



УДК 73.03:73.05

Тетяна ГЛІБОВА

ІГРОВА СКУЛЬПТУРА: У ПОШУКАХ ДЕФІНІЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТЕЙ ЖАНРУ

Проаналізовані умови виникнення ігрової скульптури, розглянуті термінологічні та смислові особливості понять «playground sculpture», «ігрова скульптура», досліджений зв'язок між playground sculpture, ігровою скульптурою і public art, сформульоване визначення ігрової скульптури як одного з жанрів сучасної скульптури, розглянуті естетичні та функціональні зміни в морфології жанру ігрової скульптури. Охарактеризовані основні естетичні особливості ігрової скульптури. Розглянуті особливості вбудовування ігрової скульптури в міське архітектурне середовище, що дає змогу індивідуалізувати міське середовище, надаючи особливий знаковості місцю. Виявлено, що ігрова скульптура, створена за допомогою сценарного проектування, може містити багато варіантів реалізації ігрової дії.

Ключові слова: ігрова скульптура, мистецтво, public art, гра, сценарій.

© Т. ГЛІБОВА, 2017

Постмодернізм, який є провідним напрямком розвитку сучасного образотворчого мистецтва, відрізняється різноманітними експериментами і парадоксальними інтерпретаціями у своїй образності, стилістиці та семіотиці, що призводить до глибоких синтетичних змін в існуючих видах мистецтва, а також до появи нових напрямків і жанрів. Йдеться про виникнення та розвиток жанру ігрової скульптури, яка одночасно має якості садово-паркової скульптури з її декоративністю, та ознаки «public art» у частині формальної відповідності щодо публічності місця розташування та комунікативної складової. Основним завданням ігрової скульптури є залучення глядача, який зазвичай пасивно споглядає художній пластичний об'єкт, до активних ігрових дій в просторі скульптури. Розміщення в архітектурно-ландшафтному середовищі об'єктів ігрової скульптури дає змогу зняти напругу й наповнити ігровим змістом контекст комунікативного простору. Проблематика ігрової скульптури пов'язана з новизною та багатозначністю цього жанру, тому потребує функціональної диференціації, конкретизації особливостей та детального розгляду її рис.

Хоча ігрова скульптура виникла на самому початку застосування постмодерних художніх практик та набула величезної популярності в організації архітектурно-ландшафтного простору, вона є недостатньо дослідженою з точки зору сучасної мистецтвознавчої думки. При всій розмаїтості тематики, яка стосується ігрової естетики постмодернізму у сучасних витворах мистецтва, аналіз останніх досліджень і публікацій показує, що немає спеціальних монографій, присвячених комплексному дослідженню ігрової скульптури, питанням її естетики, еволюції пластичної образності, художньо-стилістичним і конструктивно-функціональним особливостям. Окремі аспекти, пов'язані із проблематикою ігрової скульптури, порушувалися в роботах з архітектурного зонування, ландшафтного дизайну, середовищного розміщення, психології проектування ігрових майданчиків у роботах таких авторів як К. Линч, Д. Фрост, Г. Бельтциг, Г. Агде, Д. Христовер, Н. Квалітто, В.А. Гаврилов, А.А. Грашин, Е.О. Смирнова, Е.В. Забеліна, А.О. Котломанов, Н.І. Барсукова, О.В. Чепелик та ін. Естетичний аспект скульптури постмодернізму, що частково співвідноситься з філософською категорією гри та естетикою жанру ігрової скульптури, розглядався в роботах Ф. Джеймісон, Р. Краусс, Ч. Дженкс, Б. Тейлор, Э. Фінк, Н.Б. Маньковска, С.Ю. Шліпченко, І.А. Добріцина та ін.

ISSN 1028-5091. Народознавчі зошити. № 2 (134), 2017

Метою роботи є визначення особливостей поняття ігрової скульптури, її жанрових, естетичних та конструктивних познач.

