

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І  
МИСТЕЦТВ ІНСТИТУТ ПРАКТИЧНОЇ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА АРТ-  
МЕНЕДЖМЕНТУ КАФЕДРА МИСТЕЦТВОЗНАВЧОЇ ЕКСПЕРТИЗИ

## **КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття освітнього ступеня магістра на тему:

### **ФУНКЦІОНУВАННЯ АРТ-ПРОСТОРУ ЯК КУЛЬТУРНО- МИСТЕЦЬКОГО ОСЕРЕДКУ УКРАЇНСЬКИХ МІСТ**

**Виконала:**

студентка 2 курсу, група ММЕ-21-21  
спеціальності 023-образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація

**Шевцова Ольга Ігорівна**

**Науковий керівник:** канд, філос, наук, доц.

**Солярська-Комарчук Ірина Олегівна**

**Рецензент:** канд. мистецтвознавства, доц.

**Заря Світлана Валеріївна**

Допустити до захисту:

Протокол засідання кафедри № 4 від 11 листопада 2022 р.

Завідувач кафедри мистецтвознавчої експертизи професор

Федорук О. К.

## АНОТАЦІЯ

*Шевцова О.І.* Функціонування арт-простору як культурно-мистецького осередку українських міст. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітньо-кваліфікаційного рівня магістр за спеціальністю 023 – образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація – Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, 2022.

Запропонована робота присвячена аналізу явища арт-простір та перспективам його розвитку у місті. Арт-простір сучасного міста розуміється як специфічний феномен, що виникає в межах топосу розумного міста, що передбачає впровадження Інтернету та інших інформаційних технологій у творчість, процеси естетичної рецепції, оформлення та функціонування арт-об'єктів. У роботі розглядається зарубіжний досвід організації арт-просторів та існуючі проекти в українських містах. Наголошується на перспективах такої арт-практики та перевагах у соціокультурному середовищі міста.

*Ключові слова:* арт-простір, креативність, арт-практики, кластер, цифрове мистецтво, сучасне мистецтво.

## SUMMARY

*Shevtsova O.I.* The function of the art space as a cultural and historical center of Ukrainian places. – Qualifying scientific work on the rights of a manuscript.

Qualification work for obtaining the master's degree in specialty 023 “Fine art, decorative art, restoration” - National Academy of Core Personnel of Culture and Art, Kyiv, 2022.

The proposed work is devoted to the analysis of the phenomenon of art space and the prospects of its development in the city. The art space of a modern city is understood as a specific phenomenon arising within the topos of a smart city, which involves the introduction of the Internet and other information

technologies into creativity, processes of aesthetic reception, design and functioning of art objects. The work examines the foreign experience of organizing art spaces and existing projects in Ukrainian cities. The prospects of such art practice and advantages in the socio-cultural environment of the city are emphasized.

*Key words: art space, creativity, art practices, cluster, digital art, modern art.*

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	
<b>Розділ I. Арт-простір як культурно-мистецький осередок сучасних міст</b> .....	
1.1. Поняття та історія виникнення явища арт-простору: зарубіжний досвід.....	
1.2. Види арт-простору у сучасних містах.....	
<i>Висновок до Розділу I</i> .....	
<b>Розділ II. Значення арт-простору в стратегії розвитку сучасного міста</b> .....	
2.1. Втілення діалогічної концепції арт-простору у реалізації проекту сучасного міського мистецького середовища.....	
2.2. Перспективи розвитку сучасного креативного міста.....	
2.3. Роль технологій щодо реалізації та функціонування сучасних міських арт-просторів.....	
<i>Висновок до Розділу 2</i> .....	
<b>Розділ III. Впровадження арт-просторів в середовище сучасних українських міст</b> .....	
<i>Висновок до розділу 3</i> .....	
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	
<b>ДОДАТКИ</b> .....	

## ВСТУП

**Актуальність теми дослідження.** Відійшовши від природи, як від джерела життєзабезпечення, людина розширила рамки своїх інтересів і стала займатися питаннями задоволення складніших, духовних потреб. У просторі культури, немов у інтерактивному полі, людина має можливість використовувати свій потенціал та інші можливості для власного розвитку та розвитку навколишньої дійсності. Відповідно до загальної тенденції діалогізму, комунікативні можливості мистецтва стають найбільш пріоритетною галуззю у дослідженні культури. Діалогізм має на увазі під собою відмову від пасивно-споживацького ставлення до мистецтва на користь активно-творчого. І справді, в даний час все більш характерною рисою сфери культури стає активність самого глядача, якого автори та виконавці намагаються зробити співучасником дії. Саме тому сьогоденна реальність потребує розроблення та запровадження нових форм та майданчиків взаємодії, якими зараз є арт-простори.

**Об'єктом** дослідження є арт-простір як новітня форма культурно-мистецького осередку.

**Предметом** роботи є особливості функціонування арт-простору в реаліях українських міст.

**Метою дослідження** є виявлення особливостей явища арт-простір та його функціонування як культурно-мистецького осередку в межах українських міст.

Сформульована мета передбачає розв'язання *низки задач*, а саме:

- виявити передумови та причини виникнення явища арт-простору як культурно-мистецького феномену;
- проаналізувати зарубіжний досвід запровадження арт-просторів у просторі сучасних міст;
- виділити види арт-просторів та особливості їх організації;

- з'ясувати значення арт-простору в стратегії розвитку сучасного міста (застосування принципу діалогічності);
- окреслити перспективи розвитку сучасного креативного міста;
- дослідити як змінюються функції сучасних арт-просторів з технічним розвитком та новими цілями сучасних арт-практик;
- охарактеризувати досвід впровадження сучасних арт-просторів як культурно-мистецьких осередків в соціокультурне життя українських міст;
- визначити тренди та перспективи сучасних арт-просторів в Україні.

**Наукова новизна роботи.** Соціальні зміни останніх років, поява нових практик та навичок призвели до того, що сьогодні йдеться про принципову зміну моделі взаємодії культурно-мистецьких інститутів із суспільством. У зв'язку з цим виникає потреба уважного та детального вивчення діяльності таких нових практик як арт-простори. Тому в роботі вперше робляться спроби осмислити: 1) особливості організації сучасного арт-простору як культурно-мистецького осередку в українських містах; 2) арт-простір як кластер, бізнес-проект з розвитку культурного життя міста, що реалізується на базі арт-просторів в сучасних містах; 3) проблему пошуку нових форм і методів взаємодії глядача та репрезентації творів, створених з використанням сучасних мистецьких прийомів та технологій.

**Хронологічні межі дослідження** – кінець XIX століття – сьогоднішні дні.

**Територіальні межі** дослідження охоплюють європейські країни та Україну.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалася на міжнародних та всеукраїнських науково-практичних конференціях: VI Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених, аспірантів та магістрантів «Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір». Було зроблено виступ та подано до друку тези на тему «Функціонування арт-простору як культурно-мистецького осередку українських міст».

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів (I та II з підрозділами), висновку, списку використаної літератури, додатків.

## **Розділ I. Арт-простір як культурно-мистецький осередок сучасних міст**

Мистецтво – результат людської діяльності. Це та область, яка дозволяє людині шукати і реалізовувати себе, це не закритий світ для обраних, а світ, який створений для кожного і дозволяє глядачу або творцю відкривати нові грані, проникає і пронизує всі сфери життя. Мистецтво ніколи не стоїть на місці, а постійно розвивається разом із людиною. Сучасне мистецтво незрозуміле глядачеві. Людей відштовхують несучасні будівлі музеїв, а залучити не поціновувача, а звичайного глядача, якому часто потрібне «зрозуміле» мистецтво, стає набагато складнішим. Саме сучасні арт-простори позитивно впливають на розвиток території, залучають нову аудиторію та привчають до того, що мистецтво може виходити за межі, бути зрозумілим та цікавим. Саме в арт-просторі глядач знайомиться з новим, часто ще не відомим сучасним художником, саме в арт-просторі люди вчаться розуміти мистецтво та почуватися вільніше, впевненіше та комфортніше, ніж у галереях та державних музеях. Мистецтво покликане долати і власні межі, і межі мислення людей, які стикаються з ним та експериментують із розумінням «новизни». Дані соціологічних досліджень публіки на виставках, експертних інтерв'ю свідчать про те, що сучасне мистецтво, як і раніше, залишається незрозумілим і часто неприйнятним для широкої публіки. Проблема пошуку нових форм і методів взаємодії глядача та репрезентації творів у сфері сучасного мистецтва набирає обертів і стає дедалі гострішою. Можна говорити про те, що арт-простір – доступніший варіант культурного дозвілля. Понад те, саме поняття сучасне і досить молодіжне. Все частіше творці шукають не тільки нові смисли у звичних речах, а одразу майбутній твір розглядають у межах якогось майданчика. Для багатьох кластер сьогодні – місце творчої свободи та місце обміну досвідом, неформальне місце розвитку. Арт-простір – це «мультимедійний храм», адже там представлені жанри сучасного мистецтва, які рідко хто ризикне об'єднати в традиційних структурах. Це живопис, графіка, фотографія,



інсталяція, об'єкти тощо. Іншими словами, арт-простір поєднує в собі відразу кілька видів мистецтва та різновидів культурних установ. Арт-простір, що переформувався із заводів і фабрик, стає місцем для вільних, креативно мислячих людей, які бажають транслювати свій творчий та інтелектуальний продукт поза жорсткими рамками музеїв, які ще тримають оборону власних уявлень про процес організації співробітництва з художниками та порядком подальшої демонстрації їхнього мистецтва. Завдання арт-простору бачиться у створенні якогось універсального неформального цікавого майданчика для відпочинку та розвитку людини. Можна стверджувати, що це створені умови для існування сучасного мистецтва та сучасної культури. Такі простори створюють сприятливі умови для розвитку мистецтва, у зв'язку з тим, що на території арт-простору регулярно проводяться фестивалі та освітні програми у сфері сучасного мистецтва, кінематографа, архітектури та дизайну, а також благодійні заходи. За рахунок контакту між учасниками проекту налагоджується комунікація між різними спільнотами, поколіннями та стилями. Не просто прийти і подивитися, а можливість бути побаченими та почутими. Процеси, що відбуваються в арт-просторі, є дуже сприятливими для стану сучасного мистецтва: нові імена, новий формат виставок у «нових» просторах, нові напрямки, які цікавлять аудиторію, і дають їм можливість залучення. Соціальні зміни останніх років, поява нових практик та навичок призвели до того, що сьогодні йдеться про принципову зміну моделі взаємодії культурних інститутів із суспільством. У зв'язку з цим виникає потреба уважного та детального вивчення діяльності таких нових практик як арт-простори. Оскільки це явище зародилося на Заході, необхідно вивчити світовий досвід передумов та причин формування арт-просторів, виявити схожі риси та відмінності з вітчизняними арт-практиками. Актуальність цього дослідження обумовлена необхідністю вивчення та осмислення зарубіжного досвіду створення та розвитку арт-просторів та об'єднання знань, накопичених в українських та західних системах. У зв'язку з мало вивченістю теми сучасного мистецтва в структурі арт-простору, даний досвід

дослідження був би цінний у нашій країні у зв'язку з проектами, що активно розвиваються, у сфері сучасного мистецтва. Адже саме в арт-просторі можна спостерігати синтез візуальних, пластичних та аудіо-візуальних форм.

### ***1.1 Поняття та історія виникнення явища арт-простору:***

#### ***зарубіжний досвід***

Арт-простори зародилися ще в ХІХ столітті у Франції, основний поштовх до розвитку отримали у Великій Британії, а визнання та популярність отримали в 60-ті в США. Основна перевага арт-простору полягає в наступному: вплив на розвиток територій, у той час як амбіції мистецтва – розширення своїх кордонів. Також через появу креативних індустрій стали утворюватися повноцінні музейні комплекси, центри сучасного мистецтва, дизайн-студії, майстерні ремісників, школи стилістів, дизайнерів. Великобританія стала першою країною, де було зроблено спробу перепрофілювання промислових міст. Художники почали освоювати занедбані заводські простори, організовуючи там майстерні та галереї. Вперше створюючи цим прецедент «креативних індустрій».

Простір – це філософська категорія, що відображає властивості матеріальних явищ: десь перебувати, якимось розташовуватися, мати якусь форму, що виражає спосіб існування матерії. У ХХІ столітті актуальності набуває процес формування арт-простору міст. Питання креативного управління містами та креативної організації міського середовища вперше розглядаються у книзі англійського дослідника Ч. Лендрі «Креативне місто». Дослідник вважає, що інтерес девелоперської спільноти до створення так званих «креативних просторів» - проектів, розрахованих на залучення творчої спільноти та реалізацію на своїх територіях усіляких арт-задумів в умовах глобалізації сучасного суспільства постійно зростає.

Креативні простори міських поселень – це публічно доступні місця міста, де люди можуть вільно самовиражатися, обмінюватися ідеями, демонструвати іншим результати своєї творчості та комунікувати з іншими не в ролі споживача товарів чи працівника компанії, а в ролі творця,

розробника, творця унікального продукту своєї особи. Арт-простір створює можливість для творчої самореалізації з урахуванням індивідуальних здібностей та захоплень городянина. За великим рахунком, креативний простір - це свобода будь-яких проявів особистості, що йдуть з індивідуального творчого посилю та формують інтереси та свій особистий «смак життя».

З появою технології культури сучасних комунікацій і таких феноменів, як стартап-культура (культура, що будується або на основі нових інноваційних ідей, або на основі нових технологій) стало можливим спиратися не на статистику, а на конкретні ініціативи співтовариств і малих груп по локальній реорганізації середовища. Таким чином, «креативне місто» стає набагато різноманітнішим і містить у собі простори, що реалізують та розвивають потенціал найрізноманітніших соціальних груп, виходячи з цього, «креативний простір» можна визначити як інфраструктуру, де можна проводити або відвідувати заходи, знайти прихильників, співробітників, підрядників, а також партнерів для реалізації інноваційних соціально значущих проєктів або комерційних стартапів.

Арт-простір є демократичним середовищем для спілкування, спільної роботи, максимальної самореалізації та високого заробітку спеціалістів креативних професій. У сучасній Україні до представників креативних професій (креативного класу) можна віднести тих, хто в рамках професійної чи соціальної діяльності є творцем інновацій, генератором розвитку, створює та розвиває «точки зростання». Подібними представниками креативного класу в сучасній Україні є наукові діячі, які займаються дослідженнями в галузі галузевої та фундаментальної науки, вчені які займаються розробкою та реалізацією високотехнологічних винаходів, представники створеного з нуля, а також венчурного бізнесу, а також представники інтелігенції, що працюють у сфері формування духовної науки та інформаційної реальності.

У свою чергу представники «рутинних» професій можуть бути складовим елементом креативного класу, за умови, що вони схильні до

впровадження інновацій та удосконалень у межах своєї професійної діяльності. Американський урбаніст та куратор програми Creative Cities під егідою ЮНЕСКО Саймон Еванс визначає креативні простори як «спільноти творчо орієнтованих підприємців, які взаємодіють на замкнутій території» [91]. Відмінною особливістю креативного простору є націленість не на діяльність людини у ролі споживача чи працівника організації, а творця унікального продукту. Метою створення арт-просторів у міському середовищі є забезпечення творчої молоді (креативного класу) середовищем, багатого можливостями для навчання, самонавчання, обміну навичками, експериментування та реалізації власного бачення міста, світу.

Отже, поняття «арт-простір» неоднозначне. На сьогоднішній день воно не сформульовано та не закріплено у наукових працях. Проте це поняття досить широко використовується, оскільки подібні майданчики стали невід'ємними центрами культурного життя великих міст. Поява такого феномену, як арт-простір у різних частинах світу залежить від історії. Арт-простори – це рішення для використання промислових приміщень, які втратили своє первісне значення наприкінці 80-х років через постіндустріальну революцію та економічні кризи. Робоча сила переїхала до країн, де це виявилось дешевшим. Але, також, у цьому були свої переваги. Тому що через це у багатьох містах стали наголошувати не на важкому виробництві, а на роботі інтелектуального характеру. Почали пустувати величезні приміщення старих заводів і фабрик, але завдяки цьому виник феномен креативних індустрій, які швидко знайшли застосування покинутих будівель. Так і сталося у Гельсінках, Лондоні, Берліні, Відні та Нью-Йорку.

Унікальність арт-просторів у тому, що під приміщення вибираються занедбані заводи, фабрики. Про те, що таке креативність людство задумалося не так давно, у 1990-ті роки. Але поява такого терміна як «креатив» зміцнювала своє значення, щорічно деякі джерела посилаються на історію Нью-Йорка і період Великої депресії в цьому місті.

Першою передумовою для створення арт-просторів були саме промислове підприємство. Тобто можна сказати, що саме місце утворило феномен. Заводи та фабрики розташовувалися на території міста, багато які в населених районах, наприклад Сохо і Трайбека. А коли місто почало рости, ці фабрики були практично в центрі Нью-Йорка, і земля через це піднялася в десятки разів. Але Велика депресія справила сильний вплив на Сполучені Штати Америки в кінці 20-х, і призвела до того, що підприємства не було на що утримувати, вони були змушені визнати себе банкрутами та закритися. Заводи та інші промислові приміщення стояли порожніми, не було коштів, щоб відновити їхню роботу, а їхня оренда була дуже низька. Такі занедбані місця приваблювали активну творчу молодь, якій необхідно було місце самовираження і простір для творчості. Саме завдяки Великій депресії і зародився стиль лофт, який дав поштовх для появи перших арт-просторів.

Лофтом називають верхній поверх складу чи будь-якої іншої промислової будівлі, яка переобладнана під житло чи майстерню. Спочатку в лофти заїхали письменники, скульптори та художники. Цих людей приваблювала не лише орендна плата, а й сама будівля. Велика площа, високі стелі, їм подобалося, що немає замкнутості, а лише свобода. Так як часто простори навіть не були поділені на окремі приміщення. Також важливим фактором було освітлення, адже це вікна у підлогу, які допомагали творити. Так і з'явилися перші студії, майстерні та галереї у стилі лофт. Джексон Поллок став одним із перших художників, хто опанував промислову територію Манхеттона. Але через деякий час таке слово, як лофт, стало не просто стильовим рішенням та горищем, а місцем, де збирається вся творча еліта міста. Вони там працювали над своїми проектами, спілкувалися між собою та робили такі простори унікальними. Саме це і послужило до зародження перших арт-просторів, оскільки їм захотілося розширити можливості одного приміщення. Прикладом в такому разі є фабрика Енді Уорхола (Рис.1,2). У 60-ті роки саме вона дала поштовх у розвитку лофт-просторів. Енді Уорхол був художником, письменником, продюсером та

кінорежисером. Узагальнивши, можна сказати, що він був яскравим представником творчої особистості. Він відкрив на Східній 47-й вулиці в Манхеттені свою «Фабрику», що стала хрестоматійною будівлею, де жив і він сам і його учні. Простір його майстерні знаходився на горищі промислової фабрики, стіни були пофарбовані в срібний колір, як казав сам творець – це означало символ нового мистецтва. «Фабрика» стала тим місцем, де він не просто працював, а майданчиком, куди він залучив групу людей, які надихають його на нові роботи. Також її любили відвідувати члени на той момент нью-йоркської богемі. Там проходили творчі вечори, круглі столи. Також там розташовувалися відкриті майстерні. Саме фабрика Енді Уорхола вважається одним із перших креативних просторів, що дало поштовх для розвитку креативної індустрії у всьому світі. Далі цю ідею підхопили куратори музеїв та інші об'єднання. Можна зробити висновок, що розвиток арт-просторів почався саме з місця для творчості, з майстерень художників. Ідея вільної творчості була первинною щодо думок про створення креативної економіки.

Великобританія є першопрохідником у галузі креативної економіки, що важливо у розвитку арт-просторів. В 1998 р. у Великобританії при Міністерстві культури, медіа та спорту було створено Департамент розвитку програм креативної промисловості. Цей департамент дав таке визначення креативної індустрії: «Креативна індустрія – це галузь економіки, що виникає внаслідок появи та реалізації індивідуального творчого потенціалу, навички та таланту, які спрямовані на створення певної вартості чи багатства та створення нових робочих місць через організацію та використання такого предмета, як інтелектуальна власність» [89]. Також цим департаментом було виділено 11 секторів, які вважалися та вважаються креативними. До цих секторів увійшли: діяльність, пов'язана з рекламою, радіо, телебаченням, а також публікацією. Також цей сектор включає кіно, радіо, відео, фото та театральне мистецтво. не обійшли стороною комп'ютерні ігри, ремесла, реставрація та ринки антикварних виробів. Також музика, образотворче

мистецтво та мода. Під визначення феномена креативної промисловості потрапляє не просто виникнення нових ідей, а ще й перетворення в продукт, який можна продати.

Якщо заглянути в глиб історії, то з'ясуємо, що арт-простори виникли ще в XIX столітті, наприклад «Monmartr» в Парижі (Рис.3,4), там розташувалися художники, ремісники та скульптори. «Monmartr» став розвиватися як сучасний арт-простір. Він приваблював саме творчих людей, які відкривали свої галереї, кафе та магазини на території арт-простору.

Розглянувши історію появи такого феномена культури та креативної індустрії як арт-простір, необхідно зробити висновок, що поштовхом для появи цього стали представники творчих професій, яких зацікавили саме горища занедбаних промислових будівель. Спочатку там розташовувалися саме майстерні та місця для зустрічей творчої богеми міста. Вже в середині XX століття лофти перетворилися на повноцінні арт-простори і стали займати всю промислову зону та її територію. Першими такими просторами стали: інститут сучасного мистецтва «КунстВерке» в Берліні, що знаходиться в будівлі колишнього маргаринового заводу, «Фергфабрикен» у Стокгольмі, на його місці раніше була прядильна фабрика, а зараз там розташований арт-простір, який робить акцент на театрі та виставкових просторах.

