

УДК 7.711:791

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/81-1-18>

Світлана КРИВУЦ,

orcid.org/0000-0003-3916-7142

кандидат мистецтвознавства, доцент,

доцент кафедри дизайну середовищ

Харківської державної академії дизайну і мистецтв

(Харків, Україна) *svkdesignsvk@gmail.com*

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ АРТІНСТАЛЯЦІЙ В УМОВАХ ПУБЛІЧНОГО ПРОСТОРУ (на прикладі творчості художньо-технологічної студії ENESS)

В статті надано аналіз основних концепцій формування дизайну інтерактивних артінсталяцій від художньо-технологічної студії ENESS, що дозволяють забезпечити комфортне перебування місцевих жителів та гостей будь-якої країни на території публічного простору. Дослідження направлене на вивчення основних характеристик вирішення різноманітних форм та образів у створенні дизайну артінсталяцій, а також на визначення результатів розповсюдження інновацій у формуванні групових або поодиноких композицій зазначених артоб'єктів. Аналіз та систематизація запропонованих концептів у вирішенні дизайну інсталяцій дозволять з'ясувати не тільки технологічні інноваційні процеси їх створення, а також вказати на нові форми стимуляції уваги перехожих, що здатні змінювати свої вподобання під впливом змісту запропонованих видовищних дизайнерських об'єктів. Враховуючи те, що посилення видовищної функції передбачає вирішення деяких основних завдань, серед яких: масовість, публічність, комунікація, тактильна та візуальна взаємодія – саме іронічно-ігровий підхід у відображенні образів інсталяцій сприяє регуляції поведінки перехожих, їх активній тактильній та візуальній взаємодії з запропонованими образами інтерактивних інсталяцій. Крім того, в статті акцентовано увагу на відродженні театралізації в межах міського середовища, що здійснюється під впливом декількох інноваційних технологічних процесів та яка пов'язана з виявленням динамічних аспектів при створенні дизайнерських артінсталяцій. Трансляція таких соціокультурних концептів призводить до активації взаємодії глядачів з артоб'єктом та дозволяє запропонувати спосіб значного покращення психо-емоційного стану людей. Все зазначене вище свідчить про врахування студією ENESS декількох основних аспектів та втілення їх у свої дизайнерські розробки, а саме: індивідуальності соціокультурних концептів для кожного місця демонстрації артінсталяції; театралізацію; динамічність форм передачі образу мистецького об'єкта; імерсивний та іронічно-ігровий підходи; зміну ставлення глядачів до гармонізації міського публічного простору; акцент на оригінальність обраного місця за рахунок введення мистецьких об'єктів.

Отже, стримкий розвиток даного виду мистецтва, різноманітність методів та підходів, що базуються на принципах гармонізації міського середовища, свідчать про актуальність даної теми дослідження.

Ключові слова: *дизайн артінсталяцій, інтерактивні технології, естетично-емоційний вплив, публічний простір, візуальний образ, творча практика, імерсивні технології, динамічність, видовищна функція, колір, світло, трансформація.*

Svitlana KRYVUTS,

orcid.org/0000-0003-3916-7142

Candidate of Art History, Associate Professor,

Associate Professor at the Environmental Design

Kharkiv State Academy of Design and Arts

(Kharkiv, Ukraine) *svkdesignsvk@gmail.com*

INTERACTIVE TECHNOLOGIES AS A MEANS OF FORMING THE DESIGN OF ART INSTALLATIONS IN PUBLIC SPACE (on the example of the work of the art and technology studio ENESS)

The article provides an analysis of the main concepts of forming the design of interactive art installations from the art and technology studio ENESS, which allow to ensure a comfortable stay of local residents and guests of any country in the territory of public space. The research is aimed at studying the reasons for the growth of various forms and images in the creation of the design of art installations, as well as at determining the results of the spread of innovations in the formation of group or single compositions of the specified art objects. Analysis and systematization of the proposed concepts in solving the design of installations will allow to determine not only the technological innovation processes of their creation, but also to indicate new forms of stimulating the attention of passers-by, who are able to change

