуття ледь помітного руху.

Рис. 6.2.8. Взаємодія одночасного та послідовного контрасту*

З використанням «Стабільної дифузії», що є технологією для обробки зображень, і «Адобе Прем'єр Про» відбувається цифрове трансформування архітектурних структур в унікальні створіння та твори мистецтва. Візуальні елементи об'єднані в образ мінливих контрастів геометричних форм, кольорів і динамічних рухів, які викликають емоційний вплив через взаємодію з архітектурою та модою, формуючи нові напрями та форми візуального сприйняття.

Акцентування є другим художнім прийомом, який використовується в різних сучасних формах мистецтва, зокрема в архітектурі, музиці, хореографії, поезії, кінематографі, театрі, перформансах, хепенінгах тощо. Акцентування створює цілісне сприйняття, особливий настрій і вплив на розуміння середовища та процесів через особливу увагу до певних елементів і ефектів. Воно допомагає підкреслити ключові моменти та відзначити значущі деталі художнього твору.

* Режим доступу: <https://cases.media/column/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-2>.

З іншого боку, відмова від домінанти передбачає зниження значення або навіть відсутність очевидної центральної теми або основного елемента в проєкті. Тому цей прийом може створювати атмосферу непередбачуваності, відкривати нові інтерпретації та залишати простір для індивідуального сприйняття. Певне розташування акцентів, наприклад на осях та діагоналях, допомагає створити баланс і гармонію в архітектурному та міському середовищі, впроваджувати художні об'єкти, які випадають з контексту, створювати нові реалітети (рис. 6.2.9).

2. акцентування

в архітектурі, музиці, хореографії, поезії, кінематографі, театрі, перформансах, хепенінгах, тощо.

цілісне сприйняття та вплив на розуміння середовища та процесів

розташування акцентів - на осях та діагоналях

впроваджуються художні об'єкти, що випадають з існуючого контексту.
створення архітектурних об'єктів та предметного наповнення середовища.



результат - зміна реальності

Каміль Валала (camillewala) — художник та дизайнер, які досліджують наше ставлення до кольору та, у свою чергу, як він формує наш досвід і навколишнє середовище.



Рис. 6.2.9. Прийом акцентування*

Подібні прийоми дають змогу митцям впливати на емоції, асоціації та сприйняття глядачів або слухачів, створюючи унікальний і запам'ятовуваний досвід, а також естетично привабливі об'єкти та простори, що змінюють сприйняття навколишнього середовища.

Ритмічність є третім прийомом, що відіграє важливу роль у створенні гармонійного та збалансованого візуального досвіду в мистецтві проєктування. Ритм – це повторення елементів або мотивів з певним інтервалом часу або простору.

* Режим доступу:

<https://archello.com/story/85579/attachments/photos-videos/3>.

У природі ритм можна помітити в багатьох явищах, наприклад ритм припливів та відпливів морської води, рух птахів у небі або коливання листя на деревах під впливом вітру. У проектуванні, на думку Іттена, різні за характером основні форми можуть об'єднуватись у єдине ціле спільним ритмом за дотримання умови створення об'єкта єдиним неперервним рухом (рис. 6.2.10).

3. ритмічність форми і кольору

ритм завжди притаманний неперервному довільному руху.
ритм танцю, ритм припливів та відпливів, ритм музики...

знаходити ритм у повторах та співзвуччях точок, ліній, геометричних форм, плям, об'ємів, пропорцій, текстур, кольорів.

різні за характером форми здатні об'єднуватись в єдине ціле спільним ритмом за дотримання умови створення об'єкту єдиним неперервним рухом



Люфтверк, «Паралельні перспективи», співпраця Петри Бахмаєр і Шона Галлеро.

Рис. 6.2.10. Прийом ритмічності*

Досягнути цілісності можна також шляхом різноманітних варіацій елементів, повтором геометричних форм або кольорових плям, або не строго ритмічним повтором при збереженні певного хаотичного порядку. Отже, ритм створює єдність та наратив проекту, зорове композиційне переміщення, забезпечуючи неперервність та динамічність. Загалом, ритмічність допомагає створити цілісний, живий та захоплюючий образ, який впливає на сприйняття глядачів або слухачів і створює унікальний художній досвід.

* Режим доступу: <https://www.shutterstock.com/ru/image-illustration/abstract-architectural-glass-gradient-color-interior-1461857648>.

Експресивність форми і кольору як четвертий прийом дійсно відіграє важливу роль у створенні унікальних художніх творів. Вона дає змогу автору виразити емоції, почуття та сприйняття світу через основні засоби і структуру проєкту (рис. 6.2.11).

4. Експресивність форми і кольору

залучення людей власне до самого процесу проектування за рахунок хепенінгів та перформансів.

переживання та сприйняття автора визначають унікальність художнього витвору.

прямі та криві лінії, колір та форма елементів середовища, рух передає будь-який творчий поштовх.

емоційно-духовний зміст, що переходить у форму і колір,
перетворює архітектурно-міське середовище
на витвір мистецтва



«100 кольорів», Еммануель Муро, парк Шіндзюку, Токіо

Рис. 6.2.11. Прийом ритмічності*

Характер лінії, колір і форма елементів середовища, рух можуть передавати й відтворювати емоції, стан автора та творчий поштовх. Емоційно-духовний зміст, що при цьому розкривається, переходить у форму і колір, перетворюючи середовище на витвір мистецтва. Хепенінги та перформанси є чудовим засобом залучення глядачів до процесу взаємодії. Ці художні події можуть створити інтерактивну й емоційно насичену атмосферу.

* Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=-M6dmGYMISM>.

Глядачі стають активними учасниками, а процес надає більш глибоке сприйняття твору. Експресивність може бути виражена через різні художні елементи, як-от контрастність кольорів, динамічні лінії або інтерактивні форми. Це дає змогу перетворити середовище на справжній витвір мистецтва, який впливає на емоції та почуття глядачів. Однак важливо пам'ятати, що експресивність форми й кольору може викликати різні емоції та інтерпретації у різних людей. Кожен глядач може сприймати твір по-своєму і знаходити в ньому власний сенс. Отже, мистецтво й архітектура стають універсальними мовниками, що з'єднують людей і передають їхні емоції та відчуття.