Наприклад, у Великій Британії, Гонконгу, Німеччині кластери підтримує та спонукає до розвитку держава. Однак, цей феномен завдячує поштовху до розвитку саме творчим людям, які організовували простори для себе. Також історія та культура регіону, де розташовується простір, часто накладає відбиток на сам кластер. Прикметно, що у різних країнах до креативних індустрій зараховують різні напрями. Наприклад, у Гонконгу до креативних індустрій зараховують спорт, туризм та консалтингові послуги, а у Фінляндії сюди включені парки атракціонів та рекреаційна діяльність. Наприклад, у Шанхаї, арт-простори займалися у першу чергу рекламою та виробництвом творчих продуктів, створених за допомогою мультимедіа та

3D, також цілеспрямоване та пріоритетне формування тисяч креативних парків, просторів та особливих культурних зон.

Підтримка арт-просторів у різних регіонах вибудовується по-різному. Іноді спонсорами стає держава, найчастіше просто зацікавлені особи чи будь-які інші структури. У Китаї всі арт-простори фінансуються та ініціюються завдяки державі. У Швеції одним з перших арт-просторів став проект «Subtopia », він розташовується в Шведському місті Бутчюрка, який люди в 2000-х залишали через кримінальну обстановку і відсутність робочих місць, що сталося через постіндустріальну революцію і промислову кризу. Але влада міста вчасно ініціювала арт-простір, оскільки місто мало певний творчий потенціал. На базі місцевого цирку організували арт-простір, який включав: цирк, медіа-школу, кілька музичних гуртів, спортивні клуби, виставковий зал, національний театр. Всі ці ресурси окремо для муніципальної влади були у видатковій статті, але не як засіб розвитку міської території. Вони розвиваються в медіа, цирку та танці. Також як доказ гіпотези, що арт-простір здатний змінювати вигляд території не можна не згадати арт-простір, розташований у лондонському Іст-Енді. Це ціле об'єднання творчих компаній, які знаходяться в будівлі колишньої пивоварні. На місці арт-простору, який всі знають сьогодні, Іст-Енд був зоною, яка обслуговувала багатих людей Лондона, тобто там були комерційні магазини, салони та ін. За те, що Великобританія прийняла інший вектор розвитку, його переобладнали на даний арт-простір. Сьогодні там, як і раніше, працюють ремісники, але вони вже розвивають культурну індустрію міста. Сьогодні «Стара пивоварня Трумана» приваблює людей з усього світу. Адже там розташовуються як простори для виставок, майстерні, зали для відкритих конференцій, так і магазини ручних товарів, які виробляються безпосередньо у кластері, так і кафе та бари.

Такі арт-простори створюють обстановку для більшого сприйняття та розуміння сучасного мистецтва. Те, що здебільшого на території кластера збирається творча молодь, уже говорить про те, що вони більше схильні до



розуміння художніх творів сучасних художників. Такий досвід як арт-кластери все частіше показує, як їх створення на території міських індустріальних просторів суттєво розширює сферу впливу сучасного мистецтва. Сучасний арт-простір складається з кількох приміщень, як правило це: виставкові та концертні зали, освітні класи, мануфактурні майстерні, студії архітекторів, декораторів, фотографів, також ці приміщення легко розташовуються під магазини, офіси, відкритий робочий простір і кафе. В арт-просторах є застосування для будь-якого осередку. Також у Великобританії в Ньюкаслі на північно-східному узбережжі розташувався арт-простір «The Mushroom work». Спочатку це було індустріальне місто, де розвивалося суднобудування, але сьогодні місто славиться як центр культури та мистецтва. Історичний центр міста знаходиться поряд із промисловою зоною, в якій раніше розташовувалися заводи та складські приміщення. Сьогодні там розквітає креативна індустрія. Це цілий арт-квартал, де кожен знайде заняття до душі. Наводячи приклад, можна згадати арт-простір «The Mushroom work». Н.Джеймс є творцем цього арт-простору. І свідчить, що мета його роботи – це підтримка молодих творчих професіоналів через надання їм приміщень для реалізації їхніх ідей на пільгових умовах. А на доказ того, що арт-простір – це не просто місце роботи та дозвілля, можна навести слова куратора «The Mushroom work», Ніка Джеймса, адже «серцем» простору він називає не виставковий зал, а кухню. Можливість спілкуватися, обговорювати з однодумцями свої творчі та підприємницькі ідеї. Він вважає, що атмосфера підтримує художників не менше, ніж пільгові орендні ставки.

Розглядаючи Європейські арт-простори, варто згадати кластер-музей, а точніше молодіжний культурний центр «Quartier» у Відні. Це місце, яке поєднує творчих професіоналів, а також і робітників, і презентаційні майданчики. Простір розташований у будівлі колишніх стаєнь. Це дуже незвичайне рішення, адже там, де розміщені вітрини та виставковий простір, там же є дизайнерські бутіки. Також можна сказати, що це і потенційний виставковий та концертний майданчик – залежно від планів організаторів.

Книгарня у дворі музею - парк із зоною відпочинку та невеликим концертним майданчиком. Ефект арт-простору знову ж таки у спільній, об'єднаній зв'язками діяльності, у співпраці. Обґрунтованим виглядає і рішення щодо конкурсів для молодих дизайнерів, художників у рамках кластера-музею. Після того, як перемогу на конкурсі здобуто, молоді таланти отримують робочий та виставковий простір, а також стипендію на строк 2-3 місяці.

Ще одним яскравим прикладом покращення розвитку території завдяки арт-простору можна вважати, коли в Гельсінках фірма «Nokia» перестала виробляти кабель, а їх завод був у несприятливому районі міста, то звільнилися величезні площі, які пустували з середини 80-х років. Ці приміщення вирішили передати людям, які були у них зацікавлені. Вони не просто відкрили там свою майстерню, а відремонтували власним коштом будівлю і почали здавати в оренду приміщення таким же творчим людям. Це історія про арт-простір «Cable factory ». Крім того, що там здаються в оренду площі, там є приміщення для проведення масових заходів. Там відбуваються концерти, виставки, презентації, фестивалі. Також там розташовується галерея сучасного мистецтва та невеликі виставкові зали. Фабрика стала місцем роботи для 900 чоловік. Центр « The Arts Printing House » (Друкарня мистецтв) розташований у центрі Вільнюса. Вже з його назви зрозуміло, що це була звичайна друкарня, вона працювала з 1805 року. А коли Литва здобула незалежність, згодом ініціативою держави було розвивати арт-індустрію, так і зародився кластер. У 2002 році «The Arts Printing House» був відкритий і створив перший у Литві доступний простір для таких організацій та проектів, що розвивають сучасне мистецтво. Центр особливо підтримує роботу із новими малобюджетними проектами. Крім того, він виконує функцію інформаційного центру, який поширює інформацію про литовські та міжнародні сучасні культури. Це є унікальністю цього проекту, оскільки він не зациклений тільки на економічну вигоду. Рурська область, чудовий приклад цього. Спочатку це була вугільна промисловість, основна

промислова зона в Німеччині, але з розвитком арт-простору вона стала справжньою культурною столицею Німеччини та Європи загалом. Центральним місцем в арт-просторі стала звичайна шахта Цольферайн, її простір перетворили на центр сучасного мистецтва та розважальний парк. Також арт-простір є однією із тематичних станцій регіонального проекту «Шлях індустріальної культури» Рурського регіону. простір шахти перетворили на виставковий зал, де відвідувачам розповідається безпосередньо про історію Рура, як утворюється вугілля та інше.

У 80-ті роки в Гонконгу через те, що практично всі виробничі підприємства перейшли на територію Китаю, держава взяла вектор розвитку на сферу послуг, і навіть культуру. Рішенням міської ради Гонконгу було прийнято звернутися за досвідом до найбільших арт-просторів в інших країнах. Ними стали: Америка, Канада та інші країни Азії. Рада вивчила і прийняла рішення те, що вона вкладатиме інвестиції саме в ці сфери, тобто у творче середовище. Також було вивчено, як вкладати та отримувати з туристичного середовища. І вже ближче до 90-х років ХХ століття Гонконг став одним із світових лідерів у створенні креативної індустрії, через успішну реалізацію арт-просторів. Сьогодні арт-простори не просто роблять внесок у креативну економіку держави, а й в економіку держави в цілому. В арт-просторах Гонконгу розвиваються такі галузі культури: кіно, телебачення, музика, дизайн, архітектура, комікси та анімація, ігри та цифрові розваги. Світовий досвід організації арт-просторів говорить про те, що якщо мистецтву та бізнесу надати на пільгових умовах незатребувані площі, забезпечити можливість співробітництва та підтримки на якомусь рівні, то арт-кластери будуть інтенсивно розвиватися, робити внесок у розвиток креативної промисловості та економіки країни. А також активна робота громадського простору, яка послужила об'єднанню творчих людей. Завдяки таким спільним заходам як: презентації, майстер-класи, лекції, святкування, реалізація освітніх програм, кінотеатри авторського кіно, рекламні акції та PR-акції. Робота арт-простору дає можливість городянам чи

туристам знайомитися із сучасним мистецтвом, поєднувати дозвілля з покупками, переглядами, участю у заходах кластера. Згодом арт-простори стають престижними комунікативними майданчиками, які змінюють вигляд міста, створюють публічний арт-простір, який покращує міське середовище, а також позитивно впливає на городян.

### ***1.2 Види креативних просторів***

Креативний простір – загальнодоступна територія, призначена для вільного самовираження, творчої діяльності та взаємодії людей. Креативний простір може мати безліч типів та форм, починаючи з публічних майданчиків та клубів за інтересами, і закінчуючи центрами сучасного мистецтва та цілими арт-кварталами. Дослідник Д. Абрамов дає довгий список креативних просторів, серед яких він називає творчі кластери, коворкінги, антикафе, культурні центри, галереї. Проте автор включає сюди також і кафе, бари, бібліотеки, фотостудії, музеї, кінотеатри, хостели та багато іншого. Важко з цим погодитися, оскільки креативні простори зазвичай є багатофункціональними майданчиками, які, у свою чергу, можуть включати бари, магазини, кафе, виставкові простори та інше.

Дослідниця Д. Н. Суховська пропонує найбільш вдалу класифікацію. Вона ділить креативні простори на лофти , зони коворкінгу , арт-простори, арт-квартали, центри сучасного мистецтва. Автор вважає правильним додати до цієї класифікації антикафе , оскільки на думку творців воно також вважається креативним, його концепція передбачає як рекреаційну складову, так й творчу діяльність. В цілому, всі ці типи орієнтовані на кінцевий продукт, який несе творчу складову, а творці прагнуть поділитися своїм досвідом з іншими. Автор виділяє такі види:

1. Лофт – тип житла, переобладнане під житло приміщення покинутої фабрики, іншої будівлі промислового призначення. Лофти дуже популярні в містах із депресивними промисловими районами, де промисловість більше не вигідна, а будівлі фабрик та заводів прийшли у запустіння. Організуючи лофт у будівлях занедбаних фабрик та заводів, місто

таким чином позбавляється депресивних районів, а також набуває майданчика для розвитку творчості серед міського населення та цікавого місця для відвідування жителями міста та туристами.

2. Арт-простір – колишні промислові простори з великими площами та високими стелями, що використовуються не тільки для житла, а й для організації багатофункціональних культурних центрів з виставковими залами, кафе, ресторанами, офісами, концертними майданчиками. Кожен із цих та багатьох інших проектів є переобладнаним дизайнерами та архітекторами індустріальний простір.

3. Зони коворкінгу (з англійської мови « co-working » – спільно працюючі) – окремий простір для спільної роботи, в основі якого лежить модель роботи, в якій учасники, залишаючись незалежними та вільними, використовують спільний простір для своєї діяльності. Схеми роботи коворкінгу проста. Власник великого офісного приміщення здає робочі місця за невелику плату людям, яким іноді потрібен офіс: комусь для того, щоби провести переговори з партнерами, комусь потрібне робоче місце, щоб формалізувати робочий режим. Коворкінг займає проміжне місце між роботою вдома та використанням окремого офісу. Коворкінги можуть бути самостійним простором або бути частиною іншого креативного простору.

4. Центри сучасного мистецтва – музейно-виставкова та науково-дослідна організація, діяльність якої спрямована на розвиток сучасного вітчизняного мистецтва у контексті світового художнього процесу, формування та реалізацію програм та проектів у галузі сучасного мистецтва, архітектури та дизайну в країні та за кордоном.

5. Арт-квартал – це частина міста, орієнтована відповідно наступним критеріям: відносна компактність розміщення та пішохідна доступність всіх об'єктів, що забезпечують різноманітне та насичене подіями проведення часу. Він може поєднувати у собі як усі представлені типи просторів, чи деякі з них. Він має бути комфортним, естетичним та автентичним місцем, де приємно та цікаво проводити час. Представникам

творчих індустрій арт-квартали надають можливість працювати, експонувати та продавати результати своєї праці. Інвесторам, які вдало вписали в структуру кварталу бутики дизайнерських марок, кафе, бари і т.п.

**Висновок до Розділу I.** Найбільш популярними майданчиками для створення творчих кластерів є території індустріальних районів, заводів та виробничих приміщень. Причинами є найчастіше вдале розташування у місті та непривабливість для більшості інвесторів, тоді як для художників це сотні вільних квадратних метрів, де можна реалізовувати різні проекти. Така тенденція є сприятливою для розвитку міського середовища, коли індустріальні райони набувають нового життя завдяки сучасному мистецтву.

На основі аналізу типів креативних просторів, можна зробити висновок, що більшість з них формуються в основному на території колишніх промислових підприємств, закритих через непотрібність, у занедбаних складських приміщеннях, в колишніх індустріальних районах міста. Тим самим вони сприяють переродженню даних територій місця концентрації творчих індустрій. Креативні промисловості розростаються щороку, зараз триває активний сплеск у сфері культурної діяльності. Безперечно, в цьому є величезні плюси. Для інфраструктури міста – це, безперечно, облагородження просторів території. Наразі креативні простори вільно конкурують з історичними центрами міста.

## **Розділ II. Значення арт-простору в стратегії розвитку сучасного міста**

Сучасне місто характеризується як мобільний, різноспрямований і соціальний простір, що постійно трансформується. За визначенням Британського департаменту культури, медіа та спорту, що на сьогоднішній день став канонічним, творчі міські простори – місця провадження діяльності, в основі якої лежить індивідуальний творчий початок, навички або таланти, і яка може створювати додану вартість та робочі місця шляхом виробництва та експлуатації інтелектуальної власності. Світ, що глобалізується, постійно трансформується і змінюється, а традиційні установи культури – не здатні своєчасно реагувати на зміни, що відбуваються, тому вони викликають дедалі менший інтерес у аудиторії та у творців об'єктів культури. Необхідно розробити новий тип інституцій, які б відповідали запитам аудиторії. Виходом із цієї ситуації стає створення креативних міських просторів – поєднання динаміки бізнесу та потенціалу діячів культури в одному індустріальному просторі.

### ***2.1. Втілення діалогічної концепції арт-простору у реалізації проекту сучасного міського мистецького середовища***

На початку XXI ст. очевидна необхідність подолання системних криз, пов'язаних із глобалізаційними процесами. І. Валлерстайн ще 1995 р. писав: «Старі антисистемні сили вичерпані, а й лібералізм теж. <...> Але жодна з нинішніх битв проти несправедливості капіталізму не ставить фундаментальну ідеологічну проблему» [10]. Людство перебуває у стані пошуків нової ідеології чи нових ідеологій адекватних складностей та нелінійності культури.

Мистецтво із другої половини ХХ ст. однією зі своїх сфер реалізації бачить участь у соціокультурній практиці. Через арт-подію можливо привертати увагу аудиторії до глобальних світових проблем і до унікального одиничного досвіду, сприяти саморозвитку та самоідентичності особистості. Сьогодні актуальна мистецька подія, її концепція часто виходять за межі виключно художньої сфери. З часів авангарду мистецтво все сильніше намагається прибрати кордон між мистецтвом та життям, зруйнувати стіну між буденністю та творчістю. Творчість стає важливою частиною життєвого світу, а життєвий світ – темою для мистецтва. Інтерактивність, співучасть споживача у створенні твору мистецтва – напрямки, що активно розвиваються в мистецтво з другої половини ХХ ст. Мистецтво досліджує можливості творчості у вирішенні культурних проблем, у пошуку напрямків для саморозвитку особистості в ситуації «падіння метанарацій у життєвий світ» (Ж. Ліотар). У той же час, як зазначають дослідники, до початку ХХ ст. відбувся відхід від фордистської індустріальної системи організації міського простору: «Місто Форда припускає явний поділ одна від одної трьох зон життєдіяльності: місце роботи, місце особистого життя та сну, громадське місце. Причому простір особистого життя досить далеко від роботи та громадських просторів. Так з'явилося «Передмістя» та необхідність довго добиратися як на роботу, так і до театру» [9]. Сьогодні стає видно, що креативний потенціал городян, комфортність та різноманітність форм самореалізації – запорука не тільки культурного, а й економічного розвитку міста.

Арт-простір на початку ХХ ст. стає зоною формування особливого культурного досвіду. Розширення меж розуміння мистецтва, доступність різного виду творчої активності для великих мас населення стали одним із факторів розвитку креативних кластерів. Концепти «арт-простір», «креативний простір», «креативний кластер» часто використовуються як синоніми. З вітчизняної практики видно, що такі майданчики зазвичай поєднують у собі різноманітні напрями. Головне – це особлива, унікальна



лише для цього простору атмосфера. Формування сквотів пов'язане з протестною та партизанською діяльністю, протистоянням офіційним інституціям та закону. Арт-простір – це середовище, включене до легітимного соціокультурного ландшафту. Паралельно з фізично існуючими арт-просторами можна говорити про формування подібних спільнот у віртуальному світі. Більшість арт-просторів має не лише свої інтернет-сайти, а й сторінки у соціальних мережах.

Арт-простір – доступне міське середовище, в якому в рамках комунікації людина виступає не як службовець чи відвідувач, а як творець. Мета креативних арт-просторів – самореалізація, саморозвиток особистості в цікавому для неї напрямі. Д. Н. Суховська наводить висловлювання: «У креативному просторі мають бути всі необхідні для комфортної роботи умови, такі як кафе та зручні стільці, це зрозуміло, але найважливіше – культура, вірніше, дух співробітництва, його також можна спроектувати. На думку автора, підтримання та розвиток творчої активності можливо за умови проектування «духу співпраці», який повною мірою дозволять створити сучасні багатоструктурні креативні міські простори, такі як: лофти, зони коворкінгу та арт-території, арт-квартали, дизайнерські рітейл-стріт, центри сучасного мистецтва» [8].

На початку XXI ст. можна виділити кілька типів арт-просторів. Ряд із них налаштований на консолідацію творчих особистостей, які цікавляться чи займаються тим чи іншим видом мистецтва. Формат діяльності подібних майданчиків поєднує традиційні форми інституалізації мистецтва з інтерактивними: виставки, семінари, майстер-класи. Інші своєю метою ставлять створення зони для творчості та різноманітного дозвілля: від перегляду фільмів та чаювання, настільних ігор – до *майстер-класів* та лекцій. Окремий варіант - це створення креативного середовища, в якому творчість поєднується з комерційною діяльністю. Елементи інтерактивності використовують і мистецькі інституції: організують *квести*, *флешмоби*, *тематичні вечори*. Важливим стає використання подібних просторів для

створення *стартапів*. Арт-простори сьогодні стають місцем не лише творчої самореалізації, а й майданчиком для консолідації навколо конкретних проектів, самоорганізації громадян у волонтерських, комерційних чи творчих. Інтерес аудиторії до подібних форм проведення дозволяє призводити до того, що ряд таких майданчиків стає успішним, отримує підтримку бізнесу та державних структур.

Інші арт-простори продовжують андеграундні традиції, хоча паралельно мають також державну підтримку. Одна з цілей створення подібних арт-просторів – перетворення міського середовища, гуманізація міст. З іншого боку, можна говорити і про комерційну сторону подібних проектів. Як справедливо зазначає М. Л. Магидович, «мистецтво дедалі більше набуває індустріальних рис настільки, що в англійській літературі термін «industries» (індустрії, галузі промисловості) став синонімом видів мистецтва. Воно стає однією зі сфер економіки, об'єктом інвестицій та джерелом величезних прибутків» [25]. Звичайно, будь-який арт-простір стає носієм певної ідеології та цінностей. Використання такої форми організації праці та дозволя стало популярно у комерційних компаніях. Ідея «відкритого офісу» реалізується у багатьох комерційних організаціях, які пов'язані з творчою діяльністю. Популярність набирають різні форми *корпоративних тренінгів* та *корпоративного відпочинку*, побудовані на діалогічній основі, що включають у собі креативні форми. Сучасність прагне тотальної уніфікації та технологізації, але водночас спектр варіантів вибору для самореалізації і саморозвиток конкретної особистості надзвичайно широкий. Ці дві сторони постінформаційної культури, що відображаються і у розвитку мистецтва: мистецтво завдяки індустріям та технологізації стає більш доступним для представників різних соціальних верств. Паралельно йде процес його тотальної комерціалізації. Арт-простір як творчі кластери стають фактором перетворення міського середовища, створення сприятливої атмосфери як для жителів міст, так і для туристів. Дослідники А. Амін та Н. Тріфт у праці «Глобалізація, інституційний та регіональний розвиток в

Європі» наголошують, що урбаністична творчість – це спосіб громадян розповісти про себе в рамках міського простору, що саморозвивається. Подібна творчість виникає в відкритих (парки, фестивалі) та у закритих локаціях. Це відбиває художню творчість та особливості світосприйняття мешканців. Саме місто також є матеріалом для творчості [27].

