

ОБЪЕКТ, ПРЕДМЕТ, ВЕЩЬ: СИМУЛЯКРЫ ПРЕДМЕТНОГО ТВОРЧЕСТВА И БЕСПРЕДМЕТНОГО ИСКУССТВА. ИССЛЕДОВАНИЕ СООТНОШЕНИЯ ПОНЯТИЙ. Часть II. Вещный мир и его проекция в дизайне

Власов Виктор Георгиевич

Доктор искусствоведения, профессор.
Международная ассоциация художественных критиков (AICA).
Италия, Рим, e-mail: natlukina@list.ru

УДК: 7.011+72.01: 72.02
ББК: 85

Аннотация

Во второй части статьи автор прослеживает историческую эволюцию «мира вещей»: традиционного декоративно-прикладного искусства, произведений экспериментального декоративно-изобразительного творчества 1960–1970-х гг. основные тенденции развития постиндустриального дизайна: арт-дизайна, системного и программного дизайна, нондизайна. Рассмотрено значение тотального дизайна и акторно-сетевой теории коммуникации. Проанализировано взаимодействие новейшей дизайн-архитектуры, живописи и скульптуры в новом информационном поле. Сделан вывод, что последовательное развеществление вещей приводит к тому, что предметное творчество (если принять это определение) становится безобъектным; его предметом оказываются не объекты и продукты производства, а отношения «человек – вещь – пространство – ситуация». Место традиционного синтеза искусств занимает интерполяция способов формообразования. В заключение предлагается новая теоретико-методологическая модель «мира вещей» в искусстве XXI в.

Ключевые слова:

арт-дизайн, беспредметное искусство, вещь, дизайн, интерполяция, конструктивизм, предметное творчество, производственное искусство, симулякр

*Человек есть мера всем вещам – существованию существующих
и несуществованию несуществующих
Протагор – Платон, пер. М.Л. Гаспарова*

Предметное творчество в художественной культуре второй половины XX в. Рождение понятия

Искусство становится художественным в той мере, в какой человеку удастся преобразовать свои практические потребности и техническое умение в идеальные ценности. Поэтому во всех случаях, включая так называемые «изящные искусства», художественное качество представляет собой преобразенную утилитарность. Именно такой преобразовательный процесс наиболее полно объясняет сложную онтологию и морфологию художественного творчества. Одним из его результатов является проникновение художественного мышления в сферы утилитарной деятельности: ремесло, технику, строительство, и, наоборот, внедрение технического творчества в художественное. Впервые эту идею обосновал И.Г. Гердер («Идеи к философии истории

человечества», 1784–1791), затем Г. Земпер в «Практической эстетике» (1860–1863). Следовательно, подразделение человеческой деятельности на практическую, или предметную, и художественную, даже с оговорками об их взаимодействии [1], в научном смысле непродуктивно.

Искусная деятельность в историческом процессе усложнения техники и технологии обработки материала создает условия для эстетического преобразования утилитарных вещей, а затем, при прочих условиях, может придать таким вещам художественно-образный смысл. В результате утилитарная функция продолжает действовать, но в преобразованном, символическом, или «снятом», виде [2, с. 35]. Так, мотивы некогда важных, но позднее утраченных связей, креплений, плетений сохраняются в геометрическом орнаменте. Знаки природных стихий, атрибуты языческих божеств, изображения животных в качестве заклинаний объектов охоты переосмысливаются вплоть до элементов декоративного раппорта. Утилитарная емкость превращается в вазу или вазон в архитектуре, мотив колесных спиц присутствует не только в современных автомобилях, но и в орнаменте мебели или тканей. Формы сохраняются, иногда почти без изменений, содержание меняется. Такая предметно-функциональная структура объединяет прежде всего разновидности архитектурных искусств: традиционные народные промыслы и художественные ремесла, декоративно-прикладное искусство, архитектуру и промышленный дизайн.

В отечественной культуре середины XX в. внимание критики привлекли процессы «развеществления вещей» в декоративно-прикладном искусстве. Появлялись так называемые выставочные произведения из керамики, стекла, текстиля, металла – изделия, утратившие утилитарную функцию, но сохранившие с небольшими изменениями изначальную форму сосуда, шпалеры, шкафа или стула. Возникла проблема наименования и теоретического обоснования этой разновидности искусства.

В поисках обобщающего названия в 1980-х гг. придумали термин «предметное творчество». Однако его использование, в частности в работах по теории дизайна В.Ю. Медведева, нельзя признать удачным, поскольку любая деятельность в философском смысле имеет свой предмет. Следовательно, любое творчество можно именовать предметным. По той же причине «хромает» определение «беспредметное искусство». Во всех подобных наименованиях смешиваются два разных понятия: объект как физическое тело приложения творческой интенции и предмет определенного рода деятельности как интеллектуально-чувственная сфера приложения творческих сил. Аналоги термина «предметное творчество» в романских языках имеют иной смысловой оттенок, не отражающий этот важнейший философско-методологический аспект. Например: *Sachlichkeit* (нем.) – объективность, предметность; *object of art* (англ.) – объект искусства (позднее – арт-объект), сравнить: *fine art* (англ.) – изящное (изобразительное) искусство.

В 1967 г. на официальной отчетной выставке Ленинградского отделения Союза художников РСФСР художник Б.А. Смирнов показал композицию «Праздничный стол». Посреди выставочного зала был устроен большой стол, сколоченный из простых, грубо оструганных досок, а на нем расставлено множество предметов из разноцветного стекла, необычных по форме и неясных по функции. Среди них были графины с запаянными или «расцветшими» горловинами, сосуды «медведи» и «петухи» (такие фигурные сосуды характерны для народного творчества), фантастические птицы и звери, традиционный, но «неработающий» набор «пара чая». Вместе они создавали яркий, праздничный образ разудалого русского застолья. Затем последовали оригинальные композиции художника Ю.М. Бякова, представлявшие собой сосуды без дна [3].

Появление антивещей – предметов, изображающих утилитарные вещи, но таковыми не являющихся, – свидетельствовало о том, что художник, создавая уникальные произведения, стремится уйти из области прикладного искусства в иную сферу, близкую станковому творчеству. Границы предмета деятельности художника декоративно-прикладного искусства оказывались размытыми. Это вызвало неприятие официальной критики. Его отражением стала дискуссия

на страницах журнала «Декоративное искусство СССР». Критики обращали внимание в духе того времени на отвлечение художника-прикладника от действительных эстетических и прагматических потребностей общества ради ценностей «артистического индивидуализма и художественного самовыражения».

В статье «Тенденция развития» («Декоративное искусство СССР», 1968, № 6) художник-керамист и живописец Г.И. Капелян писал: «Таким образом, если стакан не для питья, а для выставки, то он может быть без дна. В конце концов, если он утратил свое первоначальное назначение, то зачем ему вообще быть вместилищем, хотя бы и для пустоты?». В ответной статье «Буря в стакане без дна» (1969) Ю.Я. Герчук, имея ввиду главным образом произведения Б.А. Смирнова, писал: «Вещь, сделанная “только для выставки” это, в сущности, уже не произведение прикладного искусства. Стакан теперь уже не стакан, а “образ стакана”, чайник – не чайник, а только “тема”... Вероятно, такие поиски нужны. Но пока их “темой” остается все-таки чайник (хотя бы и с запаянным носиком), они будут далеко не свободными от заданных этой темой достаточно тесных границ: создаваемое таким методом “не функциональное” произведение не может оказаться ничем иным, кроме как изображением чайника, как бы ни был он переосмыслен или стилизован. Создается, значит, какой-то новый, особый жанр все-таки изобразительного искусства – своего рода объемные натюрморты, к тому же – в натуральном материале... Но для плодотворности этих поисков должна быть, думается, ясно осознана их изобразительная, а не прикладная природа. Пока же этого не произошло, осознаны только неутилитарность и “выставочность” новых произведений. Поэтому остраненное неутилитарностью “вещное” в предмете обычно не подчеркивается, как в натюрморте, а, наоборот, снимается... Господствует увлечение стихией материала и эстетизацией основных элементарных приемов ремесла стеклодува... Характерно, что этот открытый с боков стеклянный предмет, – писал далее Ю.Я. Герчук о композиции Ю.М. Бякова «Тройка», – был первоначально обозначен как “декоративная ваза” и лишь через несколько дней, видимо, под влиянием зрительских недоумений, превратился в “декоративную форму”. Но пластически эта бездонная, на бок положенная “ваза” ничуть не богаче своих более традиционных соседей. Весь смысл ее – в декларативности этого разрыва с функцией. Она декларирует свободу формы для того, чтобы никак, в сущности, ее не использовать... В противопоставлении этом разделены не только, как это может показаться, два вида художественного творчества – весь наш быт разделен в нем столь же резко на две части: будничную, утилитарную, обслуживаемую массовыми вещами “узкопрактического назначения”, и праздничную, концентрирующую в себе духовное содержание нашей жизни, где есть место “самоценным вещам”, эмоциональному, образному началу... Этот невинный маскарад, апология недекоративизма в прикладном искусстве вызваны вовсе не стремлением повернуть “все назад”. Предложенные пока художниками новые решения кажутся мне скорее симптомами кризиса, чем реальным выходом из него» [4].

Б.А. Смирнов в статье «Кризис? Чего?» настаивал: Каждый предмет, в основе которого лежит художественный замысел, – вещь всегда полезная, т. е. именно ее эстетические качества в первую очередь привлекают человека. Сейчас же опять явилась всем известная и никем не оспариваемая, но такая ограниченная трактовка фактора полезности предмета, как узкопрактического пристраивания его “к делу”... Трудные условия работы художника в промышленности, техническая отсталость производства, забота лишь о выполнении плана за счет упрощения технологии не стимулируют новаторства в создании новой промышленной вещи. В магазинах продаются товары преимущественно низкого художественного качества. Образцы художников слишком часто остаются на полках заводских музеев и в хранилищах Художественного фонда. Вот почему у художников убит интерес к работе над бытовыми вещами – теми, что должны практически служить человеку ежедневно, всегда» [5].

В.Л. Глазычев утверждал, что «если отбросить словесную шелуху, под ней окажется во всей своей вещности предмет, предметность видения мира». Отстаивая социальный критерий «предметного творчества» и тип потребителя, соответственно которому формируется тип искусства, Глазычев утверждал, что «предметное творчество – это производство особых культурных ценностей, компенсирующих утомление от обязательно стандартной системы массового потребления». Новое декоративное искусство в условиях социалистического государства стало выполнять социальную функцию дизайнера (в то время еще стыдливо именуемого промышленным искусством). А это означало движение к расслоению художественной культуры на элитарную, для немногих избранных, которую представляет декоративное искусство, и массовую, представленную образцами промышленного дизайна [6].

Участники дискуссии подчеркивали, что на выставке произведений декоративно-прикладного искусства в голове зрителя, недоумевающего по поводу неутилитарных композиций, все равно возникает вопрос: «А где это можно купить?». Утилитарная функция присутствует и в таких вещах, только в «снятом виде». Сложность художественной образности в декоративно-прикладном искусстве заключается в том, что декоративная ваза изображает не саму себя и не какой-либо посторонний объект, а представляет обобщенный образ целого типа подобных, но разнообразных вещей. Такой образ охватывает значительный период возникновения, исторического развития, видоизменений функций, формы и декора.

Предметы, окружающие человека в повседневной жизни, претерпевают эволюцию бифункциональной структуры. Все произведения человеческих рук «проходят» через «предметное поле» декоративно-прикладного искусства, перемещаясь по осям «утилитарное – художественное», «примитивное – совершенное», «ремесленное – дизайнерское». Вначале простые, грубо сделанные вещи совершенствуются технически и эстетически, со временем их декоративная функция начинает вытеснять утилитарную, вещи становятся предметом любования и выражения неутилитарных идей и, в конце концов, занимают свое место в домашних коллекциях, музейных витринах и хранилищах. На место ушедших утилитарных конструкций приходят новые, которые также подлежат эстетическому и художественному освоению, но иными средствами и приемами. Именно в этом смысле знаток русской керамики А.Б. Салтыков назвал «самое близкое» искусство «преобразительным» [2, с. 36].