Жанр ігрової скульптури народився в середині минулого століття як різновид спортивно-ігрового комплексу, реалізований у скульптурній формі, який давав би змогу дитині використовувати скульптурний арт-об'єкт для лазання, стрибків, ковзання тощо. Новітність концепції ігрової скульптури полягала в тому, що витвір скульптурного мистецтва здобував абсолютно нову, невластиву йому до цього часу функцію — ігрову.

До моменту появи ігрової скульптури філософсько-мистецтвознавча думка трактувала скульптуру як художній об'єкт, позбавлений ігрових властивостей. Так, в 1938 р. відомий нідерландський філософ Й. Хейзинга у своєму трактаті «Людина граюча», аналізуючи ігрову сутність мистецтва, поділив види мистецтва за наявністю ігрових ознак в одних і відсутністю цих рис в інших. Образотворче мистецтво в цілому та скульптурні витвори зокрема представлялися йому зовсім позбавленими ігрового наповнення: «...Інша справа з образотворчим мистецтвом. Вже через те, що воно прив'язано до матерії та є обмеженим у формотворчості можливостями матеріалу, воно не може грати так само вільно, як поезія та музика. Зодчий, скульптор, живописець або маляр довгою й старанною працею закріплює в матеріалі свій естетичний імпульс. Один раз створений, нерухомий та німий, їх витвір впливає доти, поки є люди, які присвячують певний час тому, щоб дивитися на нього. Витвір мусичного мистецтва¹ існує та приносить плоди в атмосфері загальної радості та веселощів, пластичне ж — ні. Створення та буття творів образотворчого мистецтва знаходиться, таким чином, зовсім поза сферою гри, і, навіть виставлені на загальний огляд, вони сприймаються лише як щось вторинне в різних формах культу, свят, розваг, або подій суспільного значення» [4, с. 160]. Таким чином, скульптура в першу чергу визначалася Й. Хейзингою як художній об'єкт без ігрових ознак, як витвір мистецтва, який здатен усього лише збуджувати безрадісний, пасивний візуальний інтерес у глядача. Заради справедливості слід

¹ Й. Хейзинга позначає терміном «мусичні мистецтва» ті мистецтва, яким, відповідно до поглядів в античній Греції, протегували Музи, тобто трагедію, поезію, музику, танок. Поряд з мусичними мистецтвами розвивалися немусичні мистецтва: архітектура, скульптура і живопис, яким протегували боги Афіна, Гефест та Гермес.

зазначити, що, відмовляючи скульптурі в ігрових ознаках, автор визнавав за митцем право на гру фантазії при задумі твору та можливість виникнення елементів ігрового змагання у майстерності між митцями при створенні скульптури. Однак саме у візуальних видах мистецтва — архітектурі, скульптурі, живописі — виникло художнє явище постмодернізму, у центрі якого перебуває феномен гри та комунікації. На використанні феномену гри заснована безліч категорій в естетиці постмодернізму: її прояви можна побачити в іронії, ігрове освоєння оточуючого простору властиво карнавалізації, ігрове обіграння та театралізація життя властиві перформансу. Крім цих, заснованих на грі, характеристик постмодернізму в мистецтві, І. Хассан, у своїй таблиці розходжень між естетичними категоріями модернізму й постмодернізму запропонував використовувати категорію «рівної участі у грі» автора, глядача і безпосередньо твору, тим самим підкреслюючи складний комунікаційний і «конструктивістський характер» витворів мистецтва постмодернізму [7, с. 591].