Територія арт-простору може стати і ігровим майданчиком, і моделлю світу. Мистецтво у такому разі здатне виступити інтегруючим фактором, що створює поле для діалогу представників різних культурних груп, саморозвитку або самореалізації в різноманітних, не лише художніх напрямках. Основою комунікації у цій формі активності стає діалог. Арт-простір не передбачає чітких ієрархій чи нав'язування стандартів. Діалог має на увазі повагу до іншого. Про важливість будівництва діалогічної взаємодії та значенні мистецтва в даному процесі говорили багато авторитетних дослідників. М. М. Бахтін писав, що «діалогічні відносини явище набагато ширше, ніж відносини між репліками композиційно вираженого діалогу, це – майже універсальне явище, що пронизує всю людську мову і всі відносини та прояви людського життя, взагалі все, що має сенс і значення <...> чужі свідомості не можна споглядати, аналізувати, визначати як об'єкти, як речі, – з ними можна тільки діалогічно спілкуватися» [5]. Діалог у рамках художнього середовища, сам простір існування твору мистецтва в культурі, різноманіття видів та форм художньої діяльності, здатні створити особливе поле діалогічних, полілогічних відносин. З такої позиції арт-простір може сприйматися як хронотоп, що існує в особливому просторово-часовому континуумі. Згідно М. Бахтіна, поняттям «хронотоп» (Дослівний переклад – «час-простір») позначається «суттєвий взаємозв'язок тимчасових та просторових відносин, представлених у різних літературних формах» [5]. В рамках нього не діють об'єктивні просторово-часові схеми. Адже, перебуваючи на виставці чи музеї, ми фактично поринаємо в особливий простір, особливу духовну атмосферу, не пов'язану з пейзажем за вікном чи актуальними політичними подіями. Постінформаційна епоха сприйнятлива

до подібної плинності, оскільки практики повсякденності вибудовуються не за ієрархічним, а за різоматичним принципом. В той же час позаієрархічність, комунікаційна нелінійність властива і інтернет-спільноті. У праці «Інформаційна епоха: економіка, суспільство, культура» Мануель Кастельс пише про трансформацію простору та часу в нашу епоху. Під впливом інформаційно-технологічної парадигми виникає новий тип комунікацій, збудований на потоках. «Під потоками, – пише Кастельс, – я розумію цілеспрямовані, повторювані, програмовані послідовності обмінів та взаємодій між фізично роз'єднаними позиціями, які займають соціальні фактори в економічних, політичних та символічних структурах суспільства» [13]. У рамках арт-простору можна сформувати подібний інформаційний потік, що йде паралельно повсякденним культурним практикам. Можливість квазіпереміщення себе в інші континууми провокує трансформацію сприйняття простору-часу виключно як змінної. Подібний ефект пов'язаний із віртуалізацією сучасної культури, розвитком Інтернету. Мобільність реальна та віртуальна будуються часто на зміні контекстів, зміні візуальної конфігурації ландшафту. «Я», потрапляючи в грамотно збудований арт-простір, сприймає навколишнє багато в чому виходячи із задуму творців і залежно від власного культурного багажу та настрою учасників. Комунікаційні зв'язки в такому разі можуть йти по кількох каналів одночасно. Особа занурюється в інший культурний простір, водночас це середовище трансформується під впливом конкретної людини. Ступінь занурення буде залежати від таланту авторів-організаторів та від самої людини. У разі співучасті «Я», зберігаючи сліди власного часу-простору, відчуває нові відчуття: тактильні, візуальні, просторові, зрештою отримує новий духовний культурний досвід. Тілесне відчуття тут будується за феноменологічним принципом: «У цій функції – бути точкою орієнтації для просторово-перспективного впорядкування – стає виразною конститутивна продуктивність тіла щодо просторового сприйняття та просторового мислення» [13]. Простір стає простором лише за рахунок «Я». «Я» одночасно

своєю присутністю змінює навколишній простір. «Я» спостерігач трансформує своєю присутністю простір спостереження. Можна говорити про насильницьку трансформацію, яка йде і від «Я», і по відношенню до «Я». Райнер Віль у роботі «Діалог та філософська рефлексія» розглядає таку форму діалогу-події. По Р. Вілю, простір діалогу – це місце, очищене від «примар» об'єктивності, головним має стати суб'єктивне сприйняття. Таким чином, із структури діалогу виключається вся раціональна аргументація, акцент робиться на «почутті розмови» [23]. Висновки щодо конкретних позицій та аналіз діалогу повинні робитися вже після події. З такої позиції арт-простір може розглядатися як середовище, яке формує та формується досвідом та присутністю конкретних особистостей. Головним для успішності стає характер їх устремлінь та цілей. На відміну від виставкової чи музейно-експозиційної форм, у ситуації арт-простору, воно створюється самими учасниками, незважаючи на наявність основи сформованої організаторами. Друга відмінність – мінімум вербальних коментарів, без яких більшість виставок актуального мистецтва не може спілкуватися з глядачем. В той час елементи інтерактивності, співтворчості використовуються сьогодні в рамках акцій, виставок, перформансів досить часто. У сучасній ситуації самоорганізація стає основою для саморозвитку та самореалізації людини. Арт-простір – це особливе середовище, що існує відповідно до власних просторово-тимчасових констант. Потрапляючи на подібний майданчик, учасники виходять за рамки буденності. У полі такої події можливо проектувати багатоособисті і культурно-важливі ситуації. Це – місце, де, за умови вибудовування діалогічного простору можуть не просто спілкуватися, але активно взаємодіяти представники різних культурних страт та професій. Не варто забувати про комерційний потенціал креативних локацій. Завдяки поєднанню культурної та комерційної функції арт-простори мають потенціал для перетворення сучасного міського середовища. В той же час арт-простір може виступати і як форма м'якого владного тиску, адже подібне середовище формує та несе певну ідеологію та цінності. Вибудовування можливостей для

самоорганізації людей – це перспективна форма вирішення культурних проблем на рівні суспільства, можливість самореалізації конкретних особистостей.

## *2.2 Перспективи розвитку сучасного креативного міста*

Поняття «креативний простір» не до кінця сформульовано в науці, але широко використовується у повсякденному житті. Це відбувається у зв'язку з тим, що ці простори є невід'ємною частиною міського середовища, центром творчості.

Спочатку розглянемо поняття креативності. За даними «Великої енциклопедії», креативність – це діяльність, творчий процес, результатом якого є щось нове, створене людиною. Існують різні думки щодо двох термінів – «креативність» та «творчість». Деякі дослідники поділяють дані поняття, вважаючи, що креативність – вміння особистості вирішувати завдання з допомогою творчого підходу, і не завжди креативність застосовується лише у сфері, що має на увазі творчість. Інші дослідники вважають ці терміни синонімічними. У цій роботі терміни «креативність» і «творчість» будуть вживатися, як синоніми, оскільки обидва поняття мають на увазі наявність творчих здібностей та вміння нестандартно підходити до вирішення будь-яких завдань.

Говорячи про креативні простори, необхідно ввести чітке визначення, що характеризує цей феномен. Г. Еванс у своїй роботі пише, що формування нових індустрій стало проривом від минулої епохи не тільки в плані ринку робочої сили, а й нової продукції та нової організації території [90]. Іншими словами, перехід до нової епохи став можливим завдяки появі можливостей самореалізації, появі нового класу суспільства – креативного класу, що викликав необхідність переосмислення форм існування економіки та простору.

Одним із прикладів такого креативного простору є Центр Помпіду в Парижі (Рис.5,6,7). Національний центр мистецтва та культури Жоржа

Помпиду в Парижі – центр, присвячений вивченню та підтримці різних напрямків у мистецтві (живопис, графіка, скульптура, фотомистецтво, німе кіно, музика, хореографія, театр, архітектура та інші). У народі його називають «Центром Жоржа Помпиду» (фр. Centre Georges-Pompidou ) або «Центром Бобур», оскільки він розташований у кварталі Бобур IV округу Парижа. У 1969 році, в перший рік свого президентського терміну, Жорж Помпиду взяв курс на технічну модернізацію країни, і як великий поціновувач мистецтва вирішив створити культурний центр на вільній ділянці в кварталі Бобур. Одразу ж було оголошено конкурс на найкращий архітектурний проект будівлі, у якому взяли участь 681 учасник із 50 країн світу. Міжнародним журі було обрано проект трьох молодих архітекторів: Ренцо Піано, Джанфранко Франчіні та Річард Роджерс. У проекті пропонувалося побудувати скляну будівлю у формі паралелепіпеда з ескалаторами, а частину конструкцій та деякі елементи винести назовні, тим самим збільшивши виставкову площу. У ході будівництва ухвалили рішення пофарбувати зовнішні труби, троси та дроти у різні кольори: червоний, жовтий, зелений, синій та білий, залежно від їхньої функції. В екстер'єрі комплексу присутні 3 архітектурні стилі: бруталізм, структурний експресіонізм та постмодерністська архітектура. Офіційна церемонія відкриття відбулася 31 січня 1977 року. Сміливе архітектурне рішення викликало багато негативної критики, оскільки будівля Центру Помпиду сильно відрізняється від решти архітектури цього кварталу, а його розміри просто величезні для центру Парижа: довжина – 166 м, ширина – 60 м, висота – 42 м. Незважаючи на неоднозначні оцінки сучасників Центр Жоржа Помпиду став однією з візитівок Парижа і є третьою за відвідуваністю паризькою пам'яткою після Лувру та Ейфелевої вежі. Національний центр мистецтва та культури Помпиду популярний не лише своїми виставками. Тут знаходяться кінотеатри, концертні майданчики, театр, бібліотека, Музей сучасного мистецтва, Центр промислового дизайну та Інститут дослідження та координації акустики та музики. На великій площі перед комплексом

життя вирує вдень та вночі. Тут збираються вуличні артисти, меми, музиканти, художники та прості перехожі, щоб подивитися цікавий виступ. Глядачі ціїх веселощів влаштовуються прямо на асфальті.

**Музей сучасного мистецтва.** Державний музей сучасного мистецтва містить колекцію із 60 тисяч експонатів таких напрямів як живопис, дизайн, архітектура, фотографія, інсталяція, відео та мультимедіа. Тут представлені постійні та тимчасові експозиції. У музеї, окрім сучасників, містяться твори таких відомих живописців ХХ століття як Кандинський, Модільяні, Матісс та Пікассо.

**Публічна бібліотека.** Бібліотека займає три поверхи Центру Помпиду та зберігає широкі збори художньої, навчальної та технічної літератури. Крім друкованої продукції, тут можна знайти відео та аудіозаписи.

**Виставки.** Вигляд центру Помпиду зовні гармонійно поєднується з інсталяціями, виставленими усередині. У виставкових залах можна побачити композиції, зроблені з різних матеріалів - від скла і дерева до пластику і тканини. Тут можна натрапити на розкиданий одяг або різнокольорові величезні постери, що зображують людські органи. Експозиції часто змінюються і ніколи не знаєш, чим музей здивує наступного разу.

**Дизайнерські бутіки.** На території центру розташовані дизайнерські бутіки Printemps та Flammarion. arts bookstores , де можна придбати товари для творчості, сувеніри, книги з сучасного мистецтва та багато іншого.

**Художні майстерні для дітей.** У Центрі Бобур проводяться захоплюючі майстер-класи, де досвідчені майстри навчають дітей малюванню та ліпленню.

**Фонтан Стравінського (Рис.8).** Між Центром Помпиду та церквою Сен-Меррі розташована площа Ігоря Стравінського. Щоб якимось прикрасити площу, швейцарський архітектор Жан Тенглі у 1983 році створив басейн, на поверхні якого розставлено 16 скульптур -мобілів. Яскраві постаті рухаються водою під найкращу музику Стравінського, випускаючи струмені води. Ця



екстравагантна споруда, звана фонтаном Стравінського, що так полюбилися парижанам і туристам, уже як частина Центру мистецтв Помпиду.

Дослідник Р. Флорида у своїй роботі «Креативний клас» [68] зазначає, що, крім інформації та знання, у сучасному світі креативність буде ключовим фактором розвитку суспільства. Р. Флорида стверджує, що найважливішу роль у існуванні та функціонуванні сучасної економіки грає людська креативність – здатність генерувати абсолютно нові та незвичайні рішення у веденні будь-якої справи.

Роль креативних просторів у підтримці творчих груп не викликає сумнівів. Відсутність прихильності до певного місця роботи, можливість зробити перерву та відволіктися від монотонної праці, зустрічати людей інших сфер діяльності – все це розвиває здатність творчо мислити та знаходити креативні рішення завдань. Таким чином, можна простежити, як суспільство дійшло до створення креативних просторів та оцінити їхній внесок у формування творчого середовища. Креативні простори мають великий потенціал у розвитку міст та підтримці креативного класу. Але перш, ніж дійти остаточних висновків, необхідно визначити, що ж являють собою дані майданчики.

У книзі «Креативний простір» Ллойд П. [78] пише про внесок креативного простору в соціальну та економічну сфери та визначає його як добре продумане середовище, яке спонукає людину створювати щось нове, бути товариським та повним натхнення.

Дослідник А. В. Коровін пише [79], що впровадження «креативних просторів» у структуру міста здатне змінювати його вигляд, сприяти розвитку середовищної різноманітності, давати шанс на творчий розвиток та самореалізацію людей, перетворюючи раніше мало презентабельні райони на центри активності. Коровін пропонує розібратися в причинах та факторах, які роблять відкритий простір креативним. Науковець виділяє фактори, що визначають креативність міського простору: історико-культурні, соціальні, функціональні, природно-кліматичні та ін. Незважаючи на те, що автор,

швидше, розмірковує про функціонування цілого міста як креативного простору, його точка зору може бути актуальною для окремих креативних центрів.

Соціальні чинники включають демографію, співвідношення статей та віку в рамках окремої території. Організація публічного простору має передбачати баланс різних вікових груп, які забезпечують обмін безліччю думок та поглядів. Взаємодія з іншими людьми, створення умов та просторів для цього – важливий підхід до організації креативного середовища. Прийнято вважати, що креативні простори створені для молоді з невеликими доходами, проте на їхній території досить часто проводяться заходи, які можуть бути цікавими для зрілої аудиторії, наприклад, лекції про бізнес, події для професіоналів у будь-якій галузі, дитячі свята для сімейних людей.

Чинник, що зумовлює комфортність перебування людей у конкретному місці також є значним, на думку дослідника. В даному випадку мається на увазі те, що середовище стає креативним, якщо має відмінні риси в порівнянні з іншими громадськими місцями. Для цього креативний простір має знаходитись у незвичайній з точки зору містобудування та архітектури будівлі. Допустимо і бажано використання історичних чи старих приміщень, що дозволяє вдихнути життя в занедбані споруди, а також раціонально та корисно їх використати. Природно-кліматичні чинники дослідником також враховуються. Дані фактори впливають опосередковано, тому що на сьогодні є всі умови для того, щоб робити публічні простори комфортними та доступними у будь-яку пору року.

У статті «Креативне місто» В. Пекар та Є. Пестерніков [73] також визнають те, що для формування міського середовища, що розвиває творчі здібності, необхідне створення креативних просторів. Креативні простори автори визначають як «публічно доступні місця міста, де люди можуть вільно самовиражатися, обмінюватися ідеями, демонструвати іншим результати своєї творчості та комунікувати з іншими не в ролі споживача товарів чи працівника компанії, а в ролі творця, розробника, творця

унікального продукту своєї особи». Креативний простір сприяє творчій самореалізації, допомагаючи розкрити індивідуальні таланти городянина та дозволяючи особистості вільно виявляти себе.

Сучасне місто вже давно перестало бути просто «містом». В даний момент він є певним середовищем, в яке інтегровані і в якому успішно функціонують інформаційно - комп'ютерні технології (ІКТ). Місто є особливим простором, в якому людина і ІКТ поступово зливаються в одне єдине ціле. Як ми, сучасні люди, не мислимо наше повсякденне життя без смартфонів, Інтернету, кабельного телебачення, різних «розумних» пристроїв, так і міський простір вже немислимий без датчиків, цифрових та електронних технологій. Технологію інтеграції ІКТ та Інтернету речей у рамках процесів, що співвідносяться з міським простором, прийнято називати «розумним містом» (від англ. «smart city»).

Незважаючи на те, що сам термін «розумне місто» з'явився порівняно недавно, багато вчених намагалися дати йому визначення та охарактеризувати його. На даний момент склалося два напрями досліджень «розумного» міста. Перше розглядає «розумне» місто як ефективну технологію управління, яка здатна вирішити ті чи інші проблеми практично у всіх сферах життя суспільства та насамперед – в економіці, промисловості, охороні здоров'я на муніципальному рівні.

У рамках другого передбачається, що невірно розглядати «розумне» місто лише як сукупність технологій та інновацій. «На думку ряду вчених, місто може бути визначене як «розумне» за умови, що інвестиції спрямовані в людський і соціальний капітал і такі традиційні для більшості міст сфери, як транспорт та ІКТ». Деякі вчені також зазначають, що чим більше інвестицій зможе отримати місто, тим більше у нього буде ресурсів для покращення якості життя та вирішення соціальних завдань, тобто місто має стати «економічною зоною світового рівня», що відповідає сучасним вимогам. Існують також дослідники, які намагаються об'єднати ці два напрями в єдине ціле, зазначаючи, що не можна розглядати «розумне» місто

без людини. Так, компанія «Frost & Sullivan» визначає «розумні» міста як «міста, побудовані на «інтелектуальних» рішеннях і технологіях, які приведуть до втілення мінімум 5-ти з 8-ми параметрів «розумного» міста: розумна енергія, розумна будівля, розумна мобільність, розумна охорона здоров'я, розумна технологія, розумна влада та розумна освіта, розумний городянин, розумна інфраструктура».

Таким чином, термін «розумне» місто поєднує в собі не тільки технологічні характеристики, а й людину, яка має «йти в ногу» в темпі розвитку технологій та інновацій. Сучасне «розумне» місто є не просто мережею «розумних» об'єктів і датчиків, але поступово вбирає в себе саме міський простір та різні міські системи, наприклад транспорт, інфраструктуру, екологію, охорону здоров'я тощо, спрямовуючи та контролюючи їхню взаємодію не лише між собою, а й із жителями міста. Однак, якщо впровадження Інтернету речей у міські системи відбувається за допомогою впровадження великої кількості датчиків, обчислювальних пристроїв та машин, то формування нового простору міста займає набагато більше часу та потребує опори на історичні, культурологічні, етнографічні та інші принципи. У зв'язку із цим все частіше згадується не просто міський простір, а арт-простір. Слід визначити, що є арт-простором. Ще Ч. Лендрі [6] у своїх роботах зазначав, що вони стають місцем для накопичення та реалізації творчого потенціалу та інтелектуального ресурсу.

Дослідження арт-простору знайшло відображення у працях Д. Н. Суховської, яка розуміла під ним «колишні промислові простори з їх величезними площами та високими стелями, що використовуються не тільки для житла, а й для організації багатофункціональних культурних центрів з виставковими залами, кафе, ресторанами, офісами, концертними майданчиками»[8]. Проте таке твердження не зовсім коректне. Саме поняття арт-простору не можна зводити лише до колишніх індустриальних приміщень, які отримали друге життя. Сенс цього поняття охоплює будь-яку загальнодоступну територію, призначену для творчості, самовираження та

взаємодії людей між собою. Причому такого роду простору можуть реалізовувати як творчу функцію людини, а й освітню, виховну і, що важливо, економічну функцію самого міста. Є. Пестерніков пише: «Нестача часу та відсутність умов для вільного творчого прояву та самовираження городянина стали ключовим фактом системного національного занепаду. Для обивателя це ідеально, для особи, що прагне розвитку, – дискомфорт і пригніченість при неможливості це змінити, для нації – впевнений шлях до дефіциту національних талантів, і, як наслідок, втрата економічної спроможності країни» [72]. Сучасний арт-простір все більше взаємодіє з інформаційними технологіями та Інтернетом речей, а отже, стало можливим говорити про «розумний» арт-простір, під яким ми розумітимемо спеціалізований міський простір, для реалізації творчого, економічного та інших потенціалів міста та його мешканців, яке успішно функціонує та здійснює впровадження сучасних комп'ютерно-інформаційних технологій та Інтернету речей. Найчастіше, щоб стати «розумним», арт-простір має пройти процес ревіталізації. Цей процес дослівно означає «повернення до життя», і в контексті нашого дослідження під ним ми розумітимемо відтворення міського простору та інтеграцію до нього комп'ютерних та цифрових технологій, а також технологій Інтернету речей. Такий процес допомагає розкрити нові можливості старих просторів та будівель, при цьому ключовою особливістю цього процесу є його прагнення до збереження «самобутності, автентичності, ідентичності та історичних ресурсів міського середовища». З ревіталізацією відтворюється вигляд забутих, занедбаних будівель та територій, але їх функції значно змінюються. Цим процес ревіталізації також відрізняється від реконструкції, тобто зовнішній вигляд будівлі зберігається, проте внутрішній інтер'єр піддається значним змінам, змінюється і функціональне призначення об'єкта. Найчастіше процес ревіталізації стосується просторів та об'єктів, які надалі можуть стати спеціально обладнаними арт-просторами, наприклад, музей, культурні та арт-центри, площі та майданчики для творчості тощо. Зараз все більшу інтеграцію в цей

процес отримує Інтернет речей, завдяки якому арт-простір стає більш зручним та комфортабельним.