Суб'єктивність відіграє важливу роль у проектуванні, тому є п'ятим художнім прийомом (рис. 6.2.12). Об'єктивні аспекти архітектурної композиції, як-от пропорції, формотворення та закони, визначають базові правила та принципи, які допомагають створити гармонійний і збалансований образ. Вони виражають об'єктивний мовник архітектури та дають змогу передати ідеї та концепції співвідношення простору, форм і структур. Проте суб'єктивний характер форми та кольору дає можливість архітектору внести свої особисті емоції та інтерпретацію у творчий процес. Завдяки цьому можна створювати унікальні й неповторні проекти, які відбивають індивідуальний підхід автора до створення образу та простору. Суб'єктивність виявляється вибором кольорів, текстур, форм і контрастів, що створюють особливу атмосферу та вираження в проєкті. Вона може передавати різні почуття, емоції та настрої, створюючи естетичне й емоційне сприйняття об'єкту. Тож поєднання суб'єктивного й об'єктивного підходів у художньому проектуванні дає можливість створювати творчі й емоційно насичені проекти, які змінюють сприйняття та розуміння середовища, а також здатні збагатити культурну спадщину і зв'язок між людьми та місцем, у якому вони живуть.

Отже, емоційний вплив кольору та форми на сприйняття людини в межах художнього проектування надзвичайно сильний. Відомі також унікальні приклади синестезії в контексті мистецтва.

5. суб'єктивність форми і кольору

поєднання суб'єктивного та об'єктивного
одна з головних задач

Основи архітектурної композиції з її законами формотворення відкривають
об'єктивну сторону мистецтва та архітектури.

Саме суб'єктивний характер форми і кольору відповідає за появу емоцій,
формує художню виразність та образне сприйняття середовища.
проявляється під час вибору пропорцій,
інтерпретації форми, вибору певного типу контрасту, текстур, кольору.

“Мистецтво форми” типи художників
відповідно до конституції та темпераменту:

матеріально-
імпресивний

інтелектуально-
конструктивний

духовно-
експресивний



«Ліс чисел», Еммануель Муру

Рис. 6.2.12. Прийом суб'єктивності*

Синестезія дає змогу інтерпретувати один засіб як інший і навпаки. Це створює унікальні співвідношення між кольорами та формами або між кольором і звуком, що розширює спектр виразних можливостей у мистецтві проектування. Приклади геніальної синтезії форми та кольору відображені Ітеном в книзі «Мистецтво кольору». Він винайшов нерозривний зв'язок між квадратом як формою і червоним кольором.

Трикутник стає виразником форми, а жовтий колір – його візуальною характеристикою. Коло та синій колір переплітаються, трапеція і помаранчевий колір завжди поєднуються, сферичний трикутник і зелений колір унікально взаємодіють, форма еліпса та фіолетовий створюють особливий ефект.

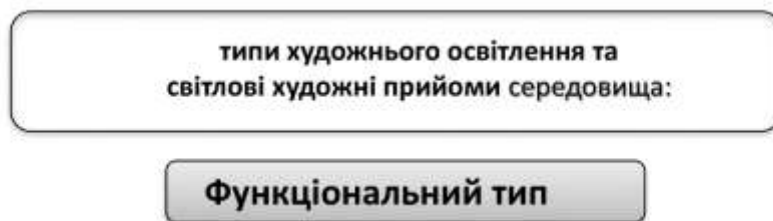
* Режим доступу: <https://ru.pinterest.com/pin/592645632192050097/>.

6.3. Світло та звук

Використання світла як художнього засобу створення емоційного змісту й образного сприйняття середовища є дуже актуальним явищем, що покликане трансформувати проекти в унікальні художні твори. Особливістю художнього проектування є поєднання світлових ефектів, інсталяцій і хепенінгів, що часто супроводжується звуковим супроводом, для створення вражаючих вражень. Це дає змогу створювати непередбачувані, інтерактивні й незвичайні об'єкти та події, які залучають глядачів до участі та взаємодії з мистецтвом незвичним способом. Інтерактивні світлові інсталяції створюють активне сприйняття творів мистецтва, тому розглянемо світло як потужний художній засіб втілення в проекти смислів та транслявання емоцій і через зміну сприйняття архітектурного та міського середовища на емоційно насичене й образне. Серед мистецьких течій активного розвитку світлових інсталяцій можна виділити дадаїзм, попарт, артдизайн, стрітарт, паблікарт, лендарт, кінетичне, концептуальне мистецтво, оптичне та медіамистецтво. Кожна з них має особливості та методи втілення художнього змісту у світлових інсталяціях. Серед характерних типів художнього освітлення, кожному з яких відповідають певні світлові прийоми організації середовища, варто виділити функціональний, атмосферний, оптичний, медіа та комбінаторний типи.

Функціональний тип використовується для освітлення об'єктів і систем середовища для забезпечення оптимальної видимості та функціональності. Він охоплює широкий спектр світлових рішень із метою забезпечення функціональних аспектів освітлення для конкретного середовища або процесу та використовує світло для покращення сприйняття простору, виділення певних зон чи об'єктів, а також забезпечення необхідного рівня видимості. Світильники з LED-технологією стали особливо популярними завдяки ефективності у споживанні електроенергії, довгому терміну служби та можливості керування інтенсивністю й кольором світла. Вони дають змогу створити різноманітні світлові ефекти, спеціальний спектр та інтенсивність світла, яке сприяє комфортній роботі за різних умов. Лінзи й оптика грають важливу роль у функціональному освітленні, допомагаючи спрямовувати та розсіювати світло відповідно до

потреб. Архітектурне освітлення виділяє деталі й елементи, підкреслюючи їхню важливість. Крафтові світильники можуть бути виготовлені вручну або в обмежених кількостях, що дає змогу досягти унікального дизайну та світлових ефектів, які задовольняють конкретні архітектурні або дизайнерські вимоги. Усі ці компоненти освітлення взаємодіють між собою для створення сприятливого та функціонального освітлення в різних просторах і ситуаціях. Цей тип освітлення є тлом, на якому розгортаються інші типи, що винайшло й активно розвиває художнє проєктування (рис. 6.3.1).



світлові світлоформи, створені традиційними засобами і приладами.