their preferences under the influence of the content of the proposed spectacular design objects. Considering that the strengthening of the spectacular function involves solving some basic tasks, including: mass, publicity, communication, tactile and visual interaction – it is the ironic-game approach in displaying the images of installations that contributes to the regulation of the behavior of passers-by, their active tactile and visual interaction with the proposed images of interactive installations. In addition, the article focuses on the revival of theatricalization within the urban environment, which is carried out under the influence of several innovative technological processes and is associated with the identification of dynamic aspects when creating design art installations. The translation of such socio-cultural concepts leads to the activation of the interaction of viewers with the art object and allows us to offer a way to significantly improve the psycho-emotional state of people. All of the above indicates that ENESS takes into account several basic aspects and implements them in its design developments, namely: the individuality of socio-cultural concepts for each place of demonstration of the art installation; theatricalization; dynamism of forms of transmitting the image of an artistic object; immersive and ironic-game approaches; change in the attitude of viewers to the harmonization of urban public space; emphasis on the originality of the chosen place due to the introduction of artistic objects.

Thus, the restrained development of this type of art, the variety of methods and approaches based on the principles of harmonization of the urban environment, indicate the relevance of this research topic.

Key words: art installation design, interactive technologies, aesthetic and emotional impact, public space, visual image, creative practice, immersive technologies, dynamism, spectacular function, color, light, transformation.

Постановка проблеми. Сьогоднішній стан розвитку сучасних міст, де переважає будівництво мегаполісів зі скла й сірого бетону та значно зменшуються території з природними яскравими компонентами, вказує на проблему, що з кожним днем лише набирає обертів. Втім, можливість вирішення даного питання взяли на себе провідні компанії, що не є байдужими до створення місць з їх естетико-емоційним навантаженням через включення у місцевий публічний простір дизайнерських розробок у вигляді артінсталяцій. Однією з таких провідних художньо-технологічних студій є ENESS. Розробляючи дизайн артінсталяції, спеціалісти студії зосереджені на вдосконаленні міського простору, на гармонійному поєднанні архітектурно-ландшафтних існуючих об'єктів із включенням мистецьких артоб'єктів, що іноді приємно шокують як місцевих жителів, так й гостей міста. Отже, в статті увагу приділено визначенню основних концепцій творчої діяльності студії ENESS, практичні розробки якої спрямовані на поєднання основних трьох складових: формування гармонійного публічного простору з впровадженням інтерактивного мистецтва інсталяції та покращенням взаємодії з людиною.

Аналіз досліджень. Початок ХХІ століття яскраво показав швидкий розвиток дизайну інтерактивних артінсталяцій, що значно покращують місцевість будь-якого населеного пункту країн дальнього та ближнього зарубіжжя. Здебільшого на той час увагу спеціалістів було приділено технологічним напрацюванням в пошуках максимально оригінальної подачі мистецьких об'єктів. Втім, теоретичний аналіз зазначених інноваційних пошуків та узагальнення результатів експериментів стали необхідним завданням науковців. Як свідчить матеріал дослідження, увагу спеціалістів було приділено саме окремим теоретичним

питанням візуального подання необхідної інформації засобами інтерактивних технологій. Наприклад, канадський теоретик М. Маклюєн займався проблемою електронних засобів подачі інформації. Його роботи вказують на формування нового типу візуальної культури та розкривають питання виявлення нових форм у створенні комп'ютерної графіки та анімації (McLuhan, 1964). Розвідкам комп'ютерного типу мислення приділяє увагу З. Алфьорова, яка стверджує, що за допомогою можливостей комп'ютерного типу мислення урізноманітнюються прояви авторства й фахової спрямованості у візуальному мистецтві (Алфьорова, 2008).

Початок другого десятиліття зазначається увагою науковців щодо проблем комунікації з глядачем, різним формам та підходам щодо висвітлення власних концептів у дизайнерській формі подачі інформації. Так, авторка статті «Інтерактивність як принцип організації дизайн-системи (на прикладі об'єктів зовнішньої реклами)», Н. Склярєнко, вказує на необхідність висвітлення сутності інтерактивності як принципу організації дизайн-систем. Дослідниця доводить, що інтерактивність базується передусім на цікавості суб'єкта, який замінює уявну інтерпретацію рекламованого об'єкту реальною дією, що забезпечує трансформацію дизайн-системи (Склярєнко, 2014: 33). В статті Єфімової А. проаналізовано соціокультурний контекст і основні форми мистецького напрямку – public art. Авторка пропонує комплексне дослідження даного напрямку, розкриває особливості становлення та специфіки його функціонування на території України (Єфімова, 2011).