У сучасному місті катастрофічно не вистачає таких просторів, що обумовлено найчастіше їхньою економічною невиваженістю. Однак є приклади економічно успішних «розумних» арт-просторів, до яких можна віднести, наприклад, торгово-розважальний та культурний комплекс «Мануфактура» у м. Лодзь (Польща) (Рис. 36, 37, 38). «Мануфактура» є класичним прикладом ревіталізованого об'єкта: будівлі фабрик реконструювали, змінивши їх інтер'єр та функціонал. Зараз у «Мануфактурі» функціонують кілька музеїв (історичний музей кіно та мистецтва, фабричний музей, музей науки і техніки), торгово-розважальний комплекс, театр, фітнес-центр, кілька кінотеатрів, безліч ресторанів, концертні майданчики тощо. Арт-простір «Мануфактура» по праву можна вважати «розумним», оскільки весь комплекс обладнаний датчиками контролю енерго- та водних ресурсів (датчики включення/вимкнення світла; контроль подачі води тощо), датчиками реєстрації диму та вогню, що дозволяє викликати швидше рятувальні служби та попередити людей. Все це веде до економії всіх видів ресурсів та скорочення витрат та часу. Більше того, в Мануфактурі існує так звана «Віртуальна фабрика», де люди онлайн можуть подивитися, як створювали тканину і предмети одягу в XIX-XX століттях, так і те, що відбувається в музеї зараз (все це також забезпечується камерами та датчиками). Таким чином, «розумний» арт-простір сприяє не лише реалізації творчого та пізнавального потенціалу людини, а й спрямоване на отримання економічного прибутку за рахунок економії ресурсів.

Сучасні музеї все більше відходять від свого класичного розуміння і все більше перетворюються в інформаційно-автоматизовані майданчики, які покликані викликати у відвідувача певні емоції та почуття, а не лише подавати інформацію про той чи інший історичний період/об'єкт/правителя тощо. Таким чином, формується зовсім нове поняття – «музей почуттів». Яскравим прикладом може стати музей у м. Краків «Підземілля ринку». У

цьому музеї археологічні знахідки та реконструкції вміло поєднані з новими інформаційними та комп'ютерними технологіями та Інтернетом речей. Наприклад, на екранах показують сцени із середньовічного життя, причому це все супроводжується спеціально записаними «середньовічними» звуками: шумом натовпу, музикою тощо. Ці звуки включаються, коли людина сягає певного місця, тобто спрацьовує датчик. У традиційному музеї активність відвідувача досить обмежена, тобто він може відвідати виставку разом з гідом або самостійно вивчити написи під предметами мистецтва, тоді як у музеї почуттів ви можете приміряти на себе, наприклад, роль археолога (на спеціально обладнаній електронній панелі ви можете знайти десять захованих античних предметів); одягнути середньовічного городянина (все на тій же панелі); переглянути фільм про історію Кракова; зайти до середньовічної кузні та ювелірної майстерні (які всередині також обладнані датчиками та електронними панелями для трансляції того, як у давнину виготовляли зброю або ювелірні предмети); побачити 3D реконструкції будівель та предметів побуту і т.д.

Велика кількість аудіо- та відеосупроводу сприяє феномену занурення, і людина відчувається не просто відвідувачем музею, а учасником історичного фільму. Безперечно, «музей почуттів» – це новий вид «розумного» арт-простору, який надалі дозволить його відвідувачам не лише отримувати цінну інформацію, а й відчувати емоції, глибше відчути той чи інший історичний період.

Готелі також можна по праву вважати новим видом «розумних» арт-просторів. Сучасні готелі, які обладнані датчиками економії води, світла та пожежної тривоги, більше не є лише місцем відпочинку, а стають сучасними культурними центрами. Наприклад, готель «ANDEL'S» у «Мануфактурі» у м. Лодзь (Польща) має не лише вбудований Інтернет речей, але також є об'єктом культури (старий прядильний цех) та своєрідним музеєм мистецтва: на її території проводиться виставка сучасного польського мистецтва. Всім відомий готель «Хілтон», який є не лише готелем, а й бізнес-центром,

майданчиком для конференцій, планує також удосконалити систему Інтернету речей, впроваджуючи безконтактну технологію входу в номер. Така система вже впроваджена у кількох готелях у Сінгапурі, Пекіні, Нью-Йорку тощо. Вона має на увазі, що увійти в готель ви зможете, приклавши до екрану поруч із дверима вашого номера екран свого мобільного пристрою з кодом програми готелю. Це дозволяє економити фінансові кошти на виготовленні одноразових карток для номерів або ключів, а також унеможлиблює їх втрату мешканцем, адже сучасні люди практично ніколи не розлучаються зі своїм смартфоном.

«Розумні» арт-простори стають невід'ємною частиною «розумного» міста, наповнюючи його новою, постінформаційною естетикою. Плазмові екрани та дисплеї, що проєціюють історичні фрагменти та фільми, стають репрезентаторами специфічного культурного коду. Історія та культура людства дедалі більше діджиталізуються і стають схожими на віртуальну базу даних. У таких умовах А. В. Соловйов пропонує розглядати культурні об'єкти як комплекс організованих даних, які структурують естетичний досвід користувача (глядача). Таке культурне програмне забезпечення передбачає загальну стратегію організації даних, а також нові засоби організації даних у часі та координування цих даних у різних середовищах» [80].

«Розумне» місто, яке інтегрують у себе нові арт-простори та арт-об'єкти, створює умови для розвитку свого творчого фонду, потенціалу людини. «Міста створюють переваги для культурних індустрій: знання, традиції, атмосфера, локальна ідентичність» [80].

У ситуації найпотужнішої інтеграції систем деякі зарубіжні вчені, зокрема Л. Манович, говорять про зародження пост-медійної естетики. У своїх роботах Манович писав: «Естетика постмедіа має прийняти нові поняття, метафори та операції комп'ютера та ери мережі, такі як інформація, дані, інтерфейс, смуга пропускання, потік, зберігання, копіювання, стиснення тощо. Ми можемо використовувати ці концепції і говорячи про нашу власну



постцифрову, постмережну культуру, і говорячи про культуру минулого. Необхідно бачити стару та нову культури як один континуум; щоб зробити нову культуру багатшою за допомогою естетичних методів старої культури; і щоб зробити стару культуру осяжною для нових поколінь, які почуваються комфортно з концепціями, метафорами та методами комп'ютерної та мережевої епохи» [25].

Отже, арт-простір розумного міста є особливим феноменом топосу та тимчасового континууму арт-практик та рецепції цих практик з використанням ІТ-технологій та Інтернету речей. Сучасні інформаційні технології дозволяють трансформувати простір творчості та співтворення глядача/реципієнта, перетворити їх на акти специфічної взаємодії з середовищем у широкому сенсі.

У цьому плані арт-простір у контексті та з використанням інформаційних технологій та Інтернету речей створює особливу постмедійну естетику середовища спів-творчості в рамках розумного міста. У перспективі, як нам бачиться, зростатиме лише значення практики ревіталізації знакових арт-об'єктів міського середовища з використанням інформаційних технологій. Інформаційні технології стануть тим фундаментом, на якому будуватиметься естетика майбутнього розумного міста.

### ***2.3. Роль технологій щодо реалізації та функціонування сучасних міських арт-просторів***

Усі види мистецтва в ході еволюції історії мають тенденцію постійно змінюватися щодо картини світу людства. Сучасна особистість оточена цифровими технологіями. Особливо є можливості для їх безпосереднього застосування в процесі творчості. Ось чому в сучасному мистецтві з'являються умови для розвитку нового великого стилю та нових форм взаємодії.

Роздуми про соціальні та культурні основи розвитку цифрових мистецтв, можна розпочати з твердження, що мультимедійна природа буття

як спосіб пізнання, самовираження, спілкування та споживання духовних цінностей, які забезпечує мистецтво, є важливою складовою сучасної нової філософії культури. У сучасному просторі культури існує не лише простий переклад культурної інформації, культурних значень та кодів у цифрову форму. Цифрову революцію видно в тому, що поряд із накопиченням таких традиційних типів інформації, як текст, графіка, звук, відео, відбувається швидке збільшення нових типів цифрової інформації: в мультимедіа, гіпертексті, цифровій голографії, віртуальній реальності, відео 360 та інші форми.

Цифрові технології сьогодні присутні майже у всіх сферах людської діяльності. Більше того, очевидно, що саме розвиток таких технологій зумовив вихід людства на новий етап розвитку - постіндустріальний, інформаційний. Під цифровим (комп'ютерним) мистецтвом розуміють творчу діяльність, засновану на використанні комп'ютерних (інформаційних) технологій, результатом якої є художні твори в цифровій формі. Термін «цифрове мистецтво» використовується для позначення мистецьких творів як традиційних, перенесених у цифровий формат або спочатку створених у цифровій формі, а також принципово нові їх типи, основним середовищем яких є комп'ютерне середовище.

У аспекті образотворчого мистецтва, яке нас цікавить включають ASCII-Art, комп'ютерну графіку, цифровий живопис та демо. Використання цифрових технологій у фотографії також породило гібридні технології, наприклад, фотоімпресіонізм, який використовує цифрову обробку фотографій з метою посилення їх виразних властивостей та емоційності.

Образотворче мистецтво вийшло в абсолютно нову реальність - віртуальну. Сам термін «віртуальна реальність» містить деяку внутрішню суперечність, але ця суперечність є ключовою для розуміння значення того, що відбувається: комп'ютерні технології дозволяють людині формувати реальність, яка розвивається відповідно до законів які принципово відрізняються від тих, що визначають реальність «справжньою» і в яких

багато традиційних, включаючи естетичні, принципи просто не застосовуються. Очевидно, що спроби осмислити проблему традиційними методами призводять до парадоксальних результатів. Таким чином, Ж. Бодріяр стверджує, що зміст сучасного мистецтва не представляє реальності, а лише спотворює її шляхом нескінченного повторення та варіації форм і приходиться до висновку, що мистецтво мертво: «... мистецтво зараз скрізь, оскільки в самому серці реальності - тепер штучність. Отже, мистецтво мертво, бо померла не лише його критична трансцендентність, а й сама реальність ... » [Ошибка! Источник ссылки не найден.1]. Таким чином, він зазначає, що проблема набагато глибша - в тому, що в сучасному світі сама реальність стає гіпереліптичною, тобто такою, в якій моделювання замінює репрезентацію.

Французький філософ і соціолог П. Вірілію вважає, що на зміну моделювання реальності вже давно прийшов процес його заміщення і що «суспільство, здається, занурюється в ніч свідомого засліплення, де горизонт бачення і знання затуляється його воля до цифрової влади» [82]. Тим не менше, деякі експерти дотримуються більш оптимістичного погляду щодо долі мистецтва в сучасному світі, наприклад, Ж.-Ф. Ліотар і В. Еко: «Ми вважаємо, що віртуалізація образотворчого мистецтва є природним процесом в умовах становлення інформаційного суспільства. Культура сучасного суспільства є масовою. Це багато в чому пов'язано з розвитком технологій реплікації та комунікацій. Розвиток аналогових технологій, насамперед радіо та телебачення, зіграв особливу роль у формуванні масової культури. Це дозволило наблизити твори музичного мистецтва, театру та кіно до одержувача» [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Цифрові технології вивели цей процес на принципово новий якісний рівень, коли мистецтво, включаючи образотворче мистецтво, стає справді масовим. Дійсно, оцифровка творів мистецтва значно розширила можливості експонування, а розвиток Інтернету дозволив мільйонам людей відвідувати музеї та виставки та переглядати там експонати на моніторах своїх

персональних комп'ютерів. Образотворче мистецтво стає глобальним, як і сам світ. І, можливо, насамперед, саме тут він відображає сучасну реальність.

Однак, незважаючи на масовість, цифрове мистецтво все ще далеке від загальної доступності. Незважаючи на розвиток процесу глобалізації, світ залишається неоднорідним. Комп'ютерні технології не однаково доступні у всіх країнах та регіонах. Як зазначала В.М. Діанова [83], загальна доступність комп'ютерного мистецтва може зіткнутися з нездоланими бар'єрами між технологічно нерівними суспільствами. П. Віріліо [82] також вказує на існування цієї проблеми. Тим не менше, розвиток комп'ютерних технологій дозволив зробити більш масовим не тільки споживання, але і створення творів образотворчого мистецтва: необхідне для цього обладнання та програмне забезпечення стають все більш доступними.

Слід зазначити, що, на відміну від багатьох сучасних дослідників ми спостерігаємо досить позитивні тенденції у збільшенні доступності художньої діяльності. Цікаво також, що основними художніми прийомами постмодерного мистецтва (колаж, цитата, пастиш та палімпсест) є «ефекти», які легко реалізувати в цифровому мистецтві. Це дозволяє зробити висновок, що саме постмодернізм як явище в мистецтві підготував і зумовив формування принципово нового виду мистецтва - віртуального.

Підводячи підсумок, можна підкреслити, що властивість відтворюваності завжди було притаманне художнім творам, однак в умовах технічного відтворення вони набувають ряд характерних специфічних рис, що проявляються насамперед у втраті унікальності буття та авторитету автентичності, швидкоплинності та повторюваності, зростанні динамізму та можливостей експозиції, масовому характері прояву та споживання. Як показано вище, цифрове мистецтво робить усі ці особливості ще більш очевидними. Особливості існування мистецтва не можна розглядати ізольовано від соціокультурних процесів. У цьому аспекті слід зазначити, що суспільство, в середовищі якого з'явилася можливість масового технічного відтворення творів мистецтва, суттєво відрізняється від суспільств, які не

мають таких можливостей; це суспільство, яке існує в умовах масового промислового виробництва. В таких умовах процес створення художнього твору та його чуттєве сприйняття реципієнтом докорінно змінюються. У процесі творення художня майстерність втрачає значення, змінюється ставлення митця до дійсності, а сама мистецька діяльність стає загальнодоступною. Сенсорне сприйняття прагне до одноманітності, подолання унікальності, переважання гедоністичного ставлення. Важливість соціального середовища зазначає також Е. Фромм [84], який, як норми індустріального суспільства, вказував на прагнення придбати власність, зберегти її та збільшити. Хотілося б вірити, що на новому етапі розвитку суспільства - постіндустріальному, основою якого є насамперед інформація, ця ситуація кардинально зміниться. Головним пріоритетом буде збільшення не майна, а знань, інтелектуальних та творчих здібностей. Відповідно, мистецтво вийде на якісно новий рівень, і цифрові технології будуть грати в цьому процесі не останню роль. Слід також зазначити, що сьогодні технології традиційного образотворчого мистецтва практично досягли межі свого розвитку. Швидше, це сталося вже у XVIII ст. Сучасні традиційні художники використовують практично однакові (або подібні) пігменти та фарби, той самий папір і полотно, однакові пензлі. І навряд чи в майбутньому з'явиться щось принципово нове. Натомість цифрові мистецькі технології перебувають лише на стадії становлення і постійно розвиваються: збільшуються швидкість і потужність комп'ютерів, розробляються нові програмні продукти, зростає роздільна здатність моніторів та якість відтворення кольорів. Ми впевнені, що цей розвиток відкриє все більше і більше горизонтів в образотворчому мистецтві.

Цифрова революція, яка охопила все суспільство з другої половини XX століття, також вплинула на світ мистецтва, зробивши величезний вплив на його становлення та розвиток. Взаємодія технологій та мистецтва відбувалася протягом всієї історії. Технологія в цьому союзі носила в основному прикладний характер та залишалася посередником між ідеєю

художника та її матеріальним втіленням. Продовжуючи трансформувати площину традиційного мистецтва, сучасні технології настільки захоплюють творця, що його експерименти з «матеріалом» затьмарюють усі інші значення та цілі мистецтва, створюючи мистецтво техніки.

Мультимедійні технології - це інструментарій чи предмет мистецтва? Відповідь на це запитання найкраще дає звернення до досвіду інтеграції інформаційних технологій у сферу арт-просторської діяльності. Мультимедійні технології розкривають новий потенціал можливостей передачі інформації відвідувачам креативних просторів при використанні технологій обліку та зберігання, електронних пояснень та відображення відео об'єктів для створення «віртуальних музейних філій». Розвиток мультимедійних технологій передбачає абсолютно новий рівень інтерактивності найближчим часом. У майбутньому слід очікувати широкого використання інтерактивного програмного забезпечення, яке дозволяє здійснити «сканування», переміщаючи екран, і вибрати «глибину» просвічування за допомогою сенсорного меню, що дає можливість заглянути всередину об'єктів. Іншим нововведенням є інтерактивні карти, які «оживляють» і дозволяють користувачеві самостійно організувати та орієнтуватися у великих обсягах інформації. Інтерактивні карти можна використовувати в поєднанні з проекційними установками. Поєднання візуальної та аудіоінформації втілено в такий інструмент, як VR гіді, які, використовуючи систему тегів, розміщених на експонатах, дозволять користувачам легко переміщатися між будь-якою кількістю експонатів і швидко отримувати цікаву інформацію. Але в той же час, крім виходу на новий рівень передачі інформації за допомогою мультимедійних технологій, очікується, що музеї матимуть окремі мультимедійні експозиції, мультимедійні макети, проекційні установки, 3D-картографування та експозиції з доповненою реальністю .

Віртуальна реальність - це нереальний світ, створений за допомогою технологій, сприймається за допомогою сенсацій. Широкий спектр розробок

у галузі вдосконалення музейних медіа-технологій свідчить про те, що цифрові технології стають самостійним об'єктом технологічної творчості, оскільки продукт медіа-технологій може виконувати нову роль, виступаючи об'єктом мистецтва. Тут виконується не тільки функція передачі та розповсюдження інформації про предмети мистецтва, а й нові естетичні та освітні цінності.

***Висновки до Розділу II.*** Таким чином, створення креативних просторів – це шлях до створення сприятливого творчого середовища. Креативний простір дає можливості для творчої самореалізації з урахуванням індивідуальних здібностей та захоплень людини. Креативний простір - це свобода будь-яких проявів особистості, що йдуть з індивідуального творчого посилю і формують інтереси та свій особистий «смак життя». Креативний простір можна визначити як інфраструктуру, де можна проводити, чи відвідувати заходи, знайти прихильників, співробітників, підрядників, а також партнерів для реалізації інноваційних соціально-значущих проектів чи комерційних стартапів. Це майданчики для реалізації своїх ідей, проведення творчих заходів, наприклад, презентацій, концертів, виставок, семінарів, переглядів фільмів з обговоренням та ін.

### **Розділ III. Впровадження арт-просторів в середовище сучасних українських міст**

Аналіз впровадження арт-просторів, креативних просторів в Україні слід починати з історії сквотів. В Україні сквоти з'являються як явище мистецтва на початку 1990-х. «Сквот - це насамперед спільнота. Це приклад соціальної самоорганізації. Іноді, це дуже цікаве явище, яке вивчають через десятки років в усіх підручниках. Наприклад, «Вулик» в Парижі (Рис.32) на початку ХХ століття. Там були Пікассо, Модільяні, Джакометті, Шагал. Це також був сквот», - розповідає Леонід Конський, співзасновник галереї «Дукат» [85].

«Паркумуна» - це перший і найвідоміший київський сквот. Він з'явився в 1990 році, коли соцреалізм вже нікому не був потрібен, суспільство бажало чогось нового, але поки не було зрозуміло, чого саме. У будинку на вулиці Паризької комуни, 12А (тепер Михайлівська) створювали немислиме для тоді ще радянських мізків мистецтво — майже все, окрім соцреалізму. Картини Олега Голосія у стилі неоекспресінізму зараз коштують десятки тисяч доларів. Художник Максим Мамсіков малював тоді темні та сумні полотна, як і самі 90-ті (наприклад, картина «Ку-клукс-клан» 1993 року). Сквот був місцем для спілкування — там дивилися фільми, влаштовували



вечірки та концерти. «Паркумуни» не існує з 1994 року. У 2016-му про неї вийшла однойменна книга, а в PinchukArtCentre провели виставку, присвячену сквоту і художникам, які там працювали.

**Сквот на Олегівській.** Старий будинок на Олегівській група художників «Холодний ВЕЛ» уподобала у 1990 році. Тоді не вистачало майданчиків для виставок чи спеціальних видань — комунікації митця з глядачем ще не було налагоджено. Сквот став місцем для створення мистецтва та його «споживання». Пізніше художники перейменували себе на FGE ( Fiction Gallery Expedition ) і знімали на відео своєрідні акції, наприклад «Золота рибка» або «Відплив» (обидва в 1996 році). 2001 року на Замковій горі у Києві художники-резиденти сквоту Ігор Коновалов та Володимир Заїченко встановили скульптуру — дзеркальний куб. Сквота на Олегівській немає з 2006 року.

**БЖ-АРТ** (Рис. 26). Художники об'єдналися 1993-го, а сквоттерами стали з 1994-го. Назва «БЖ-АРТ» походить від адреси сквоту – Велика Житомирська, 25. Будинок спеціально переобладнали під майстерні та галерею. Відомий український художник Матвій Вайсберг займав там помітне місце — він відійшов від постмодерної деконструкції і наближався до класики, у своєму розумінні, звичайно ж. «Сквоттинг - це паралельна система існування для художників, які в глибині душі розуміють - щоб займатися тим, що любиш, не обов'язково бути лідером громадської думки», - говорить Антон Ільчук, художник. Як у всіх київських сквотах, тут вирувало життя — влаштовували вечірки та концерти. За всю історію існування сквота там встигли попрацювати близько 150 художників із Грузії, Франції, Німеччини, Польщі та інших країн. Коли у 1999 році художників «попросили» з Великої Житомирської, об'єднання залишилося жити і досі просуває мистецтво до мас.

**Хаятт.** Сквот став фактором, що об'єднує, групи художників «ЙОД». Ганна Щербина, Сергій Пастка, Михайло Алексеєнко та інші створювали політичне мистецтво з 2013 року. Першою акцією стала «Куля», коли

глядачам безкоштовно роздали 250 робіт Михайла Олексієнка — вона виражала ставлення суспільства до роботи людей мистецтва. На інсталяцію «Бруд» художників надихнуло Межигір'я. Окрім «Йоду» у «Хаятті» працювало ще багато художників: Петро Гронський, Антигона, Анатолій Трощановський та інші. У 2016 році з будинку біля готелю «Хаятт» усіх виселили, бо перебувати в ньому стало небезпечно.