Эволюция мира вещей хорошо известна историкам и археологам. К примеру, фигурные античные фанаторийские сосуды являются «потомками» простейших утилитарных емкостей. Однако они привлекают внимание в качестве замечательных статуэток, тончайших по пластике и росписи. Только присмотревшись, можно заметить, что это не скульптура, а сосуд для ароматических масел, о чем свидетельствуют ручка и горловина (рис. 1). Фигурные, или изобразительные, сосуды представляют собой отдельный жанр и многовековую традицию художественных ремесел. Существуют настольные скульптуры из бронзы или чугуна, прессы для бумаг в виде натурально выполненной свернувшейся змеи, коня или собаки, вооруженного воина или охотника. Подобные странности предметного натурализма никого не удивляют, хотя утилитарная функция таких вещей не всегда совпадает с их изобразительным характером, темой или сюжетом (рис. 2).

В 1940–1960-х гг. французский художник Ж. Люрса соединял красочную фактуру тканой шпалеры с элементами живописи абстрактивизма, кубизма, орфизма. В 1960–1980-х гг. художники выводили «новую таписсерию» за границы тканого ковра, в древности утеплявшего, а позднее украшавшего плоскость стены. Они стали создавать объемные композиции, используя, помимо ткани, металл, дерево, стекло, пластик. Трехмерные арт-объекты, активно вводимые в пространство интерьера, стали называть «ткаными формами», «текстильной скульптурой» или «искусством волокна» (англ. *Fiber art*). Мастера художественного стеклоделия создавали так



Рис.1. Арибаллический лекиф из Фанагории в виде сфинкса. Афины IV в. до н.э. Терракота, роспись. Санкт-Петербург, Государственный Эрмитаж. Источник: <http://www.nasledie-rus.ru/podshivka/pics/11710-pictures.php?picture=1171010>



Рис. 2. Пресс-папье «Собака пойнтер» («Пойнтер лежащий»). Автор модели скульптор Н.И. Либрих. 1866. Касли. Отливка 1905 г. Чугун. Касли, Каслинский историко-художественный музей. Источник: http://xn----gtbbqaidwht.xn--p1ai/fsmf/Iron_casting_Paper_Weights.htm

называемое студийное стекло (уникальные вещи, выполненные в небольших частных мастерских). Независимо от промышленного производства предпочитали работать мастера росписи по эмали, фарфору и фаянсу. Декоративные изделия из керамики, стекла, металла включали в экстерьер и интерьер модернистской и постмодернистской архитектуры. Это придавало сооружениям «очеловеченный вид», художественную образность, делало новую архитектуру в большей степени архитектурной, чем дизайнерской.

В 1977–1986 гг. в Ленинграде действовало свободное творческое объединение художников-керамистов «Одна композиция», получившее название от одноименных выставок. На каждую

выставку один автор представлял одно произведение. Основная идея заключалась в демонстрации «другой керамики», названной одним из инициаторов выставок М.А. Копылковым изокерамикой. Этим названием подчеркивался изобразительный и неутилитарный характер предметов, в том числе и «беспредметных форм», т. е. абстрактных композиций, которые «так или иначе, в силу природы ассоциативного восприятия, интерпретируются сознанием как реальные образы». Так создаются не предметы-утварь, а «предметы-изображения, керамика не утилитарная, а изобразительная» [7]. Художники и критики называли произведения такого рода по-разному: керамопластикой, декоративными композициями, керамизмами, керамоидами, цыганковинами (по фамилии одного из участников выставок). Работы художников впечатляли свободой, выдумкой и юмором (рис. 3, 4).

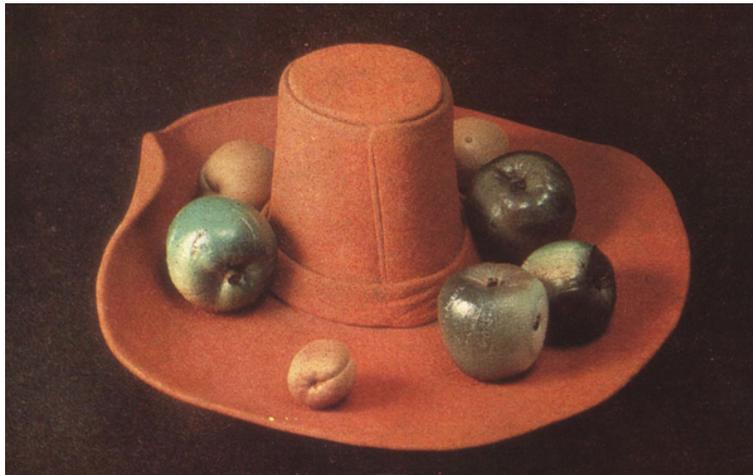


Рис. 3. М. А. Копылков Шляпа. 1985. Шамот. Источник: <http://fashionlib.ru/books/item/f00/s00/z0000027/st021.shtml>



Рис. 4. В.Н. Гориславцев. Неоконченный разговор. 1979. Шамот. Выставка «Одна композиция». Источник: http://www.rah.ru/the_academy_today/the_members_of_the_academie/member.php?ID=17510

Тем не менее, функционирование подобных произведений нельзя назвать благополучным. «Выставочные вещи» 1960–1980-х гг. не являются ни декоративно-прикладным искусством, ни произведениями декоративного искусства. Они не предназначены для конкретного места и не имеют никакой функции, кроме «презентационной». Однако их нельзя отнести и к станковым произведениям живописи, графики или скульптуры. После окончания выставки художник, как правило, увозил свое творение обратно в мастерскую, многие «шли на переработку». Названия «инсталляция», «акция» в отечественном искусстве того времени еще не получили распространения, да и обозначают они другие явления. Очевидные достижения и художественные находки изокерамики оказались временными. Движение скоро исчерпало себя и в целом оказалось бесперспективным.

Симулякры нефигуративного искусства. Случай в Немчиновке.

Авангард и китч

Понятие симулякра использовалось еще в античности. Тит Лукреций Кар в поэме «О природе вещей» (I в. до н. э.) перевел греческий термин Эпикура «*eikon*» (образ, изображение) латинским словом «*simulacrum*» (видимость, призрак). В Новое время Ж. Батай, а затем Ж. Бодрийяр применили классический термин в ином смысле: означающее, не имеющее денотата (означаемого) в материальной действительности. В просторечии, если отбросить напыщенную фразеологию, – пустышка, желаемое, принимаемое за действительное, образ, который мы хотим видеть, не заботясь о том, соответствует ли он истинному положению вещей. В постклассическом обществе, согласно Бодрийяру, симулякры становятся реальнее самой реальности – от этого возникает гиперреальность, которая не соотносится с объективной действительностью. Терапевтическую функцию «возвращения реальности» Ж. Бодрийяр приписывал только искусству. Ж. Делёз предложил еще более радикальную концепцию: человек в таких условиях сам становится симулякром.

В фантастическом фильме «Матрица» («The Matrix», 1999) видимый мир представляет собой симуляцию несуществующей действительности, а компьютерная Матрица – гиперреальность. В одном из начальных эпизодов фильма герой Нео («Новый») открывает книгу «Симулякры и симуляция» Жана Бодрийяра на главе «О нигилизме». С помощью книги Нео пытается понять, где реальность, а где Матрица. «Однако главная отличительная черта виртуального мира заключается именно в том, что о нем нельзя вести речь в категориях реальности. Более же всего удручает меня в этом фильме, – говорил сам Бодрийяр, – смешение симуляции, явления совершенно нового, со старой доброй иллюзией, прекрасно известной человечеству со времен Платона. Вот это – самое настоящее недоразумение. Восприятие мира как тотальной иллюзии – проблема, которая вставала перед всеми великими культурами; для ее решения они прибегали к помощи символических образов, к помощи искусства. Мы, люди XX в., изобрели для избавления от этой муки нечто иное – симуляцию реальности, виртуальный мир, в который выбрасываем все страшное, все негативное; в результате этот мир подменяет реальность, которая, однако, поджидает всех нас в финале» (Из интервью «Le Nouvel Observateur», 19 июня 2003 г.).

Так называемое беспредметное, или нефигуративное (лучше: абстрагированное от действительности), искусство – типичный симулякр. Пример – изрядно всем надоевший «Черный квадрат» К.С. Малевича (1915). Самые разные впечатления и ассоциации, возникающие при созерцании беспредметной живописи, являются всего лишь произволом зрителя. Они относятся к области психологии восприятия, привычки видеть все что угодно в чем угодно, а в пустоте тем более. Художник тут ни при чем, он создает только неиконический (индексальный или конвенциональный) знак, если угодно, – «матрицу», даже не символ. Никакой образности при

этом возникнуть не может, поскольку художественная форма отсутствует. Точнее всего об этом сказал сам Малевич в связи с «Последней футуристической выставкой картин 0, 10» (Петроград, 1915): «Я преобразился в нуле форм и вышел за 0–1» [46]. Близкий, но менее точный термин – минимализм.

Показателен в этом отношении «случай в Немчиновке». Основатель супрематизма скончался в Ленинграде в 1935 г. По завещанию его прах захоронили поблизости от подмосковного поселка Немчиновка. Н.М. Суетин, ученик Малевича, сделал супрематическое надгробие: деревянный куб с изображением на одной из его сторон черного квадрата. Надгробие разрушили дети, землю вспахали колхозники. Позднее на этом месте выстроили новый жилой комплекс. Современный контекст лишь усилил историческую иронию. Странный куб вызывал у непосвященных, как и супрематические опусы при жизни автора, насмешки, недоверие либо равнодушие. Русский авангард – это блеф от начала и до конца, по рождению и по сути. Он не имел развития, если не считать пустых холстов, представленных в экспозиции УНОВИСа на «Выставке картин петроградских художников всех направлений» (1923).

Беспредметным принято считать абстрактный экспрессионизм В.В. Кандинского, Г. Хартунга, М. Ротко и других. Бесперспективность этого направления показала сама история. Не помогли и декларируемые авторами музыкальные ассоциации, они оказались такими же произвольными, как зрительные или вербальные. «Музыкальные» акварели Кандинского и наивные раскраски М.В. Матюшина не звучат. Цветомузыка как таковая не привнесла ничего нового ни в искусство цвета, ни в искусство звука. Башню Татлина строить бессмысленно. Она интересна только как идея, как «фикция западной техники» (определение Малевича). А его же «Летатлин» в эпоху действительного прогресса авиации – пародийная инсталляция. То же можно сказать и о классике жанра: фантазиях Леонардо да Винчи, градостроительных причудах А. Филарете, анаморфозах Дж. Арчимбольди и М. Эшера. Все это – симулякры несуществующей действительности. Там, где присутствует симулякр, отсутствуют денотат и коннотат (обозначаемое и обозначающее), следовательно, не может возникнуть художественный образ.

Искусство авангарда, прежде всего супрематизма и абстрактного экспрессионизма, всегда будет непонятно зрителю. Испанский философ и социолог Хосе Ортега-и-Гассет в качестве главных признаков авангарда называл его «непопулярность, непонятность» и даже «враждебность» по отношению к публике [9]. Неприятие абстрактной живописи и скульптуры широкой аудиторией часто связано не с социальной неудовлетворенностью, а с очевидной пустотой беспредметности, отсутствием образности – связи содержания и формы, объекта и предмета искусства. Такое неприятие только усиливается путаностью псевдотерминов и агрессивной ангажированностью галеристов, кураторов и коммерсантов от искусства.

Как конструктивизм освободил архитектуру от архитектуры, так и абстрактивизм освободил изобразительное искусство от искусства. Подлинная, художественно-образная беспредметность (если условно принять этот термин) неотрывна от фигуративности. Такой тезис, как кажется, звучит парадоксально. Однако еще в самом начале XX в. живописец А. Матисс писал: «Произведение должно в самом себе нести все свое значение, так чтобы зритель воспринимал его прежде, чем узнает сюжет произведения. Когда я смотрю на фрески Джотто в Падуе, я не стремлюсь узнать, какая сцена из жизни Христа у меня перед глазами, но я тотчас же проникаюсь чувством, которое в них заложено, – оно в линиях, в композиции, в цвете, и название фрески только подтверждает мое впечатление» [10]. Отрицая изысканность техники и правильность рисунка, Матисс пришел к изначальной лапидарности классической стенописи – ремесленной, наивной и неумелой, какой она была в раннее Средневековье, но соединил ее с откровениями фовизма. Его предтечами были П. Пюви де Шаванн и П. Гоген. Недаром картины-панно Матисса «Музыка» и «Танец» (1910) часто ошибочно принимают за фрески.

Такие же картины-панно писали М. Дени, П. Боннар и художники группы «Наби». Они сами именовали свои произведения не холстами (фр. *toiles*), а панно (фр. *panneaux*).