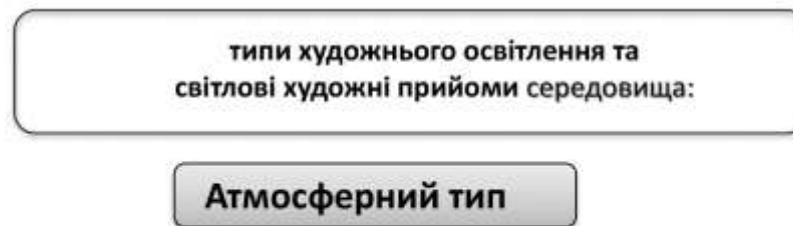
До них віднесено все, що сприяє організації зонування та створення різних рівнів предметно-просторового середовища:

- лінзи,
- оптику,
- девелопер світильники,
- архітектурне освітлення,
- led світильники,
- крафтові світильники –

Рис. 6.3.1. Функціональний тип освітлення

Атмосферний тип освітлення спрямований на створення певної емоційної аури середовища за допомогою специфічних зорових ефектів, пов'язаних із кольором і формою світла, що сприяють візуальному об'єднанню різних об'єктів у єдиному світловому просторовому середовищі. Тому до прийомів цього типу належать контрастність, акцентування, ритмічність, експресивність, суб'єктивність. Ці прийоми допомагають створювати унікальну атмосферу та визначати візуальні характеристики об'єктів у темний час доби, а також надають їм можливість відокремитися від оточення й виступити як цілісні об'єкти у світлі. Різниця між яскравими і темними ділянками світла створює контраст, який може підкреслити особливості об'єктів та їхні взаємовідношення. Освітлення може

акцентувати певні деталі або частини об'єктів, надаючи їм особливу увагу та значення. Правильно розташовані джерела світла можуть створювати ритмічні малюнки і взаємодії світла і тіні, що відзначаються в середовищі. Відповідно до візуального сприйняття, освітлення може надавати об'єктам певний характер або виражати певний настрій. Вплив освітлення може бути суб'єктивним, залежно від сприйняття кожної людини, її настрою та індивідуальних уподобань (рис. 6.3.2).



використання специфічних зорових образів, які виникають при освітленні об'єктів вночі і зникають вдень при відключенні.

створюються **кольором і формою** світла, сприяючи візуальному об'єднанню різних об'єктів в єдиному світловому просторовому середовищі:

- контрастність,
- акцентування,
- ритмічність,
- експресивність, суб'єктивність

Рис. 6.3.2. Атмосферний тип освітлення

Оптичний тип спирається на роботу з ілюзіями, тему обманів зору та результати опарту, поєднуючи незвично комбінуючи в проектуванні об'єктів і систем середовища тіньові та каустичні ефекти. Такий тип освітлення з тіньовими ефектами використовує переплітання світла і тіней для створення візуальної глибини, текстури й об'єму. Тіні можуть створювати складні візуальні малюнки або додатково підкреслювати форми об'єктів. Оптичний тип із каустичними ефектами використовує властивості світла, що пройшло через рідину або скло, для створення складних і вражаючих візуальних ефектів, які нагадують відображення на дні басейну. Їх комбінування формує візуальні ефекти, здатне змінювати сприйняття

середовища, надавати об'єктам і простору незвичних властивостей та формувати цілісність. Прийоми, наприклад візуальна трансформація простору, динамічність, кінетика, додають ілюзій та вводять в оману. Освітлення фасадів з незвичних кутів, рамповий або лобовий ефекти змінюють традиційні погляди на деталі та форми, порушуючи пластику й тектоніку. Прийом зсуву здатен передавати гру світла та тіні, посилювати нову пластику форми середовища. Співставлення різних джерел світла, наприклад світлодіодів та свічного полум'я, дає змогу створювати цікаві контрастні ефекти (рис. 6.3.3).

Усі ці прийоми дійсно роблять оптичний тип дуже цікавим і вражаючим засобом виразу художнього проєктування, створюють непередбачувані візуальні враження. Слід звернути увагу на спеціальні техніки й елементи досягнення конкретних візуальних результатів цього типу освітлення. З використанням трафаретів можна створювати складні та цікаві тіні на поверхнях, що робить зображення більш динамічним та інтригуючим. Вони дозволяють також створювати різні малюнки, форми та текстури з використанням світла та тіней. У випадку з каустичними ефектами використання каустичних лінз та світло блокувальних елементів створює складні й візуальні ефекти. Каустичні лінзи здатні зігнути та розсіяти світло так, що на поверхнях формуються цікаві малюнки, які нагадують природні візерунки від світла, що проходить через рідини або скло. Це призводить до створення ефектів, які надають об'єктам новий вимір. Цей тип освітлення отримав поширення в художньому проєктуванні.

Медіатип залучає використання цифрових технологій і проєкцій для створення живих світлових шоу, анімацій та інтерактивних поверхонь об'єктів середовища. Цей тип освітлення базується на використанні різноманітних технік та технологій медіаобробки для створення складних і динамічних візуальних ефектів, які можуть маніпулювати сприйняттям середовища та стимулювати інтеракцію глядачів. Процес накладання візуальних елементів дає змогу створювати комплексні образи, які можуть перетворити звичайні об'єкти у візуальні скульптури або інсталяції.

типи художнього освітлення та
світлові художні прийоми середовища:

Оптичний тип

з тіньовими ефектами:

тема обману зору та ілюзій

- трафарети - ефект тіней
- співставлення та контраст;
- трансформація;
- динамічність;
- театралізацію;
- кінетику;
- зміщення чи зсув як можливість передавати гру світла та тіні,
- посилення пластики форми;
- рамповий ефект освітлення;
- лобове освітлення

з каустичними ефектами:

- каустичні лінзи,
- світло блокуючі елементи.

Рис. 6.3.3. Оптичний тип освітлення

Маніпуляції з часом і місцем об'єктів додають динаміку та змінюють сприйняття простору. Деформація об'єктів шляхом впливу вірусу може створити враження мутацій, перетворюючи об'єкти на щось абсолютно нове та незвичайне. Перетікання між об'єктами й комбінація елементів дають можливість створювати складні та непередбачувані композиції, які можуть змінюватися й еволюціонувати із часом. Вільний доступ до різних елементів середовища, що перегруповуються в нескінченну кількість систем, надає художникам і дизайнерам безмежну творчу свободу. У цьому типі застосовуються технологічні засоби й обладнання, зокрема світлові лазери та проєкції, медіаголограми, голографічні проєкції, відеомеппінг, анімація, що спрямовані на створення захоплюючих вражень для споживачів. Ці інновації дають змогу взаємодіяти з аудиторією на новому рівні. Використання лазерних джерел світла для

точної та яскравої проєкції образів на поверхні створює вражаючі візуальні ефекти. Медіаголограми та голографічні проєкції є голографічними об'єктами, які здатні мати вигляд візуальних тривимірних інтерактивних просторових інсталяцій, хоча створені шляхом голографічних технологій. Відеомеппінг, також відомий як проєкційний меппінг, це техніка, за якої відео або графічні зображення точно вирівнюються з формою нерівних поверхонь, створюючи вражаючі візуальні ефекти на об'єктах. Анімація використовує рухомі зображення для створення відчуття руху, відтворення сцен, персонажів тощо. Залучення користувачів до активної участі в інтерактивних сценаріях, де їхні дії можуть впливати на візуальний вихід і розвиток історії, допомагає розвивати художнє проєктування. Інноваційні технології та матеріали використовуються для створення нових способів візуального враження і взаємодії. Це розробка нових відображуваних панелей, обладнання для створення ефектів тощо. Ці технології і методи надають можливість поглибитися в інтерактивні та захоплюючі простори, поступово вбираючи в себе прийоми атмосферного й оптичного типів освітлення (рис. 6.3.4).