«Садик» (Рис.11,12). Єдиний у Києві діючий арт - сквот. Художники не афішують місцезнаходження свого затишного саду, адже сквот — він на те й сквот. Тут розміщені майстерні Данила Шуміхіна, Катерини Бучацької, Олексія Золотарьова та інших. Деякі «втекли» сюди з «Хаятта»: Антон Ільчук, Сергій Пастка, Петро Гронський. «Садик» — це скоріше місце для роботи та спілкування художників. Загальних проєктів «садківців» поки не було, хіба що виставка речей з їхньої сквоти на «TAZ: Київські сквоти».

«Мене вразив сад, багато простору. Незважаючи на все сміття, яке нам довелося прибрати, від такої майстерні не відмовляються. Мені дуже подобається, що ти можеш працювати весь день одна, а ввечері раптом усі зберуться, і ось ти вже їж овочі з мангалу чи влаштовуєш екскурсію для куратора», — ділиться враженнями Катерина Бучацька, художниця.

#### Arksquat (Рис.9,10)

«Сквот-одноденка» на Васильківській, який проіснував лише два місяці. 2017 року його випросили у власників організатори Гогольфесту для проведення фестивалю. Раніше у цьому будинку працювала анімаційна студія «Борисфен». Після фестивалю будинок йшов під знесення. Не обійшлося без пригод — коли організатори запросили художників у сквот, вони почали займатися не мистецтвом, а звичайним п'янкою. Довелося вигнати всіх, провести фейс -контроль та залишити справді творчі натури. Загалом у сквоті за час його існування встигли попрацювати 70 художників та режисерів.

#### Squat 17b (Рис.27)

Мабуть, найвідоміший київський сквот, який згодом перетворився на кафе. Про нього писало багато зарубіжних видань. Знаходиться сквот-кафе на вулиці Терещенківській, 17Б. З 2015 року сюди запрошують усіх бажаючих попиту каву та подивитися на картини, подаровані різними художниками, та настінний живопис. У сквоті часто проходять різні івенти - від розпродажів до діджей-сетів. Якщо вам захотілося відчувати свободу, невимушеність та смак гарної кави, варто заглянути у дворик біля Музею Ханенків.

Також не можна не згадати Андріївський узвіз (Рис.13,14), який завжди притягував до себе різних діячів культури художників, музикантів, артистів, тощо. Це завжди був музей під відкритим небом. Це місце вже встигли назвати «київським Монмартром». З 1984 року святкування дня Києва тісно пов'язане з Андріївським узвозом, коли було проведено вернісаж – виставка та продаж картин, і з того часу це місце стає центром свята та творчим центром міста – місцем сходу художників, поетів та взагалі творчої інтелігенції. Тут усі митці з Андріївського узвозу, Києва та всієї України можуть продавати свої картини. Для них організовані місця для продажу, обладнані навісами, вертикальними ґратами для кріплення картин та невеликими сидіннями. Металеві ящики, стилізовані під лави, призначені для зберігання товару. У наші дні Андріївський узвіз регулярно виконує функцію майданчика, де проводяться урочисті заходи, художні виставки, різні фестивалі мистецтв. Все це манить і зачаровує не менше за саму вулицю. Варто прийти сюди, щоб стати свідком костюмованої вистави просто неба або насолодитися грою вуличних музикантів. Також прогулюючись знаменитою вулицею, можна побачити безліч найцікавіших пам'яток. Наприклад, Замок Річарда Левине Серце чи дітище Растреллі – Андріївська церква. Тут також розташувалися музеї, галереї, сувенірні та антикварні магазини, мистецькі майстерні. Особливу унікальність ця вулиця представляє завдяки відомим особам, які проживають на ній у різні часи. Наприклад, Михайло Булгаков – його музей знаходиться у будинку №13.

У світі культура сприймається як певна платформа міста, що забезпечує духовний розвиток, економічне зростання, соціальну стабільність. Підприємства, організації та навіть регіони, де концентрація творчості, інновацій та креативних підходів в управлінні досить висока, мають здатність генерувати значно вищі доходи, забезпечуючи стабільність у майбутньому. Стійкий розвиток міст багато в чому залежить від здатності культури трансформуватися з містообслуговуючої в містоутворюючу галузь. На сьогоднішній день міські просторові форми починають домінувати у сучасному соціопросторі. У креативному місті розвивається новий тип простору, де люди не лише живуть, відпочивають та займаються різноманітною діяльністю, а й створюють новий тип взаємовідносин, нову міську топографію, що відображає різноманітні форми соціокультурної комунікації. Глобалізація економіки, а разом з нею і масової культури, тягне за собою поширення та проникнення подібних майданчиків у мегаполіси. Міста формують середовище для розвитку та реалізації людського потенціалу, через який відбувається «капіталізація території». За останні кілька років в Україні з'явилося безліч організацій такого типу. З неймовірною швидкістю колишні фабрики, підприємства та заводи перетворюються на арт-простори. Деякі з них за невеликий проміжок часу набули великої популярності у культурному житті міста. З чим пов'язане активне поширення та успішна рецепція серед мешканців мегаполісів креативних просторів? Творчі простори з безліччю своїх функцій грають істотну роль життя міста та її населення. Креативні простори як складова творчих індустрій сприяють перетворенню міст на глобальні інноваційні центри. Вони допомагають зберегти єдність образу міста, оскільки їхнє розташування в історичних будівлях перешкоджає появі нових комерційних просторів (бізнес- та торгових центрів), які часом руйнують міський культурний ландшафт. «Позбувшись брудного виробництва, міста зберігають привабливість всім видів діяльності, потребують контакту віч-на-віч». Друге життя індустріальної спадщини в той же час стає способом його збереження.

Крім цього, вони сприяють вирішенню проблеми неблагополучних в естетичному сенсі територій міста, оскільки за допомогою творчих просторів можливо перетворити і культурно «наповнити» міські простори та об'єкти, що використовуються в інших призначеннях: дати їм «друге життя» за допомогою осмисленого підбору архітектурно-дизайнерських способів їх реставрації та реконструкції. Таким чином, креативні простори, вбудовуючись у міське середовище, сприяють її регенерації і тим самим впливають на загальне сприйняття міста. Місто стає привабливішим для своїх жителів. Голландський урбаніст К. Донкерс також упевнений, що головним завданням креативних просторів є трансформація міського середовища. К. Донкерс вважає, що у городян має бути можливість змінювати середовище навколо себе: «неможливо просто закрити місто і законсервувати його, перетворити на музей». Він каже, що нові простори необхідно створювати на базі промислових будівель, що пустують. Позиція урбаніста будується на досвіді його рідного міста Ейндховена, де розвиток відбувається за двома напрямками: використання занедбаних промислових виробництв та нові девелоперські проекти. Креативні простори мотивують людей до самовираження, дають можливість реалізувати культурні, творчі і комунікативні потреби. А також забезпечує соціальні та емоційні потреби людей, які відпочивають чи працюють там. Крім того, область арт-просторів як міських просторів стало місцем взаємодії людей, різних культур і поглядів. Цей зв'язок впливає на повсякденне життя публіки та збагачує її. На прикладі українських міст я хочу розповісти про деякі з них.

Культурно-мистецький та музейний комплекс «**Мистецький арсенал**» (Рис.15,16) був відкритий у 2007 році в приміщенні арсеналу Печерської фортеці, першій класицистичній споруді Києва. Тут немає постійної виставки, але регулярно організовуються експозиції присвячені переважно сучасному мистецтву. Крім того, «Мистецький арсенал» має низку власних проектів з освітніми і соціальними напрямками, серед таких «Книжковий Арсенал», Художні майстерні, Підліткова рада, НЕОсвітній Арсенал тощо.

Також при комплексі діє Мала Галерея, яка презентує молоде українське мистецтво, а також камерні проекти провідних вітчизняних митців. Загальна площа Національного культурно-мистецького та музейного комплексу «Мистецький Арсенал» – 9,8 га. Експозиційна площа будівлі Старого Арсеналу – 56 тис. м<sup>2</sup>. Будівля Старого Арсеналу – історико-архітектурна пам'ятка державного значення на заповідній території Старої Києво-Печерської фортеці. Зведена у 1784-1801 рр. за проектом генерал-поручика артилерії Івана Меллера. Старий Арсенал – це перша споруда в Києві, виконана у стилі класицизму, зведена з жовтої київської цегли без застосування зовнішнього тинькування. Дякуючи властивостям місцевої глини, тутешня цегла набувала жовто-бурштинового відтінку, що дало підстави сучасниками називати Арсенал порцеляновим. Національний комплекс «Мистецький арсенал» - це музей нового покоління, з сучасною технічною інфраструктурою, що відповідає вимогам динамічного виставкового центру і одночасно виконує широку освітню функцію, запрошує відвідувачів у просторі виставкові та експозиційні зали, художні лабораторії, електронні бібліотеки, книжкові магазини, конференц-зали, інформаційні центри, аудиторії.

**ARTAREA** (Рис.33, 34, 35)– це мистецький простір, що складається з різних платформ: класичної галереї (дві зали для експонування живопису, графіки та скульптури) та унікальної digital галереї. Арт-простір відтворює мистецтво живопису за допомогою новітніх технологій у мультимедійні експозиції (авторський відео-арт тематичної спрямованості актуальних експозицій у галереї). Галерея досліджує та відновлює історичні мистецькі течії; надає простір для презентації творчих надбань сучасних митців. Завдяки технічній мультифункціональності простору, мистецтво фактично будь-якої концептуальної спрямованості сприймається глядачем комплексно. Емоційна складова глядацького сприйняття у класичній галереї підкріплюється синкретичним мистецтвом digital галереї.

Artarea- це унікальний сучасний арт-простір, в якому сучасні митці можуть відтворювати свої різноманітні задуми. Хотілось би розповісти про один із них - Бієнале Цифрового та Медіа Мистецтва. Кияни та гості міста мали можливість познайомитися зі світовим та українським сучасним мистецтвом. На Бієнале представлено понад 50 сучасних робіт відомих художників із 15 країн світу. Серед експонатів аудіовізуальні твори, відеоарт, інтерактивні VR- та NFT-роботи. Все це було виставлено у медіагалереї ARTAREA у центрі Києва. Усі експонати виставки як міжнародних авторів, так і українців об'єднувала тема – 30 років Свободи.

Крім постійної експозиції, в Бієнале проходили цікаві зустрічі, дискусії та перформанси, які варті особливої уваги. Так у галереї було представлено перформанс Inertia. Це аудіовізуальна та віртуальна робота, створена українським музикантом Voin Oruwi та французьким цифровим дизайнером Simon Kounovsky (Ахонbody). Після нього свій танцювальний перформанс представляв Flora Vorovuk в контакт з експонатом METAMORPHY від французьких художників Scenocosme. Цікаво, що за два тижні роботи Бієнале у відвідувачів з'явилися власні фаворити серед експонатів, до яких приходили групи, до того ж не раз. Серед таких експонатів – METAMORPHY (Рис.51, 52). Це візуальний та аудіальний інтерактивний твір, де глядачам пропонується доторкнутися та дослідити глибину напівпрозорої вуалі. Ця символічна шкіра має еластичність, яка включена у процес метаморфози: завіса деформується при взаємодії глядача, і знову стає жорсткою, коли глядач перестає до неї торкатися. Дослідження глибин у завісі відкриває різні медитативні всесвіти. Метаморфія створює неоднозначність реального фізичного та віртуального простору. У цьому чуттєвому творі мистецтва реальні відображення і віртуальні образи поєднуються, створюючи ілюзію реальності, що змінилася. Не менш популярним був експонат Siamesse іспанського художника Adolfo Sánchez, який пропонує створити унікальний аудіовізуальний двійник глядача в обмін на персональні дані: «Ми просто вирішили розробити якийсь цифровий портрет, відбиток, на основі того, який

слід ми залишаємо у цифрі. Це така гра з тими даними, які ловить система, що вона про нас знає - яку музику ми любимо, як граємо і т. д. Отже, ми створюємо альтер-его по суті. Класний варіант дізнатися один про одного більше. Ігровий світ захоплює нас дедалі більше. І всі ми дізнаємось із гри. Мистецтво може бути "похмуро-поважним", але все ближче стає цифрове мистецтво - тому що воно останнім часом ближче до кожного окремо. У такий спосіб люди можуть бачити — якими вони є при погляді збоку, як виглядають у віртуальному просторі» [92], — розповів автор роботи під час конференції.

«Це перша українська бієнале Цифрового та Медіа Мистецтва, і ми раді, що нам вдалося залучити таку кількість робіт художників з усього світу. Я вдячний всій команді та партнерам за можливість реалізувати такий проект і за те, що завдяки підтримці Українського культурного фонду, посольства Королівства Іспанії в Україні та Іспанського Агентства з розвитку (AECID) вхід для всіх українців був вільним» [92], - розповів український куратор Бієнале Валерій Коршунов . Проект був створено за підтримки Українського культурного фонду.

«**SAMSKARA**» - це виставковий проект з елементами занурення. Тут більше 70-и картин і голограм доповнених проєкціями, 18-метрова панорама з творами Андроїда Джонса та повнокупольний кінотеатр з шоу Samskara 360, яке отримало 4 світові кіно-нагороди. VR-гра, інтерактивні інсталяції, неймовірні декорації - все це і навіть більше на 2000 квадратних метрах Будинку одягу (Львівська площа, 8). Щоб створити такий амбітний виставковий проект свої зусилля об'єднали фахівці з США, Великобританії, Китаю, Таїланду та України. В результаті сучасне мистецтво Андроїда Джонса зустрілося з передовими виставковими технологіями та народилася імерсивна виставка Samskara. Імерсивність - це ефект занурення, це шлях, по якому людина відкриває для себе художній світ. У всесвіт Samskara гості будуть потрапляти через дзеркальний лабіринт, що дає можливість не просто вдивитися в себе, але ще і зробити ефектні фото. На території



виставки є простір для лекцій, арт-воркшопів, майстер-класів, dj-сетів і вечірок. Таким чином «SAMSKARA» створює принципово новий виставковий формат, який стирає межі між світами високого мистецтва і повсякденності. Саме цей формат доводить до логічного завершення концепцію «картин-вікон», або «картин-ключів» Андрюїда Джонса, дає величезний простір для натхнення та інтерпретації, кожен може отримати своє власне унікальне враження, тому що «SAMSKARA» у кожного своя. «Самскара» в перекладі з санскриту - це несвідоме з'єднання всіх вражень та досвідів, які ми отримали в цьому (або в минулих) життях.

«Вперше у нас будуть інтерактивні проєкції, з якими можна взаємодіяти. Основа таких інсталяцій - система кінект: коли люди рухаються перед проєкцією, вона змінюється від їх рухів, - розповідає про оновлення Samskara арт-директор виставки та представник компанії 360Art в Україні Анна Духнівська. - Саме шоу Samskara, яке вперше було презентовано на фестивалі в Fiske Planetarium в США, ми покажемо в спеціально побудованому всередині Будинку одягу купольному 10-метровому кінотеатрі 360 °. І купол, і контент - повністю наша розробка. Одну зі своїх місій наша студія бачить в тому, щоб доносити знання про нові технології, концептуальні ідеї та приголомшливі можливості для їх використання в мистецтві та освіті» [86]. Організатори об'єднали під одним дахом різних представників арт-спільнот. Наприклад, київський архітектор і дизайнер Євген Ващенко, який спеціалізується на параметричній архітектурі, створював для Samskara геометричний арт-об'єкт, який став частиною аудіо-візуального перформансу на відкритті, а потім увійшов у постійну експозицію. Медіа художник, продюсер Михайло Мироненко, відомий під музичним псевдонімом Strukturator спільно з компанією Ableton створив на виставці інтерактивну інсталяцію. Відвідувач виставки отримує можливість граючи об'єднувати кольорові герци своєї особистості, синтезувати рух і форму в проєкції на стіні.

Андроїд Джонс – незвично різносторонній художник. Він створював концепти персонажів і ландшафтів для «Lucasfilm», серії «STAR WARS», для «Аватара» Джеймс Кемерона та ігор Nintendo. Також він відомий своїми візуальними шоу-проекціями, в тому числі на Емпайр-стейт-білдінг і на будівлі оперного театру в Сіднеї, де мепінг-імпровізація здійснювалася під акомпанемент симфонічного оркестру. Художник проявив себе і як дизайнер: він оформлював платівки музичних альбомів і навіть створював декорації, зокрема для прощального туру першопрохідців Вудстока, легендарних The Grateful Dead і Джеррі Гассе. Він багато вивчав індійську філософію. Особливо Бхагавад-Гіту. Це яскрава і одночасно глибока книга. Все своє життя художник намагався проникнути за межі зовнішньої форми, того, що ми бачимо щодня. Він хотів побачити вищу істину і зрозуміти, що вона всюди. У звичайних предметах, в навколишньому світі, в природі, в стінах будівель мегаполісу, в нашій повсякденній рутині, вона проявляється і присутня буквально у всьому... «Але ми не хочемо цього розуміти, ми не бажаємо цього бачити! І при цьому ми всі майстри в тому, щоб навішати на себе побільше кайданів, ланцюгів і замків...» [90]. Тому, в кінцевому рахунку, це шоу можна порівняти з величезною колекцією ключів, які він створював останні десятиліття в своїй маленькій майстерні. Таким чином він робить азартну ставку в надії, що люди, які відвідують виставку, випадковим чином підберуть ключі до своїх замків. «Я не знаю хто прийде на виставку, які саме у цих людей замки і які ключі до них підійдуть... Але я знаю, що якщо ви будете досить уважні і проведете на виставці досить часу, то якісь замки обов'язково відчиняться. І коли це станеться, напевно ви мимоволі вимовите: «Господи! Вау, так ось воно що!». Я знаю це, тому що працюючи над цими картинами і створюючи цю виставку я і сам так само розкривав замки і скидав ланцюги» [90].

**Центр сучасного мистецтва М17 (ЦСМ М17)** (Рис.20,21) — культурна інституція, що функціонує як освітньо-дослідницька платформа та експозиційний майданчик сучасного мистецтва України та

світу. Діяльність Центру спрямована на створення діалогічного простору для фахових кіл і агентів культурного сектору в цілому, а також на вивчення та дослідження сучасних і пов'язаних з ними історичних культурних процесів. ЦСМ підтримує художні експерименти, колаборації, міжнародні обміни для експертів та експерток, митців і мисткинь різних напрямів задля інтеграції українського мистецтва до світового контексту. М17 співпрацює з Національною спілкою художників України та є одним із найбільших окремих недержавних виставкових просторів у столиці. Загальна площа ЦСМ складає 1238 м<sup>2</sup>, що дає можливість реалізувати масштабні задуми. Технічне оснащення Центру відповідає міжнародним стандартам, що вже дозволило втілити ряд знакових проєктів музейного рівня. ЦСМ М17 існує завдяки реалізованим проєктам, підтримці національних і міжнародних культурних організацій, корпоративних партнерів та меценатів. Важливу роль у впровадженні стратегій Центру відіграє Adamovski Foundation.

**Novembre Numérique** – це серія фестивалів різножанрового цифрового мистецтва, котрі Французький інститут проводить у всьому світі. Україна приєдналася до цього руху минулого року. Перший фестиваль Novembre numérique у 2020 році був присвячений виключно творам віртуальної реальності. Цьогоріч на фестивалі, який організовує Французький інститут в Україні за підтримки UKRSIBBANK BNP Paribas Group, можна побачити все найкраще, що було створено в Україні та Франції у цифровому мистецтві за останні роки. Глядачів чекає виставка цифрового мистецтва у форматах віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальностей, роботизованої скульптури та відео, а також публічна програма з лекціями та дискусіями. Цього року в експозиції 12 об'єктів: 6 французьких та 2 українських VR-роботи, 3 галереї у віртуальній реальності і одну виставку у доповненій реальності від V-Art. Французька частина експозиції представлена творами-пригодами In-Urbe, Heterotopia, Isle of The Dead, двома роотичними скульптурами відомого

французького художника Фаб'єна Зокко (він презентує їх особисто), а також повноцінною 3D-моделлю собору Нотр-Дам-де-Парі від студії Ubisoft (творців ігор Assassin's Creed). Значну частину української експозиції займають роботи проекту V-Art — це віртуальні галереї, VR-додатки та платформа для демонстрації, продажу та колекціонування цифрового мистецтва. Українським є і VR-досвід Fluence is Time times Flux. Аудиторія також матиме можливість взяти участь у публічній освітній програмі від V-Art. Це конференції та програмі панельних дискусій з різними учасниками з усіх сфер цифрового мистецтва на теми: історія цифрового мистецтва, франко-українська цифрова співпраця, VR-менеджмент та художнє використання нових технологій.

**Carbon** – самоорганізована система взаємодії діячів мистецтва, заснована на добровільній участі, що стверджує творчість як основу для саморозвитку і розвитку країни, синтезує нові змісти і тенденції, об'єднує людей навколо інноваційних ідей. ФІЛОСОФІЯ. «Мистецтво визначає майбутнє». Мистецтво завжди працювало на межі протиріч. Своїми метафорами і образами воно відображає дійсність і трансформує будь-який простір. Навколо групи художників формується особлива атмосфера фізичного втілення ефемерних ідей, простір експерименту, результат якого неможливо передбачити в довгостроковій перспективі. В даному проекті 13й павільйон розглядається як територія творчості, де кожен вплітає свої ідеї в загальний простір, насичуючи його сукупністю смислів. По суті це модель українського культурно-мистецького поля, де спільнота ентузіастів, мрійників і творчих особистостей власними силами трансформує середовище свого існування. Інтеграція в даному випадку бачиться як укрупнення проекту на локальному, загальноміському, міжрегіональному та міжнародному рівнях. Локальний рівень. В рамках ВДНГ резиденція бачиться як художня модель Експоцентру - простір для розвитку особистості, культурного зростання і дозвілля, атмосфера для формування ідей і розвитку талантів, територія що створює нові національні цінності і спадщину,

катализатор зростання рівня культурного капіталу країни - інвестиція в процвітання і добробут майбутніх поколінь нації, територія розвитку особистості, співпраці і створення, імпульс для інноваційної економіки в Україні, рольова модель майбутнього для України, натхнення і здивування світу, демонстрації нової культури в багатьох аспектах, місце для культурного розвитку, всебічного виховання і відпочинку, місце що об'єднує, ворота в країну для іноземних митців, місце, яке підсилює змісти. Арт резиденція буде взаємодіяти з усіма кластерами локації і долучатиметься до спільних проєктів ВДНГ. Загальноміський рівень. В рамках Києва резиденція бачиться як потужний об'єкт культурно-мистецького поля. Об'єднуючись з іншими дружніми міськими проєктами і локаціями ми створюємо загальноміську систему зв'язків і взаємообміну досвідом, інформацією та ресурсами.