Я.А. Тугендхольд сравнивал шпалерную развеску полотен П. Гогена в особняке С.И. Щукина в Москве с русским средневековым искусством: «Сначала не замечаешь даже, где кончается одна [картина] и где начинается другая – кажется, что перед тобой одна большая фреска, один иконостас» [11]. Тогда же в журнале «Аполлон» С.К. Маковский отмечал: «Именно теперь наступило время для большого декоративного стиля, преемственно связанного со всем, достигнутым в этой области за последнее десятилетие» [12]. Подлинно художественный синтез связан с декоративностью и даже формализацией, не отрицающих изобразительность.

Тезис о декоративной абстрагированности формы в живописи, конечно, не безупречен. Правильнее говорить о сложной диалектике изображающего и абстрагирующего начал, о постоянном взаимодействии и о переходе одного качества в другое. В классической эстетике искусство определяется как форма опредмечивания внутреннего мира человека и, одновременно, как форма духовного освоения внешнего, предметного мира. В произведениях старых мастеров всегда есть и то и другое. Именно так подлинный художник создает собственный мир образов, одновременно субъективный и объективный. Следовательно, сущность художественного образа, независимо от степени его абстрагирования, заключается в подвижных отношениях конкретного и абстрактного. Если одно из этих качеств исчезает, то художественная коммуникация становится невозможной и феномен художественного творчества перестает существовать. В.А. Фаворский писал об этом просто и точно: мы должны видеть, как «абстрактное превращается в конкретное и конкретное имеет в своей основе абстрактное... И этот момент самый интересный в искусстве. А искусство только абстрактное или только конкретное (натурализм) лишено этой сложности, этой сложной диалектики, этой борьбы, и поэтому абстрактное искусство не является полноценным» [13].

То же относится к понятию предметности. Процесс «опредмечивания образа заключается в приведении его к согласию с потребностями субъекта» (А.Н. Леонтьев). Эль Лисицкий замечал, что Малевич в своих «супремах» стремился выразить не само пространство, а «энергетическую напряженность сил». Однако такую напряженность нельзя выразить непосредственно. Для этого требуются иконические формы, дающие возможность претворять ощущаемое в видимое. Сам Лисицкий в работе «Искусство и пангеометрия» (1924) писал: «Мы не знаем пространства вне предметов и наоборот. Изображать пространство – значит изображать предметы». Геометрические фигуры, на которых построены супрематические композиции, включая трехмерные «архитектонки», имеют только символическое значение. Варьируя формы геометрических фигур, супрематисты создают модели предметно-пространственных ситуаций. Стоит отвлечься от их воображаемого предметного содержания, исчезнет и их пространственность.

В натуралистическом изобразительном искусстве, потрафляющем вкусам публики, также отсутствует художественная образность, но по иным причинам. Такой существенный изъян, хотя и в разном качестве, свойствен и консервативному академизму, и экспериментальному авангарду, и примитивному поп-арту. Американский арт-критик К. Гринберг в знаменитой статье 1939 г. «Авангард и китч» категорично заявлял: «Китч насковозь академичен, и, наоборот, все академичное является китчем». И далее: «Высококласный китч из области торговли предметами роскоши претворяет и разбавляет огромное количество авангардного материала» [14]. Тем не менее, по мнению Гринберга, авангард и китч все же делят публику на элиту и массу. Элита поддерживает изысканные формы экспериментального искусства, масса – потребляет примитивный эрзац. В середине и второй половине XX в. такое разделение стало катастрофическим: художники ценят новаторство средств и изысканность приемов, публика – узнаваемость объектов. В первом случае культивируется эстетизм, во втором – натурализм и китч.

В истории культуры XX в., согласно Ж. Бодрийяру, развивались три основных типа симулякров: подражание действительности (копии и подделки), производство вещей и их репродукций (функциональные аналоги, тиражирование образцов) и симуляция (маскировка отсутствия реальности вещей). Изменения функциональной структуры произведений предметного творчества середины и второй половины XX в. вполне согласуются с постмодернистскими теориями «чистой формы как игры», характерными для постиндустриальной цивилизации, и симулякра – вещи или ее изображения как знака, не имеющего означаемого в действительности. Именно таковыми с социальной точки зрения выглядят утратившие изобразительную функцию произведения авангардного искусства. Они смыкаются с банальным китчем и поп-артом, поскольку их назначение – симуляция пустоты. Велосипедное колесо М. Дюшана или консервные банки Э. Уорхола, даже включенные в загадочный смысловой контекст, не становятся произведениями искусства, потому что их экспозиция не поддержана историко-культурной эволюцией функциональной структуры их прототипов. В подобных симулякрах «выключено» отношение изображающего и изображаемого; кроме того, отсутствует искусная, рукотворная работа над материалом, творчески претворяющая содержание и форму в новое качество. В результате мы наблюдаем действительную, а не лицемерно провозглашаемую «смерть автора».

Мы бы добавили, что смерть автора по Р. Барту предполагает и смерть зрителя, причем не в шутку, а всерьез. Ж. Бодрийяр писал о том, что создание «копии без оригинала», как например, изображения банок супа в поп-арте Э. Уорхола, есть издевательство над искусством: ведь изображать нечего, действительности нет, мир понимается «как текст, а текст – как действительность» («Симулякры и симуляция», 1981). Автор, если он еще жив, в подобных случаях симулирует действительность, а не искусство. Удвоение миражей, присвоение смысла пустоте бессмысленно и, следовательно, безнравственно. Искусство преобразования вещей постепенно вытесняется способами их игрового экспонирования. Композиция подменяется экспозицией. Оболочка, видимость, обозначающая предмет, становится важнее самого предмета. Современное искусство в значительной части – это искусство упаковки.

Течения, появившиеся в 1950–1970-х гг.: поп-арт, оп-арт, гиперреализм, – отразили тоску публики по предметности. При этом арт-критики упорно подразделяют современное искусство, по формулировке Р. Краусс, на «вырождающееся позитивное» (традиционное, фигуративное) и актуальное (абстрактное, или неизобразительное, творчество). Однако такой рефрейминг не решает главной проблемы: отсутствие мастерства, искусности в преодолении инерции материала и одухотворении вещи художественной традицией. Г. Аполлинеру принадлежит афоризм: «Достоинство произведения искусства мы оцениваем по количеству труда, какой вложил в него художник». Конечно, этот тезис можно критиковать за ограниченность, но нельзя отрицать, что именно в уровне качества творческого преобразования материала заключается важнейший смысл слов «искусный», «искусство». Не выдерживает критики и концепция Б. Гройса – уподобление искусства маятнику, совершающее колебания между реализмом и абстракцией как «ценным и обесцененным». Современная морфология искусства показывает более сложную картину.

Традиционное изобразительное (фигуративное) искусство не собирается умирать, но тем не менее, уподобляется шагреновой коже. Его актуальность снижается, поскольку многие из исторически сложившихся функций последовательно отбирали сначала документальная и художественная фотография, затем кинематограф и телевидение, видео-арт, инсталляции и мультимедийные презентации. Но это искусство живо, пока актуальна потребность человека в рукотворном мимесисе: зеркале, в котором он видит себя и окружающий мир. Сохраняется, несмотря на все препятствия и утраты, традиционная академическая школа живописи, рисунка и валяния.

Арт-дизайн – игра в предметность

В отличие от натуралистических инсталляций М. Дюшана, ассамбляжа, провозглашенного Ж. Делёзом и Ф. Гваттари, банальностей Э. Уорхола, произведения дизайна, даже внедренные в массовую культуру, не теряют своей ценности. Утилитарность «вещного мира» посредством дизайна преобразуется в эстетический, а иногда и в художественный образ в широком контексте актуальной культурной среды.

Этот факт объясняется прежде всего тем, что функции дизайн-деятельности не определяются объектами проектирования. Объектом дизайна может оказаться любая вещь, комплекс вещей, предметно-пространственная среда, информационное поле, средства коммуникации или собственно процессы деятельности. Отсюда метафизически игровая интерпретация этимологии термина «дизайн»: перевертыш (от лат. *de signum* – от знака), сближающая наименование продукта дизайн-деятельности с понятием симулякра. «Симулирование есть означивание», при котором вещь теряет свою функциональную идентичность и превращается в знак, а знак – в вещь [15].

Дизайн оказывается в роли посредника между миром вещей, человеком и симулякрами эпохи информационных технологий. Примечательно, что еще в середине XIX в. Дж. Раскин (Рёскин), предвосхищая будущее, совершил похожий «перевертыш». Он обозначил труд средневековых ремесленников, «мастеров естественной, природной красоты», словом «дизайн», а мастеров, связанных с машинным производством, заклеил презрительным словечком «трикстер» (англ. *trickster* – обманщик, мошенник). Если убрать негативный оттенок, порожденный эпохой начала технологической революции, то в этом определении можно увидеть провидческий смысл. В дизайне не только руки ремесленника заменяются машинным производством (тиражированием, или репродукцией, по В. Беньямину), но и сам процесс производства подвергается репродуцированию машиной.

Дизайн-проектирование не предполагает каких-либо ограничений в используемом материале (в широком смысле слова). Согласно оригинальной концепции М. Хайдеггера, техника – предмет, а не средство, она по своей сущности связана с прекрасным (греч. *kallitechnia*). Апеллируя к античности, немецкий философ трактовал технику в качестве «искусства раскрытия потаенного» в человеке и мире [см. Часть первую настоящей статьи]. Именно такую идею в 1980–1990-х гг. пытались осуществить на практике итальянские дизайнеры.

Представители постиндустриального дизайна стали соединять принципы дизайн-проектирования и методы традиционного художественного творчества (живописи, скульптуры, графики, декоративно-прикладного искусства). Позднее для такого течения появилось название «арт-дизайн». Мастера арт-дизайна создавали вещи, в которых главными являются не прагматическое единство пользы и красоты, а парадоксальность создаваемых образов и ироничное игровое начало. В 1976 г. в Милане Алессандро Гурьеро основал студийную группу «Алхимия» (Studio Alchimia). Название выражало насмешку над серьезным, научным дизайном. В группу входили Этторе Соттсасс, Алессандро Мендини, Андреа Бранци. Они создавали вещи, не предназначенные для промышленного производства. Мендини назвал это направление *re-design* (англ., переконструированный дизайн). В 1979 г. Э. Соттсасс, по образованию архитектор, вместе Дж. Понти, И. Гарделлой, М. Беллини, Г. Ауленти, Б. Мунари организовал в Милане выставку под названием «Что такое дизайн?». Новые концепции, отражавшие идеи эмоционального, экспериментально-артистического, или даже поэтического дизайна, воплотились в деятельности предприятия-лаборатории, созданного Этторе Соттсассом в Милане в 1981 г. и названного «Мемфис».

Привлекательность нового направления заключалась в отсутствии догматизма и откровенном юморе. Арт-дизайн называют «проектированием не вещей, а эмоций». Еще ранее, в 1962 г. Соттсасс в одной из статей журнала «Домус» смело провозгласил: истинный дизайн не имеет ничего общего с рациональностью и функциональностью, важна «атмосфера, в которую погружен объект», и придумал термин «медитативный дизайн». Несмотря на краткость существования (1981–1988) медитативный ре-дизайн «Мемфиса» оказался важным явлением в культуре постмодернизма. Участники «Мемфиса» искали вдохновение в футуристических темах, стиле ар-деко, искусстве древних цивилизаций, примитивном, народном творчестве, рисунках детей, поп-культуре 1950-х г.

Помимо демонстративного смешения методов и приемов, свойственных различным видам модернистского и постмодернистского искусства, участники группы удачно использовали контрастную игру материалов, фактур, форм и красок. В этом отношении произведения арт-дизайна выигрывают даже в сравнении с экзотичным стилем ар-деко. Многие из объектов Э. Соттсасса выглядят детскими игрушками, будто их создатель всю жизнь играл в детство. Соттсасс говорил о своем творчестве: «Я всегда пытался делать вещи, которые могли бы отвлечь людей от насилия, жестокости, морализирования. По существу, я всегда рассматривал дизайн как профессию проектирования более “игрушек”, чем товаров; и если я говорю “игрушки”, то говорю это в самом высоком смысле слова, я подразумеваю предметы, которые помогают мечтать и надеяться, помогают работать, сохранять цельность мироощущения, помогают открывать глаза больше, чем закрывать их, и замыкаться в догмах самонадеянности, жадности обладания... Мемфис скоро выйдет из моды, – продолжал Соттсасс, – но это и не мода. Мемфис эклектичен, он банализирует золото и мрамор и облагораживает слоистый пластик, нержавеющей сталь и каучук. Он стремится освободить пространство, демонументализировать архитектуру, сорвать покровы тайны с памяти навсегда» [16].

