



УДК 712.03-73.03

DOI <https://doi.org/10.15407/nz2019.06.1542>

ЕЛЕМЕНТИ НАЦІОНАЛЬНОЇ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОЇ ТРАДИЦІЇ В ІГРОВІЙ СКУЛЬПТУРІ ЯПОНІЇ

Тетяна ГЛІБОВА

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5759-3658>

викладач кафедри дизайну та образотворчого мистецтва,
Харківський національний університет
міського господарства імені О.М. Бекетова,
вул. Маршала Бажанова, 17, 61002, м. Харків, Україна
e-mail: gletan.my1@gmail.com

Олена ОЛЕНІНА

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4442-1192>

доктор мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри дизайну та образотворчого мистецтва,
Харківський національний університет
міського господарства імені О.М. Бекетова,
вул. Маршала Бажанова, 17, 61002, м. Харків, Україна
e-mail: oleninaolena@gmail.com

У статті проаналізовано японські ігрові скульптури, в яких елементи національної художньо-естетичної традиції використовувались для створення оригінального стильового та образного наповнення твору. З огляду на світове обговорення перспективи відродження дитячої ігрової скульптури актуальним є виявлення та узагальнення ознак, характеру і методів втілення японської національної художньо-естетичної традиції у такому суто західноєвропейському мистецькому винаході, як ігрова скульптура. Метою статті є аналіз елементів національної художньо-естетичної традиції в ігровій скульптурі Японії.

Методологія дослідження базується на використанні методу порівняльно-історичного аналізу, формально-стилістичного та образно-стилістичного методів, іконографічного та іконологічного аналізу, герменевтичного методу. У висновку автор зауважує про можливість створення неповторних художніх зразків світового рівня на основі синтезу традиційних національних образів та стилістики із сучасними формами мистецтва.

Ключові слова: ігрова скульптура, національна культура, японська художньо-естетична традиція, японський живопис, графічна стилістика, пластична стилістика.

Tatiana GLIBOVA

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5759-3658>

Lecturer in the Department of Design and Fine Arts
O.M. Beketov National University of Urban Economy
in Kharkiv
17, Marshall Bazhanova st., 61002, Kharkiv, Ukraine
e-mail: gletan.my1@gmail.com

Olena OLENINA

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4442-1192>

Doctor of Arts, Professor,
Head of the Department of Design and Fine Arts
O.M. Beketov National University of Urban Economy
in Kharkiv
17, Marshall Bazhanova st., 61002, Kharkiv, Ukraine
e-mail: oleninaolena@gmail.com

ELEMENTS OF NATIONAL ART-AESTHETIC TRADITION IN THE PLAYGROUND SCULPTURE OF JAPAN

Introduction. The article analyzes Japanese play sculptures in which elements of the national artistic and aesthetic tradition were used to create original style and figurative content of the work.

Problem Statement. Looking into discussion on the prospect of the revival of children's play sculpture, it is relevant to identify and summarize the features, character and methods of embodying the Japanese national artistic and aesthetic tradition in a purely Western European artistic invention, such as play sculpture.

Purpose. The purpose of the article is to analyze the elements of the national artistic and aesthetic tradition in the play sculpture of Japan.

Methods. The methodology of the research is based on the use of the method of comparative-historical analysis, formal-stylistic and figurative-stylistic methods, iconographic and iconological analysis, hermeneutical method.

Results. It is established that the play sculptures of Isamu Noguchi, Kuro Kaneko, Mitsuru (Man) Senda, Yayoi Kusama, Toshiko Horiuchi and Takaharu Tezuka, which are created according to modern principles of shaping, have the elements of artistic and aesthetic tradition, borrowed from the classical art of gardening, monochrome Haiga painting, graphic calligraphy school of Japanese calligraphy, etc., and also meet many of Japan's traditional aesthetic ideals. The largest line of variations in the Japanese play sculpture «Mountain-Octopus» was created based on the popular comic character of Japanese folklore, mythology and Shinto religion, which made this sculpture a national cultural heritage.

Conclusion. In conclusion, the author points out the possibility of creating unique world-class art samples based on the synthesis of traditional national images and stylistics with contemporary art forms, an example of which is the Japanese experience of successfully adapting artistic traditions in contemporary play sculpture. The artistic experience of Japan can be an example for the creation of Ukrainian play sculpture using an authentic artistic and aesthetic tradition, original figurative and stylistic content, which will solve the problem of unification and loss of national identity in the process of globalization of the cultural world space.