Художні проєкти часто комбінують різні прийоми та світлові ефекти, формуючи мультисенсорне сприйняття на основі синтезії. Синестезія – це спроможність сприймати одну сенсорну інформацію, наприклад звук, і перетворювати її на іншу сенсорну інформацію, наприклад колір. Кандинський розумів музику як один із найвищих видів мистецтва і дивився на неї як на джерело інспірації для творів. Він відчував глибокий зв'язок між музикою і образотворчим мистецтвом і намагався передати музичні емоції на картини. У своїх теоретичних працях він описував асоціації між кольорами та звуками та зіставляв певні музичні інструменти з певними кольорами. Наприклад, жовтий колір асоціював зі звуком труби або фанфар, фіолетовий – з фаготом, помаранчевий – з альтом, червоний – із трубами або барабаном, синій – з віолончеллю, а контрабас або орган асоціював із зеленим кольором. Такий підхід допомагав втілювати унікальну гармонію звуку та кольору в картинних композиціях і відчувати мистецтво як мультисенсорний досвід.

типи художнього освітлення та
світлові художні прийоми середовища:

Медіа тип

формує середовище за рахунок застосування світлових лазерів та проєкцій, медіа голограм, голографічні проєкції, відеомепінгу, анімацій

- накладання або злиття елементів та об'єктів
- маніпуляція з часом та місцем об'єктів
- деформація об'єктів шляхом впливу вірусу
- перетікання між об'єктами (2-д і 3-д графіка)
- комбінаторика елементів шляхом розробки та доступу до елементів середовища, що перегруповуються в нескінчену кількість систем

Рис. 6.3.4. Медіатип освітлення

Тому варто виокремити найбільш поширений комбінаторний тип освітлення, що поєднує сформульовані типи атмосферного, оптичного та медіаосвітлення і прийоми, характерні для кожного з них, для досягнення мультисенсорного сприйняття, створення неповторних вражень, передачі художніх ідей (рис. 6.3.5).

Засновник всесвітньо відомої української компанії «Експолайт» Микола Каблука винайшов унікальний підхід до архітектурно-світлового дизайну, який базується на глибокому розумінні світла, тіні та простору. Його головний меседж полягає у тому, що світло не просто освітлює об'єкти, а створює форму, формує простір і надає об'єктам виразності й емоційного змісту. «Експолайт» використовує авторські методи, а саме трансформацію, цифрове мистецтво, емоційне розкриття, оптичні метафори, злиття з природою, пам'ятку міста та хранитель історії. Ці методи дають змогу створювати унікальні та вражаючі світлові інсталяції, які підкреслюють історію, культуру й особливості місця, надаючи об'єктам додатковий сакральний зміст. Сучасні художні світлові інтерактивні проєкти «Експолайт» поєднують у собі широкий спектр засобів та елементів, що співпрацюють між собою і створюють захоплюючі та вражаючі вистави.

Кандинський - синестезія мультисенсорне сприйняття.
Художник міг бачити звук і чути колір, відчувати взаємозв'язок між
звуками, кольорами і формами
і переводити музику на свої картини.

зіставляє звук і колір, аналогії між
відтінками фарб і тембром звуку
інструментів:

- жовтий колір - звук труби або фанфар;
- фіолетовий - це фагот;
- помаранчевий - альт;
- червоний - труби або барабан;
- синій - віолончель;
- контрабас або орган;
- зелений - спокійні, напівтони скрипки.



Рис. 6.3.5. Мультисенсорне сприйняття на основі синтезії музики та кольору Кандинського*

Використання традиційних та інноваційних засобів дає змогу створювати складні й багатогранні світлові інсталяції. Традиційні засоби, як-от лінзи, оптика, LED-світильники, крафтові елементи, сприяють реалізації простих світлових прийомів. Вони використовуються для освітлення об'єктів, ліній, контурів та інших елементів у просторі. Інноваційні засоби й обладнання, наприклад проєктори, лазери, відеомепінг, концертні та театральні елементи, додають театралізований характер і дають змогу створювати складні та динамічні світлові вистави-хепенінги. Використання музичних композицій і звукового оформлення створює атмосферу та відтворює певний настрій. Інтерактивна взаємодія, яка використовує вебсайти, мобільні засоби та соціальні медіа, дає змогу залучити глядачів і користувачів до активної участі у виставі. Це контроль освітлення за допомогою мобільного застосунку або взаємодія з інтерактивними проєкціями на виставі. Керування хмарним середовищем і використання ІТ-технологій дає змогу створювати складні та гнучкі світлові композиції з можливістю оновлення в реальному часі.

* Режим доступу: <https://video.sky.it/news/tecnologia/video/now-kandinsky-google-arts-culture-suono-pittura-655779>.

Копірайтинг і соціальні меседжі додають виставам глибину та смисл, закладений в основі проєкту. Це наприклад повідомлення, які акцентують соціальні, екологічні або інші важливі проблеми. Загалом поєднання традиційних і інноваційних засобів дає змогу створювати унікальні й захоплюючі художні світлові інсталяції та хепенінги, які перетворюють середовище та залишають незабутні враження у глядачів.

Об'єкт «Дніпровські світлові квіти» від компанії «Експолайт» у місті Дніпро увібрав прийоми інтерактивності, динамічності, театралізації та гібридності. Він ґрунтується на методі трансформації як візуальної, так і на рівні сенсів, і використовує традиційні та новітні світлові технології для інтеграції в структуру міського середовища. Особливими засобами є світлові лазери, індивідуально розроблені світлодіодні пікселі та спеціальна оптика, які охоплюють і прикрашають більшість поверхонь наявних конструкцій занедбаних промислових труб. Це створює неперевершений художній образ із крапок, променів світла і звукових ефектів та формує унікальну атмосферу міського середовища (рис. 6.3.6).