Міжрегіональний рівень. В рамках України проєкт бачиться як драйвер інновацій та культурних індустрій. Обмінюючись досвідом з дружніми проєктами і локаціями по всій Україні разом, ми формуємо сприятливе середовище для виникнення нових прогресивних проєктів і процвітання країни в цілому. Також на міжнародному рівні ставляться цілі та задачі - формування потужної резиденції світового значення з метою налагодження взаємодії між усіма зацікавленими учасниками культурного поля, створення сприятливого середовища для вироблення спільного якісного мистецького продукту. Популяризація української спадщини і культури, актуалізація українського мистецтва, співпраця з іншими культурними, мистецькими та іншими інститутами та ініціативами - вітчизняними і зарубіжними в рівній мірі, виставкова, наукова і просвітницька діяльність, створення організації для розвитку творчих ініціатив, формулювання цілісного історико-культурного і мистецького середовища, підвищення цінності українського культурного продукту, затвердження цінності синтезу мистецтв в суспільній свідомості, підвищення загальноосвітнього рівня та розширення світоглядних горизонтів

відвідувачів, формування якісного і конкурентоспроможного українського культурного продукту, активна участь в міжнародних проектах і залученням іноземних фахівців і відвідувачів до українських проектів.

Екстер'єр і інтер'єр київської галереї «Арт-Причал» (Рис.46, 47) продумав передовий фотохудожник Олександр Титарчук. Спочатку це було нічим не примітний підмостовий простір. Сьогодні - це громадський майданчик для організації найрізноманітніших подій, як національного масштабу, так і міжнародного. Зовнішній і внутрішній майданчики можуть зібрати до 1500 відвідувачів. Арт-причал підходить для будь-якого роду заходів: від кіновечіру до весільних церемоній. Нещодавно тут стали проходити регулярні поетичні вечори, які збирають понад 300 слухачів. Двічі на рік, в травні та вересні, тут проходять заняття з аргентинського танго в рамках Міжнародного фестивалю аргентинського танго, в яких беруть участь близько 400 гостей з 5 країн світу. Арт-причал – головний партнер Ukrainian Creative Week – платформа для розвитку дизайну і креативу в Україні. Від організаторів: «Арт простір Порт – це творчий простір на Подолі для реалізації сучасних культурних ініціатив. Port сприяє співпраці між групами людей, які в результаті отримують соціальну або навіть матеріальну вигоду, співпрацюючи з культурною мережею креативного центру. між художньою спільнотою Києва, адже наше завдання – це розвиток актуального мистецтва. Спільноті міста необхідний канал культурної експресії та її забезпечення є однією з місій Port Creative Hub. Port знаходиться у гавані Дніпра, на Подолі. Розташований на другому поверсі індустріальної будівлі 1960-х років, за радянських часів служила складом Українського річкового порту. Раніше в ньому зберігали зерно, солі, вина та інші товари. Для проекту ревіталізації простір знову набув життя. Але ми хочемо передавати та зберігати не предмети та товари, а знання та смисли квадратних метрів. Port - це місце для виставок, лекцій, майстер-класів, художніх студій та галасливих заходів, таких як Secret Batch, та багато іншого» [85].

**Пінчук Арт Центр** (Рис.17,18,19) – міжнародний центр сучасного мистецтва, відкритий у 2006 році у Києві. Тут можна побачити картини, мініатюри, композиції, інсталяції та скульптури, зібрані з усього світу. Експонати у галереї регулярно оновлюються. Пінчук Арт Центр знаходиться у самому центрі столиці, у старому Бессарабському кварталі, за 5 хвилин ходьби від п'ятизіркового готелю Premier Palace. Центр займає майже всю 6-поверхову будівлю. На перших чотирьох поверхах розташовані виставкові зали, відеоінсталяції, галерея, а останній поверх займає популярне у місті кафе One Love Coffee та адміністрація. Вже понад 10 років Пінчук Арт Центр є одним із найпопулярніших місць серед киян та гостей міста. Одна з наймасштабніших творчих платформ в Україні демонструє безліч різноманітних проектів, оригінальних ідей, які цікаві молоді. У цьому місці доступно показано суть сучасного мистецтва, соціальні та інтелектуальні посилення у суспільство. Пінчук Арт Центр проводить вручення міжнародної премії молодим художникам. Щорічно центр отримує близько 5000 тисяч заявок на участь. З них члени комісії відбирають 20 найталановитіших учасників. У процесі проведення конкурсу їх роботи можна побачити у галереї. Експонати представлені у різних форматах: скульптури, інсталяції, відео-проекти, перформанс тощо. Переможець отримує грошовий приз у розмірі 100 тисяч гривень, а також можливість пройти стажування у когось із відомих художників. Конкурс проводиться раз на два роки. 2011 року в Пінчук Арт Центрі стартував перший освітній проект під назвою «Кураторська платформа». «Кураторська платформа», як і премія, проходить на конкурсній основі. Організатори відбирають кілька українців бажаючих навчитися керувати виставками та здобути знання міжнародного арт-фахівця. Щасливчики навчаються протягом двох років. Під дахом будівлі знаходиться кафе із панорамним видом на місто. One Love Coffee вважається візитівкою Пінчук Арт Центру. Часто тут проводять різні заходи: лекції, семінари і навіть вечірки. Відвідувачі закладу можуть випити смачну каву та пообідати. One Love Coffee підходить для зустрічей з друзями, бізнес-зустріч та для всіх

бажаючих насолодитися гарним виглядом у компанії цікавої книги з особистої бібліотеки кав'ярні.

Сучасні об'єкти мистецтва стають чудовим місцем для сімейного відвідування у вихідні та святкові дні. У зв'язку з цим особливу увагу рекомендується звернути на галерею **Лавра**, яка є не просто звичайним музеєм. Йдеться про повноцінний арт-простір, концерт холи, де регулярно проводяться прем'єрні демонстрації новинок, у тому числі спектаклів та кінофільмів. На території об'єкту не рідко організовуються повноцінні фестивалі мистецтв, великі музичні події. Все почалося ще у 1996 році. Саме у цей час свої двері для всіх відвідувачів відчинила головна художня галерея Києва, майбутній популярний концерт-майданчик. Вона розташувалася у мальовничому районі столиці, історичній будівлі, яка була збудована ще в середині XIX століття. Цікаво, що деякий час об'єкт використовувався як продовольчий магазин при Києво-Печерській фортеці. Через кілька років його цільове призначення було переглянуто міською владою. Підвищена увага з боку підприємців, інвесторів та звичайних жителів столиці до цього арт-майданчика дозволила за відносно невеликий проміжок часу завоювати довіру з боку значної частини суспільства. Вже протягом кількох років галерея виступає центром проведення різноманітних виставок, форумів та інших подій. Локація мистецтв «Лавра» є улюбленим місцем, справжнім притулком для сучасних культурних діячів, особливо художників. Саме в «Лаврі» вперше доводиться дізнаватися про українських театральних режисерів, майбутніх культурних світових лідерів. У комплексі є власна афіша, що дозволяє простежити проведення значних заходів. На території галереї знаходиться кілька торгових майданчиків, ігрових зон, у тому числі для маленьких дітей, кафе, питні заклади, де вийде відносно недорого, комфортно підкріпитись або просто приємно провести час у спокійній обстановці. Комплекс має досить велику прилеглу територію, завдяки чому вдається проводити події будь-якого масштабу. Усередині зазвичай проводяться різноманітні заходи, будь то модні покази, фотовиставки,



презентації, форуми, семінари тощо. У стінах «Лаври» можуть проходити ярмарки, модні покази, майстер-класи, освітні дійства, виставлятися на огляд громадськості авторські інсталяції. Саме сюди привозять свої роботи молоді художники, скульптори та інші митці. З найбільш знакових подій, що проводяться в цьому місці, варто відзначити фестиваль під назвою «I love Kiev», який привертає увагу понад 5000 відвідувачів щорічно, який зазвичай організовується на святкування дня Києва. У стінах Лаври проходить регулярний престижний фотоконкурс Word Press Photo. Необхідно відзначити, що рік тому стартувало весняне 3D шоу «Життя має продовжуватися». Цікаво, що проект фактично зумів поєднати цифрове мистецтво, живопис, вокал та поезію. Технічні можливості Галерея мистецтв «Лавра» має все необхідне обладнання, оснащення, можливості, простір для якісного проведення будь-якого планованого дійства. Зали оснащені досконалим, продуктивним, ефективним світловим, звуковим, відео та технічним обладнанням професійного рівня. Дворова територія спеціально підготовлена для проведення великих фестивалів та концертів. На вуличній зоні, за потреби, може бути організована сцена, ігрові майданчики, численні місця відпочинку. Загальна площа комплексу становить понад 1,2 тисячі квадратних метрів. Завдяки зусиллям, наполегливості та старанності адміністрації галереї мистецтв «Лавра» звичайні, здавалося б, картини почали говорити, звуки стало можливим побачити, об'єкти почали оживати. Перша муніципальна громадська зона має виставковий зал, значний простір у 650 квадратних метрів. Місце чудово підходить для проведення культурних, масових, творчих заходів практично будь-якого масштабу. Нерідко воно збирає людей на прем'єрні покази вистав, фільмів від найперспективніших вітчизняних режисерів. Галерея використовується для організації концертів за участю світових та українських зірок та освітніх подій.

Арт-простір **«Платформа»** (Рис.48, 49, 50). Від засновників: «Ми робимо все можливе (і навіть більше!), щоб в очах кожного коворкера під час роботи горів вогник. Адже жага нових вражень – найнадійніший двигун

робочого процесу». Вже багато років не шумлять мотори «Дарницького шовкового комбінату» [22]. І хто б міг повірити, що колись сіра запустіла промзона, знову набуде фарб. Колосальна площа 65000 квадратних метрів знайшла свого інвестора. Офер Керцнер переосмислив місце. Як результат – Київ та й вся Україна може похвалитися амбітним проектом величезного креативного арт простору «Платформа». Чому проект? Адже це лише початок. Наразі вже працює Арт-завод «Платформа» та однойменний коворкінг. На території проводяться концерти, майстер-класи і фестиваль «Вуличної їжі», що вже полюбився жителям та гостям столиці. А заплановано ще дуже багато, ціле місто у місті. Повернемося до нашого коворкінгу. Це що не є справжнісінький коворкінг для роботи, де немає погодинної оплати, а відносини з коворкерами будуються «всерйоз і надовго». Близько 80 робочих місць, у 3 робочих зонах: Lounge zone – місця біля барної стійки; Open space – місця за столами; Private office – можливість роботи в окремому кабінеті. Три переговорні кімнати, величезний зал для лекцій та майстер-класів, інтернет, орг-техніка (принтер, сканер, проектор), безкоштовні снеки, кава, чай, вода та навіть пиво. І вже на довершення картини: велопарковка, душ, настільні ігри, шафи під ключ. І щоб ніхто нікому не заважав під час скайп чи телефонних дзвінків, під них виділено спеціальне приміщення. Навіщо після всього перерахованого вище йти додому? Напевно, організатори подумали також - коворкінг працює цілодобово 7 днів на тиждень. Ну і головне, своя унікальна атмосфера, спільнота однодумців, численні заходи та зелена зона. Важко повірити, але засновники позиціонують проект як пілотний, далі буде краще.

Арт-завод Платформа у Києві розміщено на території колишньої швейної фабрики. Творці вичавлюють усі величезні можливості та потенціал, які надані цьому місцю. І щоб відвідати будь-який захід тут, потрібні лише бажання та час. Зал: Вся площа арт-заводу розділена на кілька частин: «виставкова зона», якщо її можна так назвати, займає найбільше простору – це місце просто неба, де проводяться фестивалі. Для виставок у майбутньому

планується побудувати та оформити кілька холів, і, судячи з рішучого настрою, на це можна чекати вже найближчим часом. Вже зараз можна орендувати робоче місце у коворкінгу «Платформа» на території Арт-заводу або пограти у театральний інтерактивний квест «Mystery Play: Секретні матеріали». Арт завод Платформа у столиці – це не просто виставкова зала чи місце для фестивалів, це дуже потужна креативна база для бізнесу та творчості. Відвідавши це місце, кожен отримає незабутні спогади і, можливо, поштовх для розвитку свого проекту.

**ArtHall D12** (Рис.43, 44, 45) знаходиться в безпосередній близькості до архітектурних шедеврів Києва, зокрема Андріївської церкви. Він розташований майже біля підніжжя Андріївського узвозу, що з'єднує верхнє місто з нижнім містом. Загальна площа будівлі складає 8836,5 м<sup>2</sup>, що дозволяє проводити тут будь-які, навіть найбільші заходи. Саме тут організовуються актуальні міжнародні аукціони, виставки мистецтв, закриті покази та благодійні акції. На базі майданчика стартують аукціони багатьох відомих будинків, у тому числі «Корнерс» та «MacDougall Auctions». Величезний інтерес у цьому плані Київ викликає у західних партнерів. Виставкові зали знаходяться в окремому нежитловому 7 поверховому приміщенні. Вони чудово підходять для проведення виставок скульптур, картин сучасних майстрів. Великий концерт хол ідеально підходить для проведення закритих показів, різноманітних презентацій продуктів, брендів від іменитих виробників. Регулярно в ArtHall D12 проходять виставки відомих і талановитих художників, на яких можна придбати роботу, що сподобалася. Галерея є чудовим вибором для організації творчих зустрічей та міжнародних форумів. Саме тут регулярно збирається столична еліта з метою участі у благодійних аукціонах та вечірках. Починаючи з 2016 року у галереї, влаштувався фірмовий магазин, у якому реалізовується продукція виключно українських брендів «Всі Свої». Здебільшого сюди приходять люди з метою власного культурного збагачення. У стінах комплексу вдасться послухати лекції на тематику сучасного мистецтва, взяти участь в унікальних майстер-

класах, надихнутися від виступу українських артистів. Популярністю користується літня тераса, з якої приємно послухати живу музику камерного оркестру, посидіти у зручному кріслі, попиваючи при цьому благородні алкогольні напої або розкурюючи ароматний кальян. Комплекс від аналогічних локацій вигідно відрізняється своєю інфраструктурою, місткістю, розташуванням, оформленням простору, технічними моментами. ArtHall D12 вважається чудовим вибором для проведення серйозних подій, у тому числі державного значення. Технічні можливості Вся територія знаходиться під цілодобовим відеоспостереженням. У комплексі є кілька постів охорони та обмежень для входу, які відповідають європейським вимогам. Виходячи з запланованого дійства, відбувається підбір відповідного приміщення, що має необхідну акустику, місткість, технічне оснащення. При необхідності адміністрація надає аудіо, відеоапаратуру, проектор, екран і т.д. Практично всі зали мають сучасний інтер'єр та досить гарне освітлення. Є всі технічні можливості для масштабних подій на терасі, відкритому майданчику, у тому числі темний або вечірній час доби. ArtHall D12 відкриває для гостей та мешканців нашої країни чудові можливості щодо проведення різноманітних масштабних подій, заходів та організації комфортного дозвілля. Вигідне розташування на карті Києва дозволяє відвідувачам поєднати культурний відпочинок із відвідуванням місцевих визначних пам'яток, цікавих архітектурних об'єктів. Крім численних виставкових залів, в комплексі є 3 каскадні тераси, з яких відкриваються розкішні краєвиди на лівий берег столиці, Дніпро. Наявність охорони, двох вхідних груп, стійки реєстрації, бездротового доступу до Інтернету, досконалого сервісу дозволяє забезпечити для відвідувачів необхідний комфорт, спокій та затишок.

Конгресно-виставковий центр «Парковий» (Рис. 39, 40, 41, 42)– комплекс преміум класу для проведення заходів світового рівня. Центр побудований та відповідає міжнародним стандартам проведення івентів будь-якого масштабу: виставки, конгреси, конференції, концерти, форуми, fashion-

покази та приватні заходи. Щорічно у «Парковому» проходять понад 100 подій, у тому числі міжнародного та національного значення. Для своїх заходів центр обирали UNICEFF, ООН, урядові організації, провідні представники бізнесу, такі як Mercedes, Samsung, Syngenta, Hewlett Parker, зарубіжні та українські зірки. Опис комплексу Центральне розташування комплексу, просторі зали з панорамними вікнами, сучасне технічне оснащення, якісний сервіс, дозволяють провести подію будь-якого масштабу. Парковий має кілька приміщень різної конфігурації: Конгресно-концертний хол – від 750 кв.м., з виходом на літню терасу, обладнаний сценою, зоною pre-function, кімнатами для організаторів. Літня тераса місткістю до 500 гостей з чудовим видом на місто та зелену зону. Майданчик на даху Viewpoint площею 5500 кв. Це унікальний простір для масштабних концертів та заходів просто неба. Світла та простора зала на 3 поверсі комплексу з власною великою терасою. Ідеально підійде для проведення урочистих та корпоративних заходів, бізнес-подій. Два великі виставкові зали в стилі Industrial та Eco-classic – 2000 кв.м та 1200 кв.м. відповідно. Великі та малі конференц-кімнати від 50 кв.м. Особливістю Паркового є можливість трансформувати розмір та конфігурацію будь-якого простору під індивідуальні завдання за рахунок модульної системи мобільних звукоізоляційних панелей. Всі приміщення комплексу обладнані сучасним і технологічним обладнанням. В оформленні використані декор та меблі преміальних брендів: конференц-меблі від Giorgetti та Poliform, сантехніка Villeroy and Boch, управління кліматом Siemens, wi-fi мережа побудована на обладнанні Cisco та відповідає міжнародним стандартам. Наявність мобільних перегородок дозволять адаптувати місце під проведення заходу будь-якого масштабу.

**Промприлад** (Рис.28, 29, 30, 31). Реновація — інноваційний центр на базі старого заводу, який працює на перетині чотирьох напрямків розвитку регіону: нової економіки та урбаністики, сучасного мистецтва та освіти.

Це проект зі сфери імпакт-інвестування, де інвестори одночасно вкладають в соціальний вплив на регіон та отримують повернення інвестицій у вигляді дивідендів. Промприлад це ідея перезавантаження, місце для самореалізації людей та причина, щоб залишатися в місті. Успішний проект створить модель для схожих територій. Проект об'єднує спільноту людей зі схожими цінностями, стимулює разом знаходити рішення проблем, надає доступ до талантів та унікальної експертизи. Завод «Промприлад» – це один із найбільших промислових об'єктів Івано-Франківська, який бере свій початок ще у XVIII ст. з ковальського та слюсарного цехів. До свого максимального розміру завод виріс до середини 80-х, коли й отримав назву «Промприлад». План передбачає створення на території колишнього заводу економічно-освітнього середовища, яке сприятиме розвитку важливих напрямів бізнесу та матиме цінність для мешканців міста. Для перевірки гіпотез у квітні 2018 року було запущено пілотний проект на третьому поверсі корпусу по вулиці Сахарова. На 1 800 кв м розмістилось 16 функцій, які уособлюють всі чотири напрямки місії проекту: дитячий центр, офіси та коворкінг, танцювальна школа, бар-зона, конференц-зал, центр робототехніки, крафтова майстерня, мультимедіа- лабораторія, центр урбаністики, виставковий зал та офіс інвестицій міськради – таке сусідство ілюструє важливість взаємодії у трикутнику «грумада – бізнес – влада». За перші 4 роки діяльності пілотного поверху тут відбулися понад 1600 подій, які відвідали близько 70 000 гостей. Простір прийняв 35 виставок у галереї сучасного мистецтва, 80 великих конференцій, більше шести сотень лекцій та освітніх заходів, а також концерти та хакатони.

**PARK3020** (Рис.22,23,24,25) – центральний скульптурний парк під відкритим небом, який є посилом нащадкам на тисячоліття. У сучасній скульптурі ми закодуємо наші цінності, хочемо розповісти майбутнім поколінням, про що ми мріяли, що нас надихало. Це передача інформації

через скульптуру. Парк створен стати майданчиком для українських скульпторів і відзеркаленням їхніх мрій та творчих амбіцій. Хотілося, щоб українська душа була відкрита та про неї дізнався весь світ», - зазначив Ігор Кривецький під час церемонії відкриття. Експозиція складається з 23 робіт українських скульпторів, серед яких Назар Білик, Анна Звягінцева, Олексій Золотарьов, Антон Логов, Анна Надуда, Богдан Томашевський, Володимир Кочмар та інші. PARK3020 - це довготривалий проект розбудови художньої спільноти та формування конкурентоспроможної української культури на національному рівні, а й на світовому. Парк в місці, де українське мистецтво та скульптура, зокрема, стають ближчими до визнання експертів та до широкої публіки: сучасне мистецтво в Україні є вартим, щоб про нього говорили. Головною амбіцією PARK3020 є запуск комплексної освітньої програми та міжнародний обмін, а також постійне щорічне оновлення експозиції парку. Зокрема завдяки співпраці з британським інститутом презентацій публічного мистецтва - Йоркширським скульптурним парком. PARK3020 - унікальна платформа та інститут, який є відкритим для широкої публіки.