Через десять років після виходу трактату Й. Хейзинги в червні 1949 р. у Стокгольмі була встановлена перша ігрова скульптура «Tufsen» (Іл. 1) скульптора Егона Мьоллер-Нільсена (Egon Möller-Nielsen). Абстрактна сюрреалістична форма скульптури була загадково-декоративною, асоціювалася зі стилізованим чарівним птахом, або з уламком велетенської морської мушлі, яка мала внутрішні порожнечі та наскрізні пройоми. Вона була створена з полірованого бетону з домішкою подрібненого мармуру, мала продуманий ігровий функціонал, який давав змогу дитині гратися в просторі скульптури. Під час гри дитина могла проявляти фантазію, експериментувати з послідовністю дій, реалізовувати різноманітні ігрові сценарії в складі групи або індивідуально. Також дитина могла відчувати гостре захоплення від почуття небезпеки при крутому спуску або від підйому високо нагору.

З історичної точки зору поява ігрової скульптури пов'язана зі світоглядною зміною, яка сталася після Другої світової війни. Постмодернізм взагалі виник як відповідна реакція на багатомільйонні жертви війни, трагедію Голокосту, випробування атомної зброї, коли в післявоєнній Європі остаточно були втрачені ілюзії щодо ідей гуманізму й з'явилася глобальна розчарованість у мистецтві. Відповіддю стали перші постмодерністські досвіди в стилістиці поп-арту, поп-музиці, нео-дадаїзму та інші. Ігрова скульптура — це теж відповідна реакція



Іл. 1. Tufsen. Эгон Мьоллер-Нільсен. 1949. Стокгольм (Швеція). (Електронний ресурс). — Режим доступу: URL: <http://www.architektur fuer kinder.ch/index.php/pioniere/egon-moller-nielsen/> — Назва з екрану)

на розчарування й дискредитацію ціннісної системи не тільки мистецтва, але всього світоустрою. Демократизація скульптури, сходження її на рівень навіть не просто глядача, а дитини, можливість не тільки споглядати на неї, а й грати та бавитись з нею, була позитивною відповіддю на визнання відсутності внутрішнього сенсу в житті й мистецтві. За кілька років майже у всіх парках Європи з'явилась ігрова скульптура, її ідея миттєво була підхоплена в США та СРСР, й ігрова скульптура стала масовим явищем. Ідея ігрової скульптури одержала безліч прихильників і послідовників серед скульпторів, тому що в силу зміни призначення та функціональності скульптури у митців з'являлося бажання експериментувати, робити своє мистецтво більше цікавим, самому грати з формою й матеріалами, створювати нові комбінації й стилізації, дивитись на твір з точки зору інтерпретації відкритої форми та множини змістів, дозволяти глядачеві вести ігровий діалог з витвором мистецтва. Архітектори та скульптури, дизайнери та урбаністи з Європи, Америки, Японії, Індії, Австралії, Росії, Ізраїлю такі як М. Аллен, Д. Браун, Р. Далісі, Р. Даттнера, А. ван Ейк, М. Пол Фрідберг, А. Ледерманн, Е. Мьоллер-Нільсен, І. Ногучі, М. Сенда, К. Соренсен, Т. Хориучі, Е. Церетелі, Р. Сергєєв та інші, активно ввімкнулися в процес пошуку нових форм та образів ігрової скульптури.

На початку свого виникнення ігрова скульптура мала певне місце розташування — безпосередньо дитячий ігровий майданчик, простір якого постійно розширювався в процесі еволюції: на майданчику з'являлися пі-

сочниці, споруджувалися штучні водоймища, додавалися спортивні гімнастичні снаряди й тренажери для вправ, стрибків тощо. Ці елементи сприяли фізичному, соціальному та творчому розвитку дитини, формували її активне ігрове поведіння. Тренажери мали в конструкції елементи, подолання яких несло деяку небезпеку, і цим були інтуїтивно-привабливими для психології дитини. Дитячий інтерес до небезпеки пов'язаний з підсвідомим освоєнням дитиною цінностей ризику, коли тренується апарат адаптації й самовладання, необхідний для подальшого виживання. Скульптура, створена Е. Мьоллер-Нільсеном, мала всі особливості ігрового знаряддя, що було безумовним новаторством, адже за всю історію існування монументально-декоративної скульптури це був перший випадок набуття нею ігрової функціональності. Нова якість скульптури давала змогу відкрито грати не тільки поряд або поза межами художнього об'єкта, але й у внутрішньому просторі скульптури, використовувати особливості форми для рухових експериментів та гри.

