

**ВЛИЯНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПОП-АРТА
НА ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА**

*Работа представлена кафедрой бизнес-технологий
Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна.
Научный руководитель - доктор искусствоведения, профессор Э. М. Глинтерник*

Разнообразные направления искусства XX в.. занимающиеся поиском новых форм освоения мира, оказывают влияние на развитие дизайна в области формообразования. В данной статье рассматривается вопрос влияния искусства на дизайн на примере такого течения современной искусства, как поп-арт.

Ключевые слова: поп-арт, дизайн, искусство, мебель, предмет.

The various 20th century's art styles concerned with searches for new ways of world perception are having an impact on design in terms of shapes and forms. The article takes pop-art as an example of a modern art style and analyses how art affects design.

Key words: pop art, design, art. furniture, object.

Художественные методы современного искусства оказывают определенное влияние на степень художественности в дизайне. Современный мебельный и интерьерный дизайн развивает и накапливает свои художественно-проектные возможности за счет новых средств художественной выразительности, новых принципов и приемов, разрабатываемых художниками в процессе решения собственных творческих задач. В 1960-е гг. одной из ведущих в принципах организации предметно-пространственных форм в дизайне мебели и интерьера стала система принципов, выработанных в таком течении современного искусства, как поп-арт.

Черпая вдохновение в самых разных стилевых направлениях от ар нуво и ар деко до футуризма, сюрреализма, оп-арта, китча, психоделического и космического стилей, сторонники поп-арта оказали огромное влияние на мир искусства и дизайна. Именно с появлением этого стиля в искусстве в 1960-е гг., когда теория функционализма подверглась критике и прошел всеобщий восторг от массового производства и рационализма в формообразовании, промышленные дизайнеры начали обращаться к эстетизации вещного мира, приданию предметам массового потребления художественных качеств. Дизайнеры 1960-х не хотели видеть себя «продолжением рук индустрии». Появились первые теории, ставившие в центр культурные, психологические и семантические аспекты, тем самым предвосхитившие постмодернизм. В конце концов, возникло даже особое понятие *поп-дизайн* - аналог поп-арта в промышленном дизайне.

Становление поп-дизайна в каждом обществе напрямую связано с состоянием его экономики. Культовый в постмодернизме философ Жан Бодрийяр считает, что в промышленно развитых странах экономику накопления рано или поздно сменяет так называемая экономика желаний, когда человек, пресыщенный универсальными ценностями и стилистическим ширпотребом.

захочет посвященного только себе эксклюзива¹. Поп-дизайн был неотделимо связан с американской мечтой абсолютно потребительского мировоззрения, которая в начале 1960-х гг. овладела всем западным миром. Идея производства долговечных, добротных товаров сменилась лозунгом «Сегодня использовал - завтра выбросил». Это был прорыв в философии промышленного производства и дизайна. Детский стул Spotty Chair из гофрокартона британского дизайнера Петера Мердока (1963) (рис. 1), цветное пневматическое кресло Blow Chair из поливинилхлорида, спроектированное дизайнерским трио итальянцев Де Паса, Д'Урбино и П. Ломацци (1967) стали символами распространяющейся «культуры недолговечности». Поп-дизайн с его яркими цветами, смелыми формами, дешевыми товарами стал стилем для молодых.

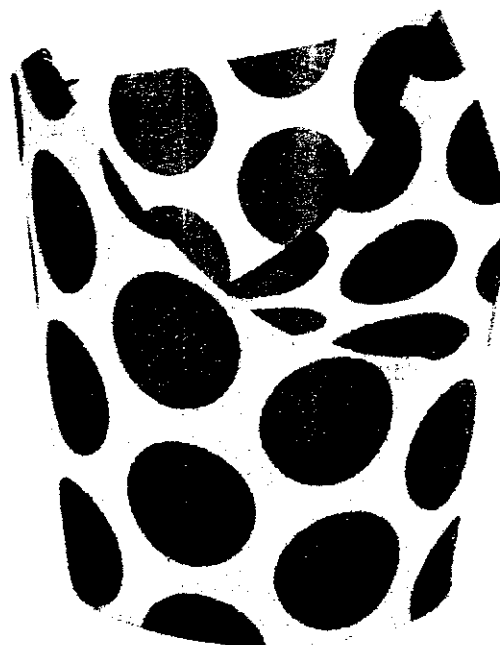


Рис. 1. Детский стул Spotty Chair, дизайнер П. Мердок, 1963

Направление поп-арта выражало идеи индустриального общества массового потребления, эстетику материального мира вещей в их конкретности и вещественности. Художники поп-арта вдохновлялись обыденными предметами, которых произ-

водились миллионы. Мир средств массовой информации, реклама, комиксы - все это для них представляло несомненный интерес. В работах использовались консервные банки, страницы журналов, электроника, фотографии, билеты и т. д. Предметы многократно копировались, монтировались в коллажи, ассамбляжи.

