

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
Институт искусств и дизайна
Кафедра истории искусств и художественной культуры

ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

Учебное пособие



Ижевск
2024

УДК 74 (075.8)
ББК 85.123 (0) я73
И907

Рекомендовано к изданию Учебно-методическим советом УдГУ

Рецензенты: канд. пед. наук, доцент, директор ИИиД УдГУ

М.В. Ботя,

д-р техн. наук, профессор, зав. кафедрой дизайна ИИиД УдГУ

К.С. Ившин.

Составитель: Плеханова Е.О.

И907 История дизайна : учеб. пособие / сост. Е.О. Плеханова. –
Ижевск : Удмуртский университет, 2024 – 138 с.

Учебное пособие представляет собой конспективное изложение лекционного курса, где для повышения качества обучения дается логически выверенная четкая структура изучаемых тем. Данный материал представляет историю дизайна с опорой на протодизайн, и развернутой перспективой изменения социальных отношений будущего, дает представление об изменении исторических задач, встающих перед дизайнерами, и позволяет ознакомиться с многообразием дизайнерских решений.

Внутри глобально обозначенных тем выделены наиболее значимые направления, демонстрирующие специфические черты того или иного вида развития дизайна.

Пособие предназначено для студентов, преподавателей и аспирантов, специализирующихся в области изобразительного искусства и дизайна.

УДК 74 (075.8)
ББК 85.123 (0) я73

© Плеханова Е.О., сост. 2024

© ФГБОУ ВО «Удмуртский

государственный университет», 2024

ВВЕДЕНИЕ

Практика дизайна очень разнообразна и многозначна, отчего очень сложно порой отделить дизайн от других областей человеческой деятельности.

В литературе находим разные дефиниции дизайна. В самом общем значении дизайн (от англ. design) – проектировать, чертить, задумать, а также проект, план, рисунок. Соответственно, дизайнер – умеющий планировать, рисовать, чертить, а также – хитроумный человек.

Более специализированное объяснение термина звучит так:

– проектная художественно-техническая деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурной сфер [6, с. 5].

Термин «промышленный дизайн» был утверждён решением первой генеральной ассамблеи ICSID (International Council of Societies of Industrial Design, Международного совета организаций промышленного дизайна) в 1959 г.; термин «дизайн» является профессиональным сокращением термина «промышленный дизайн».

В сентябре 1969 г. на конгрессе Международного совета организаций по дизайну было принято определение: «Под термином дизайн понимается творческая деятельность, цель которой определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но главным образом к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство с точки зрения, как изготовителя, так и потребителя» [10].

Дизайн – форма организованности художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов (не сами продукты!) материального и духовного массового потребления [4, с. 11].

В английском языке слово «design» обозначает любое проектирование, процесс создания новых предметов, инструментов, оборудования, предметной среды. Проектирование предметов, в которых форма соответствует их назначению, функциональна, экономична, удобна и при этом еще и красива.

Профессор Е.Н. Лазарев разработал этимологию англоязычного понятия «дизайн», состоящую из четырех смысловых рядов:

1) «*декоративная*» *направленность*: украшение, декор, орнамент, узор;

2) «*проектно-графическая*» *интерпретация*: проект, чертеж, конструкция;

3) «*предвосхищающее*» *представление*: замысел, предположение, план;

4) «*драматический*» компонент: идею, интригу, затею, умысел.

Согласно направлениям дизайн можно разделить:

Индустриальный дизайн – (от иголки до самолёта) – изделия группы «А» – наукоёмкие, технически сложные изделия, определяющие хозяйственно-экономический потенциал государства (продукция машиностроения и станкостроения, средства транспорта, вооружение); изделия группы «Б» – предметы потребления (бытовые приборы, аппаратура, дизайн мебели, предметов интерьера, утвари; медицинского оборудования и проектирование для детей, в частности, игрушек).

Графический дизайн – традиционные виды книжного и плакатного оформления, решение упаковок и этикеток, разработка фирменных знаков и фирменных стилей, шрифтов, коммуникация (на дорогах, в населённых пунктах, интерьерах), заставки и рекламные ролики на телевидении, компьютерный дизайн.

Компьютерный дизайн – построение графических изображений, всей системы информации по определённым правилам, игровой дизайн, *иммерсивный дизайн*.

Дизайн архитектурной среды – интерьеры (решение интерьеров и оборудования общественных, производственных и жилых помещений) и внешняя архитектурная среда (оборудование и пространство площадей, улиц, ландшафтов).

Дизайн выставочных экспозиций, праздничное оформление среды (стык графического дизайна и дизайна архитектурной среды).

Дизайн одежды и аксессуаров (фэшн-дизайн) – работа художников-модельеров/кутюрье (создание уникальных коллекций «от кутюр» и массовой, серийной одежды «прет-а-порте») и т. д. [11].

Основные категории дизайна:

Образ – идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера.

Функция – работа, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи.

Морфология – строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающая замысел дизайнера.

Технологическая форма – морфология, воплощенная в способе промышленного производства вещи-объекта дизайн-проектирования в результате художественного осмысления технологии.

Эстетическая ценность – особое значение объекта, выявляемое человеком в ситуации эстетического восприятия, эмоционального, чувственного переживания и оценки степени соответствия объекта эстетическому идеалу субъекта [6, 8, 11].

Изобразительные средства дизайна: точка, линия, фактура, текстура, цвет, форма, объем, пропорция, масса и пространство (общие для всех видов искусств).

Эти составляющие комбинируются на основе *принципов композиции*: симметрия, асимметрия, равновесие, ритм, движение и т. д.

В дизайне имеет широкое применение и такие средства как *пропорция золотого сечения*. *Гармония и контрастность* как универсальные средства искусства являются системообразующими и в дизайне.

Материалы дизайна: древесина, металл, стекло, текстиль, пластические материалы и новейшие синтетические материалы.

Сегодня термин «дизайн» принято использовать для характеристики процесса художественно-технического проектирования, а также для определения результатов этого процесса. Согласно определению,

принятому на Международном семинаре дизайнеров (Брюгге, 1964 г.) «дизайн – это творческая деятельность, целью которой является определение формальных свойств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние признаки изделий, но главным образом структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и изготовителя» [7: 7].

Эволюция содержания понятия «дизайн» демонстрирует качественно новые смысловые и методологические определения, с различными задачами:

- внешний облик изделий.
- вещь целиком, включая все функции; процесс ее проектирования; организационная деятельность.
- сфера деятельности, включающая теорию, практику, особый способ мышления.
- мировоззрение и функциональность

Выступая выражением проектной культуры общества, дизайн акцентирует процесс изменения эстетических критериев и совершенствования формы. Как определил дизайн руководитель одной из наиболее активных фирм коммерческого дизайна Эллиот Нойес: «Дизайн – это средство, пользуясь которым можно воспринять самого себя, и одновременно это средство, пользуясь которым можно выразить себя для других» [цит. по 4, с.10].

Цель данного издания представить не только эстетические ценности дизайна, но и его философские основы. Художественное проектирование среды – это «проектирование» человека, который будет пользоваться этими вещами, и жить в этой среде, через придание функциональных и эстетических свойств как вещам, так и предметной среде. Отсюда вытекает значимая воспитательная функция дизайна, его культурная и социальная роль в жизни общества.

Чтобы уравновесить уже общепринятые понятия западного дизайна, пособие начинается с раздела, посвященного основам восточного мировосприятия и дизайна, основанного на них. Вторая

глава традиционна – это зарождение дизайна как отдельного вида изобразительной деятельности. Безусловно, дизайн XIX в. – это, прежде всего, имена первопроходцев, основателей нового течения на стыке многих областей. Третья глава отдана дизайну начала XX в., когда новый стиль жизни рождал новые формы и выражения идей. Именно здесь раскрывается роль двух мощных дизайнерских школ – Баухауса и ВХУТЕМАСА, рассматривается стиль ар деко как основа графического дизайна, и, как раскрытие темы уже в XXI в., дается панорама «общества спектакля» (Ги Дебор) с его визуальными и социологическими эффектами. Четвертая глава – послевоенный дизайн, рожденный уже в обществе постмодернизма, со своими национальными особенностями и интернациональными результатами. Пятая глава – направления развития дизайна в XXI в., когда главным становится не изменение формы, а изменение смысла проектирования.

Для студентов данное пособие поможет упорядочить знания, полученные во время аудиторных занятий, и провести самопроверку с помощью предложенных вопросов.

ГЛАВА 1: ПРОТОДИЗАЙН ВОСТОКА, ЕГО РОЛЬ В ФОРМИРОВАНИИ ДИЗАЙНА

1.1. Китайская архитектура

Дом-павильон является основной формой китайского и японского здания. Для Китая и Японии характерно отсутствие ясного тектонического членения на несущие и несомые части. Горизонтальные балки не лежат на опорах, а пропущены сквозь них сбоку. Так называемая китайская «консольная капитель» составляет часть горизонтальной балки, которая пропущена сквозь столб. В Китае и Японии, вместо ясного взаимоотношения, получается взаимопроникновение вертикальных и горизонтальных конструктивных-элементов. В Китае и Японии крыша не лежит на опоре, а парит над зданием, что усиливается ее слоистостью и загнутыми вверх концами.