Keywords: playground sculpture, national culture, Japanese artistic and aesthetic tradition, Japanese painting, graphic styling, plastic styling.

Вступ. Після Другої світової війни активізувався обмін художніми ідеями між західною та східною цивілізаціями, що сприяло інтернаціоналізації мистецького простору у світі. У японському суспільстві ці тенденції проявилися у вигляді швидкого розповсюдження сучасних мистецьких практик та суто західних художньо-стилістичних форм та рішень. Разом з тим, на фоні післявоєнного відродження національної ідеї та культурного традиціоналізму популярним стало творче поєднання сучасних мистецьких новацій із національною самобутністю традиційної естетики, що дало змогу не тільки зберегти оригінальну культуру японської нації, але й створити нові жанри мистецтва (аніме, манга, суперфлет тощо). Окрім того, суто японські оригінальні художні риси можна побачити у сучасних творах скульптури, архітектури, дизайну, графіки, живопису, анімації, відео тощо. Вдале втілення національних культурних кодів у форми та образи сучасних творів мистецтва дало змогу Японії стати одним з провайдерів найбільш бажаних товарів на всесвітньому мистецькому ринку.

Актуальність теми дослідження. З огляду на обговорення серед мистецтвознавців перспективи відродження на сучасному рівні ігрової скульптури, актуальним є розгляд особливостей японської національної художньо-естетичної традиції у такому суто західноєвропейському мистецькому винаході, як ігрова скульптура, виявлення та узагальнення ознак, характеру і методів втілення японських оригінальних рис у найбільш відомих творах ігрової скульптури, що дасть змогу запозичити успішний досвід цієї країни для створення сучасної української ігрової скульптури з автентичним образним та стилістичним наповненням у руслі української національної художньої традиції.

Метою дослідження є аналіз елементів національної художньо-естетичної традиції в ігровій скульптурі Японії.

Методологія дослідження базується на методі порівняльно-історичного аналізу, який був використаний для встановлення історико-соціального контексту змін, що обумовили появу ігрової скульптури у Японії; формально-стилістичному та образно-стилістичному методах, за допомогою яких розглядалися особливості художньо-естетичних якостей в ігровій скульптурі японського походження; формотворчі компоненти та

інтерпретація змісту образної складової творів аналізувалися за допомогою іконографічного та іконологічного аналізу; герменевтичний метод (розуміння через інтерпретацію) використовувався для аналізу абстрактних творів ігрової скульптури.

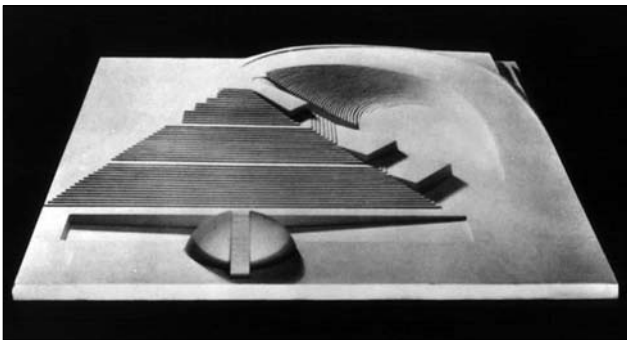
Аналіз досліджень і публікацій. Історію розвитку, соціальну функцію та виховний вплив елементів дизайнерського та художнього наповнення дитячих майданчиків (зокрема ігрової скульптури) розглядали С. Соломон [6], Г. Буркхальтер [1], Е. Огета, Р. Даттнер, Б. Фуллер, К. Гребер, Н. Барсукова та ін., деякі тенденції сучасного мистецтва Японії розглядалися у дослідженнях С. Мостового [3], М. Сьонда, С. Соколова [7], С. Бішарової [4], О. Куланова [2] тощо. В українській науковій літературі ігрову скульптуру як елемент організації середовища для ігор дітей згадувала Ю. Бондарчук, вплив ігрового середовища на формування творчої особистості дитини аналізувала О. Борисова, різні аспекти мистецтва Японії досліджували С. Рибалко, С. Капранов, В. Косів тощо.

Основна частина. Ігрова скульптура — це скульптурний (об'ємний) твір з відкритою прямою або опосередкованою ігровою функцією, у якому форма та образ використовуються для реалізації ігрової взаємодії з глядачем з метою мінімізувати дистанцію між твором і навколишньою реальністю. У повоєнний час образний заклик до гри та стратегія моделювання ігрової поведінки були націлені на дитину, тому ігрова скульптура розміщувалась на дитячих майданчиках і виконувала роль естетизованого спортивно-ігрового обладнання для дитини, яке розвивало її фізичні, комунікативні та творчі здібності.