Якщо проаналізувати художньо-стилістичні й конструктивно-функціональні особливості ігрової скульптури з погляду мистецтва постмодернізму, то можна дійти висновку, що основна мета ігрової скульптури полягала у тренуванні адаптації та подоланні роз'єднаності людини й навколишнього середовища. Досягалося це за допомогою основних категорій естетики постмодернізму — іронії, гри, невизначеності, інтерактивності, комунікативності тощо. Абстрактна форма ігрової скульптури давала глядачеві повну волю в трактуванні пластичного образу і при цьому використовувала абстрактність спроектованої форми для матеріалізації ігрової функції: різні виступи, по яких зручно видиратися нагору, внутрішні порожнечі та простори, елементи слизького спуску тощо. Завдяки тому, що на початку свого виникнення ігрова скульптура розміщувалась переважно на дитячих майданчиках, в англо-мовному середовищі вона одержала назву «playground sculpture» (скульптура ігрової площадки). Слід зазначити, що прийнятий для позначення український термін «ігрова скульптура» не повною мірою ототожнений зі змістом англійського еквівалента. Розходження полягає в пояснювальному слові при іменнику «скульптура», що має різний значеннєвий контент: «playground» дослівно означає «дитячий майданчик; площадка для ігор», і в такий спосіб в англійському варіанті актуалізується місце розташування скульптури — ігровий або

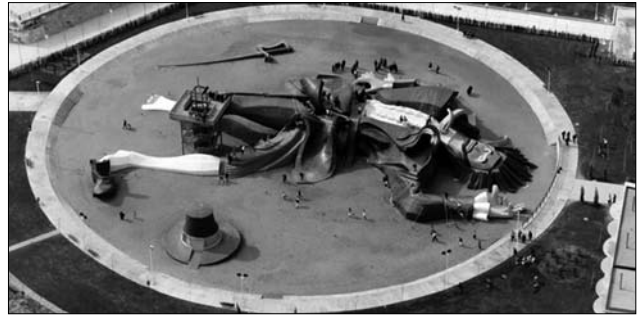
дитячий майданчик. Також цікавим є те, що в англійській мові для позначення гри є два слова «Game» і «Play», між якими є істотна різниця, яка полягає в наявності або відсутності правил для гри. Наприклад, кількість правил у грі непостійна і залежить від типу ігор, а саме, є ігри з мінімальною кількістю правил, які виникають спонтанно в процесі гри й продукуються, виходячи з її динаміки та розвитку. В англійській мові такій грі відповідає слово «Play» — коли гра побудована на рефлексивній, імпровізованій реакції учасників. Чим більше в грі правил, тим ближче гра до «Game». Застосування до характеристики дитячого майданчика слова «Play» означає, що гра має вільний, імпровізаційний характер, є відвертою забавою і привертає, перш за все, задоволенням від неї.

Значеннева особливість термінології українського варіанта пов'язана зі словом «ігрова», що означає пов'язану зі грою ознаку дії. Тлумачний словник пояснює, що основне значення слова «гра» — це заняття для розваги; «грати» — проводити час у якому-небудь занятті, що доставляє втіху й послуговує розвагою однією лише участю в ньому [2, с. 344], тобто актуалізується безпосередньо ігрова функція, яка притаманна скульптурі, незалежно від місця розташування арт-об'єкта.

Ігрову скульптуру також можна віднести до об'єктів public art, які створюються спеціально для розташування й демонстрації в громадському місці, найчастіше під відкритим небом, поза галереями. Public art варто розуміти як мистецтво в міському середовищі, орієнтоване на непередбаченого глядача в контексті комунікації з міським простором [1, с. 37].