Різновиди інтерактивних артінсталяцій розглянуто в публіцистичній статті спеціаліста Elburz, який зазначає, що нетрадиційні інтерактивні форми подачі інформації змінюють наш досвід творчості та кидають виклик іншим традицій-

ним формам мистецтва (Elburz, 2024). Спеціаліст надає декілька прикладів інтерактивних інсталяцій, акцентує увагу на використанні імерсивного методу при формуванні дизайну мистецьких інтерактивних об'єктів та вказує на важливість різноманітних підходів для посилення взаємодії з глядачем, серед яких: візуальний, тактильний та такий, що поєднує людський і штучний інтелект, а також 3D-інсталяційне мистецтво або проєкційне відображення (Elburz, 2024).

Типологією різних груп відео-арту займався Г. Вишеславський, серед яких автор визначає: відео-документацію перформансів, хепенінгів, акцій, концертів; відео, як складову частину енвайронмента, інсталяцій (відео-інсталяцій); експериментальне відео (іноді зустрічається назва «формальне відео» чи «авторське відео») (Вишеславський, 2009: 53).

Таким чином, можна стверджувати, що останнім часом увагу науковців приділено різноманітним напрямкам виявлення специфіки подачі інтерактивної інформації, що включає також й розвиток такого виду мистецьких об'єктів, як інтерактивна артінсталяція. Втім, розкриття специфіки дизайнерського підходу у висвітленні авторських концепцій провідних студій, що займаються питаннями інтерактивності, залишається поза увагою дослідників.

Мета статті полягає у визначенні основних концепцій художньо-технологічної студії ENESS, що пов'язані з втіленням інновацій у дизайнерських розробках інтерактивних інсталяцій. Результати дослідження можуть бути корисними для практикуючих дизайнерів, що поєднують у своїй творчій діяльності оригінальні технологічні розробки з акцентом на художньо-образні ознаки артінсталяцій.

Виклад основного матеріалу. Серед провідних студій та компаній, що в умовах швидкого розвитку інтерактивних технологій постійно вдосконалюють власні дизайнерські знахідки та впроваджують їх у публічний простір різних міст, різних країн, варто приділити увагу творчості художньо-технологічній студії ENESS. Команда спеціалістів даної студії, що заснована у 1997 році, вважає за необхідне займатись дослідженнями з урахуванням мультидисциплінарного підходу, який дозволяє знайти цікаві дизайнерські рішення на перетині фізичного та віртуального світів. Багаторічний досвід практичної діяльності сприяв більш глибокому розумінню розкриття можливостей зазначеного виду артінсталяцій, що призвело до творчих пошуків у поєднанні різноманітних видів мистецтва (скульптури, графічного дизайну, предметного дизайну тощо), матеріалів (текстилю, металу, деревини) та природних явищ. На перший погляд здається,

що результатом їх інновацій є легка подача інтерактивного продукту, але, як свідчить матеріал дослідження, за цим стоїть важка праця всієї команди студії на чолі з її засновником, Німродом Вайсом. Головним напрямком діяльності команди спеціалістів зазначеної студії є вихід з інтер'єрного середовища у публічний простір – задля демонстрації перехожим радості та щастя у повсякденному житті. Такий трансформаційний момент на підсвідомому рівні змінює в глядачів їх сприйняття всесвіту та місце самої людини в ньому. Ідея важливості обраної місії сприяє творчому розвитку спеціалістів студії, що намагаються розширити межі сприймання мистецтва інтерактивних артінсталяцій. Отже, розглянемо найкращі концептуальні проєкти художньо-технологічної студії ENESS, яка з творчим ентузіазмом змінює імідж публічного простору, підкреслює його унікальність та забезпечує взаємодію з глядачем через яскравий художній образ інтерактивних дизайнерських об'єктно-пластичних об'єктів.