Вперше ігрову скульптуру створив дансько-шведський скульптор та архітектор Егон Мьоллер-Нільсен (Egon Möller-Nielsen). Скульптура «Tuffsen» (1949 рік, Реймерхольм-Парк, м. Стокгольм, Швеція) була виконана в абстрактно-сюрреалістичній стилістиці і представляла собою м'яко окреслену конструкцію з округлих геометричних форм, що перетікали одна в одну. Вона була монументально-декоративною, садово-парковою, але при цьому ще й ігровою, що додавало новій якості твору (іл. 1). Скульптура давала змогу дитині фізично контактувати з художнім твором, грати не тільки поряд або поза межами художнього об'єкта, а й у внутрішньому просторі пластичної форми. За словами Г. Бурк-



Іл. 1. Е. Мьоллер-Нільсен. Tuffsen. 1949. Бетон. Стокгольм, Швеція



Іл. 2. І. Ногучі. Ігрова гора. 1933. Макет ескізу

хальтер, абстрактні ігрові скульптури Е. Мьоллера-Нільсена «відкрили нові можливості для дизайну ігрового обладнання, яке стало більше радісним і привабливим як для користувачів, так і для дизайнерів, оскільки мистецтво, гра і суспільний простір почали взаємодіяти один з одним по-новому» [1].

Ідея ігрової скульптури була настільки вдалою і своєчасною для післявоєнної гуманізації європейського суспільства та гармонізації відновлюваного міського простору, що за декілька років вона стала справжнім міжнародним бестселером пластичного мистецтва, її зразки можна було побачити не тільки у США та Європі, але й у СРСР, Південній Америці, країнах Азії. Зокрема, в Японії її рівень розповсюдження був надзвичайно високим завдяки особливим умовам розвитку цієї країни у післявоєнний час, коли внаслідок поразки у війні країна опинилась у руслі розвитку західної цивілізації. У той час в Японії зазнали руйнування звичні засади національної культурної самоідентифікації, тож кризові явища спонукали мистецьке середовище до пошу-

ків нової позитивної творчої виразності. Мистецькі новації Америки та Європи почали активно втілюватись у культурний простір країни: ще на початку Олімпійських ігор 1964 року значно змінилась концепція організації забудови міст, оновлювались суспільні місця відпочинку, паркові зони та дитячі майданчики. Одним із вдалих прикладів втілення сучасного мистецтва у громадський простір було широке розповсюдження ігрової скульптури на дитячих майданчиках Японії.

Одночасно, у 1960-х роках, на противагу тенденціям «озахіднення» мистецтва, сформувалась «теорія японця» — ніхондзінрон, яка стала базою для збереження унікального культурного традиціоналізму Японії та захистом від негативного впливу глобалізації на сучасному історичному етапі [2, с. 124]. Поєднання західних мистецьких тенденцій та національної японської художньо-естетичної традиції призвело до появи оригінальних творів мистецтва та швидкого поширення ігрової скульптури у парках, на дитячих майданчиках, інших суспільних зонах відпочинку.

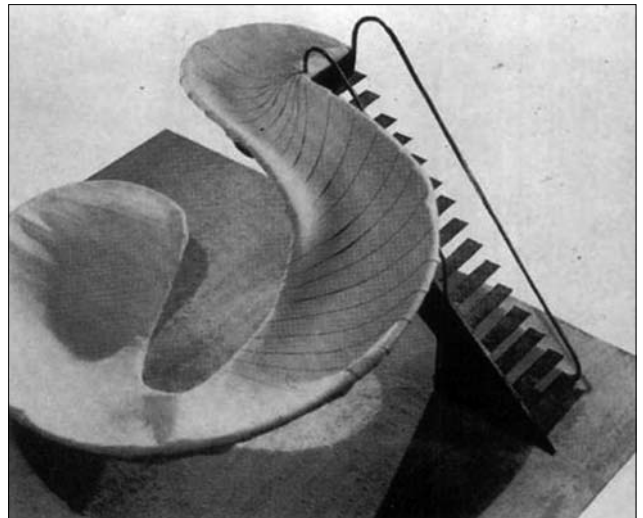
Передусім слід завважити на такий маловідомий факт, що концепцію пристосування пластичного твору до ігрової функціональності вперше детально розробив саме японсько-американський скульптор, архітектор, дизайнер Ісаму Ногучі (Isamu Noguchi), який дитинство і юність провів у Японії. Він був прихильником впровадження сучасного мистецтва в контекст повсякденності та розумів роль та можливість ігрового супроводу для суспільної популяризації сміливих мистецьких пошуків.