Э. Соттсасса критиковали за «поэтическую мебель» и апологию «артистического индивидуализма». Действительно, метафорическая образность и игровое начало переводят дизайн из области функционального проектирования, в которой он родился, в сферу «образов в образах», иллюзии реальности. Отсюда сравнения с симулякрами «выставочного искусства». Тем не менее между декоративным искусством и арт-дизайном есть несколько существенных различий. Образная сторона изделий мастеров народных промыслов и декоративного искусства создается обыгрыванием «снятой утилитарности» привычных бытовых предметов, форм и свойств природных материалов, у арт-дизайнеров – через парадоксально необычную форму. Традиционное декоративное искусство наследует трепетно-рукотворное начало от народного творчества. Дизайн порывает с традицией, он демонстрирует равнодушие к свойствам природных материалов, подчеркивая это использованием ярких цветных пластмасс и иной синтетики. Это искусство порождено индустриальной эпохой (рис. 5–7).

Произведения арт-дизайна демонстративно непрактичны и ироничны, что сближает их с китчем. Они близки композициям дадаизма, поп-арта, реди-мэйд и даже стрит-арта, поскольку во многих случаях расширяют экспозиционную среду взаимодействием с архитектурой, уличным пространством либо ассоциативно, переключаясь с известными произведениями авангардной живописи и скульптуры. Характерна эмоциональная оценка труда арт-дизайнера: «Какой дизайн!». В это восклицание не вкладывается ничего определенного, никакой качественной характеристики (хороший, плохой, полезный). Выходит, что плохого дизайнера не бывает, просто он всегда разный. Главный критерий – новизна, необычность.



Рис. 5. Э. Соттсасс. Игрушки. 1964. Источник: <https://harddecor.com.br/a-obra-ettore-sottsass-em-sao-paulo/>



Рис. 6. Кресло. Э. Соттсасс. 1980-е гг. Истјточник: <http://www.djournal.com.ua/?p=2745>



Рис. 7. А. Мендини. Диван «Кандинский». 1978. Роверето, Трентино. Музей современного искусства. Источник: <http://www.mart.tn.it/mendinidepero>

Тенденция исчезновения вещей и преобразование методики дизайн-проектирования

В 2017 г. автор настоящей работы опубликовал статью под названием «Конец бифункциональности. Исчезающие вещи и новая морфология искусства» [3]. В статье отмечалось, что в 1950–1960-х гг. в США, в период промышленного подъема и роста благосостояния у людей среднего класса складывалась мания приобретения вещей. Покупательная способность ассоциировалась с осуществлением пресловутой «американской мечты». В результате дизайнеры столкнулись с новой проблемой – ограниченности не рынка, а жизненного пространства. Возникла концепция «исчезновения вещей». На определенной стадии развития техники и технологии многие устройства не только уменьшаются, но и становятся как бы невидимыми. Ранее архитекторы много внимания уделяли оформлению печей и каминов, которые становились, как, например в архитектуре Ф.Л. Райта, композиционными центрами жилого интерьера. В силуэте города важную роль играли дымовые трубы. С появлением нового оборудования исчезли не только печи и трубы. Приборы регулирования температуры в интерьерах «ушли в стены». Кухонные плиты и холодильники стали встраивать в мебель. Возник парадокс: специалисты,

чья работа заключается в том, чтобы придать изделию целесообразный и красивый внешний вид, старались сделать их невидимыми.

Последствия такой революции оказались печальными прежде всего для стафф-дизайнеров, специализирующихся на проектировании отдельных образцов промышленной продукции. Нарушилась триада классического промышленного дизайна «функция – форма – качество». Форма изделий перестала отражать их функцию и внутреннее устройство. Если в относительно несложных вещах, вроде сковородки или молотка, каждой функции действительно соответствует единственная оптимальная форма, которую и должен отыскать дизайнер, то какую форму может иметь, к примеру, радиоприемник или карманный фонарик? Если не любую, то, во всяком случае, самую разнообразную.

Другой новацией промышленного дизайна стало «исчезновение» трехмерной, материально ощутимой формы изделий. Миниатюризация технических новинок нарушает привычные представления о формообразовании. Как должны выглядеть гаджеты? Форма может быть любой, но она остается стандартно плоской и прямоугольной. Незначительно меняются габариты. Функции изменяются не принципиально. Единственными средствами продвижения новейших изделий на рынке остаются привлекательная окраска и агрессивная реклама. Происходит зрительная деформализация и дематериализация предметов потребления. Отсюда понятия «нулевой формы» и «антиформы», провозглашенные французским дизайнером Ф. Старком в 1980-х гг. Ему же принадлежит афоризм: «Наступила эпоха поворотного искусства и конца вещей. Теперь вещи нужны только для того, чтобы восхищаться дизайном».

Пройдя через искушение стайлингом 1950-х гг. дизайнеры США, стран Западной Европы и России приблизились к идее системного проектирования. В советском дизайне 1960–1970-х гг. существовал катастрофический разрыв между визуальной предметной культурой и технологией. Зачатки первой были созданы конструктивизмом и ВХУТЕМАСом, вторую пытались заимствовать с Запада. Сотрудник Московского ВНИИТЭ Д.А. Азрикан в начале 1970-х гг. утверждал, что существуют два вида дизайна: «штучный» и «системный». Первый – вынужденный, второй – желаемый. Это не только два направления, или две разные методики, но и «две разные профессиональные идеологии, два разных отношения к предметному миру, к человеку, его прошлому и будущему». Системное проектирование предполагает работу не над отдельными предметами, а над их отношениями и связями. Сам объект дизайна становится системным, включающим «три мира: производство, потребителя и среду обитания» [17]. ВНИИТЭ (Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики), созданный в 1962 г., проводил международные проектные семинары «Интердизайн», выпускал бюллетени и журнал «Техническая эстетика» (1964–1992). Все это способствовало развитию так называемого визуального дизайна – суррогата настоящего в условиях социалистического планового хозяйства.

К концу XX в. неустойчивое положение дизайна между техникой, самодостаточной в своем развитии, и искусством, воспроизводящим жизнь в художественных образах, потребовало актуального теоретического обоснования. Обострилась проблема отношений художественности и проектности (ранее она формулировалась как спор красоты и пользы, формы и функции). В 1974 г. в ЛВХПУ им. В.И. Мухиной (ныне Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица) Е.Н. Лазарев создал экспериментальный учебный курс (ЭУК) и учебную группу системного дизайна, а в 1986 г. организовал кафедру системного и программного дизайна. Основной задачей экспериментальной программы ЛВХПУ стало не проектирование отдельных вещей, а «гармоничное структурирование предметного и процессуального аспектов систем человек – предмет – среда». Соответственно, предметом дизайн-деятельности считалось «гармоничное структурообразование»; объекты такой деятельности «могут весьма различаться – от отдельной вещи, обретающей дизайнерские,

технико-эстетические свойства, до системы (программы) деятельности, получающей свойства аналогичного характера». Системности достигали «методом дизайн-программирования». «Мухинцы» заявили о своем несогласии на жесткое разделение проектирования единичных изделий и дизайна систем [18]. Согласно концепции Е.Н. Лазарева, поскольку «как в реальной практике, так и в теоретических изысканиях дизайн всегда выступает как метод перевода идеальных заданий в материальные установки», то дизайн – «не какой-либо самостоятельный вид деятельности, а этап, причем достаточно универсальный, всякой деятельности» [19].

Другим центром «художественного проектирования» стала Сенежская студия. На севере Московской области, на восточном берегу Сенежского озера близ Солнечногорска находится одноименный поселок. В 1945–1991 гг. в этом месте действовал Всесоюзный Дом творчества Союза художников СССР. В 1964 г. в Доме творчества была создана экспериментальная студия «Сенеж» под руководством Е.А. Розенблюма и К.М. Кантора. Работа студии была связана с философской концепцией Г.П. Щедровицкого, одного из основателей Московского логического кружка (1952). Щедровицкий разрабатывал идею самоопределения методологии «как общей рамки всей жизнедеятельности людей» и «теоретико-деятельностного подхода» к проектированию. Он предложил новую форму организации «коллективного проективного мышления» – организационно-деятельностные игры (ОДИ). Участники создавали проекты и модели, предполагающие постоянную трансформацию. Исследовали методику и технику изменений, завершенность не имела значения. Только что созданное признавалось устаревшим и подвергалось разрушению. Творческая личность архитектора-проектировщика также не имела того значения, которое ей придавалось раньше. Это было в полной мере коллективное творчество, и формообразование как «длящаяся система».

В Сенежской студии (с 1967 г. Центральная учебно-экспериментальная студия художественного проектирования) дизайнеры занимались не только конструированием различных объектов, но и рисованием, живописью, фотографией. Главная идея заключалась в создании целостного художественного пространства, пригодного для всех сторон творческой деятельности человека. По концепции Е.А. Розенблюма, основой проектирования является художественное творчество и изобразительное искусство – источник проектных образов. Объект в «системе взаимозависимостей» (понятие, замещающее старый термин «функция») превращается в бинарную оппозицию «человек – вещь», под которой подразумевается комплекс ценностных социокультурных отношений [20]. В художественном проектировании», по убеждению Розенблюма, содержится не только конструирование, но и его философское осмысление. Один и тот же предмет может приобретать различные вещные значения в зависимости от контекста; помещенный в конкретное пространство, он становится полифункциональным и полисемантическим. Вещь – «это очеловеченный предмет». Соответственно все члены общества – проектировщики, заказчики, потребители – становятся участниками средового дизайна, стремясь «покинуть башню из слоновой кости». «Как в эйнштейновской физике пространство есть функция движения материи, так и в современной культуре пространство – функция человеческого существования», – утверждал руководитель студии. Иными словами, переход от функциональной конструкции к символическому значению форм наделяет эти формы новым иконологическим смыслом. Отсюда понятия «открытой формы» и проектирование не вещей, а ситуаций, «сюжетов», в которых эти вещи «оживают» [21].

Новое направление программного дизайна декларировало творческий метод, основанный на дизайн-концепции – «проектном высказывании» дизайнера о смысле и образе будущего объекта еще до начала проектирования. Дизайн-концепция представляет собой не решение какой-либо практической задачи, а вопрос, ответ на который потребует разработки в последующем. Такой подход предполагает особенную, эвристическую методику («мозговой штурм»), алго-

ритм «проб и ошибок», «путь лабиринта», моделирование нестандартных ситуаций, создание «многомерных матриц», «сократические беседы» и дискурсивный полилог). Формирование дизайн-программ требует подготовительной аналитической работы, эрудиции участников, владения вербальными и визуальными способами проектирования, средствами макетирования и моделирования (графической и предметно-пространственной композиции), организации взаимодействия представителей разных профессий.

В начале 1980-х гг. К.М. Кантор выдвинул концепцию «свободного целеполагания», реализуемого в особом проектном языке, противопоставляемом традиционному инженерному проектированию («инжинирингу»), связанному с задачами конкретного производства. В книге «Правда о дизайне» (1996) он одним из первых включил понятие проектности в понятие духовной культуры. К.М. Кантор, в то время сотрудник ВНИИТЭ и заместитель главного редактора журнала «Декоративное искусство СССР», разрабатывал идею проекта – «объективно-субъективного зародыша» будущей проектной идеи, способной преобразовать действительность в целом.

Среди практиков западноевропейского и американского дизайна второй половины XX в. доминировала концепция, согласно которой традиционное изобразительное искусство неизбежно преобразуется в элитарную культуру визуального дизайна (Дж. Нельсон, Б. Мунари, П. Форназетти, Ф.Дж. Кислер, К. Моллино, И. Ногучи). Действительно, опыт арт-дизайна, дизайна среды и экодизайна максимально сблизил проектирование и традиционные виды художественного творчества. Лишь небольшая часть западных дизайнеров вслед за Т. Мальдонадо, руководителем Ульмской школы, решительно разделяла деятельность художника и дизайнера-проектировщика.