Рис. 6.3.6. Об'єкт «Дніпровські світлові квіти» від компанії «Експолайт», місто Дніпро, Україна*

* Режим доступу: <https://dniprolightflowers.art/>;
<https://expolight.net/uk/project/dnipro-light-flowers>.

Прикладом поєднання світлових прийомів, як-от медіамистецтво, інтерактивність та динамічність, разом з оптичною ілюзією об'єму і форми є художній об'єкт «Куб», створений «Експолайт» для ЖК «Чикаго» у Києві. Ця світлова інсталяція ґрунтується на методі цифрового мистецтва. Взаємодія з містянами відбувається автоматично завдяки алгоритмам і формулам, що використовують широкий спектр показників із повсякденного життя. Зокрема, проміжні форми інсталяції створюються за допомогою математичних алгоритмів, які базуються на великих масивах даних від заснування міста до сучасності. Дані про погоду, міський трафік та авіаперельоти візуально відображають пульс міста в режимі реального часу. Ці дані забезпечують зміну медіаскульптури, відображаючи життя Києва (рис. 6.3.7).



Рис. 6.3.7. Об'єкт «Куб» від компанії «Експолайт», ЖК «Чикаго», місто Київ, Україна*

Цікавим прикладом злиття світлових прийомів візуальної трансформації, динаміки, театралізації, оптичних метафор і ілюзії є проєкт синагоги, розташованої в Меморіальному центрі Голокосту «Бабин Яр» у місті Києві (рис. 6.3.8). У проєкті вдало поєднуються методи відкритої форми та розкриття емоцій. Архітектурна структура синагоги втілює образ книги, що підкреслюється двома різними світловими сценаріями для відкритого та закритого стану конструкції.

* Режим доступу: <https://expolight.net/uk/project/chicago-central-house>.



Рис. 6.3.8. Синагога в Меморіальному центрі Голокосту «Бабин Яр», місто Київ, Україна, арх. Мануель у колаборації з Хржановським, освітлення компанії «Експолайт»*

Засоби освітлення традиційні, але нерівномірне акцентне сценічне освітлення додає атмосфері драматизму та театральності, підсилюючи загальне враження від взаємодії зі спорудою.

Прикладом поєднання світлових прийомів, як-от експресивність, суб'єктивність, медіамистецтво, оптичні метафори та ілюзії на основі методу хранителя історії, є музей на острові Хортиця, створений «Експолайт». У ньому сакральні світлові шоу й інсталяції охопили три стихії на різних рівнях: на небі проектування та зміна графічних символів, на землі відеомепінг, для стихії води створення за допомогою лазера на поверхні порогів проєкцій-творів. Інтерактивна взаємодія полягає у створенні власних шоу відвідувачами через мобільні застосунки (рис. 6.3.9).

Художнє проектування активно розвиває мультисенсорне сприйняття, що дає змогу бачити звук і відчувати колір, формувати унікальні взаємозв'язки між світлом, звуками, кольорами та формами, втілюючи їх в авторські проєкти. Поєднання прийомів допомагає створити середовище, яке не лише створює емоційну атмосферу, але й передає соціальні повідомлення та художні концепції. Використання світло-кольорового формоутворення в художньому проектуванні середовища розкриває інтерактивний потенціал цього виду мистецтва.

* Режим доступу: <https://expolight.net/uk/project/sinagoga-memorialnii-centr-golokostu-babin-iar>.



Рис. 6.3.9. Музей на острові Хортиця від компанії «Експолайт», Запорізька область, Україна*

Література: [1, 2, 3, 4, 5, 8, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 48, 53, 58, 59, 70, 71, 72, 77, 86, 97, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 109, 111, 117, 118, 140].

Контрольні запитання

1. Назвати й охарактеризувати засоби художнього проектування.
2. Охарактеризувати та навести приклади втілення матеріалу як засобу художнього проектування середовищних об'єктів і систем.
3. Охарактеризувати та навести приклади втілення форми й кольору як засобу художнього проектування архітектурного та міського середовища.
4. Охарактеризувати та навести приклади втілення світла як засобу художнього проектування середовищних об'єктів і систем.

* Режим доступу: <https://expolight.net/uk/project/khortytsia>.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

Базовий

1. Гел Й. Міста для людей : навч. посіб. – Київ : Основи, 2018. – 304 с.
2. Іттен Й. Елементи образотворчого мистецтва : навч. вид. щоденника. – Київ : ArtHuss, 2023. – 168 с.
3. Іттен Й. Мистецтво кольору: суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. – Київ : ArtHuss, 2022. – 96 с.
4. Іттен Й. Наука дизайну та форми: вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. – Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
5. Основи дизайну архітектурного середовища : підручник / В. О. Тимохін та ін. – Київ : КНУБА, 2010. – 400 с.
6. Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: розвиток візуального мистецтва України ХХ–ХХІ століть : монографія. – Київ : ВХ [студіо], 2008. – 187 с.
7. Суджич Д. Б – БАУГАУЗ, Ю – ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. – Київ : ArtHuss, 2021. 336 с.
8. Формування збалансованого (сталого) архітектурного середовища : монографія / В. А. Абизов та ін. ; ред.: В. А. Абизов, Л. Камьонка. – Kielce : Politechnika Świętokrzyska, 2022. – 201 с.
9. De Botton A. The Architecture of Happiness. – New York : Vintage, 2008. 280 p.
10. Eisenman P. Diagram Diaries. – Dhaka : Universe Publishing, 1999. – 240 p.
11. Jodidio P. New Forms. – Cologne : TASCHEN, 1997. – 240 p.
12. Koolhaas R., Mau B. S, M, L, XL: Office for Metropolitan Architecture (O.M.A.). – New York : Monacelli Press, 1995. – 1344 p.
13. Maas W., Ravon A. Porocity: Opening up Solidity. – Rotterdam : Nai010 Publishers, 2019. – 300 p.
14. Maas W. (W) Ego: Tailor-Made Housing. – Rotterdam : Nai010 Publishers, 2022. – 384 p.
15. Sadler S. Archigram: Architecture without architecture. – Cambridge : MIT Press, 2005. – 242 p.
16. Shields Jennifer A. E. Collage and Architecture. – London : Routledge, 2013. – 288 p.
17. The Why Factory and The Future City / W. Maas et al. – Rotterdam : Nai010 Publishers, 2011. – 168 p.