В китайском и японском доме-павильоне на первом месте *композиция пространства*, его формы легки, воздушны и пронизаны атмосферой. Масса отступает на второй план: легкое балочное сооружение только слегка ограничивает внутренность и *условно* отгораживает его от окружающего пространства, при этом интерьер здания воспринимается вырезкой из неограниченного пространства природы.

Особенно большую роль играет широкий наружный обход, создающий впечатление, что пространство – главный композиционный элемент и в наружном виде здания; опоры, несущие крышу, очень тонки, очень широко расставлены, далеко отставлены от стен [2, с. 53]. Таким образом, в китайском и японском доме материальная граница между пространством природы и внутренним пространством здания не сконцентрирована в одном месте, как в стенах европейских домов, а разложена на три слоя – воображаемую плоскость опор обхода, реальную плоскость стен/перегородок и пространственный слой обхода между ними. Находясь в обходе, зритель уже не в пространстве природы, но еще и не внутри здания – пространство наружного обхода – промежуточное связующее звено между внутренним пространством здания и пространством природы, соединяющее их друг

с другом и, делая внутреннее пространство зависимым от внешнего пространства. Благодаря этому образуется постепенность перехода снаружи внутрь и обратно: границу между ними невозможно пере-шагнуть сразу, проникновение внутрь дома совершается постепенно. Стены, в европейском понимании, отсутствуют совершенно: они раздвигаются/открываются, имея характер временных/условных перегородок.

Структура наружного объема китайского и японского здания отличается своеобразными особенностями. Кровля занимает большую часть здания по вертикали, имеет сложную форму и состоит из двух-трех и больше слоев, свисающих друг над другом кровельных скатов, углы кровли загнуты вверх. Кровля проникнута динамикой, захвачена сильнейшим движением изнутри наружу. Главные носители движения – загнутые вверх углы кровли, многократно повторенные, направленные во все стороны изнутри наружу, из-за чего масса кровли растворяется в пространстве. Загнутые концы кровель переводят движение за предел здания на то, что его окружает, на соседние деревья и запутанное движение линий их листвы: так создается тесная связь архитектурных форм с формами природы. Движение усиливается украшениями кровли – мелкими архитектурными и скульптурными деталями. Наружная форма здания подобна природной форме: она вписывается в общую картину садовой зелени и деревьев, подчинена ей, что усиливается яркой раскраской. Сад – главный элемент китайской и японской архитектуры. Он является промежуточным звеном между природой и зданием-павильоном.

Для внутреннего устройства китайского и японского дома основоположным является принцип «дом-комната». Иногда устраивают постоянные стены, но сплошь покрытые пейзажами, так что создается иллюзия, что раздвижные стены открыты и что во все стороны открываются виды на природу. При необходимости подразделения внутреннего пространства дома употребляют передвижные стены: стены/циновки, спускающиеся сверху вниз, или ширмы. Выделенные таким образом внутривнутренние отделения относятся ко всей внутренности дома в целом совершенно так же, как эта

последняя сама относится к пространству природы. Из этого метода пространственной композиции и родилась идея ширм, распространенных впоследствии в Европе.

1.2. Японская архитектура и ее наследие

Японская архитектура сама по себе уже является дизайнерской переработкой традиций китайской архитектуры с ее перетеканием пространства природы в пространство интерьера. Особую роль играет использование традиционных материалов: камня, дерева, бумаги. И если камень и дерево материалы традиционно применяемые, то современное использование бумаги в архитектуре – это переработка древних традиций.

Бумага издавна занимает важное место в японской культуре. Традиционное японское жилище разграничено бумажными ширмами – сёдзи, искусство складывания бумаги – оригами – знакомо каждому с детства. Однако современное использование бумаги в строительстве домов – ноу-хау *архитектора Сигеру Бана*, который в самом начале карьеры заинтересовался этим недорогим и, казалось бы, непрочным материалом, в дальнейшем постоянно применяя его в своих проектах.

На бумажной фабрике С. Бан выяснил, что картонные трубы можно изготовить любого диаметра и длины, и вполне может имитировать дорогостоящее дерево. Убедительно продемонстрировав возможности бумажных конструкций (в том числе на примере собственного дома, построенного в токийском пригороде в 1990 г.), архитектор получил большой заказ от Организации Объединенных Наций на производство бумажных домов для беженцев.

В 1995 г. японский город Кобэ пережил одно из самых разрушительных землетрясений в истории. В разрушенном Кобэ С. Бан спроектировал целый квартал временных бумажных домиков на одну семью. Фундаментом послужили ящики из-под пива, наполненные песком, стены сделаны из картонных труб с врезанными окнами и дверью, пластиковый полупрозрачный тент вместо крыши. Все вместе – идеальное временное жилище для оставшихся без крова людей.

В числе полностью уничтоженных зданий оказалась и католическая церковь. С. Бан незамедлительно предложил помощь в ее восстановлении, найдя необходимые материалы, волонтеров для строительства, а также средства для реализации проекта. Удивительная по красоте церковь была построена зодчим и его помощниками всего за пять недель. Внутреннее пространство прозрачного призматического объема формирует эллиптическая колоннада из близко поставленных картонных труб, над которыми парит элегантный мембранный купол.

Наиболее известный проект С. Бана – павильон Японии на ЭКСПО-2000 в Ганновере, который стал одним из символов этой выставки. Павильон представляет собой волнообразную сетчатую конструкцию, напоминающую туннель, целиком сплетенный из картонных трубок, соединенных бумажными жгутами, стальными тросами и другими креплениями. Элегантное бумажное «плетение» покрыто водонепроницаемой мембраной, и обеспечивает почти 2 тыс. кв. м. выставочного пространства без единой колонны.

Также под влиянием традиционной японской архитектуры командой дизайнеров бюро Ball-Nogues Studio из Лос-Анджелеса, из бумаги был возведен необыкновенный открытый павильон для ежегодного музыкального фестиваля в Калифорнии. Тонкие решетчатые структуры созданы путем переплетения более 2200 м бечевки вокруг опалубки, создали колонны и навес ажурные, словно паутина. Засушливый климат региона ускорил процесс сушки составных частей, которые после высыхания были сгруппированы вместе и объединены зубчатой крышей. Весь объект сделан из переработанной бумаги: макулатура перемалывалась в бумажную массу, смешивалась с водой и краской, в результате чего был получен надежный, дешевый и красивый строительный материал. Никакие дополнительные химические вещества к бумаге не добавляли, поэтому после использования павильон может быть разобран и вновь пущен в переработку.

Японцы привыкли к неразрывности традиции, одной из основ устойчивости цивилизации. Поэтому концепция метаболистической архитектуры восходит к истокам японской строительной традиции,

предлагая алгоритм её изменения. *Метаболизм* – «превращение, изменение» – архитектурное течение, зародившееся в Японии в конце 50-х годов XX в. В основу теории метаболизма лёг принцип индивидуального развития живого организма. В Японии всегда уделялось особое внимание законам эволюции животного и растительного мира. Поэтому природные закономерности стали одной из основ архитектурного метаболизма. По похожим биологическим законам должна развиваться и архитектура. Самое важное в понятии «метаболизм» – возможность перестройки сооружения и замены его составляющих в соответствии с требованиями, которые предъявляет наш быстроизменяющийся мир.

Особенностями архитектурного языка метаболистов стали незавершенность, «недосказанность», относительная «деструктивность» и открытость структуры зданий для «диалога» с изменяющимся архитектурным, культурным и технологическим контекстом городской среды. Распространён приём акцентирования внимания на пустоте, с целью создания эффекта «материализации внимания», визуальное закрепление незастроенных и неосвоенных пространств при помощи символических пространственных структур. При этом создаётся некое промежуточное пространство, как недостающее звено между архитектурой, упорядоченной средой обитания, и окружающим хаосом изменчивой городской среды или «вакуумом» природного ландшафта. В структуре как отдельных зданий, так и их комплексов и даже целых городов, разработанных под влиянием идей метаболизма, всегда чётко прослеживается временная и постоянная составляющие. Ещё один признак такой архитектуры – её модульность, ячеистость.

Из архитекторов, работающих в этом стиле, самым знаменитым стал *Арата Исодзак*. В 1966 г. он создал, привлекая к нему внимание *Библиотеку префектуры Оита*, в которой видны принципы метаболизма, и здание представлено живым, переменчивым организмом. Внешний вид метаболических построек передает динамику при помощи своих необычных форм. Как отметил сам А. Исодзак, в его проектах есть выделенная экспрессия отдельных частей

конструкции. Это, по мнению архитектора, отличает его от классических метаболитов.

Сам он даже придумал название для своего стиля – *«метаболический маньеризм»*. Создавая *Музей современного искусства в Японии, в городе Гунма* (1971-74), архитектор проявил себя как именно как «маньерист», разбив здание на несколько условных кубов, покрытых алюминиевыми и стеклянными панелями. Грани кубов были разделены на квадраты для создания интересного оптического эффекта.

В своем творчестве А. Исодзакэ хотел соединить идеи присущего Японии метаболизма и западного постмодернизма. Важным для него было показать, что архитектурные направления – не несут на себе определенной социально-политической ориентации и могут демонстрировать единство этого мира. Еще одним примером такого подхода можно считать здание *Общественного центра в городе Цукуба*, построенного в 1983 г., где можно четко выделить черты дизайн-направления.

Методы и концепции следуют нескольким основным общим принципам:

1. Стены и проемы разнообразны по формам, размерам и высоте.
2. Поверхности глухих участков стен несут различные фактуры, цвет, рельеф.
3. Используются подражания и ссылки на известные исторические и современные памятники.
4. Декорация накладывается на конструктивистскую основу.

Национальный конференц-центр Катара (Катар, 2013) – крупнейший на Ближнем Востоке, вмещающий до 7000 человек в трех основных залах. Большие прямоугольные стеклянные фасады здания окружают гигантские древовидные колонны, поддерживающие нависающую крышу, которую А. Исодзакэ спроектировал как отсылку к священному исламскому дереву Сидрат аль-Мунтаха.

Концертный зал Арк Нова (Япония, 2013) был для поездок по регионам, пострадавшим от сильного землетрясения и цунами в 2011 г. В надувном мобильном концертном зале разместилась площадка для выступлений на 500 мест. Эластичная пластиковая мембрана, из которого был создан зал, позволяла быстро надуть или разобрать его для транспортировки на новое место.

«*Королева кривых*», *Заха Хадид*, по-новому представляет концепцию традиционного китайского и японского движения в пространстве.

В отличие от заранее заданного ряда «ключевых точек», линии нового дизайнерского решения плавно движутся, пересекая внутреннее и внешнее пространство, перетекают из одной части в другую на всем ее протяжении. Идея состоит в том, чтобы создать пространство, которое не заканчивается одним линейным путешествием, а предлагает сложную сеть соединений и путей.

В качестве примера можно представить *Административное и офисное здание в Монпелье (Франция)*, воплотившего на 35 000 кв. м. образ лежащего горизонтально древесного ствола с раздваивающейся вершиной. На фасаде пластически обозначено разделение общей массы на три функциональных части. «Комель ствола» – это архив, более закрытая часть постройки; в средней секции обустроена библиотека, а спортивный департамент занимает «вершину ствола».

Для Chanel, по заказу дизайнера Карла Лагерфельда, *З. Хадид* в 2007 г. был разработан *Мобильный арт-павильон*. Здание представляет собой большую «белую оболочку», покрытую отражающим материалом. Его органичная форма вдохновлена спиралевидными формами, встречающимися в природе, и специально разработана, чтобы вызвать любопытство и интерес публики. Это архитектурный язык, состоящий из текучести и природы. В основе дизайна павильона лежит концепция искривления в полукруглых и выпуклых сечениях, от чего начинается разнообразие внутренних выставочных пространств. Благодаря серии разрезов в объемной оболочке, естественный свет органично соединяется с искусственным светом. В центре сооружения находится внутренний двор площадью 65 квадратных

метров, защищенный прозрачным покрытием. Модульные элементы, из которых состоит павильон, не превышают в ширину 2,25 м, что позволяло значительно упростить разборку, транспортировку и сборку элементов во время кругосветных путешествий.

Как единый «скульптурный элемент», соединенный сетчатой структурой наподобие открытого экзоскелета, усилившего динамизм конструкции, был задуман и воплощен *Отель «Морфейус»* – небоскреб «азиатского Лас-Вегаса», роскошный жилой комплекс, состоящий из 40 этажей. Внешняя структура была использована и для внутренней планировки, а сам объем был выдавлен таким образом, чтобы создать две башни, с двумя органическими мостами, занимающими центральное пространство между башнями. Здесь есть зона для магазинов, игровая зона, атриум со стойкой регистрации, лобби-бар и многофункциональное пространство. На верхних этажах отеля находится более 780 номеров, казино, различные специализированные рестораны и бассейн на крыше.

В 2015 г. в вершину горы План-де-Коронес (Италия) был встроена *Музей альпинизма*. Расположенный на высоте 2275 м над уровнем моря, проект начался с идеи позволить посетителям спуститься внутрь горы, для исследования ее пещер, при этом большие окна позволяют естественному свету проникать глубоко внутрь постройки. Музей площадью около 1000 квадратных метров расположен в основном под землей на разных уровнях, а система каскадных лестниц ведет посетителей от входа до самого нижнего уровня, и в конце пути выводит на террасу с захватывающей панорамой долины.

Европейским музеем 2013 г., по итогам конкурса в Тонгерене (Бельгия), в котором приняли участие более 40 музеев со всего мира, был провозглашен *Музей Риверсайд*. Конструкция выглядит как туннель из металлической кожи, материализующий прямую связь между городом и рекой Клайд, с прозрачным стеклом с обоих концов здания. Таким образом, выставочные залы становятся неотъемлемой частью ландшафта, соединяющего реку с городом.

Примерно в это же время был открыт *Центр водных видов спорта в Лондоне*. Здание напоминает крупное насекомое с симметрично раскинутыми крыльями: легкие формы/крылья являются покатыми крышами трибун. Задняя часть представляет собой огромную крышу из извилистого однородного листа. Двойная изогнутая крыша состоит из параболических арок, которые складываются таким образом, чтобы визуальное разделить зону олимпийского бассейна и зону для прыжков в воду. Многочисленные световые точки (более 500) создают впечатляющую живописную среду.

Небоскреб в Дубае *Орус* состоит из двух башен высотой 100 м, соединенных в основании и наверху, но разделенных неправильным пространством посередине. Эффект производит извилистая форма, что типично для композиционной поэтики «Королевы кривых». Весь стиль З. Хадид просматривается и в интерьерах, как в обустройстве мест общего пользования, так и в интерьерах роскошного отеля.

Новый *мега-аэропорт в Пекине* был открыт в сентябре 2019 г. С восемью взлетно-посадочными полосами и площадью 700 000 квадратных метров он является одним из крупнейших аэропортов в мире. Продолжающая традиции плавная и извилистая архитектура Захи Хадид узнаваема в:

- линиях крыши, с симметричной композицией, которая гармонична с китайскими пейзажами;
- дизайне интерьера;
- огромном световом люке, с исходящим из центра конструкции к концу каждого крыла, позволяющему естественному свету освещать каждую часть здания. Параболические колонны и сводчатые потолки завершены серией круглых световых колодцев, ритмизирующих пространство. Таким образом интерьер воспринимается как непрерывная и текучая среда.

Международный центр культуры и искусств в Чанше также представляет собой плавную и органичную архитектуру. Различные здания распределены таким образом, чтобы между ними образовывались внешние двory, чередующиеся с пешеходными дорожками и площадками для проведения мероприятий на свежем воздухе.

Это крупнейший и наиболее полный культурный центр китайской провинции Хунань. Он был завершен в 2019 г. и состоит из 115 тысяч квадратных метров площади, разделенной между тремя учреждениями культуры:

- МСА, музей современного искусства. Большой театр на 1800 мест для самых разных видов исполнительского искусства;

- Малый театр, чрезвычайно универсальный многоцелевой зал на 500 мест, который может принимать различные конфигурации и вмещать представления различных типов от небольших шоу до показов мод.

Каждое заведение комплектуется вспомогательными сооружениями, служебными и административными помещениями. Благодаря плавной геометрии культурного комплекса и его внешней облицовке, объемы зрительно увеличиваются и вызывают игру отражения света в водах близлежащего озера.

Крупнейшим городским торговым районом Италии стал *Торговый центр Милана*. Здание расположено в полностью пешеходной зоне, с подземными дорогами и автостоянками. Внутри торговой галереи использованы бамбуковые блоки, собранные из смолы под высоким давлением и обработанные для создания мягких и обволакивающих геометрических линий.

Подводя итог обзора творчества З.Хадид, для его характеристики можно использовать такой термин как *Биоморфизм*, который связывает дизайн архитектуры с ее наполнением. Лучшее всего об этом говорит сама архитектор: «Меня интересовало, что будет, если стул расплавить. Когда я растягивала его, он превращался в шезлонг; когда тянула вверх, он превращался в барный стул. Когда стул вытягивался, он сразу требовал для себя вытянутого и текучего пространства. Когда, наоборот, ужимался в размерах, ему требовалось очень сжатое пространство. Появилась идея текучих или сжатых пространств, идея эластичных пространств и так далее. Когда меняется форма, к которой мы привыкли, это развивает мышление человека в целом».

Продолжая рассматривать влияние традиционной художественной культуры Дальнего Востока на современный дизайн, нельзя оставить в стороне японский мингей.

1.3. Мингей

Мингей называют «художественным стилем, прямо связанным с эстетикой европейского «Ар-нуво» и оказавшим на неё огромное влияние. Слово мингей, не существовавшее до середины 1920-х г., представляет собой сложный неологизм, составленный из частей двух слов – «minshū» (или «простые люди») и «kōgei» (или «ремесло, изделие»). На английский язык переводится как «народное ремесло» или «изделие народного промысла» («Folk Craft», но не «Folk Art»), что имеет принципиальное значение).

Японским Джоном Рёскином стал *Янаги Сэйтсу* (1889–1961). Тонкий критик искусства, мыслящий глобально, но умеющий подмечать мельчайшие детали и нюансы, Янаги провозгласил своей целью «спасение исчезающих в эпоху промышленной модернизации изделий неизвестных и безымянных ремесленников Окинавы, Хоккайдо и всея Японии». В 1925 г., вместе с друзьями художниками-керамистами *Хамада Шоджу* (1894–1978) и *Кавай Канджиро* (1890–1966) он опубликовал манифест создания «Японской ассоциации народных ремёсел» (*Nihon Mingei Kyōkai*), основной целью которой было «проведение различий между мингей-изделиями, как результатами истинного и духовного поиска, и продуктами индивидуализированного искусства, развивающегося на почве индустриализации».

Идеализация патриархальной старины, культ предметов традиционных народных промыслов в качестве эталонов истинного искусства, критика машинно-промышленного производства и, как следствие, растущей пропасти между искусством и бытом, неприятие идеи «искусства ради искусства» (*bijutsu*) – всё это вызывает ассоциации с очерками и манифестами Уильяма Морриса (William Morris, 1834–1896) и его последователей-модернистов из движения «Артс & Крафтс» (Arts and Crafts).

Идеализируя «ремёсла простых людей» (*minshūteki na kōgei*), Янаги Сёэцу утверждал, что художественные предметы, созданные безымянными мастерами из народа, находятся вне эстетических понятий «красоты и отвратительности», которые устанавливаются в «цивилизованном промышленном обществе про-западного типа». Такое общество, с одной стороны, обесценивает одухотворённый труд мастера-ремесленника, заменяя его машинно-произведёнными предметами; с другой стороны – лишает смысла само существование таких «народных мастеров».

Чтобы выжить в этом новом общественном порядке, мастера вынуждены 1) обособляться от общества, персонифицируясь; 2) создавать объекты вне машинного производства, но и вне потребностей общества; 3) навязывать эти объекты обществу, пропагандируя их исключительность. Так рождается «искусство ради искусства» или «биджутсу» (*bijutsu*), в сфере которого имя мастера значит больше, чем красота и духовность созданного им объекта. Поклонение Именам, а не Красоте становится бичом современного промышленного общества.

Мингей – это эстетическая, философская и духовная доктрина. Янаги декларирует принципы истинной Красоты, утверждая, что она рождается, только когда объект создан:

- 1) из натуральных материалов и живыми руками;
- 2) традиционными способами и в традиционном дизайне;

Объект обладает:

- 3) простотой;
- 4) функциональностью формы и дизайна;
- 5) не единичен, и может быть изготовлен в достаточном количестве;
- 6) чтобы иметь разумную цену.

Кроме того, для постижения и достижения истинной Красоты мастер должен:

- 7) оставаться безымянно-анонимным;
- 8) быть духовно и физически здоровым, чтобы «здоровым» был созданный им объект.

Таким образом, Мингей – это истинно красивый, одухотворённый, живой и здоровый продукт, созданный руками безвестного мастера из материалов, которые характерны для региона его проживания, и в технике, издавна практикуемой в этом регионе; это продукт, которым можно не только восхищаться, но и черпать в нём духовные и физические силы, вложенные в него мастером в процессе создания.

Вторая мировая завершилась капитуляцией и оккупацией Японии. Жизнь превратила многих «японских безымянных мастеров» в сгинувших «японских неизвестных солдат». Народные ремёсла находились в упадке, а некоторые техники до сих пор считаются безвозвратно утраченными. В 1950-е годы правительство Японии провозгласило в числе первоочередных задач «восстановление и защиту национального культурного достояния» (*ningen kokuhō*). Учение Мингей обрело второе рождение и пошло в массы, этот феномен получил у специалистов название «мингей-бум».

К категории Мингей мог быть отнесён буквально любой объект – от домотканой рубахи и глиняного кувшина до инкрустированной лаковой шкатулки и расшитого золотом шёлкового кимоно и т. д. Неважно, из чего, кем и когда объект был изготовлен, какие изобразительные техники в нём использовались, и был ли он вообще декорирован. С точки зрения Янаги, важен был лишь сам процесс создания объекта, который рассматривался в качестве духовного ритуала. По сути Мингей – кодекс-регламент творчества, которому обязаны были соответствовать все художники, мастера-ремесленники и люди творческих профессий для того, чтобы результаты их деятельности приобрели общественную значимость и историческую ценность.

Эти вещи должны были воплощать основные эстетические принципы японской художественной культуры. Вещи в данном случае, это не только предметы этого мира, но и чувства людей, и сами люди.

Моно-но аварэ – буквально «очарование вещей». Понятие, пронизавшее всю историю классической словесности, сложилось к X в. Аварэ – «печальное очарование», возникающее при взгляде на «вещи

мира», главное свойство которых – бренность и изменчивость. Печальное очарование вещей связано именно с осознанием бренности, мимолетности жизни, с ее ненадежной, временной природой. «Если бы жизнь не была так мимолетна, то в ней не было бы очарования, – так написала в XI в. фрейлина Сэй Сёнагон в своих «Записках у изголовья». Моно-но аварэ связано еще и с необычайной чувствительностью, которая культивировалась в классическую эпоху Хэйан (IX–XII вв.), умением улавливать тончайшие токи жизни. Одна поэтесса писала, что слышит шуршание крови, бегущей по ее жилам, слышит, как опадают лепестки сакуры. Аварэ означало возглас, который можно передать как «ах!», другие авторы считают аварэ ритуальным возгласом: «аварэ!» – так вскрикивали в важнейшие моменты действий и представлений древней религии синто.

Саби – понятие средневековой эстетики, может быть описано как «печаль одиночества», «тьень», «приглушенность на грани исчезновения красок и звуков», «отрешенность». Ваби – это другая сторона саби; для его описания можно выбрать слово «прощение». Если называть определения, то подойдут слова «бедность», «скромность», «одиночество странника в пути», «тишина, в которой слышны редкие звуки – капли, падающие в чан с водой». Отсутствие пафоса, сознательный примитивизм.

Материализацией философии подлинной красоты ваби-саби стало искусство *кинцуги*. Её смысл состоит в принятии изъянов и умении видеть красоту в несовершенстве. Это техника реставрации битой керамики с помощью лака, смешанного с золотым порошком. Осколки собирают заново, и предмет, исчерченный золотыми трещинами, становится еще лучше, чем был. Так что вещь, которую в обычных условиях выкинули бы или списали как ущербную, начинают ценить сильнее, поскольку благодаря кинцуги ее недостатки стали ее достоинствами и добавили ей красоты. Это как бы материализация посылы: неудача – это приправа, которая придаёт успеху его аромат. Практически с самого детства мы взращиваем в себе надежду достичь идеала. Мы мечтаем, что наша взрослая жизнь будет прекрасной во всех отношениях: мы встретим свою

вторую половинку, мы найдём работу своей мечты, наш дом станет полной чашей, окружающие будут уважать и ценить нас. К сожалению, не все мечты сбываются, и образ идеальной жизни разбивается на мелкие кусочки, столкнувшись с реальностью.

В стремлении к идеальности и совершенству, мы не прощаем себя и себе. А потом - мы не прощаем и не терпим несовершенства в других... О том, что изъяны стоит воспринимать как нечто прекрасное, писали и говорили всегда. Многие успешные люди признавались: они гордятся своими провалами, потому что во многом благодаря им смогли обрести счастье и добиться успеха.

Название искусства *кинцуги* дословно переводится как «золотая заплатка». Его также называют *кинцукурой* «золотой ремонт». Кинцуги подчёркивает, что сколы и трещины на посуде – это неотъемлемая часть её истории, которая не заслуживает быть забытой. Это очень отличается от современной легкости, с которой мы выбрасываем на помойку сломанные и старые вещи – у нас есть возможность легко заменить их новыми. Это показатель того, что среди ширпотреба практически не осталось настоящих вещей – тех, которые действительно дороги человеку. Кинцуги – это искусство выделить изъян и создать из него красоту, творчески превратить обломок – в шедевр. Места соединений разбитой посуды нарочно выделяют золотом, подчеркивая их. Иногда недостающие элементы заменяют кусочком из другой посуды. Иногда посуда сильно меняется в процессе реставрации, меняется функционально и в результате получается что-то совсем новое – *вещь сохраняет свою сущность, но обретает новую жизнь*.

Считается, что искусство кинцуги возникло в XV в. По одной из версий, японский сёгун Асикага Ёсимаса разбил свою любимую чайную чашу. Он приказал отреставрировать её, и чашу отправили в Китай. Мастера восстановили чашу и вернули её сёгуну, но оказалось, что они соединили осколки ужасными крупными скрепками. Асикага Ёсимаса был недоволен выполненной работой и приказал японским мастерам найти более эстетичный способ вернуть чаше

прежний вид. Они не только соединили осколки, но и превратили обычную посуду в предмет искусства с помощью техники.

Внешне это выглядит так, как будто просто склеиваешь битую посуду, а по факту – исцеляешь свою жизнь.

В этих же категориях изготавливается *Раку* – японская самобытная традиция керамики, на протяжении 450 лет передающаяся из поколения в поколение с момента ее основания в XVI в. В этом изобразительном мире, ограниченном рамками чайной чаши, уместающейся в ладонях, происходит поиск глубинных связей с природой, стремление к философским размышлениям на тему сознания, искусственности и естественности, случайности и неизбежности, части и целого, завершенности и незавершенности, достаточности и недостаточности, и стремление к достижению ощущения вселенной в создаваемых формах. Содержимое чайной чаши можно назвать «вселенной в чайной чаше», раскрывающейся в ладонях, от бесконечного космоса, подобного черной дыре, до едва заметного журчания горной речки. Это не унаследование устаревших ценностей, а поистине авангардное действие, разворачивающееся здесь и сейчас.

Для керамики *Раку* характерна ручная формовка глины вместо использования гончарного круга, – в результате этого каждый предмет оказывается уникальным. Термин *Раку* (буквально, «наслаждение» или «простота, естественность») происходит от слова Юракудай, названия дворца в Киото, построенного для Тоётоми Хидэёси (1537–1598), военного лидера того времени. В строительстве дворца принимал участие знаменитый мастер чайной церемонии Сэн-но Рикю, который попросил работавшего там китайского мастера по изготовлению черепицы сделать чаши, которые воплощали бы эстетику ваби-саби. Мастер Танака Тёдзиро изготовил простые чаши, которые соответствовали философии дзэн и представлению Рикю об идеальной чайной церемонии.

Ручная лепка даёт асимметрию контура и неравномерную толщину стенок изделия, что является воплощением идей естественности и простоты. Помимо формовки мастер Тёдзиро создавал необычные декоративные эффекты, используя технологические дефекты

операций глазурирования и обжига: сетка трещин на поверхности изделия, признаки оплавления черепка в результате чересчур высокой температуры, неаккуратно растекшаяся по стенкам глазурь – эта продуманная небрежность и составляла главную прелесть керамики Раку. С технологической и художественной точек зрения изготовление этих изделий является делом весьма сложным, так как требует умения балансировать на грани изысканной простоты и явного брака. Тот выбор, который так востребован сейчас в эпоху постмодернизма.

Куклы

Японию называют «Страной 10 тысяч кукол». Кукла по-японски читается как «нингё», что дословно переводится, как «человеческая форма». Самые древние экземпляры относятся к эпохе Дзёмон (10 000 лет до н. э. – 300 лет до н. э.) – глиняные, костяные и каменные фигурки, служившие талисманами и защитой от злых сил и болезней, покровителями семьи. Постепенно сфера использования кукол расширялась. В эпоху Кофун (300–710 гг.) глиняные фигурки воинов стали устанавливать на могилах как стражу покоя усопших, позже их стали приносить в жертву богам, чтобы оградить себя от несчастий и болезней.

В храмы эти подношения приносили со всей округи, и по определенным дням такие куклы (нагаси-бина) складывали в маленькую лодочку или на плот и спускали вниз по реке к морю. С ними уплывали грехи, житейские проблемы и несчастья. Человеческие фигурки употребляли вместо жертвенных животных, чтобы избавлять их владельца от сглаза, болезней. Были и специальные куклы, призванные облегчать человеческие страдания. Если потереть больное место бумажной или соломенной куклой (надэмоно: вещь, которой трут) или просто подуть на нее, все болезни переселялись в куклу, которую надлежало в третий день третьего месяца года бросить в воду или сжечь на костре. Старых кукол относят в храм и поручают заботам буддийских священнослужителей, знающих, как правильно проводить в последний путь и людей и кукол. Религиозный

характер кукол подтверждается и тем, что монахи вырезают их из дерева, лепят из глины или папье-маше и продают в самих храмах. Приобретенные в храмовых лавках куклы принято размещать в семейных алтарях, в т. н. домашних нишах красоты – токонома, или дарить близким и знакомым для этих же целей. Самый простой вариант – шарик из дерева, ваты или смятой бумаги оборачивали клочком ткани и перевязывали ниткой. Получались голова с юбочкой. На «голове» иногда прорисовывали глаза и рот. Такую куколку подвешивали у входа в дом или у окна, чтобы обеспечить хорошую погоду на следующий день.

Начиная с периода Эдо (1603–1868), изготовление кукол стало всенародным увлечением, когда в различных провинциях сформировались собственные стили, варьировавшиеся в зависимости от предназначения кукол, материала и мастерства ремесленников.

Использование кукол для игр началось в эпоху Хэйан (784–1185). Девушки, в силу своего социального статуса, освобождённые от добывания хлеба насущного, вплоть до замужества увлекались игрой в куклы, воспроизводя с их помощью те или иные сцены жизни при императорском дворе. Создавались миниатюрные подобию дворцовых покоев, где жили и действовали принцы и принцессы, придворные дамы и кавалеры. Некоторые из кукол изображали настоящих исторических лиц, другие – вымышленных, героев китайских романов, монахов, воинов.

Наряду с чисто развлекательными функциями куклы в полной мере сохранили свое религиозно-мистическое предназначение. Но наибольшую известность и славу японским мастерам принесли куклы, главным предназначением которых было любование ими. Куклы, являясь неотъемлемым атрибутом семейных ритуалов, столь же активно используются и во время народных праздников – мацури. Обычно во время таких празднеств, посвященных местному святому или храму, по улицам катают огромные двухколесные платформы даси, украшенные резьбой, вышивкой, коврами.

В древности японцы полагали, что маленькие фигурки обладали собственной душой, и это позднее нашло отражение в философии кукольного театра *Бунраку*. У этих удивительных кукол двигаются рот, глаза и брови, ноги, руки и пальцы. Туловище кукол примитивно: это плечевая перекладина, к которой крепятся руки и подвешиваются ноги, если кукла – мужской персонаж (у женских персонажей ног нет, они всё равно не видны из-под длинного кимоно). Головы кукол создают искусные мастера. Как и у масок театра. Но, многообразие голов кукол различают по возрасту, полу, характеру, социальной принадлежности. Это необходимо для постановок про оборотней. Готовый экземпляр покрывают лаком и одевают. Особенность хорошего кукольного наряда – проработка до мельчайших деталей. Результат такого кропотливого труда стоил больших денег, поэтому к кукле относились бережно и даже благоговейно. Экспрессивность персонажа достижима подвижностью фигуры, так что в *Бунраку* куклы даже выразительнее человека-актера, даже самого талантливого.

Действия куклы должны точно совпадать с текстом, который читает *гидаю*. Четкая работа всех участников представления достигается годами упорной тренировки и считается одной из уникальных особенностей этого искусства. Сложнейшая часть работы чтеца – произнесение реплик в строгом соответствии с движениями кукольных губ. Знание мелодического рисунка текста, постановка голоса, строгая согласованность действий с другими участниками представления требуют многолетней упорной подготовки. Обычно на обучение уходит 20–30 лет. Как и в театре Но или Кабуки профессии *гидаю* и кукловодов являются наследственными. Сценические имена вместе с секретами мастерства передаются от отца к сыну, от учителя к ученику. Считается, что лучшее представление дает команда из декламатора, кукольного мастера и музыканта, чей суммарный возраст – больше 200 лет.

Кукловодам помогают *куроко* – «невидимые» рабочие сцены, ставшие прообразом современных ниндзя. Тот образ, который мы привыкли видеть на экранах – все это отголоски японского театра.

Куроко одеты в чёрное, чтоб не отвлекать внимание публики, поскольку их основными задачами были: перемещение реквизита и декораций на сцене, помощь героям постановки в смене нарядов. Японские зрители привыкли не обращать на них внимание. Воспользовавшись этими, постановщики пьес стали давать «куроко» роль таинственного убийцы. Это создавало ошеломительный эффект неожиданности, потому что публика и подумать не могла, что ключевую роль в спектакле может сыграть рабочий сцены. В результате: на сцене человек в черном стал убийцей – невидимкой, японские художники начали рисовать ниндзя в такой же одежде.

Сегодня среди японских кукол различают:

Дарума – японская кукла-неваляшка, олицетворяющая Бодхидхарму (по яп. Дарума), в японской мифологии – божество, приносящее счастье. Обычно изготавливается из дерева и не имеет рук и ног, потому что, согласно легенде, у Бодхидхармы после многолетней медитации атрофировались конечности. Дарума считается основателем буддийской школы дзэн, в 510-е годы он отправился в Китай, где основал монастырь Шаолинь, в котором и предавался медитации. *Дарума* служит лучшим средством для ежегодного расставания с грехами и несбывшимися надеждами. Загадывая желание на будущий год, человек прорисовывает тушью в одной глазнице куклы точку (открывает глаз). Если желаемое сбудется, кукла будет вознаграждена открытием второго глаза, после чего ей найдется место в семейном алтаре. А если Дарума не сможет или не захочет выполнить просьбу, на следующий Новый год его ждет костер на территории ближайшего храма. Сжигание дарумы – это ритуал очищения, чтобы ками (в синтоизме – духовная сущность) понял, что загадавший желание не отказался от своей цели, а ищет другие пути её реализации.

Кокэси – выточенные из дерева и раскрашенные куклы, покрытые росписью. Характерной особенностью кокэси является отсутствие у куклы рук и ног. Их вырезают из деревянных чурбачков, раскрашивая затем в традиционные для данной местности цвета.

У каждой деревни, у каждой мастерской существуют свои традиции в росписи кокэси. Изначально изготавливались для утешения женщин как память о невыношенном или умершем в раннем детстве ребенке. Видимо это эти куклы стали прототипом русской матрёшки.

Сугубо эстетическим целям любования служили госё нингё, исё нингё, кимэкоми нингё.

Госё-нингё – так называемые «дворцовые куклы», изначально их называли: «кукла с большой головой», «белая хризантема» и др. Это небольшие фигурки в виде толстощёких детей, вырезанные из дерева и покрытые специальным составом из толчёных раковин устриц и рисовой муки – «гофун». При тщательной шлифовке мастером, с течением времени развивается характерный блеск патины, который очень похож на фарфор. Блестящая белая кожа, большая голова, достаточно упитанное тело, маленькие глаза, нос и рот были символами здоровья ребенка, воплощенными в этой кукле. Их округлые личики, маленькие носики и ротики усиливали впечатление детской невинности. Изначально эти куклы изготавливались мастерами императорского двора, отсюда и происходит их название – «дворцовые куклы». Считается, что Императорский двор в эпоху Эдо представлял госё-нингё наиболее ценными куклами, поэтому в ходе посещений провинциальным князьям (даймё) преподносили в подарок госё-нингё. Это один из первых видов этих кукол, который и получил название «подарочный». Эти детские фигурки служили своеобразными талисманами в дальней дороге, а также гарантировали благополучное рождение ребенка и его здоровье. Госё-нингё очень трепетная и нежная кукла, вызывающая умиление и трогательная, как и маленькие детки.

Исё-нингё – группа кукол, изображающая и актеров театров Кабуки и Но; буддистских и синтоистских богов; красивых женщин и мужчин различных исторических эпох в элегантных одеждах; героев популярных легенд и басен; демонов. Возникновение этой многочисленной группы кукол тесно связано с расцветом пышности и пресыщенности эпохи так называемого периода Эдо. Одним из объединяющих признаков всех кукол этой группы является то, что у всех

кукол очень хорошо и тщательно проработаны детали одежды, внимание обращается на богатство и разнообразие традиций ткачества. Сам термин "isho" относится к текстилю, поэтому дословно этот группа кукол может быть переведена как «куклы в одежде». Своеобразным «продолжением» этого подвида являются большие интерьерные куклы, появившиеся во второй половине XX в. Рассматривая их, можно проследить все нюансы социальной жизни эпохи Эдо. Среди них есть изображения представителей знати в шикарных парчовых кимоно, воинов, крестьян, пожарных, музыкантов и т. д. – каждое в характерном для того времени платье. Вся прелесть сосредотачивалась именно в демонстрации одежды. Внутри же исё нингё могли быть простой деревяшкой, обернутой пучком соломы. Иногда мастера стремились придать таким фигуркам особо изящные или значительные позы. Тогда куклы становились образцами настоящей миниатюрной пластики.

Близкими к ним по стилю были куклы *кимэкоми нингё*, вырезавшиеся из древесины ивы и сверху оклеивавшиеся полосками материи с тем, чтобы создать впечатление роскошного костюма. Возникновение этих кукол связывают с храмом Камо в Киото, где монахи еще в 30-х годах 18 в. вырезали из дерева различные фигурки и амулеты, оклеивали их тканью и продавали. Кимекоми-нингё дословно переводится как «заправленные в деревянную грань»: куклы вырезались из дерева (традиционно это была павлония), прорезались надрезы, в них вставлялась ткань и приклеивалась.

Хаката-нингё – куклы из глины, керамические куклы. Происходят они с японского южного острова Кюсю, имеющуюся в том районе тонкую глину художники издавна использовали для изготовления кукол и игрушек различной формы и качества. Свое мастерство художники оттачивали веками – куклы изготовлялись с начала XVII в. Народная песня из Хаката ярко иллюстрирует роль этих кукол: «Когда я приезжаю в Хакату, то я иду один, когда я возвращаюсь, то я иду с куклой». Свою главную популярность они приобрели в конце эпохи Мэйдзи, когда в 1900 г. хаката-нингё были выставлены на Парижской выставке и произвели настоящий фурор

среди зрителей, завоевав серебряную медаль. Сегодня хаката-нингё известна своим элегантным отображением красивых женщин (бидзин-хаката), изготовленных и расписанных в мягких пастельных тонах. Маленькие хаката-нингё (куклы из глины), изображали различных актеров театра, но в масках и с аксессуарами, монахов-воинов Эпохи воюющих провинций (12–16 вв.) В основном, сейчас это куклы авторские очень дорогие, которые делают в единичном экземпляре.

Итимацу-нингё – одни из немногих японских традиционных кукол, предназначенных не для любования, а для игры. В основном это изображение мальчика и девочки в возрасте 5–7 лет, одетых в свои лучшие праздничные одежды, что очень популярно как свадебный подарок. В каждый набор входили также различные аксессуары, одежда и обувь.

Хина-нингё – куклы для праздника «Хинамацури» («Праздник девочек»/ «Праздник кукол»/ «Праздник цветения персика», один из главных праздников в Японии). Персик называется «плодом потомства» и обозначением бессмертия, плодовитости и семейного счастья. Для женщин, персик символизирует чувство мягкости, послушания и мира - качеств, связанных с традиционным женским идеалом Японии.

Праздник Хинамацури помогает в игровой форме привить малышам правила хорошего тона. Так они учатся вести себя, чувствовать и понимать красоту, а также бережно относиться к ценным вещам. Девочки надевают красивые кимоно и ходят друг к другу в гости, где обмениваются подарками, пробуют угощения, любят куклами и делают памятное фото на их фоне. Девочки играют роль хозяек, подражая своим взрослым, что позволяет родителям продемонстрировать перед гостями, что их дочери хорошо воспитаны и владеют правилами этикета. Девочки во всех домах выставляют удивительные наборы старых кукол еще своих матерей, добавляя при этом новые куклы. Это – главное событие праздника.

Куклы изображают императорскую семью и располагаются на многоярусной подставке (хинакадзари), покрытой красной тканью.

Эта подставка становится символической картиной императорского двора. На самой высокой ступени возвышается «императорская пара» в торжественном одеянии. Ступенькой ниже – три придворные дамы, еще ниже – защитники двора, воины-самураи; на четвертой ступеньке располагаются музыканты; пятая ступенька отдана слугам. Но в богатых семьях можно увидеть и еще несколько ступенек с миниатюрной мебелью, предметами домашнего обихода и даже игрушечными повозками. В качестве ритуальных даров членам этого «императорского двора» у подножия кладут разноцветные рисовые лепешки, ставят чашечки с водой и сакэ.

Гогацу-нингё – дословно майские куклы – куклы для Дня Мальчиков, представляют только мужские фигуры, а также фигурки тигров и лошадей. Подарки и внимание в этот день оказывают всем детям без исключения, но истинными героями праздника становятся будущие мужчины. На обозрение на покрытом зеленой тканью стенде выставляются куклы, изображающие самураев в полном боевом облачении (муся нингё), фигурки боевых коней, миниатюрные изображения оружия, мечей, луков, копий. Церемония ведёт свое происхождение от ритуала очищения от злых духов и изготовления талисманов защиты. Являясь местом временного жилья для духов, Муся-нингё, как и более спокойные Хина-нингё, были фигурами праздника, предназначенными для защиты и очищения от злых духов. В традиционной системе верований духи умерших героев или лиц с сильным характером могут влиять на повседневную жизнь еще долго после их смерти. Эти духи могут также быть вызваны, чтобы помочь защитит и отстоять. Выдуманная сила, которая дала этим героям необычную жизнь, помогая им достигать свои цели или умирать с большим мужеством и самопожертвованием, не рассеивается, а могла быть направлена для выгоды страны и нации и служить примером молодому поколению. Таким образом, считалось, что гогацу-нингё служили точкой фокусировки этих духов.

Простые обряды с использования благоприятных трав, таких как аир и полынь, постепенно превратилось в явно боевое искусство отражения брони и оружия. Линия ограды вокруг кукол украшались

пучками ирисов, так напоминающие мечи. Нингё создавались по образу героев и в их честь.

Шимоцуке – декоративные бумажные куклы, изготавливавшиеся в старину в местечке Шимоцуке. Для изготовления шимоцуке используется бумага, произведённая только ручным способом. В процессе работы требуются самые разные её сорта. Мастера интересовали не декоративные особенности этого ремесла, а религиозные и мистические способности кукол. Складывание бумажных фигур было частью религиозных синтоистских церемониалов. В «Записках у изголовья» придворной дамы Сэй Сёнагон, жившей в X в., говорится о том, что одна дама изготовила в подарок императору несколько очень красивых кукол наподобие придворных пажей. Ростом в пять вершков, они были наряжены в парадные одежды, волосы расчесаны на прямой пробор и закручены локонами на висках. Написав на каждой кукле её имя, она преподнесла их императору. Для скручивания основы берется мягкая и тонкая, но одновременно прочная белая бумага, для её обтягивания – пёстро и празднично окрашенная бумага *васи*, из которой складываются одежды. Бумага «васи» или «вагами» (ва – японская, гами – бумага) известна в Японии с начала VII в., она изготавливается вручную из веток деревьев. Эластичная, полупрозрачная, но при этом прочная и долговечная бумага активно используется для создания одежды, игрушек, светильников, ширм. Благодаря своим уникальным качествам, она незаменима в искусстве оригами.

Изготовление шимоцуке в Японии является искусством, которым занимаются мастера высокого класса. Метод работы над куклами занимает как бы промежуточное положение между лепкой и складыванием. В результате на свет появляются удивительные по красоте и изяществу фигурки, каждая из которых имеет не только свою собственную одежду, но также позу и характер.

Миниатюрными и упрощёнными вариантами шимоцуке являются куклы *анэ-сама*, что в переводе означает «старшая сестра». Они делаются из полосок бумаги *васи* и предельно лаконичны по форме. Так же просто из полоски волокнистой белой или чёрной бумаги

делается и причёска этих кукол. Изготовление Ане-сама столь несложно, что многие японские девочки в детстве увлекаются складыванием этих фигурок.

Каракури нингё (рис. 1) – механические куклы, способные по заложенной в них программе исполнять серии движений, игровых, танцевальных. Используемые во время нынешних праздников каракури нингё очень стары, им как минимум две сотни лет. Но вся внутренняя машинерия действует до сих пор.

На почве бережно хранимых традиций вырастает искусство современного дизайна, отвечающего новым задачам и демонстрирующего, как традиционное мировосприятие обретает новые формы в по-новому понимаемому пространстве.

Проверочные вопросы к 1 главе

1. Принцип формообразования в художественной культуре Дальнего Востока.
2. Понятие мингей и его роль в художественной культуре Японии.
3. Связь метаболизма с традиционной художественной культурой Японии.
4. Биоморфизм как продолжение художественных традиций Дальнего Востока.
5. Архитектурный дизайн З.Хадид как продолжение восточных традиций.
6. Нингё – разнообразие дизайна форм и заложенный символизм.

ГЛАВА 2: ЕВРОПЕЙСКИЙ ДИЗАЙН XIX В.

Начало XIX в. в Европе – время промышленной революции, трансформации общества в индустриальное, и стремительной урбанизации. Наравне с позитивными переменами происходят и негативные метаморфозы. Красота и удобство предметной среды, обеспечивающиеся в основном за счет декоративно-прикладного искусства, из самобытного творчества ремесленников превращаются в массовый ширпотреб. Чтобы освободить пространство для нового, требуется сломать старые устои и рождение дизайна связывается с изменением мышления, с новой концепцией пространства и его оформления/овладения. Сильное влияние на новую культуру оказывает усилившееся влияние Востока (см. выше).

2.1. Прерафаэлиты, Джон Рёскин, Уильям Моррис

Точкой формирования нового взгляда на искусство и ремесло можно назвать теоретические труды *Джона Рёскина и объединение Прерафаэлитов*. Художники прерафаэлиты (от лат. *prae* – вперед, и имени «Рафаэль») представляли направление в английской поэзии и живописи, образовавшееся в Лондоне в 1848 г., для борьбы с академическими традициями и условностями и подражательством классическим образцам.

Основные идеи и картины

Основные представители «Братства прерафаэлитов» – *Уильям Хант* (1827–1910), *Данте Габриэль Россетти* (1828–1882) и *Джон Милле* (1829–1896) – считали достойной восхищения живопись художников раннего Возрождения, творивших до Рафаэля. Достойными подражания прерафаэлиты считали П. Перуджино, Фра Анджелико и Дж. Беллини.

В середине XIX-го в. академическая школа в английской живописи была ведущей, поскольку в развитом индустриальном обществе высокий уровень техники исполнения воспринимался как залог качества. Со временем стабильность английской живописи переросла

в застенчивость, со скептицизмом относясь к нововведениям. Художники прерафаэлиты же не хотели изображать природу и людей отвлеченно красивыми, они хотели изображать их правдиво и просто, считая, что единственный способ предотвратить деградацию английской живописи, возвратиться к простоте и искренности искусства раннего Возрождения.

Что особенно не любили прерафаэлиты?

- картину Рафаэля «Преображение» (за пренебрежение простотой и правдой: одеяния апостолов слишком помпезные, а изображение Спасителя – лишено духовности);
- эталоны академического образования;
- первого президента Академии художеств, Дж. Рейнольдса
- творчество П.П. Рубенса.

Творческие и художественные приемы прерафаэлитов

1. Яркие, свежие тона: для достижения более ярких и свежих тонов художники прерафаэлиты пользовались новой техникой живописи. Они писали маслом по сырому белому грунту или по слою белил, что давало яркость красок.

2. Чистые краски.

3. Достоверное отображение природы: отказавшись от «кабинетной живописи» молодые художники начали писать на природе и придавали большое значение тонкой проработке деталей.

4. Ориентация на искусство Средневековья и Раннего Возрождения.

5. Использование в качестве моделей родственников, друзей и людей с улицы.

6. Символизм: картинам прерафаэлитов свойственно множество деталей, наделенных определенным смыслом или символом. Например, на картине Д.Э. Милле «Офелия» изображено множество цветов: маргаритки символизируют боль, целомудрие и обманутую любовь, плющ – знак бессмертия и вечного возрождения, ива – символ отвергнутой любви, маки – символ смерти.

Основные сюжеты творчества прерафаэлитов:

- *медиевизм (история средневековья), король Артур:*

Работы прерафаэлитов наполнены духовной символикой, отсылающей нас к идеалам рыцарства, христианским добродетелям и подвигам. На фоне морального упадка, царившего в Англии в середине XIX в., эти картины выглядели идиллически. Рыцарские идеалы и образы, по мнению художников Братства, должны были преодолеть упадок и решить социальные проблемы Англии. Особенно популярны были сюжеты о короле Артуре.

- *Творчество Шекспира и Данте Алигьери*

Художники прерафаэлиты в своем творчестве очень часто обращались к литературным и историческим сюжетам, желая поднять живопись до уровня литературы и поэзии и внести в изобразительное искусство интеллектуальное начало. Творчество Шекспира и Данте, в литературных произведениях, которых так ярко показана драма человеческих отношений – занимает в их живописи особое место. Чтобы создать как можно более естественную композицию вокруг основной сцены, художники тщательно выписывали фон, наполняя его деталями интерьера или пейзажа. Наполняя картину героями сюжета – они тщательно изучали образцы костюмов и орнаментов в исторических справочниках.

- *Религиозные и социальные сюжеты в творчестве прерафаэлитов.*

«Братство прерафаэлитов» стремилось воскресить традиции религиозной живописи, не следуя традициям католической алтарной картины. Они подходили к Библии как к источнику человеческих драм. Эти произведения, не предназначались для оформления церквей и носили скорее литературный и поэтический, чем религиозный смысл. За то, что Святое Семейство изображено на полотне Д. Э. Милле «Христос в родительском доме» в образе обычных людей, критики называли эту картину «Плотницкой мастерской». Изображая на своих полотнах жизнь обыкновенных людей, прерафаэлиты обращались к морально-этическим проблемам современного общества. Социальные сюжеты принимают форму религиозных притч.

- *культ женской красоты*

Женские образы получили новое развитие. Женственность рассматривалась как неделимое сочетание телесности, притягательности, символичности и духовности одновременно. Особенностью в изображении женщин было одновременное сочетание реалистичности и фантастичности образа. Прерафаэлиты оживляли образ женщины, о котором рассказывает романтическая литература.

Прерафаэлиты и Джон Рёскин

Первооткрывателем и сподвижником для «Братства прерафаэлитов» стал видный и значимый теоретик искусства Джон Рёскин. В тот момент, когда на молодых художников обрушилась лавина критики, он поддержал художников и морально – написав статью в защиту нового направления в живописи, и материально – купив несколько картин прерафаэлитов. С мнением Д. Рёскина считались все, поэтому очень скоро полотна талантливых молодых людей становятся популярными. Д. Рёскин увидел живое и творческое воплощение тех идей, о которых он так много писал в своих трудах:

- проникновение в сущность природы;
- внимание к деталям;
- неприятие навязанных условностей и канонов;
- идеализирование Средневековья и Раннего Возрождения.

Движение Искусств и ремесел. Стиль модерн.

Для прерафаэлитов поворотным моментом становится встреча с Уильямом Моррисом, лидером движения Искусств и ремесел, впоследствии оказавшим влияние на становление *стиля модерн в интерьере*. С этого момента начинается новый этап «Братства прерафаэлитов», основная идея которого эстетизация форм, эротизм, культ красоты и художественного гения. У. Моррис становится центральной фигурой в декоративном искусстве XIX в., а стиль модерн, одним из источников которого было творчество прерафаэлитов, проникает не только в декоративное искусство, но и в мебель, убранство интерьера, архитектуру, книжный дизайн.

Идеи Д. Рёскина об отказе от промышленного производства предметов декоративного искусства, поднятии ремесленников до статуса художников, создании доступных по цене изделий ручной работы послужили созданию движения «Искусств и ремёсел» У. Морриса. Объединение «Искусств и ремесел» делало ставку на индивидуализацию предметного пространства, стало противостоянием безликим вещам, которые наполняют повседневную жизнь и быт. Идеалом У. Морриса стали цеховые объединения Средневековья, в которых ремесленник, художник и конструктор являлись одним человеком. В рамках движения «Искусств и ремёсел» формируются отдельные ремесленнические цеха и гильдии практически по всей Европе.

«Произведение искусства создается, чтобы делать человека счастливее, развлекать его в часы досуга или покоя, чтобы пустота, это неизбежное зло таких часов, уступила место приятному созерцанию или чему угодно... Я убежден, что искусство никогда не может быть плодом внешнего принуждения. Труд, создающий его, доброволен и частично предпринимается ради самого труда, а частично – в надежде создать нечто, что появившись, доставит наслаждение...», – писал он.