В отечественной эстетике сложился широкий спектр концепций. В 1984 г. В.Ф. Сидоренко предложил использовать понятие проектной культуры, интегрирующей классические и новаторские методы, способы и приемы творческого мышления. О.И. Генисаретский (1987), опираясь на понятие проектной культуры, развивал идеи доминанты гуманитарного значения дизайна в современном мире. В.Р. Аронов утверждал в 1995 г.: «Сегодня все становится искусством. Делаются попытки развить в проектировании метафорическую составляющую». По-новому проявляется проблема «соотношения художественности и проектности, сквозная для всей истории самоопределения дизайна – его методов, школ, направлений, стилей. Если дизайн в своих лучших, выдающихся достижениях являет миру образ проектной культуры, то внутри дизайна первообразом проектности выступает художественность, через нее дизайн входит в мир художественной культуры и в сферу творчества, для которой несущественны границы между искусством и проектированием» [22]. Инженерное конструирование распадается на множество методов соответственно решению задач различного уровня сложности. Проектная культура, напротив, отражает единые ценности. По определению В.Ф. Сидоренко, «проектность сопрягается с художественностью в способности творческого преобразования мира. Проектность – это деятельностный модус художественности, а художественность – внутренний образ проектности» [23].

Проектирование, таким образом, призвано объединять прагматические, семантические, коммуникативные значения, порождая «интегративные функции вещей». Но подобное единство существовало в традиционных художественных ремеслах, оно не является прерогативой дизайн-деятельности. Вспоминается тезис М. Хайдеггера: «сущность техники не есть что-то техническое». Техника – только язык, человечество «стремится к изначальному единству целесообразного и осмысленного бытия в красоте» [см. Часть первую настоящей статьи]. «Технэ» есть одновременно техническое умение и искусство. Оно раскрывает истинное через технически совершенную и, следовательно, красивую форму. Постигание онтологического смысла техники происходит не в сфере самой техники, а в области эстетики. Красота преображает тех-

нику, поэтому содержанием и двигательной силой современных технологий является эстетика. Только на основе осознания полноты традиционной культуры как имманентного идеала красоты возможно создание полноценной дизайн-программы, интегрирующей различные формы мышления и методологии проектирования. По мнению американского философа и социолога Льюиса Мамфорда, современная техника «постоянно обновляет источник эстетических идей и тем самым противостоит дегуманизации мира».

Нон-дизайн, или невещественный дизайн общественных отношений. Тотальный дизайн и акторно-сетевая теория

При переходе человечества от «аналоговой» к «цифровой» постиндустриальной эпохе многое стало зависеть от многообразия культурных значений и полифункциональности создаваемых человеком продуктов. Так называемый нон-дизайн, или невещественный дизайн общественных отношений, возникший в середине XX в., основывается на идее создания не вещей и даже не предметных систем, а целостного прогнозирования процессов проектирования, обучения, производства, обслуживания, рекламы и сбыта продуктов деятельности.

Нон-дизайнер работает на границе профанного и сакрального, не превращаясь при этом ни в инженера-проектировщика или менеджера по продажам, ни в футуролога, ни в пророка или мессию. Он конструирует особое виртуальное пространство, в котором может осуществляться самая разная деятельность и которое еще следует заполнить вещами, продуктами проектирования и производства. Подобную методологию иногда именуют «философией проектности». В этом смысле до настоящего времени актуальным остается определение дизайна, данное в 1968 г. Г. Саймоном: «Дизайном занимается каждый, кто изобретает порядок действий, имеющий целью изменение существующих ситуаций в предпочтительные» [24].

Предметом «не-дизайна», в отличие от традиционного промышленного искусства, или «инжиниринга», являются идеи и концепции, исследование и прогнозирование отношений между людьми, их действий, вкусов, потребительских предпочтений, разработка стратегий, программ деятельности для тех или иных предприятий и организаций. Помимо решения эстетических задач, дизайнер использует структурно-функциональный анализ, данные социологических исследований, методы построения семиотических и функциональных моделей. Нон-дизайн представляет собой синтезирующую вербально-визуальную форму проектирования. Итогом работы нон-дизайнера являются не чертежи и макеты, а тексты: сценарии, нормы, правила, программы, а также видео- и аудиопрезентации, отражающие те или иные стратегии деятельности.

Иногда нон-дизайн именуют стадией поддерживающего развития (англ. *sustainable development*). Один из эвристических методов составления дизайн-программ называют сценарным моделированием потребительских ситуаций – прогнозированием функций предполагаемых объектов и их комплексов, их взаимодействий с людьми, возможных конфликтов и средств их устранения. Еще до появления этого вида деятельности коммерсанты и стафф-дизайнеры, работающие на крупные компании в условиях жесткой конкуренции, цинично заявляли, что потребитель сам не знает, чего он хочет. Поэтому главной задачей становится необходимость убедить потенциального покупателя в необходимости того, что ему навязывает производитель. Естественно, такую принудительность независимые социологи и дизайнеры оценивали отрицательно. Канадский философ и социолог Г.М. Маклюэн видел важность социальной роли дизайнера именно в прогнозировании потребительских ситуаций. Нон-дизайнер необходим, поскольку только он обладает интегральным мышлением, целостным взглядом на мир; его деятельность является одновременно научной, технической и художественной, она отражает способность «схватывать скрытый смысл собственных действий и обретаемого зна-

ния в самый нужный момент» [25]. Согласно теории Маклюэна, человек-проектировщик (лат. *Homo Designer*) ставит себя в положение «In the Middle» (англ. – «в середине»), т.е. медиума, который контролирует, согласно определению Бодрийяра, процесс превращения вещей в знаки, а знаков в вещи. Маклюэн дал свою формулировку: «The Medium is the Massage» [26]. Кажущаяся нелепость написания последнего слова рождена ошибкой наборщиков, но сознательно оставлена автором. За счет смены одной буквы появилось два значения: «средство коммуникации как сообщение» (Message) и «средство коммуникации как век масс» (Mass Age). Имеется в виду следующее: именно средства и формы коммуникации, а не содержание деятельности, меняют наше сознание. Если сказать проще: упаковка важнее продукта.

В 1971 г. американский дизайнер, философ, антрополог и теоретик дизайна В. Папанек опубликовал книгу «Дизайн для реального мира. Экология человека и социальные перемены». Автор утверждал: «Все люди дизайнеры. Все, что мы делаем, практически всегда – дизайн, ведь проектировать свойственно человеку в любой его деятельности. Планировать свои действия в соответствии с поставленной целью составляет суть дизайна. Любая попытка выделить дизайн в нечто обособленное, превратить его в вещь-в-себе работает против дизайна как первичной базовой матрицы жизни. Сочинение эпической поэмы, выполнение стеной росписи, создание шедевра, сочинение концерта – все это дизайн. Но когда наводят порядок в ящике письменного стола, удаляют больной зуб, пекут яблочный пирог, обустраивают площадку для игры в бейсбол или воспитывают ребенка – это тоже дизайн. Дизайн – это сознательные и интуитивные усилия по созданию значимого порядка». Важнейшей способностью дизайнера является его умение осознавать, выявлять, определять и решать проблемы. «На мой взгляд, – продолжал В. Папанек, – в дизайне главное – это чувствовать смысл проблем, быть их “первооткрывателем” и уметь обозначить проблемы, которые еще не осознаны, не выявлены, и придумать, как их решать» [27, с. 16].

Подобный подход известен в истории культуры под названием тотального дизайна. Исследователи обычно выделяют несколько этапов формирования и развития концепции тотального дизайна. Первый этап – 1920–1930-е гг., когда в границах наивного конструктивизма и «производственного искусства» складывались утопические идеи тотального переустройства мира. Второй этап: 1950–1960-е гг., когда, чаще в виде «бумажной архитектуры», апробировались новаторские идеи архитектурного проектирования. И, наконец, третий этап 1970–1980-х гг. – время неудач и разочарований в идеях преобразования действительности средствами искусства. Кризис хищнического капитализма в странах Запада и «развитого социализма» в СССР и странах Восточной Европы не способствовал творческому оптимизму и рождению новых идей.

В условиях постиндустриального общества дизайн превратился в инструмент регулирования социальных отношений через навязывание потребителю выгодных для финансовой олигархии и производителей условий торговли и потребления товаров. Возникший в качестве лекарства от произвола фабрикантов и банкиров, дизайн превратился в свою противоположность – способ угнетения человека рынком. Теоретикам и практикам дизайна в конце XX в. необходимо было ответить на следующие вопросы. Что может сделать дизайнер для гармонизации действительных потребностей человека и искусственно привнесенных ценностей технической цивилизации, исторической памяти и проектной футурологии? Существует ли метаязык общечеловеческих предметных форм? И самое важное – работать для действительных нужд миллионов людей или заставлять их с помощью дизайна приобретать миллионы все новых ненужных вещей?

В. Папанек писал: «Убеждать людей приобрести то, что им не нужно, на деньги, которых у них нет, чтобы произвести впечатление на тех, кому до этого нет никакого дела, – сегодня это мошенничество стало поистине виртуозным. Промышленный дизайн, смешивая в безумных пропорциях все безвкусовые глупости, которыми вразнос торгуют рекламщики, прочно удер-

живает второе место. Еще никогда в истории человечества взрослые люди не занимались всерьез проектированием электрических расчесок, коробок для файлов, украшенных стразами, и туалетных ковриков из меха норки, а затем не составляли подробные планы производства и сбыта этих безделок миллионам потребителей» [27, с. 9].

Обезличивание вещей и культ безличного отношения к вещам оказались главными признаками тотального дизайна. В который раз замечательные идеи обернулись симулякрами общества потребления. Дизайн утратил гуманистическое содержание и превратился в инструмент управления людьми, в том числе в отсталых в промышленном отношении стран. Насильственное приобщение к мнимым ценностям так называемой мультикультурной цивилизации (трудно придумать более абсурдный термин) нивелирует возможность культурного выбора. В таких условиях корпоративные дизайнеры утрачивают свободу мышления. Независимые дизайнеры, призванные исследовать и прогнозировать потребительские ситуации, не способны в одиночку реализовать свои идеи.

Развитием отдельных сторон концепции тотального дизайна считают экологическое проектирование (экодизайн), «тотальный дизайн виртуального пространства» и «социологию перевода». В конце XX в. трудами британского социолога Дж. Ло, французских философов и социологов М. Каллона и Б. Латура создавалась акторно-сетевая социологическая теория (англ. *Actor-Network Theory*, сокращенно ANT). Именно эту теорию называют «социологией перевода» (англ. *Sociology of Translation*), или «материально-семиотической», объединяющей изучение человека, живой и неживой природы, артефактов, вещей и их значений в общей системе социальных отношений. В акторно-сетевой теории, по мнению ее создателей, исчезают различия между наукой и технологией, истиной и ложью, природой и обществом, деятельностью, ее методологией и структурой, текстом и контекстом, объектом, субъектом и средой. В акторно-сетевой теории происходит окончательное определение вещи как актора – силы, наделенной «субъективной действенностью». В этом контексте Б. Латур использовал понятие «интеробъективности» любой материальной вещи, активно взаимодействующей с субъектом и другими вещами [28].

Акторно-сетевую теорию рассматривают в качестве развития идей раннего конструктивизма. Для сравнения вспомним определение российских архитекторов-конструктивистов 1920-х гг. – «сильная проектность». Теперь ученый, исследователь и дизайнер в одном лице – актор-переводчик, связующее звено между естественной и искусственной средой, природой и обществом [29]. Соответственно меняется роль создаваемых человеком вещей. Если раньше вещь была средством коммуникации субъектов, то теперь сам исследователь становится медиатором (посредником) физической и социальной реальности. Как объект, так и субъект являются независимыми акторами и медиумами. Вещи наделяются субъективностью, если не сказать, душой. Поэтому постиндустриальных дизайнеров призывают достичь соответствия структуры предмета особенностям человеческого восприятия, «просвечивания очеловеченной вещи сквозь ее предметность». Конструирование понимается как симметричное распределение человечности между вещами и людьми, наделение первых антропоморфными чертами, способностью действовать, чувствовать и говорить, а вторых – более явной активностью. Отсюда новый термин – поворотный дизайн (англ. *Revolving Design*).