Допоміжний

18. Варенников Д. К 90-летию Энди Уорхола: ретроспектива в Нью-Йорке, 2018. – *ИНТЕР'ЄР+ДИЗАЙН*. – URL: <https://www.interior.ru/art/4822-k-90-letiyu-endi-uorkhola-retrospektiva-v-nyu-jorke.html> (дата звернення: 01.01.2023).
19. GARAGEMCA. Лекция Ирины Кулик в Музее «Гараж». Энди Уорхол. Поп-арт как *vanitas*, 2011. – *YouTube*. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=2_33-YoIM6k (дата звернення: 12.06.2024).
20. GARAGEMCA. Лекция Марии Савостьяновой «Между авангардом и мейнстримом», 2016. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=gd5ArhTSb0Y> (дата звернення: 12.06.2024).
21. 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).
22. GARAGEMCA. Лекция Марии Савостьяновой От необычных материалов к дематериализации, 2018. – *YouTube*. – URL: <http://www.youtube.com/watch?v=0cubn2R9CN0> (дата звернення: 07.04.2024).
23. Генисаретский О. И. Проектная культура и концептуализм. – URL: http://www.prosept.ru/publications/proj_cult&conceptualism.htm (дата звернення: 12.06.2023).
24. Глазычев В. Л. Методология проектирования, 2002. – *Glazychev*. – URL: http://www.glazychev.ru/courses/lecture_metodology_projecting.htm (дата звернення: 12.06.2023).
25. Глазычев В. Л. Опыт Сенежской студии, 2004. – *Glazychev*. – URL: http://www.glazychev.ru/publications/articles/2004-03-11_opyt_senezh_studii.htm#12 (дата звернення: 08.09.2023).
26. Гротовський Є. Театр. Ритуал. Перформер / пер. з пол. Є. Гротовський. – Львів : Літопис, 1999. – 188 с.
27. Даниленко В. Я. Основы дизайна : навч. посіб. – Київ : ІЗМН, 1996. – 92 с.
28. Диалог искусств, 2012. – *Archi*. – URL: <https://archi.ru/world/41150/dialog-iskusstv> (дата звернення: 01.03.2024).
29. Дизайн жизни Уильяма Морриса: искусства, ремесла и увлечения, 2018. – *Arthive*. – Режим доступу:

- https://artchive.ru/publications/3722~Dizajn_zhizni_Uil%27jama_Morrisa_iskusstva_remesla_i_uvlechenija (дата звернення: 01.01.2024).
30. Дьяченко В. Ю. Ретроспективный анализ истоков эстетических особенностей мультисенсорного дизайна в художественно-промышленных школах Германии. – *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* – 2009. – № 8. – С. 27–31.
31. 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).
32. Иоганнес Иттен: биография, 2012. – *People.* – URL: http://people.su/46345_2 (дата звернення: 28.06.2024).
33. История эксперимента / А. О. Глушич та ін. – *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* – 2009. – № 7. – С. 21–28.
34. Кліщ О. А. Світлова інсталяція як засіб композиційного формування образу міського простору : дис. ... канд. архітектури : 19. – Львів, 2015. – 226 с.
35. Коваль Л. М. Загальні композиційні тенденції в світловому дизайні предметно-просторового середовища засобами LED-технологій. – *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* – 2015. – № 3. – С. 9–14.
36. Колірні контрасти за Іттеном (частина 1), 2020. – *Creative Practice.* – URL: <https://cases.media/column/kolirni-kontrasty-za-ittenom-chastyna-1> (дата звернення: 21.09.2023).
37. Колірні контрасти за Іттеном (частина 2), 2020. – *Creative Practice.* – URL: <https://cases.media/column/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-2> (дата звернення: 21.09.2023).
38. Колірні контрасти за Іттеном (частина 3), 2020. – *Creative Practice.* – URL: <https://cases.media/column/kolirni-kontrasti-za-ittenom-chastina-3> (дата звернення: 21.09.2023).
39. Компьютерное искусство, 2006. – *Wikipedia.* – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерное_искусство (дата звернення: 27.09.2023).
40. Кохан Н. М. Ленд-арт у контексті сучасного ландшафтного дизайну : дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07. – Харків, 2019. – 328 с.
41. Крижановська Н., Дубинський В. Світло-кольоровий дизайн сучасного міста : навч. посіб. – Харків : Харк. нац. акад. міськ. госп-

ва, 2010. – 187 с.

42. 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).

43. Малік Т. В. Дизайнерська організація середовища : навч. посіб. – Київ : СПД Павленко, 2013. – 190 с.

44. Малік Т. В. Дизайн середовища: витoki, типологія, основи теорії : навч. посіб. – Київ : [б. в.], 2012. – 112 с.

45. Малік Т. В. Історія дизайну архітектурного середовища : навч. посіб. – Київ : КНУБА, 2003. – 192 с.

46. Ниренберг Дж. Искусство творческого мышления : учебн. – Мн. : Попурри, 1996. – 240 с.

47. Островерх О. Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією. – *Курбасівські читання*. – 2011. – № 6. – С. 45–53.

48. Праслова В. О. Засоби художнього проектування середовищних об'єктів і систем. – *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. – 2012. – № 1. – С. 90–93.

49. Праслова В. О. Інсталяції в художньому проектуванні міського середовища. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2016. – № 1. – С. 6–10.

50. Праслова В. О. Історія становлення художнього проектування. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 29. – С. 126–130.

51. Праслова В. О. Категорії «ідеї» та «теми» в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2011. – № 26. – С. 82–86.

52. Праслова В. О. Арт-дизайн в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2019. – № 53. – С. 110–115.

53. Праслова В. О. Медіа-арт як напрям розвитку художнього проектування архітектурного середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2022. – № 62. – С. 304–313.

54. Праслова В. О., Андрощук А. С. Оновлення процесу проектування об'єктів в предметному дизайні. – *Архітектурний вісник КНУБА*. – 2018. – № 16. – С. 145–152.