В поп-арте изменилось само отношение к предмету². Художественными стали считаться предметы массового потребления, находящиеся в определенном окружении, в специально созданной пространственной среде. Теоретики поп-арта считают, что «...в определенном контексте каждый предмет теряет свое первоначальное значение и становится произведением искусства». Художники поп-арта не создавали художественный предмет, а придавали обычному предмету художественные качества.

Наиболее популярными материалами для поп-дизайнеров стали различные виды пластика, процессы изготовления которых в 1960-е гг. были уже хорошо освоены. Характерно название статьи известного теоретика и практика поп-арта Джона Макхейла - «Пластмассовый Парфенон»⁴. Ролан Барт писал: «Предмет роскоши всегда связан с землей, своей ценностью напоминает о своем происхождении из минерального или животного царства... В пластмассе же нет ничего, кроме ее применения... Отменяется иерархия веществ - одно из них заменяет собой все остальные...». Жану Бодрийяру чрезвычайно симптоматичным представлялся тот факт, что практически все природные материалы в наши дни обрели себе функциональный эквивалент в виде пластических и полиморфных веществ". Дерево, камень, металл уступили место стеклу, бетону, пластмассе.

Пластик привлекал поп-дизайнеров низкой ценой и разнообразием цветов. Датчанин Вернер Пантон одним из первых начал экспериментировать с пластиком. Самым известным благодаря его инновационноеTM и оригинальности объектом, вопло-

щенным Лаптопом в пластике, стал S-образный «консольный» стул, вошедший в историю дизайна и в антологию стульев XX в. как Panton Chair (рис. 2). Изготовленный из одного куска полипропилена, бесшовный, абсолютный монолит, этот стул-скульптура ознаменовал начало эры технологического оптимизма.



Рис. 2. Стул Panton Chair, дизайнер В. Пантон

Одним из пионеров в использовании пластика в промышленном дизайне был финн Ээро Аарнио (род. 1932). Расцвет его творчества пришелся как раз на 1960-е гг. Именно тогда появились на свет его знаменитые пластиковые кресла обтекаемых форм и кричащих расцветок, вошедшие в галерею образов поп-арта и икон дизайна XX в.: «Шар» (Ball Chair) (1966), «Таблетка» (Pastil Chair) (1967), «Пузырь» (Bubble Chair) (1968), «Томат» (Tomato Chair) (1971) (рис. 3).

Еще более важным, чем форма, для поп-дизайнеров был цвет. Цвет - визитная карточка одного из самых ярких представителей поп-дизайна Вернера Пантона. В своей проектной практике Пантон использует цвет по принципу: «Человеку удобнее сидеть в том кресле, цвет которого ему нравится».



Рис. 3. Стул «Томат»,
дизайнер [J. Ларнио, 1971]

Интерьеры, спроектированные Пантоном, как и его мебель, тоже создавались под влиянием поп-арта. Прошедшая в 1968 г. в Касселе (Германия) выставка современного искусства Documenta IV и представленные на ней работы классиков поп-арта Роя Лихтенштейна, Джаспера Джонса, Клауса Ольденбурга, Роберта Раушенберга, Франка Стеллы и Барнетта Ньюмана - разрушили барьер между образом, т. е. визуальным искусством, и средой (пространством). Зритель теперь должен был не просто стоять перед картиной - он активно вовлекался в изображение, получал приглашение *войти в картину* (принцип интерактивное in произведения искусства). Пантон проектировал свои интерьеры под влиянием этой тенденции. Интерьеры Вернера Лаптопа настолько оригинальны, что назвать их интерьерами в традиционном понимании сложно. Интерьеры инсталляций Лаптопа Visiona 0 1968 г. и Visiona 2 1970 г. (рис. 4) - это в чистом виде арт-объекты, но в то же время очень комфортные объекты. Все в интерьере Visiona было сделано эргономично, с расчетом на человеческое тело, и все - включая мебель, ковры, ткани, светильники - было создано щедрым на выдумки Пантоном. Проект Visiona носил экспериментальный характер - Лаптопу представилась уникальная возможность реализовать свое видение (отсюда название - Visiona: от *англ. vision - видение*) дома бу-