Дизайн в пространстве архитектуры

Архитектурное проектирование еще в предыдущем столетии в значительной части интегрировалось дизайн-архитектурой [30; 31]. В 1960-х гг. в Англии возникла группа молодых архитекторов «Аркиграм» (*Archigram*), объединившихся вокруг одноименного журнала. В объединение вошли Д. Грин, Д. Кромптон, П. Кук, М. Уэбб, Р. Херрон, У. Чок. Их идеи восходят к неопластицизму, новому экспрессионизму и необрутализму: текучесть форм, динамичность,

изменчивость, пластичность. Архитекторы группы (правильнее сказать – дизайнеры) создавали фантастические проекты: от поселений на Луне до «Шагающего города», а также: «Компьютер сити» или «Плаг-ин сити» (англ. *Plug-in City* – «город включений», 1964), построенный по принципу «вилки, вставляемой в электророзетку». В таком городе можно получить энергию, подключившись в любом месте к информационной сети. Для подобных проектов характерна атмосфера игры и мистификации. Один из приверженцев идей «Аркигрэма» С. Прайс выдвинул концепцию «недетерминирующей архитектуры», последовательно отвергающей тектоничность, монументальность, образность, завершенность формы и, наконец, саму архитектуру. Вместо нее он предложил ввести «обслуживание» как совокупность реакций на разнообразные ситуации, провокационно создаваемые дизайнером.

В 1966 г. итальянские проектировщики, инициаторы движения за радикальный дизайн организовали во Флоренции группу «Аркизум» (*Archizoom Associati*). Наименование ассоциации составлено из названий группы «Archigram» и выпущенного ими журнала «Zoom». В декабре 1966 г. А. Бранци организовал первую выставку группы «Archizoom» вместе с группой *Superstudio* («Высшая студия») под названием «*Superarchitettura*» («Высшая архитектура»), на которой были представлены образцы радикального антидизайна в оформлении интерьера и мебели (рис. 8). В 1972–1973-х гг. Бранци реализовал ряд проектов в рамках группы «Archizoom» под девизом «Обитать – это легко» (итал. *Abitare è facile*). Члены группы работали над выставочными инсталляциями, архитектурными объектами, дизайном интерьеров и промышленных изделий. Проекты и публикации участников отражали поиски новых подходов к проектированию. В 1973 г. А. Бранци и члены «Archizoom Associati» вместе с другими представителями радикальных движений основали «школу радикального дизайна и архитектуры» «*Global Tools*» (англ. «Всеобщие инструментариум»; 1973–1975), а также экспериментальное дизайн-бюро CDM (итал. *Consulenti design Milano*). Члены «*Global Tools*» открыли мастерские, в которых экспериментировали по принципу «сделай сам». «Всеобщие инструментариум» стремились через творчество объединить интересы профессиональных дизайнеров и обычных потребителей. Основной целью было продвижение самодельного творчества, развитие и исследование непромышленных способов создания изделий.



Рис. 8. Суперархитектура. 1966–1967.
Группа Аркизум. Дизайнеры А. Бранци, Дж. Корретти и др. Студия Полтронова.
Флоренция, Музей Новеченто.
Источник: <http://www.museonovecento.it/collezioni/superarchitettura-3/>

Новое сопряжение проектности и художественности обещает интенсивное развитие живописного и скульптурного дизайна в пространстве архитектуры. Примерами являются опыты американских живописцев Сола Левитта и Дэвида Треллетта, архитектора Филиппа Джонсона (рис. 9–11). Произведения скульпторов А.П. Архипенко, Ж. Липшица, Н. Габо, О. Цадкина, А. Джакометти, Г. Мура и, позднее, Луизы Буржуа демонстрируют доминанту пространственности над телесностью. Эта тенденция является продолжением той, которую мы отмечали в связи с историческим развитием функциональной структуры декоративно-прикладного искусства: от утилитарности к декоративности. Разумеется, при условии правильного понимания термина «декоративность» не в значении дополнительного украшения, а в смысле стремления художника органично вписать свое произведение в окружающую среду [32].



Рис. 9. Д. Треллетт. Роспись интерьера в Галерее Тэйт Модерн, Лондон. 2011. Источник: <http://www.gazzettatorino.it/david-tremlett-a-torino-la-forma-e-il-ritmo-del-colore/>



Рис.10. Капелла Мадонна делле Грацие (дель Бароло) в Брунате, Ла Морра. Пьемонт. Италия. Постройка 1914 г. Роспись С. Левитт и Д. Треллетт. 1999. Источник: <http://blog.travelmarx.com/2014/03/la-cappella-di-sol-lewitt-e-david.html>



Рис.11. «Мини-Стоунхендж». Композиция. Университет в Кливленде, Огайо. США. 1996. Архитектор Ф. Джонсон. Источник: <https://www.bluffton.edu/homepages/facstaff/sullivanm/ohio/cleveland/johnsonsc/johnson.html>

Утрачивая предметную изобразительность, постмодернистская скульптура становится одновременно живописной и архитектурной. Эту тенденцию наглядно демонстрируют произведения Г. Мура, в особенности из серии «Внутренняя и внешняя форма» (1951–1954). В них происходит преодоление осязательности скульптурной формы и вытеснение материала пространством. Эстетика пустоты, известная в традиционной японской и европейской модернистской архитектуре, получает новое прочтение. Возникает своеобразное обрачаемое пространство, игра фигуры и фона, внутреннего и внешнего. Сквозь отверстия в произведениях Г. Мура просматривается глубокое пространство, не имеющее прямого отношения к самой скульптуре, которая благодаря этому превращается в пространственную инсталляцию или в продукт средового дизайна. В отличие от традиционной садово-парковой скульптуры форма не замкнута в самой себе, она становится фигурной рамкой для пейзажа [33]. Если в кубистической и посткубистической живописи мы наблюдали взаимодействие формы и пространства на плоскости холста, то теперь такое взаимодействие происходит в трехмерном пространстве.

Дизайнеры американской группы «САЙТ» (англ. *SITE* – место, а также сокращение «*Sculpture in the Environment*» – скульптура в окружающей среде), основанной в 1970 г. в Нью-Йорке, в 1980-х гг. развивали идеи «неожиданной образности», соединяя произведения скульптуры с дизайном среды в самых необычных ситуациях. Лидер группы Джеймс Вайнс, по образованию скульптор, преподаватель Парсонз-школы дизайна в Нью-Йорке, призывал к радикальному переосмыслению семантики предметного мира, отказу от стереотипов восприятия произведений искусства и «неискусства» (проект «Дома, растущие вверх», 1981; оформление универмагов торговой фирмы Best, 1984).

Работы группы «САЙТ» отличались концептуальной театрализацией. Это качество присуще композиции «Хайвей-86» («История транспорта XX века») для ЭКСПО-86 в канадском Ванкувере. Из армированного железобетона сделана волнообразная лента дороги длиной 217 м. На поверхности дороги (в одном месте разломанной, в другом – частично погруженной в воду) расположены окрашенные в серый цвет различные транспортные средства: от стоптанных башмаков и велосипедов до автомобилей и самолетов. Получилась протяженная предметная

инсталляция, отражающая «амбивалентное отношение людей к будущему промышленных технологий». Серый цвет по замыслу создателей «усиливает состояние двусмысленности» (рис. 12, 13).



Рис.12. Группа «SITE». Композиция «Хайвей – 86» («История транспорта 20-го века»). Деталь. ЭКСПО-86. Ванкувер, Канада. Источник: <http://www.siteenviodesign.com/content/highway-86>



Рис.13. Группа «SITE». Композиция «Хайвей – 86» («История транспорта 20-го века»). Деталь. ЭКСПО-86. Ванкувер, Канада. Источник: <http://www.siteenviodesign.com/content/highway-86>



Рис.14. Г. Пеше. Органическое здание. Проект 1989. Строительство 1993. Осака, Япония. Источник: <http://www.interior.ru/design/name/687-nonkonformist-gaetano-peshe-gaetano-pesce.html>



Рис.15. Г. Пеше. Диван Montanara. 2009. Полиуретан, хлопок, печать. Meritalia. Источник: <http://www.interior.ru/design/name/687-nonkonformist-gaetano-peshe-gaetano-pesce.html>

Отдельные произведения классиков дизайна XX–XXI вв., таких как Ф. Аудрито, Дж. Коломбо, К. Моллино, Г. Пеше, П. Форназетти, А. Джонс, Ф. Старк, близки подобным инсталляциям (рис. 14, 15). Французский дизайнер Филипп Старк так определил одно из своих самых знаменитых творений: «Соковыжималка Juicy Salif создана быть вводом к началу беседы и темой разговора. А еще она давит лимоны» (рис. 16, 17). Взаимодействие цвета, объема и пространства на концептуальном уровне приводит к новым, постмодернистским отношениям живописи, пластики и архитектуры (рис. 21, 22). Еще один пример – «Кресло Пруста», творение классика итальянского дизайна А. Мендини. Кресло посвящено «плодовитости писателя Марселя Пруста», а квадратики, нанесенные на обивку вручную, восходят, по объяснению автора, к пуантилистской живописи П. Синьяка (рис. 18, 19).



Рис.16. Ф. Старк. Соковыжималка «Juicy Salif». Проект 1990. Алюминий. Источник: <http://royaldesign.ua/ru/istoriya-uspeha-philipp-stark.bXkMr/#&gid=1&pid=1>

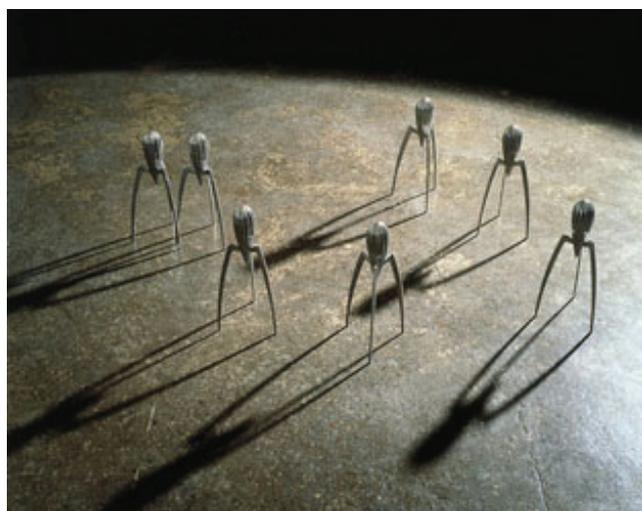


Рис.17. Ф. Старк. Соковыжималка на луне. Фотоинсталляция. Источник: https://www.admagazine.ru/mebel/115303_predmet-kulta-sokovyzhimalka-juicy-salif-philippa-starka.php



Рис. 18. Отель Монтана. Интерьер гостиной. Париж. 2016. Дизайнер В. Даре. Источник: <https://design.hu/magazin/lakberendezes-butor/terek/hotel-montana-vibralo-szurrealista-enterior-parizsbol>



Рис. 19. Отель Монтана. Интерьер номера «Голубая сюита». Дизайнер В. Даре. По мотивам картин Ж. Брака и П. Пикассо. Париж. 2016. Источник: <https://design.hu/magazin/lakberendezes-butor/terek/hotel-montana-vibralo-szurrealista-enterior-parizsbol>



Рис. 20. А. Мендини. Кресло Пруста. 1978. Музей Полтрона Фрау, Толентино, Италия. Источник: <https://www.dezeen.com/2019/02/22/alessandro-mendini-architecture-design-projects-proust-chair/>

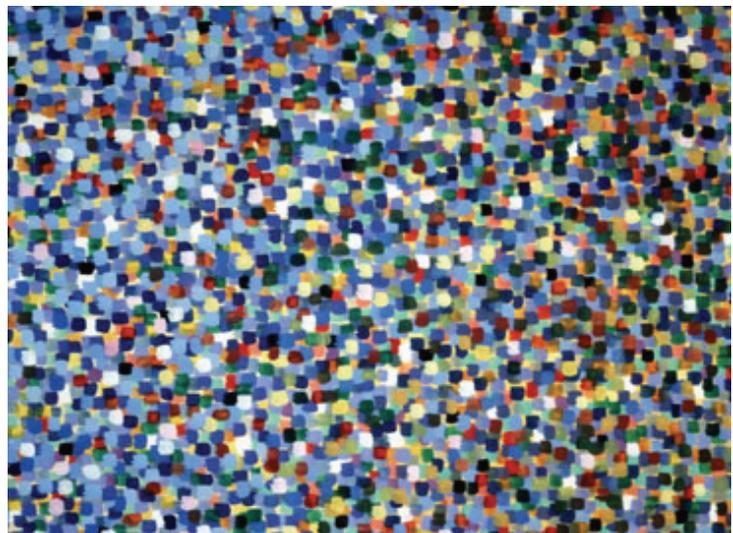


Рис. 21. А. Мендини. Картина «Пруст». Нитроэмаль, холст. Источник: <http://colomboarte.com/wp-content/uploads/2016/10/Alessandro-Mendini-Proust-1990-cm-150x200-dipinto-nitro-su-tela-1-1200x800.jpg>

Заключение.

Не синтез искусств, а конвергенция и интерполяция способов формообразования

Одно из основных свойств вещи как преобразованного объекта – ее положение на границе материального и духовного, действительного и идеального, утилитарного и художественного, массового и уникального. В системе субъектно-объектных отношений человек выступает не только как субъект, формирующий жизненную среду, но и как объект, который сам изменяется под воздействием им же созданной материальной и духовной действительности. Поэтому создание вещей справедливо рассматривают в качестве одного из путей поиска телесно-духовной гармонии человека и окружающего мира.

Конвергенция систем общественного производства и распределения материальных благ, обещанная экономистами и политологами в середине XX в., к концу столетия затронула все виды созидательной деятельности. В художественном творчестве классических эпох было необходимо преодолеть инертность материала и ограниченность технических средств, дабы прозреть истинную красоту и смысл искусства. Достижение гармонии в отношениях предмета и метода,

объекта, способов и технических приемов его изображения, усилий художника и понимания его творчества публикой – сложнейшая задача. Эстетизировать одновременно объект приложения творческих сил и выразительные средства даже в истории классического искусства удавалось немногим. Первыми среди таких счастливицев вспоминаются Рафаэль и Рубенс. Модернисты открыли иной, более легкий путь – «развеществление вещей».

На протяжении последних полутора столетий предметность, или вещественность, в изобразительном искусстве постепенно исчезала вместе с деградацией методики и техники изображения – основы академической школы рисунка и живописи. В странах Западной Европы художественные академии в старом смысле слова вообще перестали существовать. Отчасти в этом повинны французские импрессионисты, а затем фовисты, кубисты и футуристы, последовательно и настойчиво развеществлявшие изображаемый мир. Сезанн еще оставался классиком, когда утверждал, что лицо человека следует писать как предмет, поскольку имел в виду особую сложность формы в натуре и в ее изображении. Кубисты больше внимания уделяли не форме или конструкции, а игре внутреннего и внешнего пространств изображаемых вещей на плоскости холста. Правда, по утверждению О.В. Розановой, «кубизм убил любовь к повседневному виду предмета, но не любовь к предмету вообще» [34].

Во второй половине XX в. актуальные задачи создания образа эпохи неуклонно перемещались из области изобразительного искусства в сферу системного дизайн-проектирования. По мнению многих исследователей, в центре системы видов искусства XXI в. оказываются не традиционные «изящные художества», а проектирование, конструирование (техничко-эстетическое формообразование) и прогнозирование эстетических ситуаций, объединяемых «невещественным» дизайном. Такова реальность новой морфологии искусства. Развитие проектных видов творчества, вероятно, и далее будет осуществляться в пространстве постмодернистского архитектурного искусства, объединяющего методы технико-эстетического, архитектурного, графического, живописного и скульптурного формообразования. Такой процесс правильнее называть не синтезом – завершенным слиянием заранее известных компонентов, а интерполяцией – постепенным внедрением нового в систему ранее сложившихся отношений с последующими изменениями самой системы.

Адепты новейших форм постмодернистского искусства используют терминологические эрзацы: «культура десублимации видимостей», «идеология конкретности», «одномерная культура», «бесконечное механическое совокупление». При этом упускают простой факт: загрузка и обработка информации в оперативной памяти компьютера занимает секунды, а медленное и вдумчивое чтение или рассматривание картины в музее предполагает чувственно-интеллектуальную работу и требует значительного времени непосредственно и в течение всей жизни. Отношения традиционного и новаторского напряжены и конфликтны, но они не предполагают подмену одного вида искусства другим. Традиционные виды искусства вопреки модернистским мифам не умирают, а развиваются в актуальном духовном пространстве и времени. Энтропии художественной формы, которая якобы «сама себя питает» наподобие «магической матрицы» (Р. Краусс), противостоит закономерное развитие образных идей в коллективном бессознательном и в индивидуальном сознании художника и зрителя. В этом заключается высокая гуманитарная миссия искусства.

Идея тотального дизайна обещает переустройство постиндустриального мира на гуманитарной основе. Метод интерполяции проектного мышления в художественное творчество привлекателен, поскольку «природоподобен»; он сродни живой природе, искусству и культуре в целом. Если оставаться оптимистом, можно предположить, что дальнейшее взаимодействие различных видов творческой деятельности в относительно автономных пространствах, подобно сосуществованию (симбиозу) биологических видов, способно дать необходимый импульс к

продуктивному развитию. Однако ныне в этом процессе мы наблюдаем существенные потери. Возрастающее значение цифрового искусства, компьютерного проектирования и моделирования, аудиовизуальных средств коммуникации в виртуальной реальности необратимо изменяет пространство функционирования как новейших, так и традиционных видов искусства. Интеграционные процессы неизбежно ведут к ослаблению автономности и, как следствие, частичным утратам специфической выразительности произведений. Мельчает содержание, обедняются качества формы и обработки материала, не исключается исчезновение тех или иных разновидностей творческой деятельности. В этом обстоятельстве скрыт основной изъян концепции единой проектной культуры будущего, призванной объединять разные виды искусства, ранее существовавшие по отдельности.

Ж. Бодрийяр в книге «Соблазн» (1998) в связи с новациями модернистского искусства весьма критично писал о том, что архитектура в чрезмерной игре иллюзорных пространств «обманывается и забывается иллюзией»; происходит «обольщение пространства знаками пространства» [35, с. 124]. В этой же книге Бодрийяр рассуждал о квадрофоническом цифровом воспроизведении музыки, уничтожающем саму музыку: «Четвертое измерение, добавленное к музыке, – это орудие, которым вас кастрируют, начисто лишая способности получать музыкальное наслаждение... Никто не знает, где начинается и где кончается реальность, а значит, и упоминание ее перфекционистского воспроизведения... Техника, можно сказать, сама себе роет могилу, поскольку, совершенствуя средства синтеза, она в то же время усугубляет критерии анализа и разрешающей способности, так что полная верность, исчерпывающая точность применительно к реальному вообще становятся невозможны. Реальное превращается в упоминательный фантазм точности, теряющийся в бесконечно малом... Квадрофония, гиперстерео, хайфай – это явная деградация... Реальное растет, реальное ширится – в один прекрасный день вся Вселенная станет реальной, реальное вселенским, и это будет смерть» [35, с. 71–72]. То же можно сказать и о редукции (приведении к стандартам восприятия) произведений изобразительного искусства при фотосъемке и оцифровке изображений для размещения в электронных сетях, мультимедийных презентациях или виртуальных музеях.

Следует сделать общий вывод, что рассмотренное нами содержание понятий «объект – предмет – вещь», их отношения и способ функционирования их денотатов в новой морфологической системе искусств меняется. Основой продуктивного «диалога искусства и техники» следует считать не синтез (стилевую или формальную целостность), а более сложную, многоаспектную и многомерную, диссипативную системность [36]. В исследованиях отношений архитектуры и дизайна, есть примеры анализа подобных взаимодействий [37]. Основным в таких случаях является метод деконструкции и пересоздания семантических связей и смысловых отношений, а в творческой практике – интеграция различных способов формообразования. Место предметных форм занимают игровые формы пространственно-временных отношений (см. таблицу).

Вещи развеществляются, и творчество становится все более безобъектным в том смысле, что его предметом оказываются не вещи, или продукты производства, а отношения «человек – пространство – ситуация». Причем ситуации подразумеваются не столько жизненные, бытовые, сколько прогнозируемые дизайном. С таким выводом согласуются и проектная концепция «открытой формы», и теория коммуникации Г.М. Маклюэна, и акторно-сетевая теория.

Современная наука об искусстве постепенно отказывается от категоричных определений и прогнозов, превращаясь скорее в методологию критического мышления, изучения алгоритмов творчества и множественную интерпретацию эстетических и художественных явлений. Однозначные дефиниции уступают место функциональным понятиям. В динамичной и открытой системе видов и разновидностей технико-эстетического и художественного творчества важны

Теоретико-методологическая модель «мира вещей» в искусстве XX–XXI веков

		Этапы и стадии развития «вещных искусств»		
Структурные уровни понятийно-терминологической системы	Тип культуры: уровень метаэтика	I. Классическая эпоха	II. Индустриальная эпоха	III. Постиндустриальная эпоха
		Мифологический и ренессансный типы художественного мышления	Авангардный, или дескриптивный, тип культуры	Постмодернистский, или эгалитарный, тип культуры
	Предметно-объектный уровень идентификации	I. Художественные ремесла и разновидности декоративно-прикладного искусства	II. Техническая эстетика и промышленный дизайн	III. Разновидности интегрирующей технико-эстетической деятельности
		Классическая эстетика формы и техники обработки материала, общехудожественные принципы формообразования	Триада «функция-форма-качество». Техничко-эстетическая организация формы и пространства	Информационные технологии и методы программно-интегрального проектирования. Программный дизайн. Нондизайн
	Творческие методы и приемы формообразования	I. Метод композиционного рисования формы и декора	II. Проектирование вещей и систем «человек-предмет-среда»	III. Метод деконструкции вещей и пересоздания семантических связей и смысловых отношений
		Композиционная организация поверхности и доминанта плоскостного восприятия формы и пространства	Интеграция технического и художественно-образного формообразования, доминанта трехмерности композиционного пространства	Ассамбляж и палимпсест, формирование четвертого измерения в аудио-видео инсталляциях и мультимедийных презентациях. Форма как игра пространственно-временных отношений

не позиционирование и не понятийные границы, а действия и противодействия – факторы не места, но силы. Новейшую теорию формообразования следует выстраивать, оперируя понятиями, обозначающими не материальную форму, а напряжение интеллектуальных сил. Такие понятия существенны не тем, что они представляют собой по определению, а тем, как они функционируют в непредсказуемых ситуациях по принципу «вызов-и-ответ» или «действие-противодействие». Проницаемость понятийных границ не отрицает онтологичность, а лишь переводит ее на новый, более сложный уровень исследований. Это требует введения развернутых определений, уточняющих контекст используемых понятий. Такой вывод согласуется с основными направлениями эволюции гуманитарных наук, имеющих в отношении нашей темы методологическое значение, – эстетики и культурологии.

Библиография

1. Коськов, М.А. Предметный мир культуры / М.А. Коськов. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2004. – С. 118–131.
2. Салтыков, А.Б. Самое близкое искусство / А.Б. Салтыков. – М. : Просвещение, 1968. – С. 35.
3. Власов, В.Г. Конец бифункциональности. Исчезающие вещи и новая морфология искусства [Электронный ресурс] / В.Г. Власов // Архитектон: известия вузов. – 2017. – № 58. – URL: http://archvuz.ru/2017_2/1
4. Герчук, Ю.Я. Буря в стакане без дна / Ю.Я. Герчук // ДИ СССР. 1969. – № 2. – С. 45–47.
5. Смирнов, Б.А. Кризис? Чего? / Б.А. Смирнов // ДИ СССР. 1969. – № 12. – С. 27 – 29 .