55. Праслова В. О. Паблікарт як художній шлях розвитку архітектурного та міського середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2023. – № 67. – С. 72–80.
56. Праслова В. О. Перформанс в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2018. – № 52. – С. 115–120.
57. Праслова В. О. Поп-арт как современное направление художественного проектирования. – *Colloquium-journal*. 2020. – № 1(53). – С. 14–16.
58. Праслова В. О. Прийоми впровадження нових будівельних матеріалів в художньому проектуванні. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2019. – № 54. – С. 393–402.
59. Праслова В. О. Світло як художній засіб проектування архітектурного та міського середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2023. – № 66. – С. 58–69.
60. Праслова В. О. Сучасні напрями художнього проектування. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 29. – С. 131–135.
61. Праслова В. О. Трансформація процесу проектування в сучасному предметному дизайні. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2018. – № 3. – С. 13–19.
62. Праслова В. О. Хепенінг в художньому проектуванні міського середовища. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2017. – № 1. – С. 10–14.
63. Праслова В. О. Художнє проектування архітектурних об'єктів. – *Zbiór artykułów naukowych*. – 2014. – № 1. – С. 16–18.
64. Праслова В. О. Художнє проектування предметного наповнення архітектурного середовища. – *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. – 2012. – № 30. – С. 124–129.
65. Праслова В. О. Художнє проектування та паркове мистецтво. – *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. – 2012. – № 2. – С. 32–34.
66. Про мурали. – *Мурали Харкова*. – URL: <https://mural.kh.ua/about-mural/> (дата звернення: 01.01.2023).
67. Раппапорт А. Павильоны ЭКСПО. – *Башня и лабиринт*. – URL: <http://rapardes.blogspot.com/2013/08/19.html> (дата звернення: 12.06.2024).

68. Сандуляк А. Десять ярких примеров паблик-арта в мире, 2013. – *Bit*. – URL: <https://bit.ua/2013/10/10-yarkyh-prymerov-pablyk-arta-v-myre/> (дата звернення: 01.09.2023). – Назва з екрана.
69. 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).
70. Сєдак А. И., Запорожченко О. Ю. Образотворче мистецтво та колір в інтер'єрі : навч. посіб. – Київ : Каравела, 2020. – 320 с.
71. Сєдак А. И. Твори мистецтва в колірному вирішенні інтер'єрів громадських будинків : монографія. – Київ : Каравела, 2020. – 310 с.
72. Скульптор Фабио Виале. – *Kamnemir.ru*. – URL: https://kamnemir.ru/articles/fabio_viale/ (дата звернення: 21.06.2024).
73. Среда обучения. – Среда обучения, 2012. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tL5yoeueJ7o> (дата звернення: 12.06.2024).
74. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. – Київ : НАКККІМ, 2016. – 352 с.
75. Стародубцева Л. В. Архитектура постмодернизма. История. Теория. Практика : учеб. пособ. – Київ : Спалах, 1998. – 207 с.
76. Стратегии театрализации в городском интерьере. – *Projectbaikal.com* – URL: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiI7Ge7vT_AhV5X_EDHRprAesQFnoECBEQAQ&url=https%3A%2F%2Fprojectbaikal.com%2Findex.php%2Fpb%2Farticle%2Fdownload%2F1321%2F1308&usg=AOvVaw2Hqkz6TA2GxQdEXm_HXGKn&opi=89978449 (дата звернення: 19.06.2024).
77. Тимашева Н. Броди Нейл: стол из пляжного мусора. – *Interior+design*. – URL: www.interior.ru/design/862-brodi-nejl-brodie-neill-stol-iz-plyazhnogo-musora.html (дата звернення: 19.06.2024).
78. Тимохін В.О. Архитектура міського розвитку. 7 книг з теорії містобудування : монографія. – Київ : КНУБА, 2008. – 629 с.
79. Уильям Моррис. – *Artchive.ru*. – URL: <https://artchive.ru/williammorris> (дата звернення: 12.06.2024).
80. Футурологические концепции XX века как инновационный прогноз. – *Elima.ru*. – URL: <https://elima.ru/articles/?id=82>.
81. 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).

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

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

84. Шов Г., Поттер П. Banksy: Ви становите загрозу прийнятному рівня (Якби було не так, ви б уже про це знали) : монографія. – Київ : ArtHuss, 2023. – 240 с.

85. 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).

86. Abyzov V. Modern Conditions and the Impacts of the Creation of Architectural Environment. – *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. – 2017. – No. 245 (8). – P. 1–11. – URL: <https://doi.org/10.1088/1757-899X/245/8/082050>.

87. Abyzov V., Chuieva O. 176. 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.

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

89. Amplifying Nature – Centrala. – *Centrala*. – URL: <https://centrala.net.pl/category/amplifying-nature/> (date of access: 15.06.2024).

90. 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).

91. Balcerak M. Murale w procesie kształtowania przestrzeni publicznej poprzez sztukę : doctoral dissertation. – Poznan, 2023. – 187 p.

92. BIG. Formgiving. An Architectural Future History. – London : TASCHEN, 2020. – 736 p.

93. BIG. Hot to Cold. An Odyssey of Architectural Adaptation. – London : TASCHEN, 2015. – 712 p.
94. BIG. Yes is More. An Archicomic on Architectural Evolution. – London : TASCHEN, 2009. – 400 p.
95. Bishop R., Gansing K., Parikka J. Across and Beyond: Post-digital Practices, Concepts, and Institutions | transmediale. *art&digitalculture / transmediale*. – URL: <https://archive.transmediale.de/content/across-and-beyond-post-digital-practices-concepts-and-institutions> (date of access: 15.06.2024).
96. Boyer C. The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments. – Cambridge : MIT Press, 1996. – 32 p.
97. Cocoon BioFloss concept enables residents to grow their own micro home. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2019/02/08/cocoon-biofloss-maria-vergopoulou-biopastic-micro-home-movie/> (date of access: 15.06.2024).
98. 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).
99. Cubbin T. Soviet Critical Design: Senezh Studio and the Communist Surround. – London : Bloomsbury, 2018. – 248 p.
100. Cudny W. Festivalisation of urban spaces factors, processes and effects. – New York : Springer International Publishing, 2016. – 160 p.
101. Donato M. Spatial Augmented Reality. The development of edutainment for augmented digital spaces. – Napoli : Le Pensuer, 2018. – 289 p.
102. Dutch Design Week 2024, 19–27 October. – *Home | Dutch Design Week*. – URL: <http://www.ddw.nl/> (date of access: 15.06.2024).
103. Expolight. Buddha Bar New York, New York | Expolight, 2021. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=V-eR27e4D60> (date of access: 15.06.2024).
104. Expolight. Cube Media Sculpture at Chicago Central House, Kyiv | Expolight, 2021. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=B6wiqtOUy7E> (date of access: 15.06.2024).
105. 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).
106. Expolight. Emily Resort: lobby, Lviv | Expolight, 2022. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PQL24r35pNk> (date of access: 15.06.2024).
107. Expolight. The largest 3D installation in Europe on the screen of Gulliver Shopping Center, Kyiv | Expolight, 2021. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=to5thWK7yuM> (date of access: 16.06.2024).
108. FAT's Blue House set for rooftop extension by Sean Griffiths. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2016/05/03/fat-iconic-blue-house-london-rooftop-extension-sean-griffiths-modern-architect/> (date of access: 15.06.2024).
109. Frearson A. Eindhoven to build "world's first" 3D-printed houses that people can live in. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2018/06/04/eindhoven-university-technology-project-milestone-3d-printed-concrete-houses/> (date of access: 15.06.2024).
110. 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).
111. Frearson A. Tower of "grown" bio-bricks by The Living opens at MoMA PS1. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2014/07/01/tower-of-grown-bio-bricks-by-the-living-opens-at-moma-ps1-gallery/> (date of access: 15.06.2024).
112. Gibson E. Framlab proposes parasitic hexagonal pods to sleep New York's homeless. – *Dezeen*. – URL: <https://www.dezeen.com/2017/11/21/homed-famlab-parasitic-hexagonal-pods-new-york-homeless-shelters/> (date of access: 15.06.2024).
113. Gronlund M. Contemporary Art and Digital Culture. – London : Routledge, 2017. – 220 p.
114. Groys B. Art Power. – Cambridge : MIT Press, 2013. – 200 p.
115. Heath T. Method in Architecture. – Ann Arbor : John Wiley & Sons, 1984. – 241 p.
116. 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).