Концепція ледве помітного балансу між природним та інтерактивним світами. Зміст даної концепції в дизайні артінсталяції «Людина-дерево» через використання прийому збільшеного масштабу по відношенню до розмірів людини доносить до глядача ідею важливості усього природного (іл. 1). Активне використання яскравого світла (особливо це важливо для темного часу доби), яке постійно змінюється, сприяє регулюванню в організмі людини таких хімічних речовин, як мелатоніну, що відповідає за добовий ритм людини й нормалізує стан нервової системи та серотоніну, який вважається «гормоном щастя». Несподіваний ефект видовищності досягається за рахунок постійної зміни тепло-холодних відтінків, коли людина рухається вздовж цього об'єкту. Використовуючи сучасні технологічні процеси в створенні інсталяції, спеціалісти студії додають звукових ефектів, які гармонійно поєднані з усіма природними звуками навколо артоб'єкту. Крім того, за задумом дизайнерів, інсталяція гармонійно розташована в умовах архітектурно-ландшафтного простору Центрального парку м. Мельбурн, вона ніби обіймає дерева, що знаходяться поруч, у такий спосіб підкреслюючи єдність людини й природного світу.

Концепція поширення любові, міцних зв'язків та радості запропонована дизайнерами для фестивалю в м. Сідней (Австралія, 2017 р.). Художній образ групової композиції артінсталяції-фонтана у вигляді яскравого веселого Купідона «Cupid's Koi Garden» позитивно змінює навколишній простір (іл. 2).



Іл. 1. Дизайні артінсталяції «Людина-дерево», м. Мельбурн, Центральний парк

Свідома імітація традиційного образу Купідона створена на основі *принципу креативності*, що відповідає сучасним формотворчим тенденціям в дизайні мистецьких артоб'єктів. Його декоративний образ має висоту 6 метрів та є композиційним центром у міському середовищі навколо інших мистецьких об'єктів. Цілісність в створенні дизайну групової інтерактивної інсталяції досягається завдяки насиченим кольорам, що змінюють відтінки, та стилізації форм Купі-

дона й десяти додаткових декоративних рибок, які «кружляють» навколо центральної інсталяції. Новизна у вирішенні зазначеної інсталяції полягає у поєднанні утилітарної функції (фонтан) з видовищною; розробкою світлодіодних очей, що «слідкують» за глядачами, та можливістю бризкати струменями води, коли людина нічого не підозрює. М'яка поверхня інсталяцій дозволяє тактильно відчувати приємні матеріали дизайнерського об'єкту.



Іл. 2. Дизайн артінсталяції «Cupid's Koi Garden», м. Сідней, Австралія, 2017 р.

Концепція стимулювання зв'язку між поколіннями та створення радості в громадському просторі повністю занурює глядача у середину групової звукової інсталяції «Airship orchestra», що розроблена як повноцінне композиційне середовище з 16 надувних веселих містичних образів (іл. 3). Авторами дизайнерського об'єкту запропонований цілий оркестр з об'ємних звуків, тональність яких змінюється разом із змінами світлоколіорових відтінків на поверхні інсталяцій. Концепція дизайнерів розрахована на посилення *імерсивного підходу*, бо коли людина потрапляє усередину групової композиції з м'яких форм артінсталяції, що розповсюджують приємні об'ємні звуки й пульсуюче світло різноманітних кольорових відтінків, вона ніби потрапляє у середовище з оркестром.

Наступний приклад інтерактивної інсталяції «Spiritus» підтверджує актуальність вищезазначеної концепції (іл. 4). Автори дизайнерського об'єкту намагаються за рахунок театралізації динамічної події повернути людину до спогадів про дитинство, коли вона розмовляла зі своїми

іграшками, як зі справжніми друзями. *Іронічно-ігровий підхід* допомагає моделювати психологічно позитивну поведінку громадян, яким стає під силу вирішувати будь-які складні питання по життю. Технології, що використовуються спеціалістами студії, мають можливість створювати звуки, схожі на старовинні звуки церковного інструменту. Таким чином, дизайнери забезпечують тонкі зв'язки між різними поколіннями через спогади про минуле.

