

Брыжасенко Н.С.

аспирант,

Харьковская государственная академия дизайна и искусств

КИНЕТИЧЕСКИЕ ГЛУБИННО-ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ КОМПОЗИЦИИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ

Кинетические глубинно-пространственные композиции, кинетические скульптуры – объекты кинетического искусства, которое является одним из направлений интерактивного искусства. Объекты интерактивного искусства создаются разнообразными технологическими приёмами, развиваясь и приобретая новые формы, все чаще используется в средовом дизайне. Современный дизайн предопределяет использование новейших технологических средств и приемов в организации предметно-пространственной среды. Одной из последних инноваций в дизайне интерьеров является использование кинетических глубинно-пространственных композиций.

Термин «кинетическое искусство» принят для обозначения произведений искусства, которые приводятся в движение ветром, зрителями, моторизованными механизмами и компьютерными технологиями. К кинетическим композициям относятся кибернетические скульптуры, созданные с помощью различных технических устройств, информационных систем обеспечения и компьютерных технологий. Влияние кибернетических экспериментов середины XX века четко прослеживается в развитии такого вида искусства как скульптура, где привнесение технологической составляющей реорганизовало как процесс создания произведения, так и саму форму работы.

Уходя от классических форм, художники середины XX века наполнили скульптуру современными технологическими элементами и новыми средствами выражения, придавая тем самым другие свойства объекту искусства. Из этого следует, что именно от скульптуры начало развиваться внедрение и гибридизация техники и искусства. Благодаря новейшим технологическим средствам кибернетического искусства скульптура стала подвижной, начала происходить физическая смена элементов общей композиции в пространстве и времени. «Кибернетические скульптуры-автоматы, скульптуры-машины, научились взаимодействовать со средой и превратили пластический образ в динамическую систему, которая может быть как абстрактной, так и антропоморфной. В эстетику скульптуры проникли время и взаимодействие, таким образом, искусство стало интерактивным. Концепции коммуникации и взаимодействия стали основными в процессе поиска новых выразительных средств в скульптуре середины XX в.» [1].

В истории современного искусства признанными лидерами кибернетической скульптуры считаются: Гордон Паск, Эдвард Игнатъевич, Николас Шоффэр и Николас Нигропонтэ. Их работы и эстетические взгляды сформировали новые тенденции и новую терминологию искусства роботизированной скульптуры второй половины XX ст.

Привнесение перспективного видения искусства, которое позволило бы человеку воплощать современные технические возможности в творческих экспериментах является основной концепцией в творчестве Николаса

Шоффэра, который стал известным благодаря своим пространственно-динамическим скульптурам, содержащим элементы светодинамики и хромодинамики. В работах Н. Шоффера можно усмотреть прототипические связи с абстрактными работами Пита Мондриана и формальными конструкциями Наума Габо. Скульптуры Н. Шоффера, выполняя музыкальные композиции и продуцируя различные световые эффекты, взаимодействовали с окружающей средой. Николас Шоффэр, называл свои скульптуры не произведениями искусства, а эстетическими объектами, «работал не столько с формой, сколько с процессом, динамикой, интерактивностью» [1].

Гордон Паск предложил свою концепцию «эстетически заряженной среды», где основную роль играет «зритель», а пространство, захватывая человека новизной и оригинальностью, стимулирует его к изучению, формированию иерархии понятий о нём. Пространство ведет зрителя, создавая ощущение участия, единения, ощущение того, что среда отражает и принимает присутствие человека как базовый факт эстетического опыта. Концепция автора существенно повлияла на развитие средового дизайна, формируемого путем использования интерактивных технологий. Автономность, динамичность и интерактивность кибернетических скульптур прослеживаются в творческой работе Гордона Паска «Диалоги мобильных» (The Colloquy of Mobiles). Мобили Г. Паска – это подвешенные к потолку объемные композиции, которые взаимодействуют друг с другом и с посетителями выставки с помощью визуальных эффектов и аудио сопровождения (цветового строя, задержки света, тона звуков) [1]. Это произведение Гордона Паска стало первой интерактивной инсталляцией, которая охватывала общее пространство. Именно работа Гордона Паска впервые открыла возможности формирования среды благодаря применению кибернетических скульптур.

Уже с 1960 по 1968 г. художники-кинетисты собрались в группу – G.R.A.V. (Groupe de Recherche d'Art Visuel – Исследовательская группа визуальных искусств) с целью дать каждому возможность приобщиться к их искусству. В состав группы входили: Орасио Гарсиа Росси, Хулио Ле Парк, Франсуа Морелли, Франсиско Собрино, Джоэл Штайн.

Участники группы G.R.A.V. были вдохновлены кинетическим искусством и стремились его донести до публики. В художественных произведениях художников этой группы зритель становился активным участником событий – актером инсталляционных произведений. В арт-объектах художники прибегали к игре образов, фактур, света и ритма. Это были эксперименты по поиску новой эстетики художественного произведения середины XX ст. Их проекты были направлены на создание совершенно новой концепции. Произведения группы G.R.A.V. становятся «пластическими предложениями», являлись открытым пространством, где у зрителей появляется возможность непосредственного контакта с объектами искусства [3].

Эдвард Игнатъевич, создав в 1970 году электромеханические кибернетические структуры, которые двигались на основе звуковых колебаний, основал начало применения микрофонов и датчиков движения, расположенных вокруг скульптуры. Для Э. Игнатовича важен физический контакт зрителя и объекта искусства. Позиция пассивного зрителя меняется на интерактивное взаимодействие со средой через тактильные ощущения [1].

Развитие кинетических экспериментов в области художественных практик с середины XX ст. даёт основание обозначить **кинетический принцип создания интерактивной предметно-пространственной среды**.