Рис. 4. Интерьер Visiona 2,
дизайнер В. Пантон, 1970

дущего. Visiona 0 (1968) была посвящена использованию в домашнем интерьере синтетических материалов и волокон. Благодаря материалам, формам, свету и цвету Пантон создал абстрактный ландшафт для жизни, футуристическую атмосферу в духе двух самых популярных в эпоху 1960-х научно-фантастических фильмов - «Барбарелла» Роже Вадима и «Космическая Одиссея» Стэнли Кубрика.

Одним из наиболее знаменитых объектов поп-арта стало кресло UP 5 (рис. 5), спроектированное в 1969 г. итальянским дизайнером Гаэтано Леше. Это кресло по-

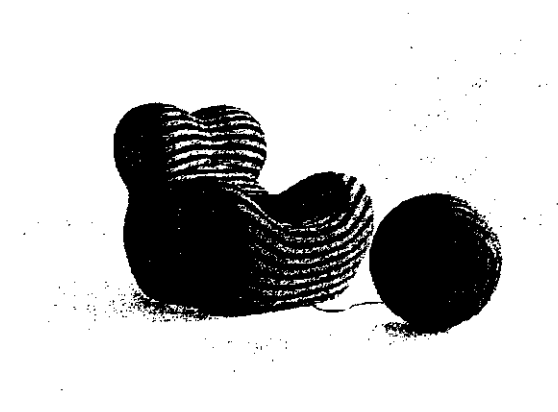


Рис. 5. Кресло UP 5, дизайнер Г. Пеше, 1969

южило начало серии из семи объектов различных размеров, обтянутых особым материалом. Кресло UP 5, известное также как Donna и Mamma, самое знаменитое из этой серии, ставшее истинным эталоном. Это резиновое надувное кресло, повторяющее антропоморфические формы богини плодородия - большие материнские колени. Круглый мяч, одновременно служивший пуфом и подставкой для ног, прикреплялся к креслу шнуром и отлетал при ударе на небольшое расстояние. Гаэтано Пеше говорит: «Это дизайн, в котором я выразил свой взгляд на женщину: поневоле она является пленницей самой себя. Мне так понравилась идея придать креслу форму женского тела с мячом у ног... Это традиционный образ пленника».

Работая над созданием серии UP, Пеше содействовал изучению функциональных качеств полиуретана: были проведены исследования полиуретана в соответствии с особенностями производства антропоморфных форм. Изготовленные целиком из полиуретана без какой-либо жесткой конструкции, кресла UP упаковывались под давлением и поступали к потребителю в сплюсненном виде, но при вскрытии упаковки начинали на глазах обретать форму и объем.

Кресла Пеше сразу же вошли в разряд классики итальянского дизайна и в ранг мировых культурных образцов (в данном случае - эпохи контрдизайна), наряду с не менее хрестоматийным креслом-мешком Sacco П. Гатти, Ч. Паолини и Ф. Теодоро, которому в этом году исполняется 40 лет (рис. 6). Серия UP явилась своего рода эмблемой триумфального прорыва «итальянской линии» сквозь заслоны академического «хорошего дизайна». Арт-дизайн Пеше и его соратников убедительно доказал, что акцентированно художественная установка может иметь не меньший проектный, технологический, социокультурный и производственный потенциал, чем унылое взыскание профессиональной чистоты.



Рис. 6. Кресло Sacco, дизайнеры П. Гатти, Ч. Паолини и Ф. Теодоро

Таким образом, поп-арт развивал свои принципы формообразования, противоположные функционализму, но при этом не противоречащие ему. Аллен Джонс создал в натуральную величину полуобнаженных красавиц, которые одновременно были предметами мебели (рис. 7). Тем самым он поставил вопрос о границе между искусством и функциональным дизайном.

Поп-дизайн творили не только дизайнеры, но и сами художники: представители поп-арта в изобразительном искусстве с их



Рис. 7. Кресло, дизайнер А. Джонс

пристальным вниманием к повседневности и предметности во всех ее проявлениях тоже проектировали мебель. Кроме уже упомянутого Алена Джонса, интерес к дизайну испытывал поп-артист Клаус Ольденбург. В 1963 г. памятуя о комнате в придорожном мотеле в Малибу (Калифорния, США), которую он видел еще ребенком, Ольденбург приступил к работе над серией скульптур для домашней обстановки. Первым прототипом стало большое, угловатое и очень глубокое кресло в обивке из винила, имитирующего леопардовую кожу. Leopard Chair («Леопардовое кресло») (рис. 8) и другие элементы Bedroom Ensemble («Спальный гарнитур») (рис. 9), спроектированного Ольденбургом, напо-

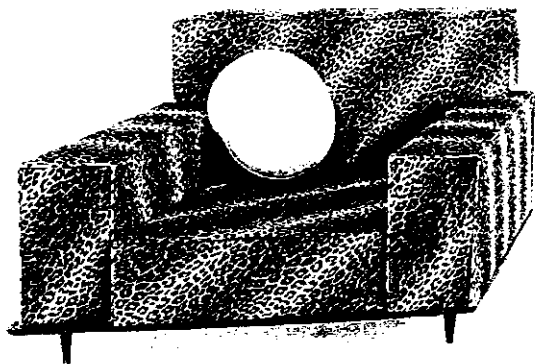


Рис. 8. Кресло Leopard Chair, дизайнер К. Ольденбург



Рис. 9. Спальный гарнитур Bedroom Ensemble, дизайнер К. Ольденбург

минают мебель, но, по словам самого художника, они «псевдо-функциональны... как если бы они были предназначены скорее для удовольствия или рассматривания, нежели для использования»⁸. От спальни Ольденбурга, обставленной этой мебелью с жесткими поверхностями и острыми углами, веет холодом. Формы мебели ассиметричные, как будто нарисованные в аксонометрии (сам Ольденбург назвал это «трехмерной реализацией и... двухмерной репрезентацией»⁴), что придает ей иллюзию преувеличенной глубины. Тема иллюзорности продолжена также в текстуре и материалах - имитациях мрамора (абажуры ламп), меха и кожи. Даже простыня - и та из белого пластика. Здесь нет ни одного реального предмета мебели и ни одного настоящего материала - сплошные имитации, а вся работа в целом - иллюзия функционализма. Даже серия абстрактных полотен на стенах поддельная (псевдо-Поллок) - они сделаны из декоративной ткани. Для Ольденбурга, по словам его современника, американского художника-минималиста Дональда Джадда, главным был объект, причем объект не такой, каким он является на самом деле, а такой, каким мы его воспринимаем¹⁰. Как правило, это объект желания, преувеличенный и упрощенный.

Проект Клауса Ольденбурга вдохновил современную художницу, представительницу швейцарской школы поп-арта, Сильви Флери (род. 1961) на собственный проект интерьера в стиле поп-арт под названием «Bedroom Ensemble II (Homage a Claes Oldenburg)» (1998) (рис. 10). Но если спальня Ольденбурга была насмешкой над kitsch-эстетикой современной культуры, то инсталляция Флери передает всю чувственность и негу буддара: мебель (кровать, прикроватные тумбочки, трюмо, пуф и даже лампы) в обивке из искусственного меха модных цветов - алой помады и глубокого фиолетового - выглядит, как сексуальный фетиш.

Еще один художник из когорты поп-артистов, американец Рой Лихтенштейн спро-

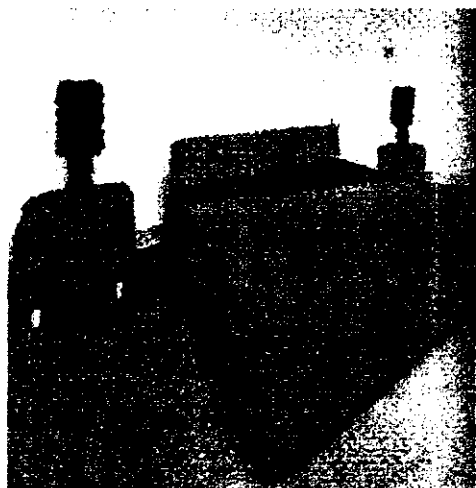


Рис. 10. Проект интерьера Bedroom Ensemble II (Homage a Claes Oldenburg), дизайнер С. Флери, 1998



Рис. 11. Стул Brushstroke, дизайнер Р. Лихтенштейн, 1986-1988

ектировал в 1986-1988 гг. стул с подставкой для ног и назвал этот комплект мебели Brushstroke (что в переводе с английского означает «мазок», «удар кистью») (рис. 11):

характерный для живописи Лихтенштейна образ переведен здесь в дерево крашенный березовый шпон.

В заключение необходимо отметить, что поп-дизайн - одно из проявлений такого направления в проектной практике, связанного с проектированием образно-пластической, художественной формы вещи, как арт-дизайн. В арт-дизайне, исходя из самого понятия, происходит синтез искусства и дизайна - обыкновенная вещь поднимается до статуса произведения искусства. Художники поп-арта, как и практики поп- и - шире - арт-дизайна, эстетизировали вещь, вырвав ее из привычного контекста и поместив в пространство искусства. Суть явления арт-дизайна можно определить словами Ж. Деррида: философ свидетельствует о трансгрессивных процессах в современной культуре - о процессах преодоления, нивелирования всевозможных границ и барьеров (как формальных, так и онтологических). Мы живем в эпоху, когда, по словам известного теоретика поп-арта Маршалла Маклюэна, вся «человеческая ситуация» стала производением искусства¹². Художники поп-арта верили, что искусство, подобно жизни, должно расширить свои границы, чтобы соответствовать революционным образом изменившейся, благодаря средствам массовой информации, окружающей среде. Мир требует нового искусства, которое не признает границ между различными видами искусства, высокой и низкой культурой. Таковы интеллектуальные предпосылки для появления на свет такого направления в современном искусстве, как поп-арт. Схожие идеи привели к формированию нового подхода к дизайн-проектированию - арт-дизайна.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Бодрийяр Ж. Соблазн / Пер. с франц. Алексея Гараджи. М.: Ad Marginem, 2000. С. 87.

² Жан Бодрийяр писал о новой роли предметов в поп-арте: «Сыграв во всем традиционном искусстве роль символических и декоративных фигурантов, в XX в. предметы перестали рассматриваться в соответствии с моральными, психологическими ценностями, они перестали жить в тени человека и начали приобретать чрезвычайную важность как автономные элементы анализа про-

ОБЩЕСТВЕННЫЕ И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ

егранства (кубизм и г. д.). Вследствие ТГОГО ОНИ взорвались, превратившись в абстракции. Отпраздновав свое пародийное возвращение в дадаизме и сюрреализме, деструктурированные и уничтоженные в абстракционизме, ОНИ, по-видимому, вновь примирены со своим образом в новом изобразительном искусстве и в поп-арте». (*Бодрийяр Ж.* Поп-арт: искусство общества потребления // Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция: Республика. 2006. С. 150.)

¹ *Борее Ю. Б.* Эстетика: Учеб. пособие. 5-е изд. допол. Смоленск: Русич. 1997. Т. 2. С. 397.

⁴ *SIcHale J.* The fine arts in the mass media // Pop Art redefined / Ed. by J. Russell, S. Gablik. New York: Washington. 1969.

⁵ *Барт Р.* Мифологии / Пер. С. Н. Зенкина. М., 1996. С. 214.

⁶ *Бодрийяр Ж.* Система вещей / Пер. С. Н. Зенкина. М., 1999. С. 43.

⁷ *Pesce G.* The Noise of Time. Charta. 2005. P. 69.

⁸ *Oldenburg C.* Statement on «Bedroom Ensemble» // http://www.cybermuse.gallery.ca/cybermuse/search/art\vork_e.jsp?mkey=996

⁹ *Graham D.* Art as Design // Design and art. Documents of Contemporary Art. / Ed. by A. Coles. Whitechapel. London: MIT Press. Cambridge, 2007. P. 38.

¹⁰ *Judd D.* Claes Oldenburg (written in July 1966 for the Oldenburg exhibition at the Moderna Museet in Stockholm, previously unpublished) // Donald Judd: Complete Writings, 1959-1975. Ed. Kasper Koenig. Halifax: The Press of Nova Scotia College of Art and Design, in association with New York University Press. New York. 1975. P. 192.

¹¹ *Coles A.* DesignArt: On art's romance with design. Tate Publishing, London, 2005. P. 85.

¹² *Gablik S.* Introduction // Pop Art Redefined / Ed. by J. Russell, S. Gablik. New York; Washington. 1969. P. 12.