117. Innovative building materials in creation an architectural environment / V. Abyzov et al. – *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*. – 2020. – No. 907. – P. 1–10. – URL: <https://doi.org/10.1088/1757-899X/907/1/012035>.
118. Iris van Herpen. Iris van Herpen ~ Architectonics, 2023. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kOoJTwjLi64> (date of access: 15.06.2024).
119. Jerry House | Onion. *Archilovers*. – URL: <https://www.archilovers.com/projects/134527/jerry-house.html> (date of access: 15.06.2024).
120. Kholeifed O. *I Was Raised on the Internet*. – Munich: Prestel, 2018. – 184 p.
121. Kuciewicz M., De Iacobis S. *Air Is Architecture* – Centrala. – *Centrala*. – URL: <https://centrala.net.pl/powietrze-jest-architektura/> (date of access: 15.06.2024).
122. 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).
123. Kwon M. *One place after another: Site-specific art and locational identity*. – Cambridge : MIT press, 2004. – 218 p.
124. Lin M. EXPO 2021 | I. *АРХИТАКТЫ И ПРОЧИЕ ИЗОБРАЗИЯ* – *LiveJournal*. – URL: <https://carmelist.livejournal.com/663242.html> (date of access: 16.06.2024).
125. Macdonald A. *Festivals and the City. The Contested Geographies of Urban Events*. – London : University of Westminster Press, 2022. – 308 p.
126. MacDowall L., Budge K. *Art after Instagram: Art spaces, audiences, aesthetics*. – New York : Routledge, 2022. – 174 p.
127. Morris and Company: *The Business of Beauty*. – *Art institute Chicago*. – URL: <https://www.artic.edu/exhibitions/9325/morris-and-company-the-business-of-beauty>. (date of access: 16.06.2024).
128. MVRDV – Bi-City Biennale 2017. – *MVRDV – Architects*. – URL: <https://www.mvrdv.com/projects/306/bi-city-biennale-2017> (date of access: 15.06.2024).
129. 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.

130. 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.
131. Quaranta D. *Beyond New Media Art*. – Brescia : Link Editions, 2013. – 282 p.
132. Redaelli E. *Connecting Arts and Place: Cultural Policy and American Cities*. – Cham : Palgrave Macmillan, 2019. – 256 p.
133. Rushmore R.J., *Viral Art. How the internet has shaped street art and graffiti*. – Miami : Arts & Entertainment, 2014. – 414 p.
134. Sedak A., Zaporozchenko O. *Environmental Principles of Formation of Architecture Public Buildings*. – LAP LAMBERT Academic Publishing, 2017. – 181 p.
135. Sim D. *Soft city: Building Density for Everyday Life*. – Washington : Island Press, 2019. – 256 p.
136. Skinner J., Jolliffe L. *Murals and tourism: Heritage, politics and identity*. – London : Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. – 299 p.
137. Sustainable development and harmonization of the architectural environment of cities / N. Shebek et al. – *E3S Web of Conferences* 166. – 2020. – No. 09001. – P. 1–9. – URL: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016609001>.
138. Taschen A. *Hundertwasser: Architecture*. – Cologne : TASCHEN, 1999. – 320 p.
139. 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).
140. The Massachusetts Institute of Technology (MIT). – *Massachusetts Institute of Technology*. – URL: <https://www.mit.edu/> (date of access: 16.06.2024).
141. The Why Factory. *OnTheGo Adaptable Housing*, 2018. – *YouTube*. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SgOCSCCuXdc> (date of access: 16.06.2024).
142. Vesna V. *Database aesthetics: Art in the age of information overflow*. – Minnesota : University of Minnesota Press, 2007. – 306 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, слідує певному сценарію.

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, можуть не мати утилітарних функцій або слугувати оформленням утилітарного об'єкта із 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

культури постмодернізму артоб'єкт замінює класичне поняття «твор мистецтва».

Архітектурне середовище – це сукупність і цілісність внутрішніх і зовнішніх просторів, форм і структур, які забезпечують повноцінну життєдіяльність людей на основі архітектурно-містобудівних і дизайнерських законів та 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 доквілля**, – 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 та 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 проектування, яка ставить за мету переосмислення традиційного підходу до створення художнього твору через відмову від фокусування на фізичному втіленні твору мистецтва з фокусуванням 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 та 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.

Масвтика (ін.-грец. *μαίευτική* – «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».

Медіарт – форми творчості, які з'явилися з розвитком технологій і електронних медіа. Вони охоплюють відеоарт, звукове мистецтво,

інтерактивні інсталяції, віртуальну 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.

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 (англ. *performance* – «вистава, спектакль») – 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, яке виникає як протест проти ієрархії, оцінки та розподілу на «високу» і «низьку» культуру, встановленого офіційним видом мистецтва, як-от 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.

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 стрітарту 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 1

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. 12,79. Обл.-вид. акр. 13,75.
Тираж 25 прим. Вид. № 29/І-24. Зам. № 39/1-24

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