Таким чином, термінологічно ігрову скульптуру варто трактувати як розважальну скульптуру з ігровою функцією, різновидом public art, яка має формальну відповідність місцю її розташування — публічний простір, комунікативну складову у вигляді відкритої ігрової функції, і, крім того, має всі ознаки садово-паркової скульптури — декоративність, вписаність у архітектурно-ландшафтний простір та естетичне значення.

З погляду особливостей розміщення ігрової скульптури в міському архітектурному середовищі є цікавими дослідження в сфері public art, запропоновані М. Квон. Він виділив основну ідею функціонала public art — виробництво різних форм публічності й моделей комунікативних практик. У його розумінні є три



Іл. 2. Гулівер. Р. Рив'єра, М. Мартин, С. Лобель. 1990. Парк Гулівера, Валенсія (Італія). (Електронний ресурс. — Режим доступу: URL: <http://www.core77.com/posts/26342/playground-design-of-yesteryear-and-its-much-prettier-modern-counterparts-26342> — Назва з екрану)

парадигми об'єктів public art: твір мистецтва в громадському місці; твір мистецтва як громадське місце; твір мистецтва як тимчасова програма в суспільних інтересах. Ці парадигми мають всі можливості й здатні індивідуалізувати міське середовище, надаючи особливу знаковість окремо взятому локусу. Присутність у міському просторі об'єктів public art взагалі та ігрової скульптури зокрема припускає поліпшення якості життя людей, тим що сприяє активній взаємодії з якісними зразками мистецтва: «У глобальному світі мистецтва твори, що мають прив'язку до конкретного місця, стають товаром та забезпечують однозначну ідентифікацію цієї місцевості» [5].

У скульптурі постмодернізму взагалі закладена риса безмежної мінливості, тому зміна естетичних особливостей ігрової скульптури не суперечить постмодерністській доктрині. Більше того, як відзначала Р. Краусс у своїй роботі «Скульптура в розширеному полі», на противагу класичному трактуванню скульптури як твору, що відповідає критеріям «художній об'єкт, який є не-ландшафт плюс не-архітектура», постмодерністська скульптура може бути інверсією цього визначення і поєднувати в собі, окрім безлічі художніх практик, також «як ландшафт, так і архітектуру» [3, с. 273].

До найбільш помітних естетичних ознак ігрової скульптури, які відповідають естетиці постмодернізму, варто віднести наступні характеристики: гра, іронія, художній синтез, сценарна відкритість і плюралізм, інтерактивність, асоціативність, активна комунікація з арт-об'єктом, оптимізм і позитивність, доступність і демократизм.

Характерною рисою художнього вирішення ігрової скульптури є стилістичне об'єднання композиції скульптурного об'єкта з певним ігровим сценарієм,



Іл. 3. Ігрова скульптура. Тошіко Хоріучі. 1979. США. (Електронний ресурс. — Режим доступу: URL: <http://staging.nsgmedia.com/accapiu/en/enel-contemporanea-2013> — Назва з екрану)

який автор реалізує в конструктивних особливостях форми. При цьому ігрова концепція, яка покладена в основу скульптурної композиції, має безліч варіантів образного втілення та художнього вирішення, що дає змогу автору варіювати ігровий простір скульптури. Створення ігрового сценарію при проектуванні скульптури є одним з обов'язкових елементів для вдалого втілення ігрової функції, тому в процесі розробки ігрової скульптури автор формує логічні послідовності ігрових дій гравців у просторі скульптури. Більше того, ігрова скульптура може функціонально представляти художній ігровий об'єкт із цілим комплексом різних ігрових атракціонів і знаряддя, які об'єднані загальним задумом, художнім образом і стилістичним втіленням, містити в собі елементи ландшафту й архітектури. Таким чином, ігрова скульптура надає митцю унікальні можливості для створення в публічному просторі арт-об'єкта, який інтегрує функцію гри та мистецтва, що припускає у глядача, крім пасивного візуального знайомства з об'єктом скульптури, свідому активну участь в ігровому полі скульптури.

