

УДК 726

Роман Франків

канд. арх., доцент кафедри дизайну та основ архітектури  
Національний університет «Львівська політехніка», Львів

roman.b.frankiv@lpnu.ua

ORCID: 0000-0003-1100-0930

## ПРОСТІР ПРИСУТНОСТІ У ПРОЄКТАХ МЕТАВСЕСВІТНОЇ НЕРУХОМОСТІ. АРХІТЕКТУРНИЙ ТА МИСТЕЦЬКИЙ АСПЕКТИ

© Франків Р., 2023

<https://doi.org/10.23939/sa2023.01.204>

*Проаналізовано 200 об'єктів метавсесвітної нерухомості, з метою виявлення теоретичних та практичних аспектів категорії простору присутності в архітектурі віртуальних середовищ. Виділено та проаналізовано кілька типів просторів, яким надано архітектурно-мистецьку оцінку. Серед них названо такі тенденції (за порядком від більше до менше чисельних): філософсько-трансцендентну, неомодерністську, традиційний інтер'єр, змішану (поєднання кількох тенденцій), фентезійну, історизму, спрощеної тривимірної геометрії, психоделічну, футуристичну, параметричної архітектури, ландшафтних зон, експресіоністську, урбаністичну. Виявлено, що простір присутності у проєктах метавсесвітної нерухомості містить ряд перспективних напрямків, які є самотніми. Серед найбільш очевидних є антигравітаційне формоутворення, семантична трансценденція, мультичасова мобільність (різні хронологічні стани як опція миттєвого вибору), формування кмітливих несподіванок (за допомогою різних прийомів, таких як композиційні, колористичні, натуралістичні тощо).*

*Ключові слова: метавсесвіт, простір, присутність, типи, проєкти.*

### Постановка проблеми

Поступове зміщення уваги архітектурного проєктування із невіртуального середовища присутності до віртуального ставить чимало нових завдань, пов'язаних із переосмисленням базових основ творення життєпростору. Певною мірою ці зміни можна пов'язати із процесом концептуалізації деконструктивізму, коли були підважені такі традиційні поняття, як гравітація і композиція (Johnson, 1988). Простір метавсесвітів розрахований, меншою мірою, на фізичну присутність, а більшою – на присутність свідомості. Значна кількість обмежень, які раніше визначали тип архітектурної форми, втратила свою актуальність, однак залишається до кінця нез'ясованим, якими є пріоритети нового середовища та параметри пов'язаної із нею комунікації (що здійснюється за посередництвом аватарів і трансформує традиційну детермінацію ідентичності).

Відтак, архітектурні та художні аспекти нових віртуальних середовищ, які призначені для здійснення багатьох важливих життєвих функцій, наприклад освіти, медицини, торгівлі, розваг, нових видів туризму (наприклад, часового), мають стати предметом фахового наукового дослідження, яке передбачає, зокрема, вироблення базових понять, окреслення світоглядних цінностей і принципів зв'язку простору із особливостями віртуалізованої свідомості.

### Аналіз джерел та публікацій

Переосмислення архітектурного середовища в рамках виникнення віртуальних життєпросторів та процеси комерціалізації їх проєктування, пов'язаного із розвитком ринку метавесвітної нерухомості, стало також об'єктом наукової і теоретичної рефлексії, в центрі якої поняття присутності та комунікації. П. Шумахер, теоретик та провідний архітектор бюро "Zaha Hadid Architects", що є автором проєкту кіберміста "Liberland", визначає метою такої архітектури творення "чуттєвої рамки комунікативної взаємодії" і виділяє чотири її завдання – спатіологія (організація простору), феноменологія (спрямування свідомості), семіологія (присвоєння значень), драматургія (організація взаємодії) (Schumacher, 2022).

Одним із найбільш очевидних способів атракції та солідаризації комунікативного колективу є, наприклад, творення просторів присутності у середовищах минулого, які реконструюються за допомогою достовірних наукових знань; ця тематика розглядається у дослідженні А. Монета (Moneta, 2020).

Різні аспекти архітектурного проєктування у метавесвітному середовищі розглядаються у роботах М. Кастелло (Castello, 2007), А. Чанга, С. Боумана, В. Фенга (Chang, Bowman, Feng, 2010). Більш загальною рамкою тут є тематика кіберурбанізму, що розроблялася рядом дослідників, серед яких К. Еріксон (Erickson, 2019), І. Форлано (Forlano, 2015), Б. Ді Прета, Д. Кріппа, Е. Лонардо (Di Prete, Crrippa, Lonardo, 2018), С. Гірван (Girvan, 2018). З огляду на відносну новизну, в межах цієї тематики також відбувається процес становлення понять і термінів, які відображають явища, які раніше або зовсім не існували, або їх значення було другорядним.

### Виділення невирішених питань

Перші досвіди проєктування віртуальних середовищ показали, що в майбутньому фахова освіта і теоретична рефлексія зіткнуться із проблемами невідповідності "традиційних" уявлень про архітектурну форму із тими особливостями, які вона набуває у метавесвітних життєпросторах. Відтак ці відмінності та специфіка мають стати об'єктом уваги фахової науки, якій належить оцінити суть нових цінностей архітектурного простору, а також обсяг необхідних змін, зокрема в освітній сфері, яка має бути зорієнтована на реальні потреби галузі і актуальні процеси у проєктуванні.

Оскільки згадані зміни, як було зазначено вище, зачіпають базові основи творення середовища, необхідно окреслити поняття простору присутності, звільненого від "традиційних" вітальних потреб "життєзабезпечення", і сконцентрованого на взаємодію свідомості та вражень як персоналістичного, так і комунікативного спрямування.

### Мета статті

Метою статті є окреслити теоретичні та практичні аспекти категорії простору присутності в архітектурі віртуальних середовищ на підставі аналізу зразків метавесвітної нерухомості.

### Виклад основного матеріалу

Незважаючи на відносну новизну метавесвітного проєктування, комерціалізація середовищ віртуальної присутності сприяла появі значної кількості архітектурних та дизайнерських пропозицій, які можуть слугувати базою для емпіричного аналізу їх особливостей та тенденцій трансформації морфологічних принципів. У рамках цього дослідження проаналізовано 200 архітектурних проєктів середовищ віртуальної присутності, які були систематизовані відповідно до художньо-стилістичних принципів (один із традиційних дослідницьких методів). Отримані результати стали основою подальшого аналізу, який спрямований на встановлення нових формотворчих пріоритетів архітектурної та художньої мови просторів метавесвітної реальності.

Для аналізу було взято останніх двісті проєктів (станом на початок січня 2023 р.), які розміщені на платформі продажу віртуальної нерухомості "Мона" ("Mona"). Ці проєкти створювались авторами з усього світу і можуть вважатись своєрідною рефлексією тенденцій віртуальної присутності. До розгляду не брались об'єкти із надто дрібним масштабом, а також ті, що не мають архітектурно-середовищного виміру (наприклад, проєкти аватарів).

Виявлено, що серед двох сотень проєктів найбільша кількість – 42, мають зміст, який тут окреслено як “*філософсько-трансцендентний*”. Це середовища без ознак історичних чи сучасних стилів, вирішені, переважно, у вигляді комбінації левітаційних геометричних фігур і просторових рамок, які мають багатозначне семантичне навантаження (інколи з включенням реалістичних елементів). Цей тип простору спрямований на творення семантичної багатозмістовності, яка є каталізатором тих чи інших асоціацій, пов’язаних із (позитивним) осмисленням буття та залученості індивідууму у його зміст.

Наступна за кількістю – 30 проєктів, тенденція *неомодернізму*, яка є продовженням одного з популярних напрямків реального проєктування, представлена роботами, заданими рамкою абстрактної геометрії, вибагливої об’ємно-просторової композиції і складної комбінаторики. В контексті простору віртуальної присутності вона використовується для посилення емоційного враження від несподіваної мінливості середовища і складної формотворчої гри, спрямованої на індивідуальну інтерпретацію.

Третя за кількістю – 25 проєктів, тенденція представляє *традиційний інтер’єр*, який, по-суті, є продовженням у віртуальному просторі того візуального досвіду, який є звичним для поведінки у невіртуальному світі. Ймовірними мотивами його використання, крім інерції, є полегшення доступу до традиційних вражень через їх віртуалізацію.

Тенденція, яку тут названо “*фентезійною*”, представлена 13 проєктами, оперує медійними образами, близькими до наївного мистецтва із застосуванням прийомів поверхневої художності і прямолінійної асоціативної патетики. Тут часто використовуються елементи буквального реалізму, гротескності та іронічної мови. За своїм призначенням такі середовища можуть бути віднесені до нішевих і спрямованих на певну вікову і тематичну категорію.

12 проєктів мають ознаки середовища в стилістиці “*історизму*”. З одного боку, це більш-менш вірогідні реконструкції стилів різних епох або алюзій втрачених міст минулого, з іншого – довільні романтично-ностальгічні композиції. Водночас цей напрямок можна також віднести до досить поширеної нео-класичної течії, популярної серед замовників невіртуальної архітектури, в рамках якої вони намагаються висловити категорії респектабельності, престижу і облаштованості.

Таку саму кількість проєктів нараховує тенденція *спрощеної тривимірної геометрії*, яка частково перегукується з філософсько-трансцендентною. Однак, на відміну від останньої, тут відсутні семантичні знаки, а середовище характерне вкрай мінімалістичним наповненням. Ймовірно, головною мотивацією перебування у такому просторі має стати специфічна комунікація або власна діяльність самих її учасників, які можуть його доповнювати і трансформувати.

Тенденція окреслена як “*психоделічна*” – 10 проєктів оперують кмітливими оптичними і кольоровими маніпуляціями, як правило, насиченою колористикою, ілюмінацією та іншими засобами простого чуттєвого впливу. Тут немає семантично-знакових елементів, але геометрія значною мірою ускладнена і сенсуалістична. Такою ж кількістю проєктів представлена і “*футуристична*” тенденція, яка використовує образи ймовірного майбутнього, яке однак, на відміну від “*фентезійних*” проєктів, виглядає реалістичним і обґрунтованим логікою науково-технічного поступу. Тут можуть траплятись прийоми, які вже випробувані в експериментальному або концептуальному проєктуванні.

Близькими до останньої є 8 проєктів, що виконані в дусі “*параметричної архітектури*”. Вони також є продовженням популярної тенденції у невіртуальному проєктуванні, що знаходить у середовищі метавесвітів ширші поля для своєї реалізації. Так само 8 проєктів мають вигляд *ландшафтних зон*, у яких традиційні ознаки привабливості, часто, навмисно гіперболізовані (чиста вода, строката рослинність тощо). “*Експресіоністська*” тенденція – 5 проєктів, в чомусь схожа на “*параметричну*”, однак тут спостерігається більший динамізм та відсутність конструктивних елементів, призначених для підтримання тих чи інших елементів споруд. Таку саму кількість проєктів представляє тенденція, яка тут окреслена як “*урбаністична*”. В її основі – образи міського середовища – вулиць, перехрестків, фасадів будинків, реклами тощо. Як правило, в таких проєктах

традиційні елементи міської виразності трохи перебільшені і сенсуалізовані, із застосуванням світлових ефектів. Двадцять проєктів мають *змішаний* вигляд, тут можуть бути поєднані дві або кілька тенденцій.

Варто відзначити, що 34 із проаналізованих 200 проєктів є “антигравітаційними”, коли елементи, які творять середовище, висять у повітрі, формуючи певну просторову або семантичну рамку. Композиція таких елементів спрямована на чуттєве та когнітивне враження, часто не відіграючи прямої комунікативної ролі.

Проаналізовані матеріали свідчать про те, що простір присутності у проєктах метавсесвітної нерухомості лише частково відтворює тенденції невіртуальної архітектури і містить ряд перспективних напрямків, які є самотніми. Серед найбільш очевидних є антигравітаційне формоутворення, семантична трансценденція, мультичасова мобільність (різні хронологічні стани як опція миттєвого вибору), формування кмітливих несподіванок (за допомогою різних прийомів, таких як композиційні, колористичні, натуралістичні тощо).

### **Висновки**

1. На основі аналізу двох сотень архітектурних проєктів метавсесвітної нерухомості, їх стилістично-мистецької оцінки, виділено такі тенденції формування простору присутності від кількісно найчисельнішої до найменших: філософсько-трансцендентну, неомодерністичну, традиційний інтер'єр, змішану (поєднання кількох тенденцій), фентезійну, історизму, спрощеної тривимірної геометрії, психоделічну, футуристичну, параметричної архітектури, ландшафтних зон, експресіоністську, урбаністичну. Різниця у чисельності кожної з них, а такої морфологічна структура свідчить про поступове формування пріоритетів простору віртуальної присутності, в якій головними пріоритетами є запити свідомості, а не вітальності. Крім того, що в таких просторах практично відсутні елементи традиційного життєзабезпечення (кухні, їдальні, ванни, службово-технічні приміщення, охорона, місця для паркування тощо), значна увага приділяється засобам досягнення емоційного відгуку, який активізує і посилює комунікаційну взаємодію.

2. У контексті окресленої вище специфіки виявлено, що простір присутності у проєктах метавсесвітної нерухомості містить ряд перспективних напрямків, які є самотніми і можуть вважатись вихідною основою для розвитку тенденцій і явищ, які характерні лише для віртуальної архітектури. Серед найбільш очевидних виділено такі: антигравітаційне формоутворення (використання елементів що зависають у просторі і використовуються лише для творення середовищної рамки), семантична трансценденція (залуження знакових та символічних ресурсів для комунікативної рефлексії), мультичасова мобільність (різні хронологічні стани як опція миттєвого вибору), формування кмітливих несподіванок (за допомогою різних прийомів, таких як композиційні, колористичні, натуралістичні тощо).

### **References**

Johnson, Ph. (1988). *Deconstructivist architecture*. Preface; New-York, The Museum of Modern Art: Distributed by New York Graphic Society Books, Little Brown and Co. P. 7–10.

Schumacher, P. (2022). The metaverse as opportunity for architecture and society: design drivers, core competencies. *Architectural Intelligence*, 1(1). URL: <https://doi.org/10.1007/s44223-022-00010-z>.

Moneta, A. (2020). Architecture, heritage and metaverse: new approaches and methods for the digital built environment. *Traditional Dwellings and Settlements Review*, 32.

Castello, M. (2007). Metaurban Tourist Places and City Development. In *Holcim Forum for Sustainable Construction; Urban Transformation* (Shanghai, 18.–21.04.2007).

Chang, F., Bowman, C. and Feng, W. (2010). XPU: A Distributed Architecture for Metaverses. *Computer Science Faculty Publications and Presentations*. URL: [https://pdxscholar.library.pdx.edu/compsci\\_fac/218/](https://pdxscholar.library.pdx.edu/compsci_fac/218/) (accessed: 03 Jan. 2023).

Erickson, K. (2019) *The Promises and Pitfalls of Cyber Urbanism*, Abingdon: Routledge. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315211633-24>.

Forlano, I. (2015). Towards An Integrated Theory Of The Cyber-Urban, Digital Culture & Society, September 30. URL: <https://doi.org/10.14361/dcs-2015-0106>.

Di Prete, B., Crippa, D., Lonardo, E. (2018). “E-urbanism’: Strategies to Develop a New Urban Interior Design”. *Idea Journal*. 15 (1):14–27. URL: <https://doi.org/10.37113/idea.j.vi0.46>.

Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, 66(5), pp.1087–1100. URL: <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y>.

**Roman Frankiv**

*PhD, Associate Professor of Design and Fundamentals Department,  
Lviv Politechnic National University, Lviv*

*roman.b.frankiv@lpnu.ua*

*ORCID: 0000-0003-1100-0930*

### SPACE OF PRESENCE IN METAVERSE REAL ESTATE PROJECTS. ARCHITECTURAL AND ARTISTIC ASPECTS

© Frankiv R., 2023

*The first experiences of designing virtual environments showed that in the future, professional education and theoretical reflection will face the problems of inconsistency of “traditional” ideas about architectural form with the features that it acquires in metaversal living spaces. Therefore, these differences and specifics should become the object of attention of professional science, which should assess the nature of the new values of the architectural space, as well as the amount of necessary changes, in particular in the educational field, which should be oriented to the real needs of the industry and current processes in design.*

*Since the mentioned changes, as mentioned above, affect the basic foundations of creating an environment, it is necessary to define the concept of the space of presence, freed from the “traditional” vital needs of “sustenance”, and focused on the interaction of consciousness and impressions, both of a personalistic and communicative nature.*

*Based on the analysis of two hundred architectural projects of metaverse real estate, their stylistic and artistic evaluation, the following trends in the formation of the space of presence from the quantitatively most numerous to the smallest are highlighted: philosophical-transcendent, neomodernist, traditional interior, mixed (combination of several trends), fantasy, historicism, simplified three-dimensional geometry, psychedelic, futuristic, parametric architecture, landscape zones, expressionist, urban. The difference in the number of each of them, and such a morphological structure testifies to the gradual formation of the priorities of the space of virtual presence, in which the main priorities are requests of consciousness, not vitality. In addition to the fact that in such spaces there are practically no elements of traditional life support (kitchens, dining rooms, bathrooms, service and technical premises, security, parking spaces, etc.), considerable attention is paid to the means of achieving an emotional response, which activates and strengthens communication interaction.*

*In the context of the specificity outlined above, it was found that the space of presence in metaversal real estate projects contains a number of promising directions that have a distinctive character and can be considered the starting point for the development of trends and phenomena that are characteristic only for virtual architecture. Among the most obvious, the following are highlighted: anti-gravitational shaping (the use of elements suspended in space and used only to create an environmental framework), semantic transcendence (the establishment of iconic and symbolic resources for communicative reflection), multi-temporal mobility (different chronological states as an option of instant choice), the formation clever surprises (using various techniques such as compositional, coloristic, naturalistic, etc.).*

**Key words:** *metaverse, space, presence, types, projects.*