***Висновки до розділу 3.*** Сучасні арт-простори набирають обертів у формуванні творчого міста. Завдяки арт-просторам місто стає сучасним, цікавим для життя, відбувається розвиток його інфраструктури, естетизація міського середовища. В результаті розвивається культурний потенціал міста. Саме тому креативні простори відіграють важливу роль у формуванні культурного середовища, яке є одним із ключових факторів покращення якості життя у сучасному місті.

Такі простори є цінним активом для міста і є місцем зустрічі людей, які мають творчий талант і є інтелектуальною силою суспільства. Цей взаємозв'язок між творчою діяльністю, міським простором та людьми призводить до зростання основної творчості. Значний і освітній вплив креативних просторів, оскільки на їх базі регулярно проводяться спеціальні

освітні програми, семінари та майстер-класи різних напрямків, мистецько-культурні заходи.

Творчі простори – це також нові робочі місця, які будуть цікаві освіченому населенню міста. Крім того, вони можуть відігравати роль в позиціонування міст, підтримувати їх туристичну привабливість, сприяти підвищенню конкурентоспроможності та покращення іміджу території.

Арт- простори підвищують попит на ринку праці, особливо у творчих професій. Вони дають можливість молодим творчим підприємцям починати власний бізнес за рахунок недорогої оренди. Творчі простори переважно створюються активними городянами, діячами культури, зацікавленими у розвитку свого міста. Основою їх функціонування є формування кола зацікавлених осіб у його розвитку, представників креативного класу.

У креативних просторах відкривають виставкові зали, майстерні та шоуруми, проводять лекції та майстер-класи, фестивалі та свята. Вони можуть бути призначені для задоволення найрізноманітніших потреб, що сприяють людського саморозвитку – у цьому їхній ціннісний потенціал. В.А. Пекар та Є.В. Пестерніков зазначають, що якщо у місті мала кількість креативних просторів, то він неминуче втрачає найбільш активну, обдаровану, яка прагне саморозвитку частину населення. І навпаки: «Коли людина потрапляє у інформаційно збагачене середовище креативного міста, його власна креативність та інтелектуальні здібності виростають» [73]. Безперечно, арт- простори, як нові форми, добре включаються в «традиційний» міський простір. Таким чином, сфера публічних креативних просторів є ключем до вирішення багатьох проблем міського розвитку. Практика показує, що інтерес до арт- просторів у публіки не слабшає. Зміни в українському культурному просторі, пов'язані з переходом до ринкової економіки, що призвели до швидкого зростання кількості міських креативних просторів, що тим самим продемонструвало необхідність і затребуваність цих проектів серед населення. Пропозиція відповідає на попит досить якісно: арт-простори розширюються, з'являються нові формати та майданчики,



інвестуються додаткові кошти у розвиток комфорту та нових проєктів. Але ринковий рівень розвитку українських креативних просторів відстає від європейського. Подібна ситуація властива країнам, які перебувають на початковій стадії освіти креативної культури – насамперед ростуть інфраструктурні послуги і лише потім підтягуються культурніші різновиди дозвілля. Більше того, аналіз ситуації у різних країнах призводить до висновку, що наявність розвиненої інфраструктури – одна з ознак малої розвиненості творчих індустрій.

Креативні простори в Україні, як правило, присутні тільки у великих містах. Але зараз вже починають розглядати такі проєкти і в інших містах України. Це ідея перезавантаження міст, платформа для самореалізації людей та причина, щоб залишитися у місті. Успішний проєкт створить модель для схожих територій.

Отже, ми можемо зробити висновок, що створення арт- просторів дає можливість місту сформувати в собі нове середовище, яке розвиватиме його культуру та бізнес. Позиціонування міста як креативного місця може зробити його більш привабливим не тільки для туристів, а й для потенційних працівників та творчого класу людей.

## **ВИСНОВКИ**

Виходячи з проведеного аналізу, можна дійти висновку у тому, що

сьогодні творці креативних просторів не дотримуються єдиної назви, використовуючи різні поняття: «простір», «креативний простір», «творчий простір», «арт-простір», «артцентр», «творчий кластер» та «арт-кластер». Тим не менш, важливо відзначити, що креативні простори, як пише П. Ллойд [78] стали робити важливий внесок у розвиток соціальної та економічної сфери міста, оскільки стали «добре продуманим середовищем, яке спонукає людину створювати щось нове, бути товаришким і повним натхнення». На думку фахівців, створення креативних просторів (у вигляді кластерів, арт-кластерів, творчих просторів) позитивно впливає на культурну та соціальну атмосферу в містах, покращує оформлення міського середовища та публічного простору як його елемента, у містах з'являються умови для творчої активності, розвитку малих творчих підприємств та як результат, розвивається внутрішній культурний та творчий потенціал. Впровадження креативних площ в середовище міст разюче поновлює їх характер на кращий бік, що сприяє збагаченню культурного середовища, забезпечуючи високу концентрацію креативних процесів, щільність комунікації між їхніми учасниками та групами учасників із прогнозованим синергетичним ефектом.

У сучасному світі, де має місце надлишок і доступність інформації, а технічний прогрес входить практично в кожен будинок, стратегічною перевагою стає креативність, творчі здібності та творча активність. Для їх формування та підтримки людині необхідні, по-перше, якісна комунікація для отримання та обміну знаннями, ідеями та, подруге, демократичні інтерактивні простори для організації взаємодії та подальшого прояву себе. Сьогодні культурне середовище пропонує майданчики, відкриті для спільного спілкування та активної участі творчих людей. Їх уже давно не влаштовує роль пасивного глядача, вони хочуть не спостерігати, а брати участь. Тому ефект участі є одним із найважливіших принципів у просуванні будь-якої ініціативи.

Мистецтву сьогодні мало просто існувати у втіленні тих чи інших артефактів, а глядачеві не завжди зрозуміла власна роль у «діалозі» з

прекрасним. Тому важлива наявність певних майданчиків, подійних проявів творчого простору, де формат єдиного дійства дає можливість організатору максимально сконцентруватися на відвідувачі, а глядачеві виявити свою творчу активність, включити творчий потенціал. Так, колись світло згасне, музика припинить грати, зали спорожніють, і глядач вирушить у своє звичне життя. Але те, що він бачив, де він побував на протязі одного лише вечора, може допомогти зробити його звичне життя не таким сірим і одноманітним, може дати зрозуміти, на що він сам здатний, що йому цікаво, де він в змозі творчо проявити себе (чи то улюблена справа, робота або спілкування з іншими людьми), адже творчий потенціал важливо розвивати, а вже надалі він може принести свої плоди у абсолютно різних областях людської діяльності.

Україна багата на креативних, свободомислячих людей, митців, які зараз, незважаючи на різні обставини, створюють не тільки твори мистецтва, але й нові арт-майданчики, щоб їх почули не тільки однодумці, а й звичайні люди могли поміркувати, осмислити щось важливе, що потім може вплинути не тільки на життя конкретної особистості, а й на розвиток культури, країни. Українські арт-простори зараз набирають великий темп у своєму розвитку. На сьогодні не тільки великі міста можуть похизуватися їх наявністю. Можно вважати що це дуже позитивний напрямок розвитку та позиціонування українських міст як креативних, що буде благодійно сприяти і розвитку всієї країни вцілому.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ганін О. Б., Ганін І. О. «Розумне місто»: перспективи та тенденції розвитку // ARS Administrandi. 2014. № 1. С. 124-135.
2. Аналіз стратегічних можливостей глобального ринку Smart City до 2025 [Електронний ресурс] URL : [http://science.pnzgu.ru/files/science.pnzgu.ru/05\\_02\\_\\_maksim\\_perevezencev.pdf](http://science.pnzgu.ru/files/science.pnzgu.ru/05_02__maksim_perevezencev.pdf) (дата звернення 11.11.2022)
3. Барабанов А. А. Соціально - культурні та семантичні принципи ревіталізації індустріальної спадщини // Еко – потенціал. 2013. № 3 – 4. С. 236 –247.
4. Зеленцова Є., Гладких Н. Творчі промисловості: теорії та практики. М.: Класика XXI, 2010. С. 105-106.
5. Бахтін М. М. Форми часу та хронотопу в романі. Нариси з істоїчної поетики / У кн. Бахтін М. М. Естетика словесної творчості. М., 1976
6. Лендрі Ч. Креативне місто. М: Класика - XXI, 2011. 400 с.
7. Хабермас Ю. Вовлечение другого. Очерки политической теории. – Наука, 2001.
8. Суховська Д. Н. Реалізація творчого потенціалу населення через креативні простори міста: лофти, зони коворкінгу, арт - території // Молодий учений. 2013. № 10. С. 650-652.
9. Лиотар Ж. Ф. Состояние постмодерна / Пер. с фр. Н.А. Шматко. Москва : Институт экспериментальной социологии, 1998. С. 160
10. Глазичов В. Л. Урбаністика. Частина 1. Москва : Європа, 2008. С. 418
11. Валлерстайн І. Після лібералізму / І. Валлерстайн. М.: Едиторіал УРСС, 2003. С. 256
12. Магідович М. Л. Поле мистецтва як предмет дослідження // НЛЮ. 2003. № 60. С. 54.
13. Немирівський М. Як мистецтво рятуватиме економіку // Суспільний контроль. [Електронний ресурс] URL: <https://ok-inform.ru> (дата звернення: 5.09.2022).

14. Кастельс М. Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура / Мануель Кастельс; пер. с англ. под науч. ред. О.І. Шкаратана, 2000. 608с.
15. Теорія глобалізації / пров. Л. Славін. 2009. [Електронний ресурс] URL : <http://konservativizm.org> (дата звернення: 25.08.2022).
16. Бауман З. Поточна сучасність, 2008. С. 173.
17. Єрмакова Л.І., Суховська Д.М. Креативні простори поселень: технології створення сучасних творчих майданчиків міст: довідково-інформаційний посібник. Москва, 2016.
18. Єрмакова Л. І., Суховська Д. М. ст. Межнар. наук.-практ. конф. 2016. С. 202–205.
19. Белов К. Про цінності ідеальних і неідеальних / К. Белов. Москва : Фенікс+, 2004. 272 с.
20. Вельфлін Г. Основні поняття історії мистецтв. Проблема еволюції стилю у новому мистецтві / Г. Вель Флін. Москва : Академія, 2009. 344 с.
21. Хейзінга Й. Людина грає / Й. Хейзінга.: Вид-во Івана Лімбаха, 2011. 416 с.
22. Офіційний сайт Арт-завод Платформа [Електронний ресурс] URL : <https://artzavodplatforma.com/> (дата звернення: 29.10.2022).
23. Райнер Віль «Діалог та філософська рефлексія»,1995. С. 67
24. Маньковська Н. Б. Естетика постмодернізм, 2000. С. 312.
25. Магідович М. Л. Професійні стратегії художників в умовах кризи // Пітирим Олександрович Сорокін та сучасні проблеми соціології: збірка праць конференції, 2009. С. 384-386
26. Бородкін Л. І. Digital history: застосування цифрових медіа в збереження історико-культурної спадщини // Історична інформатика. 2012. № 1. С.14-21.
27. Амін К. А., Трифт И. А. Глобалізація, інституційний та регіональний розвиток в Європі, 1987. С. 234
28. Ярославцева Є. І. Інтерактивна людина: міжкультурні та

освітні комунікації // Трансформації культури в глобальному інформаційному суспільстві: міжнар. наук. конф., 19–20 травня 2009 р., С. 358-371.

29. Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества. Москва : Весь мир, 2004.

30. Даніель С. М. Мистецтво бачити: про творчі здібності сприйняття, про мову ліній і фарб і про виховання глядача. Л.: Мистецтво, 1990. С. 52.

31. Морозова Є. А. Провокативність як метод соціально-психологічної дії. URL: <http://scilance.com>. (дата звернення: 25.07.2022).

32. Дмитро Буланін Художнє життя сучасного суспільства, 1997. Т. 2: С. 177.

33. Жуковський В. І. Діалог з витвором мистецтва // Педагогіка мистецтва. 2010. № 2. URL : <http://art-education.ru> (дата звернення: 16.10.2022).

34. Фролов А. В. Феноменологічна теорія інтерсуб'єктивності як методологічна основа дослідження міського простору URL : <http://iph.ras.ru/page52532624.htm> (дата звернення: 22.08.2022).

35. Садохін А. П. Теоретико – методологічні ресурси культурологічної експертизи/О.П. Садохін// Культурологічний журнал -Електрон. журнал. 2012. №3.: [http://cr-journal.ru/ukr/journals/148.html&j\\_id=11](http://cr-journal.ru/ukr/journals/148.html&j_id=11) (дата звернення: 23.10.2022).

36. Єрмакова Л. І., Суховська Д. М., Горохова А. Є. Специфіка формування креативного простору у мономістах / Л.І. Єрмакова, Д.М. Суховська, А.Є. Горохова // Науково – методичний електронний журнал «Концепт». - 2017. - № S 5. - 0,3 д.а. URL: <http://ekoncept.ru/2017/470067.htm>. (дата звернення: 25.08.2022).

37. Єрмакова Л. І., Суховська Д. М., Яшан Т. В. Становлення та розвиток креативних індустрій з прикладу Німеччини / Л.І. Єрмакова, Д.М. Сухівська, Т.В. Яшан // Науково-методичний електронний журнал «Концепт». 2017. № S5. 0,3 п. л. - URL: <http://ekoncept.ru/2017/470072.htm> (дата звернення: 29.10.2022).

38. Гнідовський М. Б. Творчі кластери у великих містах/М. Б. Гнідовський // 2011. №5.: <http://russ.ru/layout/set/print//pole/Vinzavod -Strelka – Flakon> (дата звернення: 13.08.2022).
39. Єрмакова Л. І., Суховська Д. М., Безгуб В. В. Визначення креативних просторів міста, а також технології та необхідні фактори їх становлення та розвитку / Л.І. Єрмакова, Д. М. Сухівська, В. В. Безгуб // Науково-методичний електронний журнал «Концепт». 2017. № S5. -0,3 п. л. URL: <http://e-koncept.ru/2017/470066.htm> . (дата звернення: 1.08.2022).
40. Флорида Р. Хто твоє місто? Креативна економіка і вибір місця проживання (Якщо Ви живете?: Як Creative Economy Is Making Where to Live the Most Important Decision of Your Life) / Р . Флорида М.: StrelkaPress 2014. 368 С.
41. Фролов А. В, Суходільська Н. П. До феноменології міського простору. // 2010 - №4. С. 394 - 399
42. Щеголева А. В. Місто як простір взаємодії культур/А.В. Щеголева // Вісник Нижегородського університету ім. Н.І. Лобачевського. Серія Соціальні науки, 2007. № 2 (7). С. 203 - 207.
43. Федотова Н. М. Криза ідентичності в умовах глобалізації / Н. Н.Федотова // Людина. 2003. № 6. С. 50 - 58.
44. Шилехіна М. С. Сучасні тенденції формування культурного простору міста: проблеми та можливості? / М.С.Шилехіна // Культурна спадщина – 2016. № 4. С. 103 - 109.
45. Суховська Д. Н. Реалізація творчого потенціалу населення через креативні простори міста: лофти, зони коворкінгу, арт-території: 2013. № 10. С. 650 – 652.
46. Ремізова М. М. Інтерпретація поняття "соціокультурний простір" у класичній соціології // Історичні, філософські, політичні та юридичні науки, культурологія та мистецтвознавство. Питання теорії та практики, 2012. № 10, Ч. 1. С. 158 -162.

47. Петуніна Т. Ю. Морфологічний аналіз відкритих суспільних міських просторів/ Т. Ю. Петуніна // Академічний вісник УРАЛНДІПРОЕКТ РААСН. 2013. № 3. С. 25 – 29
48. Покасова Є. В. Криза ідентичності в епоху глобалізації: втрата самостійності чи здобуття свободи? / Є. В. Покасова // Серія: Філософія. 2013. Том 11, Випуск 3. С. 43 - 47.
49. Нікіфорова Л. В. Простір, університетської повсякденності: прикладне дослідження у форматі культурологічної експертизи/Л.В. Нікіфорова //, 2011. №7. С.60 – 70.
50. Невоструєва Н. К. Міський культурний простір як предмет дослідження до постановки проблеми/ Н. К. Невоструєва // . 2010. № 3. С. 29 - 37.
51. Парійчук А. В. Молодіжні субкультури як творці нових Соціально – культурних практик / А. В. Парійчук // Теорія та практика. 2011. № 3. С.126 - 128.
52. Москвин А. С. Альтернативні, або «низові», соціально-культурні центри у вітчизняній та зарубіжній науковій літературі / О.С. Москвин //, 2011. № 4. С. 142 - 148.
53. Мастениця Є. М. Культурний простір міста як предмет дослідження та об'єкт пізнання: міждисциплінарний підхід / О. М. Майстерня //, 2011. С.128 - 147.
54. Лисак І. В. Проблема збереження культурної ідентичності в умовах глобалізації/І. В. Лисак // Гуманітарні та соціально -економічні науки, 2010. № 4. С. 91 - 95.
55. Клімова Е. М., Алімпієва А. С. Лофт – проекти як елемент брендингу міста/Е. М. Клімова, А. С. Алімпієва // Міжнародний науковий журнал «Символ науки», 2015. № 10. С.48 - 50.
56. Копитін М. С. До питання субкультурної ідентичності / С. М. Копитін // Теорія та практика у суспільному розвитку, 2014. № 2. С. 320 – 323.
57. Культурологічна експертиза: теоретичні моделі та практичний



- досвід: Колективна монографія / За загальною ред. В. А. Рабоша, Л.В. Никифорової, Н.А. Кривич; 2011. - 384 с
58. Захарова Є. Є. Суспільні простори як чинники соціокультурного розвитку локальних територій/Є. Є. Захарова // Вісник культури та мистецтва. - 2017. - №2 (50). - 122 - 127 С.
59. Єрмакова Л. І., Суховська, Д. М. Значення креативних просторів міст для подолання кризи ціннісних орієнтацій особистості/Л.І. Єрмакова, Д.М. Суховська // Аспірантський вісник Поволжя. - 2016. - №7 - 8. - 42 - 46 с.
60. Демшина А. Ю. Діалогічне побудова арт-простору як форма розвитку сучасної культури/А. Ю. Демшина // 2017. - №2 (31). - 44 - 48 С.
61. Герасимова І. А., Івахнов В. Ю. Проблема збереження культурної ідентичності у глобальних умовах/І.А. Герасимова, В. Ю. Івахнов // Науковий журнал Сервіс plus/ Том 11. - 2017. - №2. - 66 - 76 С.
62. Гуткіна І. М. До варіативності зв'язку понять «простір» та «Культура» // Простір цивілізацій і культур на рубежі ХХІ ст. Саратов, 1999. - с. 64 – 66.
63. Боно, Еге. де Серйозне творче мислення / Еге. де Боно // М.: Попурі. - 2005. - 416 с.
64. Боровинська Д. М. Зарубіжний досвід дослідження креативності у ХХ в. / Д. М. Боровинська// 2011. - №348. - С. 42 - 46.
65. Вітюк Є.Ю. Міське середовище як арт-об'єкт / О.Ю.Вітюк // 2012. - № 364. - С. 43-48.
66. Астер І. В. Криза соціальних зв'язків та проблема самотності молоді за умов мегаполісу / І.В. Астер // Технології психолого-Соціальної роботи в умовах мегаполісу: матеріали міжнар. наук. -практ. конф. - 2009. - С. 54 - 63.
67. Суховська Д. Н. Концепція креативного класу в суспільстві, що глобалізується // Збірник наукових праць Sworld за матеріалами міжнародної науково-практичної конференції. -2013. - Т. 25. - С. 34-37
68. Флорида Р. Креативний клас: люди, які змінюють майбутнє. М: Класика-ХХІ, 2007. С. 421

69. Кастельс М. Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура. М.: ГУВШЕ, 2000. С. 458
70. Гнедовський М. Творчі промисловості: стратегія інноваційного розвитку // Творчі промисловості: модель для складання. М: Інститут культурної політики, 2005. С. 7 -15.
71. Кастельс М. Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура / пров. з англ. під нав. ред. О. І. Шкаратана. М: ГУ-ВШЕ, 2000. С. 402.
72. Пестерніков Є., Пекар В. Креативне місто [Електронний ресурс] URL: <http://djwhite.ru/kreativnuu-gorod/>. (дата звернення: 7.08.2022)
73. Пестерніков Є. Пікар В. Креативне місто [Електронний ресурс] URL: <http://pekar.in.ua> (дата звернення: 7.08.2022)
74. Глазичов В. Л. Урбаністика. Частина 1. М: Європа, 2008. С. 279. 418 с.
75. Беньямін В. Твір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності // Беньямін В. Твір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності: избр. есе. М., 1996. С. 15-65.
76. Семенов У. Є. Соціальна психологія мистецтва: актуальні проблеми. Л.: Вид-во ЛДУ, 1988. С. 123.
77. Шеллінг В. Філософія мистецтва / В. Шеллінг. - М.: Думка, 1966. - 496 с.
78. Ллойд П. «Креативний простір, 2009, С. 214-226
79. Коровін О.В. Фактори, що визначають креативність міського простору // Молодь і наука: збірник матеріалів, 2013. С. 84
80. Соловйов А. І. Громадянин у потоках цифровізації : колізія політики та культури, 2022, С. 216-230
81. Бодрийяр Ж. Система речей; пер. с фр. С.Н. Зенкина. – [Электронный ресурс] М.: Рудомино, 2001. – URL : [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Bod\\_SisV/index.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bod_SisV/index.php) (дата звернення: 3.10.2022).
82. Вірільо П. Машина зору. Інформаційні бомби. Стратегія обману. Біг-прес. 2013. С. 264
83. Діанова В. М. Історія культурології, Підручник для бакалаврів. 2-ге видання. Юрайт. 2012. С. 457

84. Фромм Еге Здорове суспільство, Догмат про Христа. М.: Видавництво АСТ Лтд, 1998. С. 664
85. Наш Київ [Електронний ресурс] URL : <https://nashkiiv.ua/life/v-iskousstve-i-vne-zakona-kratkaya-istoriya-kievskih-skvotov> (дата звернення: 15.09.2022).
86. Главком [Електронний ресурс] URL : <https://glavcom.ua/kyiv/news/u-kijevi-vidkrijetsya-portal-v-inshi-sviti-540943.html> (дата звернення: 8.10.2022).
87. Офіційний сайт PARK3020 [Електронний ресурс] URL : <https://park3020.com/ru/vyzyt/> (дата звернення: 7.11.2022).
88. Офіційний сайт M17 [Електронний ресурс] URL : <https://m17.kiev.ua/> (дата звернення: 7.10.2022).
89. Hauser H. The current and future role of technology and innovation centres in the UK : A report. – 37 p. – Mode of access [Електронний ресурс] URL : <http://www.bis.gov.uk/assets/biscore/innovation/docs/10-843-role-of-technology-innovation-centreshauser-review.pdf> (дата звернення: 13.10.2022).
90. Главком [Електронний ресурс] URL : <https://glavcom.ua/kyiv/news/u-kijevi-vidkrijetsya-portal-v-inshi-sviti-540943.html> (дата звернення: 15.11.2022).
91. Креативні індустрії [Електронний ресурс] URL : [https://uk.wikipedia.org/wiki/Креативні\\_індустрії](https://uk.wikipedia.org/wiki/Креативні_індустрії) (дата звернення: 15.10.2022).
92. Life [Електронний ресурс] URL : <https://life.nv.ua/art/kuda-poyti-v-kieve-ukrainskaya-biennale-cifrovogo-i-media-iskusstva-v-galeree-artarea-novosti-kieva-50192670.html> (дата звернення: 25.11.2022).
93. Суховська Д. Н. Соціально-філософський аналіз креативних структур сучасного міського поселення // Науково-методичний електронний журнал "Концепт". 2015. Т. 8. С. 121-125.