Известными художниками, которые работали в сфере кинетического искусства второй половины XX века, являются: Пол Бари, Хесус Рафаэль Сото, Флетчер Бентон, Александр Колдер, Наум Габо, Лин Эмери, Жан Тэнгли и др. Опыт художников второй половины XX в. стал фундаментом для творческих поисков конца XX – начала XXI веков. Среди известных деятелей современного кинетического искусства, работающих с глубинно-пространственными композициями, можно выделить Рубена Марголина и Йоахима Заутера. Работы этих скульпторов направлены не просто на эмоциональное воздействие на зрителя, а являются объектами средового дизайна, гармонично вписанными в интерьер и создающими единую глубинно-пространственную композицию.

Анализ фактического материала исследования дал возможность выявить приёмы композиционного построения и особенности соединения модулей кинетических скульптур с движущимся механизмом, которые являются акцентом в предметно-пространственной среде интерьеров общественного назначения:

– создание глубинно-пространственных кинетических композиций из модульных элементов простой геометрической формы (*трубчатые, кольцевые, прямоугольные плоскостные*) с креплениями на концах каждого модуля (структуры Рубена Марголина «The Helix Wave» для «Museum of Discovery», Литл Рок, США, «The Cambrian Wave» для фойе «Index Ventures», Сан Франсиско; «Balance» для the Belasting & Douane Museum, Голландия) [4];

– построение кинетических скульптур из точечных модулей с индивидуальным креплением каждого элемента структуры (работы Йоахима Заутера «Kinetic Rain» в интерьере аэропорта Changi, Сингапур; «Kinetic Sculpture BMW» в интерьере музея BMW в Мюнхене, Германия) [2];

– создание кинетических глубинно-пространственных композиций из светодиодных светильников с креплениями либо по продольной оси всей структуры либо с креплениями каждого элемента световой скульптуры (произведения компании «White Void interactive art & design»).

Анализ материалов исследования показал, что кинетические глубинно-пространственных структуры являются композиционной доминантами в предметно-пространственной среде, и играют роль: смыслового акцента в пространстве; обозначения и организации транзитной зоны; являются арт-объектом. Общая характеристика таких кинетических скульптур: использование модульных элементов, большие размеры композиций, выразительность конструкции. Таким образом, кинетические глубинно-пространственные композиции являются уместными только в интерьерах общественного назначения.

Список использованных источников:

1. Галкин Д. В. Эстетика кибернетического искусства 1950–1960-х гг.: Алгоритмическая живопись и роботизированная скульптура [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Режим доступа: <http://sun.tsu.ru/mminfo/000063105/320/image/320-079.pdf>
2. Joachim Sauter [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.joachimsauter.com/>.
3. Popper F. Groupe de Recherche d'Art Visuel 1960-1968 [Электронный ресурс] / Popper F., Mordoch L. // Режим доступа: http://www.artmag.com/galleries/c_frs/mordoch/grav/grav.html

4. Waves [Електронний ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <http://www.reubenmargolin.com/waves/>.

Крачковська М.В.

аспірант;

Науковий керівник: Олексійченко Н.О.

доктор сільськогосподарських наук, професор,

Національний університет біоресурсів і природокористування України

ПРИНЦИПИ БЛАГОУСТРОЮ ВНУТРІШНІХ ДВОРІВ НАВЧАЛЬНИХ КОРПУСІВ УНІВЕРСИТЕТІВ

Питання реконструкції територій вищих навчальних закладів набуває дедалі більшої актуальності у зв'язку з трансформацією міського середовища, зумовленою швидким розвитком суспільства. Нині містобудівна система м. Києва характеризується стрімким процесом ущільнення забудови, в результаті чого відбувається зменшення озелених площ та погіршення стану благоустрою в цілому, що суттєво змінює урболандшафт і приводить до його дисгармонії. Така ситуація зумовлює необхідність розробки проектів реконструкції існуючих територій як загального, так і обмеженого користування, особливістю останніх, в більшості випадків, є обмеженість територіальних ресурсів для перспективного розвитку ділянок. В цьому контексті доцільно звернути увагу на території вищих навчальних закладів, які в планувальній системі міст займають особливе місце і повинні представляти собою не лише «віртуальні» наукові осередки. На нашу думку, ці території мають повністю відповідати високому рівню університету і з першого візиту залишати приємні враження як від їх загальної організації, так і від окремих домінуючих елементів.

Основною спільною характеристикою територій навчальних корпусів національних університетів м. Києва є те, що на переважній їх більшості зони відпочинку не виконують повною мірою свої функції внаслідок ряду факторів. Зокрема, в результаті проведеного аналізу виявлено наступні недоліки: недостатня кількість садово-паркового обладнання загального користування, відсутні споруди декоративного призначення, насадження мають випадковий характер (дерева та кущі зростають хаотично без врахування принципів добору рослин). Ще однією спільною рисою зон відпочинку національних університетів є те, що на багатьох об'єктах вони розташовуються у внутрішніх дворах площею від 300 м² до 0,7 га.

В результаті проведеного дослідження було виявлено, що на територіях національних університетів м. Києва відсутні багатофункціональні ядра, в яких би концентрувалося студентське життя як у межах навчального процесу, так і поза ним. Тому, саме внутрішній двір може представляти собою закритий простір не лише для проведення поодиноких урочистих заходів університету, а й має забезпечувати комфортний відпочинок працівників та студентів упродовж всього року, підкреслювати навчально-наукове та виховне значення закладу. Для забезпечення виконання наведених умов запропоновано поєднати в єдиному просторі адміністративно-наукове, сакральне (меморіальне) та рекреаційне