Слід також звернути увагу, що члени команди працюють не тільки із *тимчасовими інсталяціями*, які мають можливість бути представленими в будь-якій країні світу; спеціалісти намагаються розширювати межі своєї творчої діяльності та запропонувати *постійні інтерактивні інсталяції*, які враховують характеристики відповідної локації. Наприклад, інсталяція «AEUE», що знаходиться у місті Мельбурн, спеціально запропонована в межах вхідної зони між будівлями. Конструкція інсталяції має 8 інтерактивних дисків з очима, які постійно рухаються при русі пере-



Іл. 3. Дизайн групової звукової інсталяції «Airship orchestra», м. Сідней, 2019 р.

хожих, ніби споглядаючи за ними з висоти свого розташування (іл. 5).

Висновки. Отже, в підсумку варто зазначити наступне:

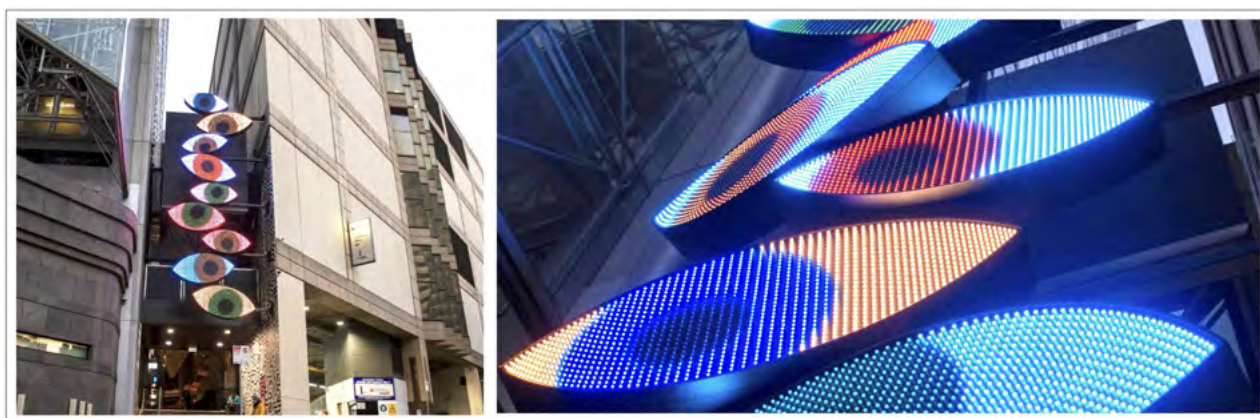
1) члени команди обов'язково враховують психологічні закономірності при сприйнятті людиною звукових та світло-кольорових сигналів.

Музичний супровід є мінімальним та рефлексивним, що є досить комфортно для будь-якого глядача, не зважаючи на стан його здоров'я;

2) загальною ознакою авторських інсталяцій цієї студії є використання в образах інсталяцій світлодіодних очей, які можуть блимати та слідувати за перехожими. Дана технологія була роз-



Іл. 4. Дизайн артінсталяції «Spiritus», м. Майамі



Іл. 5. Дизайн артінсталяції «AEYE», м. Мельбурн

роблена спеціалістами студії ENESS ще два десятиліття тому, але в умовах сьогодення члени команди вносять відповідні технологічні зміни у зазначених процесах для створення можливості стимулювання більш активної взаємодії між людьми різної вікової категорії;

3) одним з важливих аспектів є розробка спеціального матеріалу для виконання інсталяцій. Він має приємні тактильні властивості й в запропонованих декоративних природних або антро-

поморфізованих образах артінсталяцій виглядає дуже гармонійно;