І. Ногучі створив декілька пластичних ескізів архітектурно-скульптурного рельєфу, який можна було використовувати у якості ігрового дитячого майданчика. Ще 1933 року він подав на розгляд Департаменту парків міста Нью-Йорка (США) проєкт під назвою «Ігрова гора» (Playground Mountain) (іл. 2), який мав вигляд складної рельєфної форми, змодельованої з ґрунту та бетону. У композиції І. Ногучі застосував модерністські концепції на основі використання знаково-символічного та геометричного абстракціонізму. Елементами рельєфу були: багатоступенева піраміда, яка з однієї сторони подовжувалась трековою дугою пандуса, що спускався до нульової відмітки, огинаючи ігровий майданчик; два басейни різної форми з двох сторін піраміди — довгий вузький та невеликий круглий басейни; ма-

ленький амфітеатр, який створював звукове відлуння. Скульптурний малюнок рельєфу був виконаний неначе з окремих елементарних графічних елементів та геометричних форм — крапок, ліній, площин, фігур, але які в цілому склалися в асиметрично-гармонійне композиційне сполучення. Один зі схилів піраміди був утворений декількома різними ділянками гладкої поверхні, укоси пандусу-треку склали геометричний узор із повздовжніх вузьких ліній, які поступово м'яко розгладжувались, подекуди перебиваючись кількома гладкими ковзанками до внутрішнього круглого басейну; невеличкий амфітеатр виглядав як умовна пластична крапка композиції. Разом з тим, якщо розглядати рельєф з точки зору планової структури, то можна побачити, що він створений за канонами мистецтва устрою традиційного японського саду, його зовнішнього вигляду та наповнення. Насамперед, І. Ногучі використав деякі базові для японського саду умовні елементи: гора, яка символізує велич, маленька водойма — океан, острів — безсмертя, тощо. Ці елементи розміщувались за правилами японського різновиду фен-шуй — Сідзінсоо (у перекладі: відповідність чотирьом богам), за канонами якого сприятливим для розміщення саду вважалось місце, де на сході була ріка, на заході — дорога, на півночі — гора, а на півдні — водойма [3, с. 54]. З огляду на проектне місце розташування дитячого майданчика у парковій зоні між берегом ріки Гудзон на сході та автомобільним шосе на заході, можна простежити логіку розташування за канонами піраміди (гора) на півночі та басейну (водойма) на півдні.

Асиметрія, яку використовував І. Ногучі для розташування внутрішніх елементів композиції, також є основою базових принципів естетики класичного ландшафтного дизайну Японії, сформульованого ще XIV ст., де вказувалось, що не потрібно ніде розташовувати «два ідентичних дерева, дві скелі або два однакові за формою каменю», «жоден з об'єктів не може повторювати форму, колір, позицію іншого», «жодна з двох уявних ліній, що з'єднують об'єкти, не може бути паралельною» [4, с. 147].

Дитина або глядач мали можливість використовувати усі архітектурні елементи майданчика в якості ігрового обладнання. В одному з інтерв'ю І. Ногучі згадував, що «...Playground Mountain був моєю відповіддю, заснованою на спогадах про моє власне не-



Іл. 3. І. Ногучі. Ігрова скульптура. 1940. Макет ескізу щасне дитинство — пустельний ігровий майданчик біля гори Фуджі в Токіо, до якого я підходив із жахом. Можливо, саме так я намагався приєднатися до міста Нью-Йорку. Щоби належати [йому]» [5].

С. Соломон підкреслювала, що І. Ногучі за допомогою використання модуляцій поверхонь ступенів, треку, крутих слайдів та басейнів відобразив своє вирішення проблем перенаселення та тісної забудови, з якими він особисто стикнувся в дитинстві у Японії [6, с. 10], адже складний профіль рельєфу створював велику кількість додаткової поверхні на невеличкому за площею майданчику для одночасної гри багатьох дітей.

Також І. Ногучі детально продумав можливі варіанти додаткового ігрового обладнання для дитячого майданчика. Близько 1940 року він створив спіральну ковзанку, в абстрактній стилістиці якої можна ясно побачити витончену естетику традиційного японського мистецтва монохромного живопису *хайга*, яке, у свою чергу, відображало ті ж ідеї, що і *хоку* — лаконічні поетичні твори, які кількома словами виражають багатий сенс [7, с. 99]. З пластичного ескізу ковзанки можна побачити, що вона була створена в естетиці максимального узагальнення та лаконізму форми, за допомогою економних пластичних засобів (іл. 3). Разом з тим, динаміка протиставлення її складових частин є напружено-рівноважною: енергійно-пронизливі, графічно-чіткі лінії сходів, які прямовисно злітають високо вгору і широка, м'яко вигнута пелюстка білої ковзанки, яка по спіралі дугою вільно спадає донизу. Виразний контраст елементів у композиції та витончений баланс у розподілі



Іл. 4. К. Канеко. 1962. Ігровий скульптурний майданчик Террозу. Бетон, метал. Токіо, Японія



Іл. 5. М. Сенда. Пінг-понг. 1953—1980. Пластик. Дизайн-галерея Mitsuru Senda and Kotobuki Community, Японія



Іл. 6. Я. Кусама. Червоний гарбуз. 2006. Пластик, гумований метал. Наосіма, Японія

пластичних мас та об'ємів перегукується з традицією графічної школи японської каліграфії, яка загалом має вигляд геометричної абстракції з її гармонією мазків від дрібних, гострих та напружених рисочок з насиченим забарвленням, до вільних округлих широких ліній, які наприкінці стають майже прозорими. На жаль, абстрактні архітектурно-скульптурні

проекти 1930 років І. Ногучі були занадто радикальними по відношенню до існуючих стереотипів щодо вигляду дитячих майданчиків, тому вони були відхилені тогочасним керівництвом міста. Разом з тим, художні ідеї І. Ногучі можна вважати першою спробою створення ігрової скульптури, яка випередила свій час. Відмова не спинила майстра у подальших пошуках нових можливостей у створенні скульптурного рельєфу та ігрової скульптури, але тільки набагато пізніше і далеко не першому, йому вдалось реалізувати деякі зі своїх проєктів скульптурно-ландшафтних садів та ігрової скульптури.

Але його принципи формотворення та модерністську стилістику з використанням елементів традиційної японської естетики у створенні дитячих майданчиків та ігрової скульптури розвивали пізніше інші японські митці. Куро Канеко (Kuro Kaneko) створював абстрактні скульптурні дитячі ігрові майданчики, які асиметричним розташуванням великої кількості різноманітних пластичних елементів відтворювали витонченість, спонтанність і оригінальність художньої композиції, що перегукувалось з традиційним естетичним ідеалом *iki* (іл. 4). Міцуру Сенда (Mitsuru (Man) Senda), окрім багатьох творів екологічної архітектури та просторового дизайну з елементами традиційного садоустрою Японії, створював цікаві ігрові скульптури, які урізноманітнювали ігрову поведінку дітей. Наприклад, використовуючи напівпрозорий пластик, він створив ланцюг із різних за розміром куль, гра в якому давала змогу дитині відчувати одну із японських естетичних категорій — таємничу, загадкову, приховану красу навколишнього світу *yugen* (іл. 5). Відома японська скульпторка Яйой Кусама (Yayoi Kusama) створила один зі своїх відомих славнозвісних яскравих гарбузів (які є візитівкою її творчості. — Т. Г.) відкритою ігровою скульптурою, в якій нанесений декор у вигляді чорних кругів пережеговувався із отворами до внутрішнього простору скульптури, який також мав чорне забарвлення, тому глядачу не відразу вдається знайти вхід до скульптури (іл. 6). Така скульптура надає ігрового контексту оточуючому середовищу та є привабливою за рахунок *кавайї* — милому, чудовому, красивому, що стало частиною естетики японської популярної культури. Тошіко Хоріучі (Toshiko Horiuchi) та Такахару Тезука (Takaharu Tezuka) створили всесвітньвідому ігрову скульптурну композицію із м'якої мережі

у вигляді ігрового батута з безліччю звисаючих до низу каплеподібних кишень, що закріплена всередині спеціального дерев'яного павільйону округлої форми, виготовленого за традицією храмового будівництва, який є її каркасом і опорою (іл. 7). Яскрава і разом з тим гармонійна краса цього твору також відповідає осучасненій поп-артівській версії *кавайї* та своєю оригінальністю естетичному ідеалу *ікі*.

Ще одним прикладом національної самобутності в ігровій скульптурі Японії є широке використання образів популярних типажів національного японського фольклору, міфології та релігії синто: різноманітних звірів, птахів, інших предметів та явищ, які є таємними божествами та духами (*ками*), що населяють оточуючий простір, та які своєю життєвою енергією (*тама*) впливають на життя людини. Одним з найпопулярніших персонажів є Восьминіг, персонаж міфології айнів, який був включений до синтоїстських божеств у якості незначного приязного *ками*, який, однак є примхливим і непостійним у прихильності та здатний причинити шкоду. У традиції народного фольклору Японії Восьминіг має характерні комічні риси невинного, метушливого та прителепкуватого персонажа. Навіть саме слово «*Тако*» (*Восьминіг*) у символічному розумінні означає активного дурня, недоумкуватого товстого невдачу, який чомусь вважає себе героєм-рятівником [8]. Саме цей смішний та забавний персонаж був пов'язаний з масовою появою в Японії ігрової скульптури та розвитком цілого напрямку образотворчої традиції її виконання.

Слід сказати, що попри велику щільність та скупченість забудови японських міст у післявоєнні часи, важливим елементом інфраструктури були невеликі дитячі майданчики та суспільні парки, яких було на той час дуже багато у порівнянні з містами в інших країнах. Така особливість планування суспільного середовища була пов'язана з японськими урбаністичними нормами, введеними після великого землетрусу 1923 року, що вщент розрушив Токіо та Йокогаму. Згідно з цими нормами кожний новий будинок повинен був розташовуватись в межах 300—500 метрів від незабудованої пустки, — місця захисту для людей, яке перешкоджало розповсюдженню вогню. Такі невеликі незабудовані території згодом стали використовуватись як дитячі майданчики. Наприклад, у Кіото існує понад тисячу таких ігрових майданчиків [9; 3, с. 156].



Іл. 7. Т. Хоріучі, Т. Тезука. Древа для мереж. 2009. Текстиль, дерево. Хаконе, Японія



Іл. 8. А. Нагакубо, Т. Кудо. Кам'яна гора. Початок 1960-х. Проект. Бетон. Maeda Outdoor Art Co., Ltd. Японія

На початку 1960-х років молоді скульптори Акіра Нагакубо (Akira Nagakubo) та Такеші Кудо (Takeshi Kudoh), представили до компанії з виробництва ігрового обладнання Maeda Outdoor Art Co., Ltd (зараз перейменовано в Maeda Environmental Art Co., Ltd.) абстрактну ігрову скульптуру-пагорб «Кам'яна гора» (Stone Mountain). Композиція, здавалося би, наслідувала абстракції Генрі Мура: вона мала кілька кривих, що перетікали одна у одну, створюючи химерне лабіринтне нагромадження завитків серпантину полірованого бетону з отворами та проймами (іл. 8). На презентації роботи керівництво відкинуло цей проект саме через його абстрактність, натомість запропонувавши додати до форми новий елемент — голову, що хоча би віддалено надавало скульптурі подоби до восьминога. Голова була швидко відлита та прикріплена до вже готової форми і скульптура набула того вигляду, який дозволив їй стати справжньою візитною картою та улюбленою спорудою ігрових майданчиків Японії.

Однією з перших стилізованих восьминогів «Гірка-Восьминіг» (Mountain-Octopus, Tako-yama або Tako-



Іл. 9. Гірка-Восьминіг. 1965. Бетон. Maeda Outdoor Art Co., Ltd. Токіо, Японія



Іл. 10. Гірка-Восьминіг. 2000. Бетон. Maeda Environmental Art Co., Ltd. Токіо, Японія



Іл. 11. Маленький Восьминіг. 2005. Бетон. Maeda Environmental Art Co., Осака, Японія

поуата, タコの山) була встановлена 1965 року в Дитячому парку в парку Шиннісіарай (Shinnishiarai Park) у м. Токіо (іл. 9). Це була кругова скульптура яскраво-червоного кольору, завширшки 10 метрів та висотою 4,5 метра. Велика кругла голова восьминога переходила у довгу шию, яка близько землі розходилася у різні сторони вісьмома різноманітно вигнутими ковзанками-щупальцями. Вигляд стилізованої скульптури був грайливий та кумедний, що відразу сподобалось дітям та вписувалось у ментальне сприйняття гумору дорослих японців.

Сьогодні нараховується більше ніж півтисячі різновидів і модифікацій «Гірки-Восьминога» у різних містах країни. Як стверджують представники компанії, не існує двох однакових скульптур, тому що образ дозволяє втілити безліч варіантів художньої форми [10]. Кожна нова кругова скульптура Восьминога відрізнялась своїми розмірами та композицією елементів форми, часто він зображувався з відкритим від подиву ротом та пов'язкою камікадзе на голові, що додавало комічності образу.

Конструктивною основою скульптури була масивна, іноді до 8 метрів у висоту, лабіринтна структура з окремих відростків, які створювали велику кількість підйомів, спусків та наскрізних проїм. Загальною основою графічного абриса форми Восьминога була діагональ, що збігалася з естетикою японської графічної традиції. Нахил в один бік надавав змогу мотиву легко створювати неперервну округлу динаміку форми. Голова була маленьким приміщенням-схованкою, що відповідало правилу ігрової скульптури — наявністю напівзакритих внутрішніх просторів. До Голови можна було дістатись, піднявшись по виступах на вертикальній стінці задньої частини скульптури. Права та ліва частини, що знаходились відносно Голови, мали різні профілі та призначення. Підйомно-каскадна конструкція композиції урізноманітнювала ігровий функціонал скульптури: щупальця-ковзанки різного ступеню нахилу могли бути відполірованими для легкого спуску вниз, або мати наскрізні отвори, або бути рельєфними, використовуватись як для ковзання, так і для сходження. Подекуди поверхня скульптури мала додаткові виступи у вигляді стилізованих присосок, за допомогою яких гравцю було би зручно збиратися вгору. Скульптура виготовлялася з бетону, внутрішній металевий каркас арматури повторював фігурну анатоміч-

ну основу восьминога, під бетон вкладалися кілька шарів дротяної сітки, що дозволяло композиції передати органічно природне викривлення форми. Нанесений бетон підлягав шліфуванню та поліруванню, а потім декорувався кольором (іл. 10).

Цікавою особливістю слід вважати комплексне угруповання цих ігрових скульптур на дитячих майданчиках, коли автори виконували щось на кшталт скульптурного сімейства восьминогів різних розмірів та різного віку, які розташовувалися поблизу один від одного і нібито спілкувались між собою (іл. 11). Використання малих фігур з урізноманітненням складності форми, дозволяло дітям молодших вікових груп, які були не готові грати на основній скульптурі, освоювати більш просте ігрове середовище, знаходячись поряд з більш дорослими та вправними дітьми та наслідуючи їх ігрову поведінку.

Ця скульптура є прикладом вдалої адаптації цілком західної ідеї ігрової скульптури до японської самотності образу та естетики форми. Навмисний традиціоналізм дозволив зберегти форму ігрової скульптури, яка стала частиною культури Японії, її навколишнього архітектурного ландшафту та дитячого світу: вже кілька поколінь японців в дитинстві грали в просторі цієї скульптури, їхні діти і внуки також грають в цих же декораціях. Японці пишаються своєю відданістю образу саме цієї скульптури і вважають таку прихильність особливою формою патріотизму. Наприклад, 2012 року у парку Суперкілен (Копенгаген, Данія), який спроектований як своєрідна експозиція найбільш цікавих мистецьких творів зі всього світу для багатонаціональної спільноти місцевих жителів (більше ніж 60 національностей), встановили ігрову скульптуру «Гірку-Восьминога» саме в якості японського національного артефакту (іл. 12). За більш ніж піввікову історію свого існування ігрова скульптура «Гірка-Восьминіг» майже не зазнала суттєвих змін, хіба децю була вдосконалена конструктивно, щоб відповідати нормам безпеки обладнання дитячих майданчиків у міських парках. Це єдиний приклад ігрової скульптури в світі, яка існує в незмінному образі Восьминога, тому твір можна вважати культурним надбанням Японії.

Висновки. Успішне поєднання західних мистецьких тенденцій та національної японської традиції дало змогу створити зразки ігрової скульптури з вираз-



Іл. 12. Гірка-Восьминіг. 2012. Бетон. Maeda Environmental Art Co., Копенгаген, Данія

ними національними художньо-естетичними особливостями, що відрізняє їх від майже інтернаціонального вигляду західної ігрової скульптури. Японський досвід вдалої адаптації художніх традицій у сучасній ігровій скульптурі є прикладом відновлення та наповнення новим сенсом образів та канонів традиційного мистецтва, пристосування їх до сучасних образотворчих практик, що вирішує проблему уніфікації та втрати національної ідентичності у процесі глобалізації культурного світового простору. Синтез традиційних образів і стилістики, притаманних національній культурі, втілені у сучасні форми мистецтва, дозволяють створити неповторні художні зразки світового рівня. Успішний мистецький досвід Японії може бути прикладом для створення української ігрової скульптури з використанням української національної художньої традиції, з автентичним образним та стилістичним наповненням пластичної форми.

1. Burkhalter G. When playground got serious. Електронний ресурс. Gabriela Burkhalter. *Tate Etc.*. 2014. URL: <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-31-summer-2014/when-play-got-serious> (дата звернення: 08.11.2019).
2. Куланов А.Е. Привлекательный японский консерватизм: генезис и трансформация. *Тетради по консерватизму*. 2015. № 5. С. 122—125.
3. Мостовой С. Эволюция японского сада в контексте национальной истории: диссертация ... кандидата Исторических наук: 07.00.03. Иркутский государственный университет. 2016. 294 с.
4. Бишарова С.Г. Синтоистские основы традиционной японской культуры: дис. на соискание учён. степени канд. филос. наук: спец. 24.00.01 «Теория и история культуры». Новосибирск, 2006. 275 с.

5. Интервью с Исаму Ногучи, 1973. 7 ноября — 26 дек. *Архив американского искусства; Смитсоновский институт*. URL: <https://99percentinvisible.org/episode/playground-mountain/> (дата звернення: 08.11.2019).
 6. Solomon Susan G. *American Playgroundgrounds: Revitalizing Community Space*. Lebanon, NH: The University Press of New England, 2005. 263 p.: ill.
 7. Соколов С.Н. Эстетические основы и художественные принципы живописи «хайга». *Искусство Японии. Сборник статей*. Под ред. И.Ф. Муриан. Москва: Главная редакция восточной литературы, 1965. С. 98—116.
 8. Octopus. *Свободная энциклопедия «Википедия»*. URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BF%E3%82%B3#%E7%A5%9E%E8%A9%B1%E3%83%BB%E4%BC%9D%E6%89%BF> Octopus (дата звернення: 08.11.2019).
 9. Drouet L. France. An exhibition on Japanese playgroundgrounds. *Domus*. URL: <https://www.domusweb.it/en/news/2018/05/23/france-an-exhibition-on-japanese-playgroundgrounds.html>. (дата звернення : 08.11.2019).
 10. Maeda Environmental Art Co., Ltd. URL: <http://www.e-maeda.co.jp/story/001.html>. (дата звернення: 08.11.2019).
- REFERENCES
- Burkhalter, G. (2014). When playground got serious. *Tate Etc*. Retrieved from: <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-31-summer-2014/when-play-got-serious> (Last accessed: 08.11.2019).
- Kulanov, A.E. (2015). Attractive Japanese conservatism: genesis and transformation. *Notebooks on conservatism*, 5, 122—125 [in Russian].
- Mostovoi, S. (2016). *The evolution of the Japanese garden in the context of national history: the dissertation ...* Candidate of Historical Sciences: 07.00.03. Irkutsk State University [in Russian].
- Bisharova, S.G. (2006). *Shinto foundations of traditional Japanese culture: dis. for the study of scholars*. degree of cand. Philos. Sciences: special. 24.00.01 «Theory and History of Culture» [in Russian].
- Interview with Isamu Noguchi. (1973, november 7 — dec. 26). *Archive of American Art; Smithsonian Institution*. Retrieved from: <https://99percentinvisible.org/episode/playground-mountain/> (Last accessed: 08.11.2019).
- Solomon, Susan, G. (2005). *American Playgroundgrounds: Revitalizing Community Space*. Lebanon, NH: The University Press of New England.
- Sokolov, S.N., & Murian, I.F. (Ed.). (1965). *Aesthetic foundations and artistic principles of painting «haiga»*. *Art of Japan. Digest of articles* (Pp. 98—116). Moscow: The main edition of oriental literature [in Russian].
- Octopus. *Source: Free encyclopedia «Wikipedia»*. Retrieved from: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BF%E3%82%B3#%E7%A5%9E%E8%A9%B1%E3%83%BB%E4%BC%9D%E6%89%BF> Octopus (Last accessed: 08.11.2019) [in Japanese].
- Drouet, L. France. An exhibition on Japanese playgroundgrounds. *Domus*. Retrieved from: <https://www.domusweb.it/en/news/2018/05/23/france-an-exhibition-on-japanese-playgroundgrounds.html>. (Last accessed: 08.11.2019) [in French].
- Maeda Environmental Art Co., Ltd. Retrieved from: <http://www.e-maeda.co.jp/story/001.html>. (Last accessed: 08.11.2019) [in Japanese].