Ігрову скульптуру як елемент художнього благоустрою міста сьогодні можна побачити не тільки на дитячих майданчиках, але й у різних міських зонах: від суспільних і торгових центрів до житлової забудови та інфраструктурних об'єктів: на вокзалах, в аеропортах, ділових та історичних центрах. Як приклад можна навести ігрову скульптуру «Гулівер» (Іл. 2), яка знаходиться в парку у Валенсії (Італія). Автори цієї роботи архітектор Р. Рив'єра (Rafael Rivera), скульптор М. Мартін (Manolo Martin), дизайнер С. Лобель (Sento Llobell) створили пластичний об-

раз Гулівера зі знакової сцени фантастичного світу Джонатана Свіфта, в якому глядачеві пропонують відчувати себе крихітним ліліпутом і зіграти зі скульптурним об'єктом у гру, намагаючись видертися на тулуб велетня за допомогою безлічі допоміжних знарядь.

Величезна фігура Гулівера в костюмі його епохи розпластана на землі, поряд розташовані величезний капелюх і шпага, при цьому повний огляд пластичного образу скульптури можливий тільки з висоти пташиного польоту. Глядачеві для огляду доступний тільки певний локальний фрагмент скульптури, що оснащений ігровим модулем. Гравці в просторі скульптури видираються на тіло й спускаються з нього, переборюючи різні перешкоди. Ігрова скульптура в цілому представляє собою ігрову площадку з гірками, канатами, спусками, печерами й сходами. Глядачі-гравці почувають себе дійсними ліліпутами в порівнянні з гігантською фігурою Гулівера. Слід зазначити, що в цій скульптурі автори використовують, крім небезпеки, одну з основних функцій мистецтва — функцію насолоди, яка тісно пов'язана з грою, з фізичною втіхою від неї, з радістю і задоволенням.

Сучасна ігрова скульптура у своїй формі та конструктивних елементах істотно обмежена принципами, закладеними в Європейському стандарті для устаткування ігрових площадок EN 1176 [6], відповідно до яких освоїти ризиковані елементи може лише та дитина, яка для цього має належну фізичну підготовку. Наприклад, виступи для сходів розташовані на такій висоті, яка доступна тільки особам певного росту й комплекції, тому рівень ігрової складності відрегульований і диференційований для різновікових груп. З одного боку, це підвищує безпеку скульптурного об'єкта, з іншого — дещо обмежує творчий арсенал автора. Це сприяло пошуку авторами нових матеріалів та форм ігрової скульптури, які б давали змогу забезпечити вимоги стандартів безпеки. Прикладом може бути цікаве композиційне рішення ігрової скульптури Тошіко Хоріучі (Іл. 3), яка виконує свої роботи з еластичних кольорових пластичних матеріалів. Створені нею композиції ігрової скульптури мають незвичну та оригінальну м'яку форму, художній образ зображає загадковий фантастичний світ краплеподібних сталактитів, які звисають на різному рівні та утворюють справжній лабіринт. Використання яскравих

кольорів у декорі скульптурної композиції надає додаткову привабливість її роботі. Таким чином, застосування в скульптурній творчості нових сучасних синтетичних гнучких матеріалів, які мають величезний спектр нових якостей, відкриває перед митцями різнобарвний діапазон яскравих кольорів та оригінальної штучної фактури, та надає нові перспективи у створенні ігрової скульптури.

Отож можемо тепер дати визначення ігрової скульптури: ігрова скульптура — це художній витвір з ігровою функцією, об'єкт public art, у якому власна нестандартна стратегія формоутворення використовується для реалізації ігрового діалогу із глядачем з метою створити комунікативну взаємодію, мінімізувати дистанцію між мистецтвом і навколишньою реальністю. До найбільш помітних жанрових ознак ігрової скульптури, які відповідають естетиці постмодернізму, варто віднести такі риси, як: яскраво виражений ігровий характер формогенезису, його доступність і демократизм; активна комунікація між арт-об'єктом, простором, глядачем і художником; плюралізм відносно дій глядача; інтерактивність та конструктивна сценарна відкритість; скульптура як визначальний композиційний елемент оточуючого простору; асоціативність, гібридизація та художній синтез у формотворчості; можливість використання архітектури та ландшафту у своїй сценарній концепції. Ігрова скульптура є носієм гротескного, яскравого та цікавого ігрового світу, що не укладається в норми класичного та авангардного мистецтва, тому ігрова скульптура має максимально позитивну асоціативну лінійку сприйняття, що пояснює величезну популярність ігрової скульптури. Через специфіку своїх жанрових особливостей і популярності ігрова скульптура може стати елементом впізнавання та знаковості публічного простору.

1. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма / Ч. Дженкс; пер. с англ. А.В. Рябушина, М.В. Уваровой; под ред. А.В. Рябушина, В.Л. Хайта. — Москва: Стройиздат, 1985. — 136 с.
2. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный / Т.Ф. Ефремова. — Москва: Русский язык, 2000. — 686 с.
3. Краусс Р. Скульптура в расширенном поле / Розалинда Краусс // Подлинность авангарда и другие модернистские мифы / пер. с англ. А. Матвеева, К. Кистяковская, А. Обухова; научн. ред. В. Мизиано; худ. И. Северцев. — Москва: ХЖ, 2003. — 319 с.

4. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. — Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
5. Квон М. Public art и идентичность городов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://www.propublicart.ru/publication?id=11> — Назва з екрану.
6. EN1176 Playground Equipment Standard [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://www.rospra.com/play-safety/advice/en1176-equipment-standard/> — Назва з екрану.
7. Hassan I. Toward a Concept of Postmodernism (From The Postmodern Turn) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://occonline.occ.cccd.edu/online/swells/Concept%20of%20Pomo.pdf> — Назва з екрану.

Tetiana Hlibova

PLAYGROUND SCULPTURE: DEFINITION AND FEATURES OF THE GENRE

Terminological and semantic features of the concepts of «playground sculpture», «play sculpture», «public art» are considered, the relationship between the playground sculpture, gaming sculpture and public art is investigated, definition playground sculpture as one of the genres of contemporary sculpture is formulated, considered aesthetic and functional changes in the morphology of the genre of playground sculpture. Basic aesthetic features of playground sculpture are characterized. The features embedded playground sculpture in the urban architectural environment, allowing individualizing the urban environment, giving special symbolic place, are considered. It was revealed that created by a scenario design playground sculpture can contain multiple versions of the gaming action.

Keywords: play sculpture, art, public art, game script.

Тетяна Глибова

ИГРОВАЯ СКУЛЬПТУРА: ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ОСОБЕННОСТИ ЖАНРА

Проанализированы условия возникновения игровой скульптуры, рассмотрены терминологические и смысловые особенности понятий «playground sculpture», «игровая скульптура», «public art», исследована связь между playground sculpture, игровой скульптурой и public art, сформулировано определение игровой скульптуры как одного из жанров современной скульптуры, рассмотрены эстетические и функциональные изменения в морфологии жанра игровой скульптуры. Охарактеризованы основные эстетические особенности игровой скульптуры. Рассмотрены особенности встраивания игровой скульптуры в городскую архитектурную среду, позволяющие индивидуализировать городскую среду, придавая особую знаковость месту. Выявлено, что игровая скульптура, создаваемая с помощью сценарного проектирования, может содержать множество вариантов реализации игрового действия.

Ключевые слова: игровая скульптура, искусство, public art, игра, сценарий.