4) для створення максимально позитивного настрою перехожих увага спеціалістів студії ENESS зосереджена на використанні найпростіших малюнків, візерунків, орнаментів, які значно спрощують їх сприймання перехожими з будь-якої відстані та допомагають презентувати грайливу атмосферу в умовах суворого публічного простору.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьорова З. І. Візуальне мистецтво кінця XX – початку XXI століття : автореф. дис. д-ра мист.: спец. 26.00.01. Харків, 2008. 40 с.
2. Вишеславський Г. Відео-арт. URL: http://mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-files/Suchasne_Mystetstvo_pdf (дата звернення: 24.11.24.)
3. Єфімова А. Public art як феномен сучасного мистецтва: український досвід. URL: https://nam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/22/09.pdf (дата звернення: 12.11.24.)
4. Мусієнко Н. Public art у просторі сучасного міста: Київська практика. *Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини*. : Зб. наук. пр. з мистецтвознавства, архітектурознавства і культурології / ІПСМ АМУ; 2010. Вип. 7. С. 136-149. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spdr_2010_7_14 (дата звернення: 19.11.24.)
5. Склярєнко Н. В. Інтерактивність як принцип організації дизайн-системи (на прикладі об'єктів зовнішньої реклами). *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2014. № 2. С. 33-37. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2014_2_10. (дата звернення: 10.11.24.)
6. Чепелик О. В. Взаємодія архітектурних просторів сучасного мистецтва та новітніх технологій або мультимедійна утопія. К: Хімджест. 2009. 260 с.
7. Чепелик О. В. Public art: співвідношення форм і смислів, або Розглядаючи сучасне візуальне мистецтво в урбаністичних просторах. URL: <https://sites.google.com/site/laborskult/projects>. (дата звернення: 19.11.24.)
8. Elburz. Interactive Art Installations: 6 Inspiring Examples. URL: <https://interactiveimmersive.io/blog/interactive-media/interactive-art-examples/> (дата звернення: 17.11.24.)
9. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York : McGraw Hill. 1964. 396 p. URL: <https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf>

REFERENCES

1. Alforova Z. I. (2008). *Vizualne mystetstvo kintsia XX – pochatku XXI stolittia* [Visual art of the late 20th – early 21st centuries]: aftoref. dis. D-ra mystetstvoznavstva : spets. 26.00.01. Harkiv. 40 s. [in Ukrainian].
2. Vysheslavskyyi H. (2009). Video-art. URL: http://mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-files/Suchasne_Mystetstvo_pdf (data zvernennya: 18.11.24.) [in Ukrainian]
3. Yefimova A. (2011). Public art yak fenomen suchasnoho mystetstva: ukrainskyi dosvid. [Public art as a phenomenon of contemporary art: Ukrainian experience]. URL: https://nam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/22/09.pdf (data zvernennya: 12.11.24.) [in Ukrainian]
4. Musiienko N. (2010). Public art u prostori suchasnoho mista: Kyivska praktyka. Suchasni problemy doslidzhennia, restavratsii ta zberezhenntia kulturnoi spadshchyny. [Public art in the space of a modern city: Kyiv practice. Modern problems of research, restoration and preservation of cultural heritage]. Vyp. 7. S. 136–149. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spdr_2010_7_14 (data zvernennya: 19.11.24.) [in Ukrainian]
5. Skliarenko N. V. (2014). Interaktyvnist yak pryntsyv orhanizatsii dyzain-systemy (na prykladi obiektiv zovnishnoi reklamy). [Interactivity as a principle of organizing a design system (using the example of outdoor advertising objects)]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv*. № 2. S. 33–37. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2014_2_10. (data zvernennya: 10.11.24.) [in Ukrainian]
6. Chepelyk O. V. (2009). *Vzaiemodiia arkhitekturykh prostoriv suchasnoho mystetstva ta novitnikh tekhnolohii abo multymediina utopiia*. [The interaction of architectural spaces of contemporary art and the latest technologies or a multimedia utopia]. K: Khimdzhest. 260 s. [in Ukrainian]
7. Chepelyk O. V. (2010). Public art: spivvidnoshennia form i smysliv, abo Rozghliadaiuchy suchasne vizualne mystetstvo v urbanistychnykh prostorakh. [Public art: the relationship between forms and meanings, or Considering contemporary visual art in urban spaces]. URL: <https://sites.google.com/site/laborskult/projects>. (data zvernennya: 19.11.24.) [in Ukrainian]
8. Elburz. (2024). *Interactive Art Installations: 6 Inspiring Examples*. URL: <https://interactiveimmersive.io/blog/interactive-media/interactive-art-examples/> (data zvernennya: 19.11.24.)
9. McLuhan M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York : McGraw Hill. 396 p. URL: <https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf>