

сферой, произойдет смещение приоритетов от института куратора в сторону новых институтов художественного мира.

Библиографический список

1. *Курицын В.* К ситуации постмодернизма // Новое литературное обозрение. №11. М., 1994.
2. *Фуко М.* Что такое автор? // Лабиринт-Экцентр. № 3. М., 1991.
3. *Фуко М.* Слова и вещи. С.-Пб., 1994.
4. *Барт Р.* Смерть автора // Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994.
5. *Лиотар Ж.-Ф.* Ответ на вопрос: что такое постмодерн? // Ежегодник *Ad Marginem*. М., 1994.
6. *Гройс Б.* Комментарии к искусству. М., 2003.
7. *Дземидок Б.* Институционализм и философия искусства // Американская философия искусства. Екатеринбург, 1997.
8. *Бинкли Т.* Против эстетики // Американская философия искусства. Екатеринбург, 1997.

И.Уварова

Арт-дизайн в современной культуре

В современной проектной культуре, развивающейся в условиях постмодернистской реальности, арт–дизайн является уникальным явлением, которое характеризуется многообразием художественных позиций, смешением стилей и художественных методов, индивидуальным творческим подходом и активным экспериментированием в области формообразования. При этом плюралность арт–дизайна содержит явный приоритет эстетического начала, направленный на организацию художественного впечатления, получаемого от образа воспринимаемого объекта. Объекты арт–дизайна, или, как чаще их обозначают, арт–объекты – это демонстрационно-выставочные экспонаты, декоративные образы знакомых по визуальным признакам вещей, преобразованных фантазией художника. Иногда эти композиции по-настоящему оригинальны, выразительны, красивы, но чаще они просто преследуют цели эпатажа зрителей, ниспровержения общезначимых ценностей и критериев красоты ради самоутверждения художников, стремящихся к любой новизне любыми средствами.

Нередко в этом увлечении тотальной эстетизацией и «артизацией» предметов, изделия арт–дизайна лишаются своего утилитарного значения (или сохраняют его в малой степени). Они становятся почти исключительно декоративными, выставочными, а их задача сводится фактически к проектированию эмоций. Именно этот подход к творчеству является для

дизайнера максимально эффективным: «в связи с переходом к рынку «эмоциональных покупок» опыт создания произведений арт-дизайна все шире используется в проектировании продукции индустриального дизайна». [3, с.52].

Отметим также, что свою деятельность дизайнер осуществляет в условиях формирования в обществе новых взглядов на искусство в целом, художественных представлений и критериев ценностей. Два основных «ингредиента» арт-дизайна – дизайн и искусство – не механически совмещаются в арт-дизайн-объекте, а взаимодействуют концептуально. Подлинное произведение дизайнерского искусства – концепция, а не вещь. [1, с. 110] Подтверждением этому служат выставки, акции и проекты современного искусства, которые порой являются местом для опробования наиболее смелых и радикальных дизайнерских находок. Последние, часто являются пробными работами дизайна, помещаемые в выставочное пространство с целью изучения реакции на те или иные новшества, чтобы затем, возможно стать многократно повторенными серийно выпускаемыми вещами либо остаться новой художественной формой требующей времени на ее осмысление, привыкание к ней. Эти работы построены не на привычном повествовательном принципе, а вступают в диалог со зрителем, провоцируют его эмоциональные реакции, самостоятельное мышление. [2] «Арт-дизайн манифестирует новую парадигму творческого сознания и воплощает новый тип художественного сознания. Он манипулирует маргинальными резервами интуиции (автора и зрителя), эрудицией и абстрактным мышлением зрителя. Такова суть бинома арт-дизайна», - пишет Оксана Воцук в статье «Арт-дизайн: постмодернистская интерпретация». [1, с. 110]

Формирование арт-дизайна происходило под влиянием художественных методов авангардного искусства. В 1960-х гг. в западной культуре произошла смена парадигмы, которая обусловила переход к постмодернизму. Постмодернизм поставил во главу угла автора, самого дизайнера, его свободу в творчестве с правом на своеобразие, индивидуальность, правом на активное экспериментирование в области формообразования. Таким образом, в постмодернизме арт-дизайн становится одной из определяющих концепций формообразования.

В постмодернизме арт-дизайн совпал с таким стилевым направлением, как антидизайн. Антидизайн характеризовали непрактичность, ироничность, использование насыщенных цветов, нарушение пропорций. Последователи этого направления ставили под сомнение модернистскую концепцию «хорошего дизайна» и функциональные свойства объектов. Опираясь на такие

характеристики состояния постмодернизма как ирония, провокация, игра, они «разрушали» привычные представления о вещи, ее месте и значении в жизни человека, и освобождали место для принципиально новых идей. Выразителями взглядов антидизайна стали итальянские группы радикальных дизайнеров «Archizoom», «Superstudio», «Studio Alchimia» и «Memphis». Эти коллективы стали ведущими практиками арт-дизайна в 1980-90-е гг.

Один из самых ярких и последовательных представителей арт-дизайна, основоположник «эмоционального» и «поведенческого» дизайна это известный итальянский художник, архитектор и дизайнер мебели Гаэтано Пеше. Его работы, соблюдая номинальные правила утилитарного служения человеку, на самом деле отдают пространству свою особую гармонию, энергию, эмоцию, что переводит их в плоскость произведений искусства. Его творчество — своего рода абсолютный, идеальный образец арт-дизайна, реализующий предельный исторический и типологический смысл этого феномена: это не просто аналогия или подражание Большому искусству, но полноправное наследование его основополагающих принципов.

В 50-е годы функциональный дизайн находился в глубоком кризисе. Гаэтано Пеше одним из первых предложил дизайнерам быть проще и относиться к создаваемым объектам как к взрослым игрушкам. Примером арт-дизайна, носящего игровой, театрально-декорационный характер, является модель уникального по образу и композиции трехместного дивана, которому Пеше дал название «Закат солнца над Нью-Йорком» (1980г.). На одну раму здесь был поставлен блок из трех мягких подушек-сидений, двух разновысоких подушек-подлокотников и двух подушек-спинок (по краям дивана), обтянутых специальной светлой тканью с рисунком, изображающим ряды окон в небоскребах. Центральная большая стеганая подушка полукруглой формы красного цвета символизировала заходящее за дома солнце. [5, с.137]

И если на этом образно-декоративном диване, составленном из трех кресел, можно было сидеть, то полихромная раскрашенная скульптура на тему кресла со спинкой, представляющей собой спереди обобщенный рельеф лица человека, опорами-боковинами с откровенно подчеркнутыми следами лепки, но без сиденья, явно демонстрирует только свою художественно-образную значимость вместе с антиутилитарностью [9, с.48].

Характерная особенность творчества мастера — полное равнодушие к столь привлекательной для многих его соратников роли менеджера культуры. Это свидетельствует о решительном нежелании Пеше включаться в коммуникативно-производственную активность постмодернистской проектной

культуры, об отказе безостановочно тиражировать в многочисленных отражениях свой образ и торговать им. Он сумел извлечь из сумятицы постмодернистского культурного быта, из таких его «низких» реалий, как рынок, производство, технология, массмедиа, суетливая конъюнктурная деловитость и синдром всеобщей купли-продажи, величавый и культовый проектно-художественный смысл. Он выявил в дизайне царственный аристократизм, явив благородство его «художественных кровей». [10]

Принципиально иной дизайн создает теоретик и философ проектной культуры, итальянский архитектор и художник Этторе Соттсасс. Он воплотил идеи авангардной живописи и скульптуры в проектах «поэтической мебели», которую он создавал для фирмы Poltrona. В 1969 – 70 гг. появилась «серая мебель» (название – символ печали по уходящей молодости). Дальнейшие разработки Э.Соттсасса привели к созданию «артистического» дизайна, обладающего оригинальностью, не отрывающего красоту вещей от их пользы, в противовес стандартной нейтральности обычного промышленного дизайна.

Таким образом, в противовес функциональному дизайну была предложена новая концепция дизайна, опирающаяся на эмоциональность, артистизм, индивидуальность, смелое использование новых материалов, неожиданные цветовые решения, а также на свободу самовыражения. Сложилось новое понимание дизайна, как в эстетическом, так и в концептуальном смысле. Это течение во многом определило основное направление развития проектно-художественной деятельности в начале нового тысячелетия. На смену функционализму пришли поп-культура и культура постмодернизма, принесшие с собой плюрализм стилистических течений и эстетических взглядов. Индивидуализм и свобода самовыражения становятся важными чертами современной культуры. [2]

Эти тенденции ярко отражаются в творчестве метра современного дизайна Филиппа Старка. Доминирующие черты его дизайна – супертехнологизм, точность аналитического расчета, изобретательность, остроумие, броскость конструктивных решений, склонность к зрелищным эффектам, ироничность. В различных произведениях он нередко руководствуется принципами прямо противоположными. Он допускает соседство формальных признаков конструктивизма и функционализма с отголосками "ар деко" и исторического барокко. Объединяющим, снимающим противоречия в его творчестве является иронически-игровое начало. Филипп Старк "играет" в вещи. [11] Арт-объекты, созданные Старком, неоднозначны: часть из них сохраняет определенную утилитарность, другая часть полностью

ее лишается, примером антиутилитарности может служить знаменитая соковыжималка. На вопрос о том, почему он делает красивые, но не функциональные вещи Филипп ответил, что для него, к примеру, эта соковыжималка, служит прекрасным поводом, чтобы поговорить о любви, а вовсе не для того чтобы усовершенствовать процесс выдавливания сока.[2]

Арт-дизайн – явление на грани между дизайном и искусством, позволяющее создавать дизайнеру свои работы, ориентируясь на собственный вкус и фантазию, создавать художественно оригинальные, но не обязательно функциональные вещи.

На границе между искусством и дизайном работают известные южноамериканские дизайнеры Фернандо и Умберто Кампана. Дизайн братьев Кампана в большой степени узнаваем благодаря тем материалам, которые они используют для создания своей необычной мебели: в основном это дешевые, уже готовые материалы, такие как веревка, картон, бывший в употреблении текстиль, отходы производств из дерева. Эти материалы совмещаются с передовыми технологиями в области конструирования. Или же за основу берутся высокотехнологичные материалы, но для создания предмета применяется архаичный метод. По сути, они оказались способны увидеть в вещи, брошенной цивилизацией на обочину, её скрытый потенциал и дать ей новую жизнь в новой форме. Сочетая в себе внешний вид hand made продукта, дешевые материалы и высокие технологии, работы братьев Кампана вносят в дизайн индустрию элементы несерьезности, иронии и бразильской эмоциональности. [12].

Таким образом, арт-дизайн, как явление постмодернистской проектной культуры, характеризуется художественно-концептуальным многообразием, смешением стилей и художественных методов, индивидуальным творческим подходом и активным экспериментированием в области формообразования. Арт-дизайнеры вернули повседневным предметам эмоциональный и гедонистический смысл, показав, что дизайном можно восхищаться, а вещи могут радовать.

Библиографический список

1. *Вощук Оксана* / Арт-дизайн в Санкт-Петербурге: постмодернистская интерпретация// ДИ, 2007, № 1. - С. 110-112.
2. *Каравацкая Н.А.* Арт-интенции дизайна второй половины XX века. Одесский национальный университет им. И.И. Мечникова http://www.rusnauka.com/DN2006/Philosophia/4_karavackaja%20n.a.doc.htm
3. *Лоцманенко В.В., Кочегаров Б.Е.* Проектирование и конструирование (основы): Учебное пособие. - Владивосток: Изд-во ДВГТУ, 2004. - 96 с.

4. Манковская Н.Б. Париж со змеями (Введение в эстетику постмодернизма). – М., 1994. – 220 с.
5. В. Ю. Медведев /Арт-дизайн в мире дизайна / В. Ю. Медведев// Вестник СПГУТД, 2007, №13. – С. 131 – 137.
6. Немкова Е. В. Иссый Мякэ: новая концепция одежды / Е. В. Немкова // Мир дизайна, 1998, №4. – С. 56 – 59
7. Файф Г. Мишель Обри: собственное поле дизайна / Г. Файф // Мир дизайна, 1999, №3. – С. 66 – 71.
8. Шатин Ю. В. Этторе Соттсасс / Ю. В.Шатин // Техническая эстетика, 1989, №9. – С. 25 – 29.
9. Яловенко А. А. Газтано Пеше. Между искусством и архитектурой / А. А. Яловенко // Частная архитектура, 1999, №2. – С. 46 – 51
10. Мусиенко Ю. Газтано Пеше. Загадки и художественные откровения экзистенциалиста... / Юлия Мусиенко // Современный интерьер <http://www.sovinterior.ru/stat1.php?t=23&n=126>
11. Мусиенко Ю. Филипп Старк: "Старк - суперстар"... и даже больше... / Юлия Мусиенко // Современный интерьер <http://www.sovinterior.ru/stat1.php?t=23&n=44>
12. <http://www.leonardohobby.ru/news/topic5/news787.php>

Н.А.Фатеева, Е.Д. Курляк

Хэппенинг как проявление современного искусства

Современное искусство сегодня существует не только в пределах и за пределами традиционных видовых границ, но образует некие «миксы», «смеси», «совмещения». Это происходит всякий раз, когда какой-либо вид искусства выбирает игру основной формой своего бытия. Буквально хэппенинг (happening) в переводе с английского означает – случающееся, происходящее и представляет собой бесфабульное театрализованное действие. Практически художник создает разновидность театрального представления, в котором процесс и само событие являются самоцелью. Однако, в отличие от спектакля они органичны в своей самостоятельности и существуют вне контекста драматического сюжета.

Хэппенинг возник в конце 50-х годов как чисто театральная форма, которая в последствии стала активно использоваться художниками в городской среде и на природе. Они использовали эту форму для создания произведения, в котором окружающая среда, предметы играют не менее значительную роль, чем живые участники акции. Основателем хэппенинга является Джон Кейдж, осуществивший в 1952г. первое представление с элементами случайности. Он придает особое значение случаю в художественном творчестве, которому предлагает развиваться в освобожденном от стереотипов