## ДОДАТКИ



Рис.1 Арт-студія Енді Уорхола у Нью-Йорку

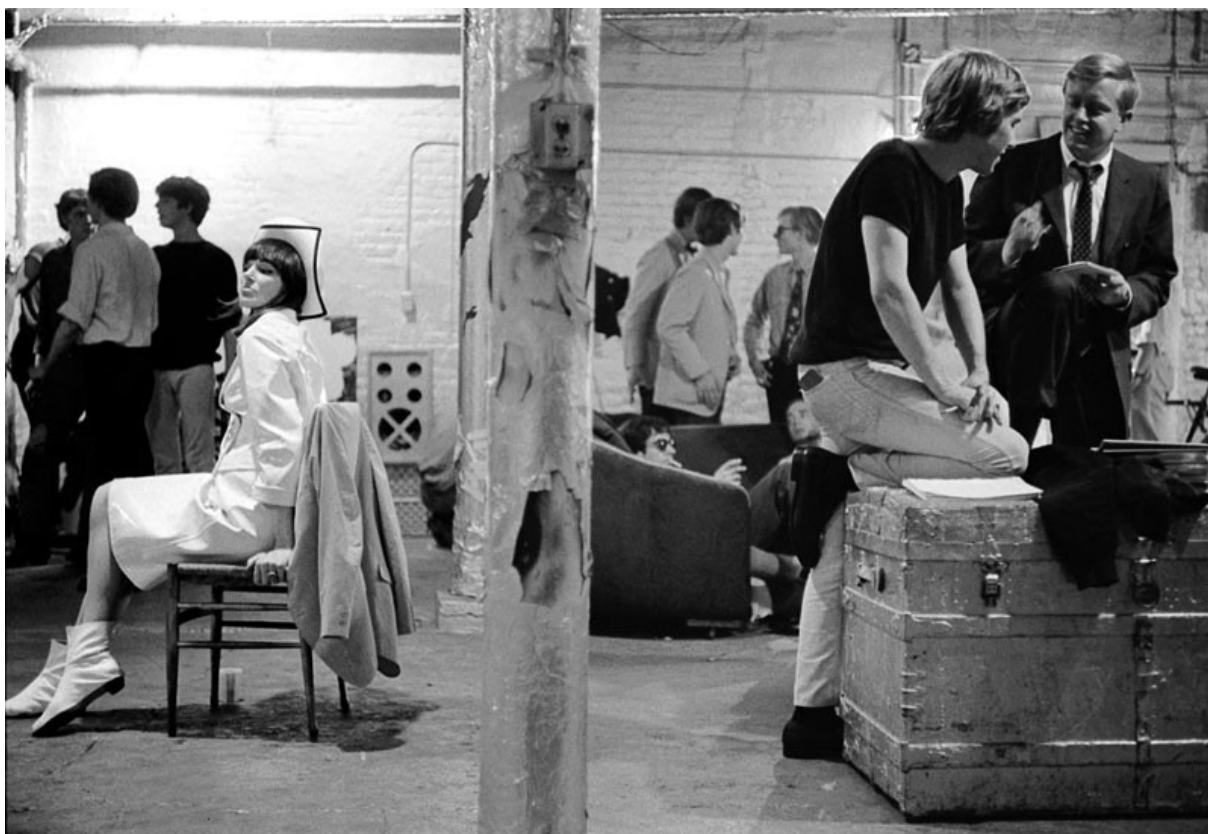


Рис.2 Арт-студія Енді Уорхола у Нью-Йорку



Рис.3 Монмартр у Парижі



Рис.4 Монмартр у Парижі



Рис.5 Національний центр мистецтва та культури Жоржа Помпиду в Парижі



Рис.6 Національний центр мистецтва та культури Жоржа Помпіду в Парижі



Рис.7 Національний центр мистецтва та культури Жоржа Помпіду в Парижі



Рис.8 Фонтан Стравінського в Парижі



Рис.9 Arksquat «Сквот-одноденка»





Рис.10 Arksquat «Сквот-одноденка»

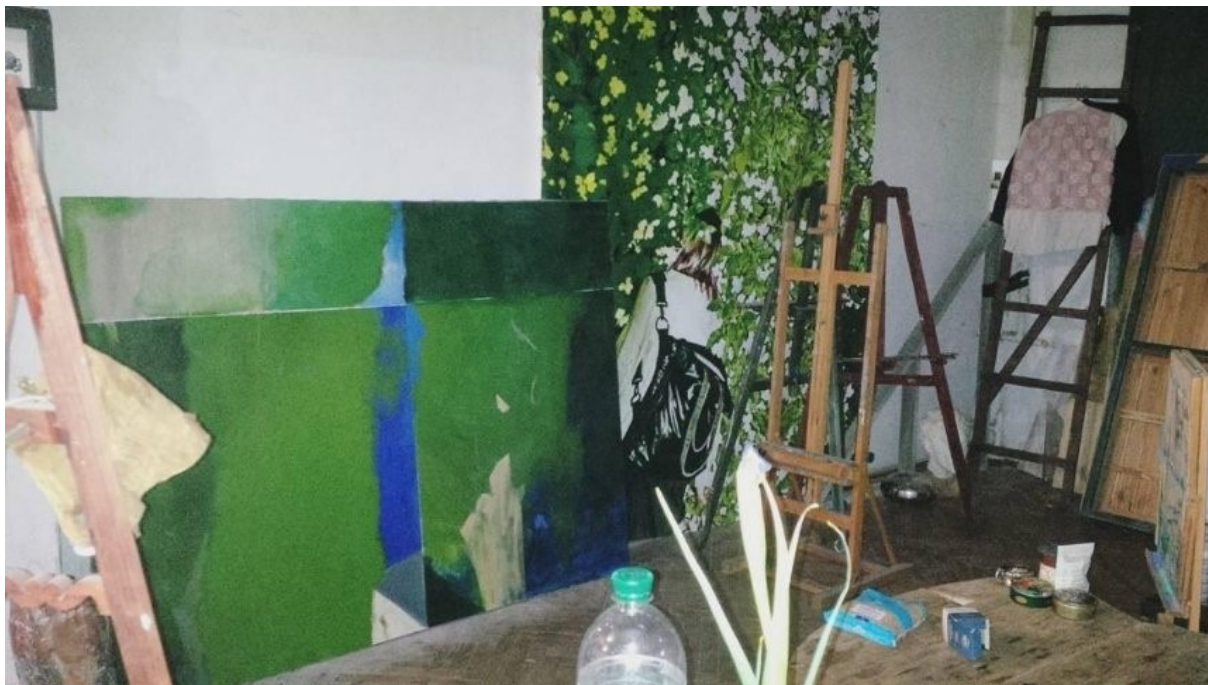


Рис.11 діючий арт-сквот «Садик»



Рис.12 діючий арт-сквот «Садик»



Рис.13 Андріївський Узвіз



Рис.14 Андріївський Узвіз



Рис.15 Національний культурно-мистецький та музейний комплекс «Мистецький арсенал»



Рис.16 Національний культурно-мистецький та музейний комплекс «Мистецький арсенал»



Рис.17 PinchukArtCentre



Рис.18 PinchukArtCentre



Рис.19 PinchukArtCentre

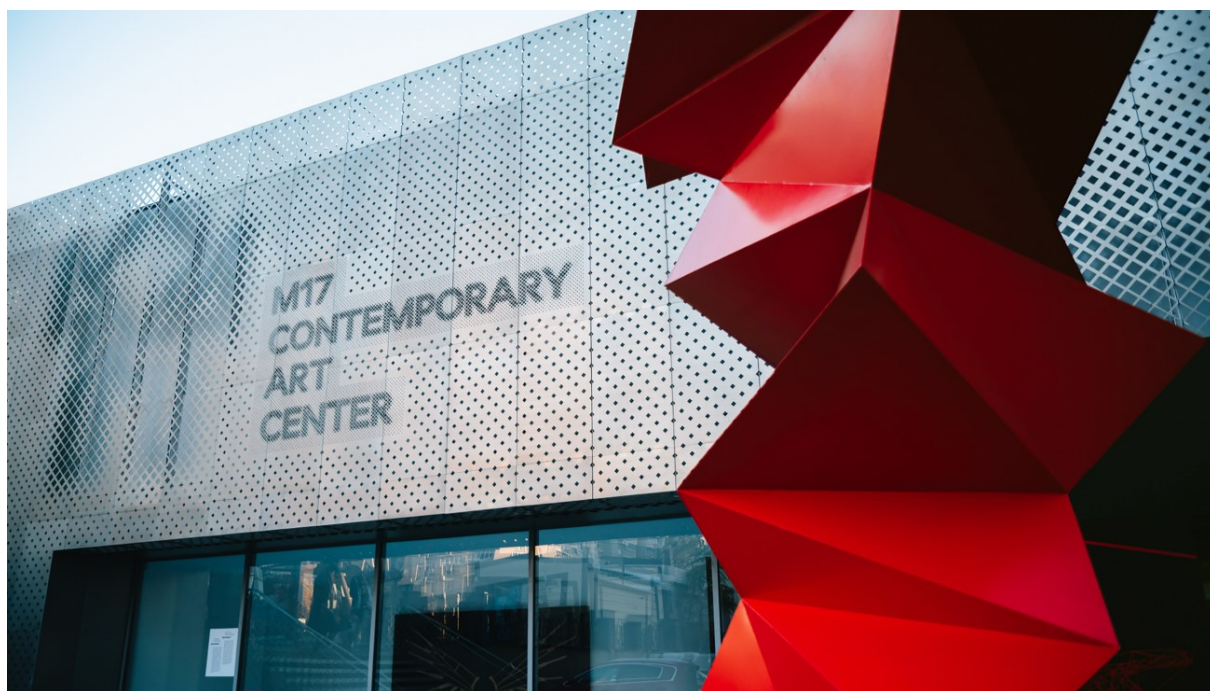


Рис.20 Центр сучасного мистецтва М17



Рис.21 Центр сучасного мистецтва М17



Рис.22 Парк сучасної скульптури PARK3020



Рис.23 Парк сучасної скульптури PARK3020





Рис.24 Парк сучасної скульптури PARK3020



Рис.25 Парк сучасної скульптури PARK3020



Рис.26 Сквот-галерея «Речовий доказ», зал присвячений «БЖ-АРТ»



Рис.27 Сквот Squat 17b



Рис.28 Інноваційний центр на базі старого заводу Промприлад



Рис.29 Інноваційний центр на базі старого заводу Промприлад



Рис.30 Інноваційний центр на базі старого заводу Промприлад



Рис.31 Інноваційний центр на базі старого заводу Промприлад



Рис.32 Сквот «Вулик» в Парижі



Рис.33 галерея ARTAREA



Рис.34 галерея ARTAREA



Рис.35 галерея ARTAREA



Рис.36 Лодзь (Польша) Мануфактура



Рис.37 Лодзь (Польша) Мануфактура



Рис.38 Лодзь (Польша) Мануфактура





Рис.39 Конгресно-виставковий центр «Парковий»



Рис.40 Конгресно-виставковий центр «Парковий»



Рис.41 Конгресно-виставковий центр «Парковий»

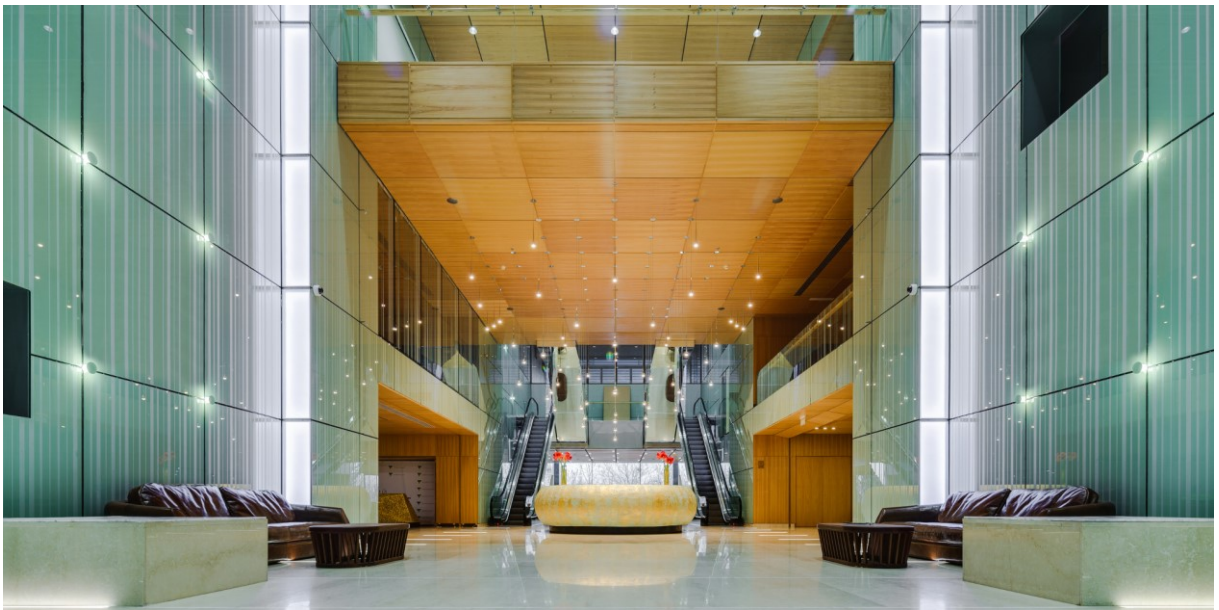


Рис.42 Конгресно-виставковий центр «Парковий»



Рис.43 ArtHall D12



Рис.44 ArtHall D12



Рис.45 ArtHall D12



Рис.46 галереї «Арт-Причал»

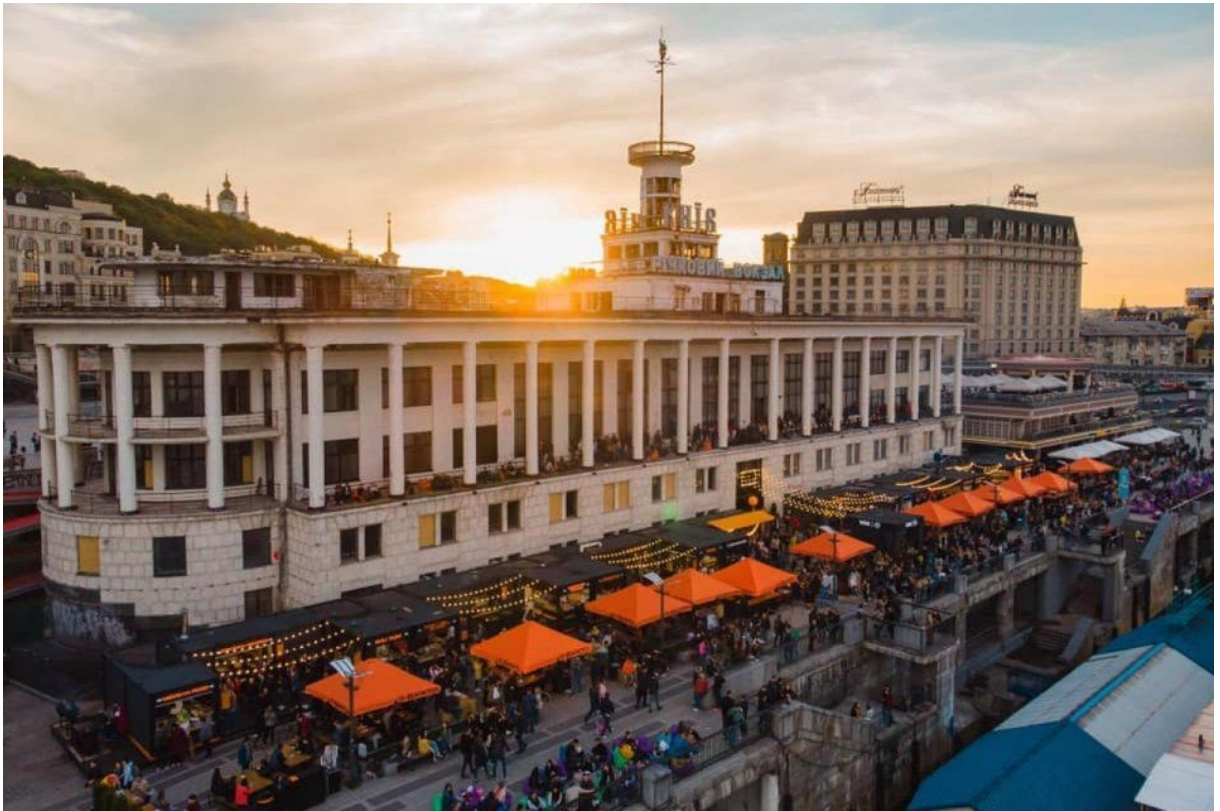


Рис.47 галереї «Арт-Причал»



Рис.48 Арт-простір «Платформа»



Рис.49 Арт-простір «Платформа»



Рис.50 Арт-простір «Платформа»



Рис.51 МЕТАМОРФУ - візуальний та аудіальний інтерактивний твір

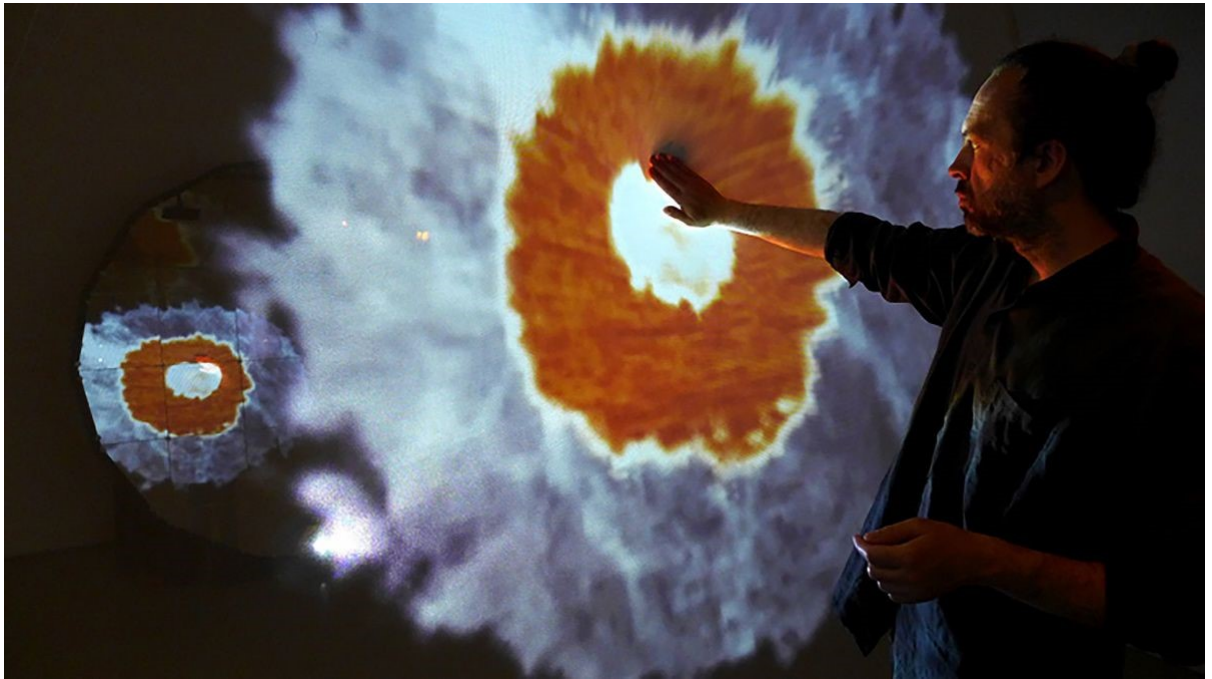


Рис.52 МЕТАМОРФУ - візуальний та аудіальний інтерактивний твір