6. Глазычев, В.Л. Красота и польза декоративного искусства / В.Л. Глазычев // ДИ СССР. – 1969. – № 8. – С. 5.
7. Копылков, М.А., Изотова, М.Д. Одна композиция / М.А. Копылков, М.Д. Изотова. – СПб.: Новая Нива, 2011. – С. 7.
8. Малевич, К.С. От кубизма и футуризма к супрематизму... Новый живописный реализм / К.С. Малевич. – М., 1916. – С. 3–14.
9. Ортега-и-Гассет, Х. Эстетика. Философия культуры / Х. Ортега-и-Гассет. – М. : Искусство, 1991. – С. 220–222.
10. Матисс, А. Сборник статей о творчестве / А. Матисс. – М. : Изд-во иностр. лит-ры, 1958. – С. 19–20.
11. Тугендхольд, Я.А. Французское собрание С.И. Щукина / Я.А. Тугендхольд // Аполлон. – 1914. – № 1–2. – С. 19.
12. Маковский, С.К. Художественные итоги / С.К. Маковский // Аполлон. – 1910. – № 10. – С. 29–30.
13. Фаворский, В.А. По поводу абстрактного искусства / В.А. Фаворский // Фаворский В.А. Литературно-теоретическое наследие. – М. : Советский художник, 1988. – С. 492.
14. Гринберг, К. Авангард и китч [Электронный ресурс] / К. Гринберг // М. : Художественный журнал, 2005. – № 60. – URL: <http://xz.gif.ru/numbers/60/intro/>
15. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. – М. : Рудомино, 2001. – С. 65.
16. Рунге, В.Ф. История дизайна, науки и техники: В 2-х кн. Кн. 2 / В.Ф. Рунге. – М. : Архитектура-С, 2007. – С. 119.
17. Азрикан, Д.А. Черты системного объекта дизайна / Д.А. Азрикан // Техническая эстетика. – М. : ВНИИТЭ, 1979. – Вып. 9. – С. 77.
18. Дизайн: Очерки теории системного проектирования / Н.П. Валькова, Ю.А. Грабовенко, Е.Н. Лазарев, В.И. Михайленко. – Л. : Изд-во ЛГУ, 1983. – 184 с.
19. Лазарев, Е.Н. Дизайн как технико-эстетическая система: автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. / Е.Н. Лазарев. – М., 1984. – С. 6–7.
20. Майстровская, М.Т. Евгений Розенблюм и экспозиционное искусство / М.Т. Майстровская // Проблемы дизайна. – М. : НИИ РАХ, 2011. – № 6. – С. 85–122.
21. Орлова, Э.А. Художественное проектирование как мировоззрение / Э.А. Орлова // Проблемы дизайна. – М. : НИИ РАХ, 2011. – № 6. – С. 123–133.
22. Аронов, В.Р. Дизайн в культуре XX века: Анализ теоретических концепций : дис. в виде науч. докл. ... д-ра. искусствоведения / В.Р. Аронов. – М., 1995. – С. 29.
23. Сидоренко, В.Ф. Эстетика проектного творчества / В.Ф. Сидоренко. – М. : ВНИИТЭ, 2007. – С. 11.
24. Simon, H. The Science of Design: Creating and Artificial / H. Simon // The Sciences of the Artificial. – Cambridge, 1969. – P. 55.
25. McLuhan, M. Understanding Media: The Extensions of Man / M. McLuhan. – N.Y. : McGraw Hill, 1964. – P. 65.
26. McLuhan, M., Fiore, Q. The Medium is the Massage: An Inventory of Effects / M. McLuhan, Q. Fiore. – N.Y.: Random House, 1967.
27. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – М. : Издатель Д. Аронов, 2004.
28. Латур, Б. Об интеробъективности / Б. Латур // Социология вещей. – М. : Изд. дом «Территория будущего», 2006. – С. 169–199.
29. Callon, M., Law, J. Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Briec Bay / M. Callon, J. Law // Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge. – London: Routledge and Kegan Paul, 1986. – P. 196–233.
30. Власов, В.Г. Дизайн-архитектура и XXI век [Электронный ресурс] / В.Г. Власов // Архитектон: известия вузов. – 2013. – № 41. – URL: http://archvuz.ru/2013_1/1/
31. Власов, В.Г. Архитектоническая форма в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне: единство методологии, типологии и терминологии [Электронный ресурс] / В.Г. Власов // Архитектон: известия вузов. – 2013. – № 43. – URL: http://archvuz.ru/2013_3/1/

32. Власов, В.Г. К определению понятия «декоративность» в различных видах изобразительного искусства [Электронный ресурс] / В.Г. Власов // Архитектон: известия вузов. – 2009. – № 26. – URL: http://archvuz.ru/2009_2/16/
33. Власов, В.Г. Обращаемое пространство в изобразительном искусстве и проективном мышлении [Электронный ресурс] / В.Г. Власов // Архитектон: известия вузов. – 2019. – №1(65) – URL: http://archvuz.ru/2019_1/20/
34. Розанова, О.В. Кубизм. Футуризм. Супрематизм / О.В. Розанова // Неизвестный русский авангард в музеях и частных собраниях. – М. : Советский художник, 1992. – С. 335.
35. Бодрийяр, Ж. Соблазн / Ж. Бодрийяр. – М. : AdMarginem, 2000.
36. Власов, В.Г. Постренессансное искусство как диссипативная система / В.Г. Власов // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. ст. VI Междунар. конф. 2015. – СПб. : СПбГУ, 2016. – № 6. – С. 733–740.
37. Мироненко, В.П., Вергунова, Н.С. Междисциплинарные концепции, предшествующие симбиотической трансформации архитектуры и дизайна. Историографический аспект / В.П. Мироненко, Н. С. Вергунова // AGRIS: International Information System for the Agricultural Science and Technology, 2018. – URL: http://sc-media.org/upload/files/2_nd_paper.pdf

Дата поступления: 30.09.2019

Лицензия Creative Commons

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-ShareAlike» («Атрибуция – На тех же условиях») 4.0 Всемирная.



OBJECT, ARTICLE, THING: THE SIMULACRA OF REPRESENTATIONAL CREATIVITY AND NON-REPRESENTATIONAL ART. STUDY OF RELATIONSHIPS BETWEEN THE NOTIONS.

Part II. The World of Things and Its Projection in Design

Vlasov Viktor G.

DSc. (Art Studies), Professor.
International Association of Art Critics (AICA).
Italy, Rome, e-mail: natlukina@list.ru

Abstract

In the second part of the article, the author re-traces the historical evolution of the “world of things”: traditional decorative and applied art, works of experimental “decorative-pictorial art” of the 1960s and 1970s, and the main trends in the development of post-industrial design: art design, systemic and programmatic design, and non-design. The importance of total design and actor-network theory of communication is considered. The interaction of latest design architecture with painting and sculpture in the new information field is analyzed. It is concluded that as things become non-things, representational creativity becomes objectless; its subject is now the relations “man-thing-space-situation” rather than a thing or a product. The place of the traditional synthesis of arts becomes occupied by the interpolation of methods of form-generation. In conclusion, a new theoretical and methodological model of the “world of things” in 21st century art is proposed.

Keywords

art-design, non-representational art, thing, design, interpolation, constructivism, representational art, subject, industrial art, simulacrum

References:

1. Koskov, M.A. (2004). The Subject World of Culture. St. Petersburg: St. Petersburg University, pp. 118–131. (in Russian)
2. Saltykov, A.B. (1968). The Nearest Art. Moscow: Prosveschenye, p. 35 (in Russian)
3. Vlasov, V.G. (2017). The End of Bifunctionality. Disappearing Things and a New Morphology of Art [Online] Architecton: Proceedings of Higher Education, No. 58. Available from: http://archvuz.ru/en/2017_2/1 (in Russian)
4. Gerchuk, Yu.Ya. (1969). Storm in a Glass without the Bottom. In: DI USSR. No. 2, pp. 45–47 (in Russian)
5. Smirnov, B. A. (1969). Crisis? What? In: DI USSR. No. 12, pp.27–29 (in Russian)
6. Glazychev, V.L. (1969). The Beauty and Usefulness of Decorative Art. In: DIUSSR. No 8, p. 5 (in Russian)
7. Kopylkov, M.A., Izotova, M.D. (2011). One Composition. St. Petersburg: Novaya Niva, p. 7 (in Russian)
8. Malevich, K.S. (1916). From Cubism and Futurism to Suprematism ... New Pictorial Realism. Moscow, pp. 3–14. (in Russian)
9. Ortega-y-Gasset, J. (1991). Aesthetics. Philosophy of Culture. Moscow: Iskusstvo, pp. 220–222 (in Russian)

10. Matisse, A. (1958). Collection of Articles on Creativity. Moscow: Foreign Literature Publishing House, pp. 19–20 (in Russian)
11. Tugendhold, Ya. A. (1914). French Collection of S.I. Schukin. Apollon, No 1–2, p. 19 (in Russian)
12. Makowsky, S. K. (1910). Artistic Results. Apollon, No. 10, pp. 29–30 (in Russian)
13. Favorsky, V.A. About Abstract Art (1988). In: Favorsky V. A. Literary-Theoretical Heritage. Moscow: Sovetsky Khudozhnik, p. 492 (in Russian)
14. Greenberg, C. (2005). Avant-Garde and Kitsch. Moscow: Khudozhestvenny Zhurnal. No. 60. [Online] Available from: <http://xz.gif.ru/numbers/60/intro/> (in Russian)
15. Baudrillard, J. (2001). The System of Objects. Moscow: Rudomino, p. 65 (in Russian)
16. Runge, V. F. (2007). The History of Design, Science and Technology: In two books. Moscow: Architectura-C, Book 2, p. 119 (in Russian)
17. Azrikan, D.A. (1979). Features of the Systemic Object of Design. In: Technical Aesthetics, Vol. 9. Moscow: VNIITE, p. 77 (in Russian)
18. Valkova, N. P., Grabovenko, Yu. A., Lazarev, E. N., Mikhaylenko, V. I. (1983). Design: Essays on the Theory of Systemic Design. Leningrad: Izdatelstvo Leningradskogo Gosudarstvennogo Universiteta, 184 pp (in Russian)
19. Lazarev, E. N. (1984). Design as a Technical Aesthetic System. Doctor of Art Studies dissertation. Moscow, pp. 6–7 (in Russian)
20. Maystrovskaya, M.T. (2011). Evgeny Rozenblum and the Exposition Art. In: Problems of Design, No. 6. Moscow: NII RAH, pp. 85–122 (in Russian)
21. Orlova, E. A. (2011). Artistic Projection as a Worldview. In: Problems of Design, No. 6. Moscow: NII RAH, pp. 123–133 (in Russian)
22. Aronov, V. R. (1995). Design in 20th Century Culture: Analysis of Theoretical Concepts. DSc dissertation (Art Studies). Moscow, p. 29 (in Russian)
23. Sidorenko, V. F. (2007). Aesthetics of Design Creativity. Moscow: VNIITE, p. 11 (in Russian)
24. Simon, H. (1969). The Science of Design: Creating and Artificial. In: The Sciences of the Artificial. Cambridge, p. 55 (in English)
25. McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw Hill, p. 65 (in English)
26. McLuhan, M., Fiore, Q. (1967). The Medium is the Massage: An Inventory of Effects. New York: Random House (in English)
27. Papanek, V. (2004). Design for the Real World. Moscow: Publisher D. Aronov (in Russian)
28. Latour, B. (2006). On Interobjectivity. In: Sociology of Things. Moscow: Izdatelsky Dom “Territoria Buduschego”, p. 169–199 (in Russian)
29. Callon, M., Law, J. (1986). Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Briec Bay. In: Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge? London: Routledge and Kegan Paul, pp. 196–233 (in English)
30. Vlasov, V. G. (2013). Design-Architecture and the 21st Century [Online] Architecton: Proceedings of Higher Education, No. 41. Available at: http://archvuz.ru/en/2013_1/1 (in Russian)
31. Vlasov, V. G. (2013). Architectonic Form in the Pictorial Arts, Architecture and Design: Unity of Methodology, Typology and Terminology [Online] Architecton: Proceedings of Higher Education, No. 43. Available at: http://archvuz.ru/en/2013_3/1 (in Russian)
32. Vlasov, V.G. (2009). To the Definition of the Notion «Decorativeness» in Various Forms of the Pictorial Arts [Online] Architecton: Proceedings of Higher Education, No. 26. Available at: http://archvuz.ru/en/2009_2/16 (in Russian)
33. Vlasov, V.G. (2019). Invertible Space in Fine Arts and Projective Thinking. Fig. 25, 26 [Online] Architecton: Proceedings of Higher Education, No. 1 (65). Available at: http://archvuz.ru/en/2019_1/20 (in Russian)

34. Rozanova, O. V. (1992). Cubism. Futurism. Suprematism. In: Unknown Russian Avant-Garde in Museums and Private Collections. Moscow: Sovetsky Khudozhnik, p. 335 (in Russian)
35. Baudrillard, J. (2000). De la Seduction. Moscow: Ad Marginem (in Russian)
36. Vlasov, V. G. (2015). Post-Renaissance Art as a Dissipative System. In: Current Issues in Theory and History of Art. Proceedings of the 6th International Conference. St. Petersburg: St. Petersburg State University, No 6, pp. 733–740 (in Russian)
37. Mironenko, V. P., Vergunova, N. S. (2018). Interdisciplinary Concepts Preceding the Symbiotic Transformation of Architecture and Design. Historiographical Aspect. Available from: http://sc-media.org/upload/files/2_nd_paper.pdf (in Russian)