«Искусства и ремёсла»

Абсолютное признание превосходства изделий ручного производства над продуктом фабричной машинной штамповки легло в основу движения «Искусств и ремёсел». Концепция художественного течения базировалась на создании эстетического окружения в быту и жизни человека, что, по мнению и Д. Рёскина и У. Морриса, способно было преобразовать общество. Декоративное искусство, рассматривалось, как инструмент исправления морали человечества, искаленного промышленной революцией. Ремесленничество, наполняющее окружающую человека среду прекрасными предметами ручной работы, должно было возвысить помыслы, направить их на прекрасное. У. Моррису более всего импонировали идеи Д. Раскина об отказе от промышленного производства декоративного искусства в пользу ремесленного мастерства, поднятии ремесленников до статуса художников, создании доступных изделий ручной работы.

Отказавшись от живописи в пользу рисования, У. Моррис подарил миру сотни изумительных дизайнов. В 1861 г. после постройки «приюта» для прерафаэлитов (знаменитого Красного дома (Red House)) он организовал компанию «Моррис, Маршалл, Фолкнер и Ко.». Фирма, создававшая предметы декоративно-прикладного искусства (рис. 2), была, по сути, протестом. Это была борьба не только против одинаковой фабричной продукции, но против обезличенного труда рабочих, вынужденных работать по шаблону, не зная радости творчества. Художники и мастера фирмы создавали витражи, стенной декор, изделия из металла, мебель, вышивку, ковры и широко известные обои с ручной набойкой. Постройка и обстановка Красного дома выполнены сообразно принципам художественного течения, требующим слияния повседневной жизни с высоким искусством, это была материализация новой идеологии.



Рис. 2. Работа в компании Моррис, Маршал, Фолкнер и Ко.

Мастеров искали по всей стране. В случае отсутствия таковых Уильям лично занимался исследованиями и «переоткрывал» утраченную технологию, как это случилось с художественным ткачеством. При наборе учеников принципиально не выбирались способные: трудолюбие и упорство превозносилось над талантом. Кажущаяся простота была просчитана до мелочей, обилие деталей делало декор продолжением реальности. Его предметы настолько сильно отличались от безликой фабричной продукции, что быстро нашли своих ценителей. «Искусство, если ему суждено погибнуть, уже выдохлось, и цель его вскоре окажется забытой, а цель эта – сделать труд отрадным и отдых плодотворным. Что же, тогда любой труд должен стать безотрадным, а любой отдых – бесплодным?» – спрашивал он в своих лекциях. И каждый раз отвечал себе – нет, искусству рано умирать, а людям рано отказываться от радости труда. Маленький камешек, брошенный им, спровоцировал лавину, сошедшую по всему миру. Это новое, живое течение в истории обрело название «Движение Искусств и Ремесел» (Arts and Crafts movement), подразумевавшее их неразрывность.

Движение «Искусств и ремёсел» в первую очередь подарило миру теорию о тесной взаимосвязи эстетических стандартов и морального состояния общества. Именно его идеи привели, в конечном счете, к появлению handmade в том виде, в котором мы его знаем. Предметы быта ручной работы и сегодня занимают важное место в оформлении интерьера и высоко ценятся своей индивидуальностью и неповторимостью. Движение «Искусств и ремёсел» стало мощным толчком для зарождения стиля модерн и послужило основой формирования принципов дизайна. Кроме того, течение способствовало возрождению национальных стилей благодаря повышению престижа и утверждению высокого статуса ремесленничества.

Движение «Искусств и ремёсел» послужило основой формирования принципов дизайна. В 1847 г. сэр Г. Коул выдвинул идею о проведении промышленной выставки в Лондоне, которая реализовалась в 1851 г., став важнейшим событием, продемонстрировавшим

инженерные и научные успехи, а также смешение стилей середины XIX в. В том же году Г. Коул организовал общество «Art Manufacturers», чтобы «содействовать развитию вкуса ...к красоте изделий механического производства».

2.2. Йозеф Франц Мария Хоффман

Еще один художник, стоявший у истоков дизайна – *И. Хоффманн*, встретился в 1900 г. в Англии встретился с лидерами движения Arts & Crafts, и создал собственную теорию *Gesamkunstwerk*, или «тотальное произведение искусства». И. Хоффманн последовательно применял теорию *Gesamkunstwerk* ко всем своим интерьерным и архитектурным проектам, а также к мебели, посуде и украшениям. На протяжении жизни он создал невероятное количество работ во всех жанрах: мебель, стекло, металлоконструкции, фарфор и текстиль, причем некоторые проекты были изначально предназначены для массового производства. Идеалом И. Хоффманна также было возвысить декоративно-прикладное искусство до уровня изобразительного. Архитектор мечтал, чтобы дизайну придавалось равноценное сравнению с живописью значение. Он обожал все, связанное с культурой еды, и хотел привнести в сервировку изысканную простоту. И. Хоффман предлагает строгой геометрической формы столовые приборы, чайники с квадратными ручками, разнообразные вазы и элементы столовой «архитектуры». Также с И. Хоффман с удовольствием разрабатывал ювелирные изделия. Венское высшее общество обожало их за беспрецедентную персонализацию: дизайнеру казалось важнее всего отразить индивидуальность будущего владельца. В 1898 г. И. Хоффман в тексте *Das individuelle Kleid* («Индивидуальное платье») выразился, что он хотел бы, чтобы элемент одежды и способ ношения платья были между собой схожи, и чтобы по ним мы могли узнавать характер их владельца. Исследователи его творчества утверждают, что украшения этого дизайнера можно рассматривать как портреты его заказчиков.

За прямые углы, которым он отдавал предпочтение в дизайне, его называли *Quadratli* – «квадратный Хоффман»: современники

посмеивались над его фанатичной приверженностью квадрату во всех конструкциях. Квадрат стал основной формой всей его эстетики. Он считал эту форму идеальным проявлением своей концепции каркаса, которая, по его мнению, должна объединить все аспекты жизни, превращая ее в настоящее произведение искусства (теория Gesamtkunstwerk). Форма квадрата выражена в его архитектуре, мебели и утвари, в дизайне тканей и украшений.

Первым, из дизайнеров, кто во главу угла поставил именно дизайнерский принцип – массовость, был К. Дрессер.

2.3. Кристофер Дрессер

Научная деятельность К. Дрессера была направлена на изучение отношений между естественными формами и орнаментом, что стало темой его первой значительной серии статей, опубликованных в журнале «Art» в 1857 г. В то же время, интересуясь проектированием предметов быта, К. Дрессер получил вполне академическое образование в зарождающейся области дизайна, окончив Государственную школу дизайна («Сомерсет Хаус») в Лондоне в 1854 г.

Несмотря на то, что в 1860 г. за совокупность научных трудов К. Дрессер был удостоен степени доктора философии Йенского университета, он окончательно выбирает дизайн главной сферой своей деятельности и в 1862 г. открывает свою студию в Кенсингтоне, в Лондоне. Деятельность его была многообразна, его студия создавала образцы для более, чем 50 мануфактур, как писал он сам: «...у меня самая большая практика во всем Королевстве; насколько я знаю, что нет одной отрасли «Art Manufacturers», для которой я бы регулярно не создавал образцы, я являюсь арт-куратором и главным дизайнером в нескольких крупнейших художественно-промышленных компаниях».

С 1874 г. его имя появляется на созданных по его дизайну промышленных изделиях. Дрессер стал пионером в области брендинга, и большинство из его изделий, выпущенных с середины 1870-х, подписаны либо личной подписью Дрессера либо словами

«Designed by Dr C Dresser». Покупая изделия с подписью Дрессера, потребители могли быть уверены, что покупают «хороший дизайн».

Основные интересы К. Дрессера лежали в области жилого интерьера и его компонентов. Он был убежден, что хороший дизайн должен быть доступен каждому, вне зависимости от социального статуса. Руководствуясь этой идеей, К. Дрессер создавал коммерчески жизнеспособные изделия, которые возможно было бы выпустить в массовое производство.

Идею «искусство для каждого» разделяли с К. Дрессером лишь немногие его современники. Это были основатели Движения Искусств (Arts and Crafts Movement) и ремесел и Эстетического Движения (Aesthetic Movement), но пути поиска решения проблемы донесения искусства до людей у них были различны. Оба движения негативно относились к массовому производству, в отличие от К. Дрессера.

Проекты К. Дрессера охватывали широкий диапазон форм, материалов и технологий. К. Дрессер создавал компактные по форме, конструктивные, без лишних украшений предметы домашнего обихода: обои, мебель, металлические чайники, посуду из стекла, супницы, тостеры и многое другое (рис. 3, 4). Главное внимание в своих изделиях он уделял тщательно разработанной, оригинальной форме, а не украшению поверхности, что было новаторским для его эпохи. Главным принципом была функциональность – изделие должно выполнять ту функцию, ради выполнения которой оно создано, оно должно быть выполнено из наиболее подходящего для выполнения своего предназначения материала, его пропорции должны быть гармоничными, а форма – радовать глаз. Его собственный дизайн демонстрировал простоту форм, которая была характерным признаком его творческого метода.



Рис. 3. К. Дрессер. Дизайн ваз

Ближе к концу своей карьеры К. Дрессер открыл магазин The Art Furnishers Alliance, в котором продавалось все необходимое для обстановки и декорирования интерьера и посредством которого К. Дрессер пытался распространить свои идеи и взгляды на дизайн. Его влияние распространялось за пределы Великобритании в Европу и Америку. При жизни он считался одной из самых значительных фигур промышленного дизайна Викторианской эпохи.



Рис. 4. К. Дрессер. Подставка для тостов

2.4. Зарождение конструктивизма

Особую роль в становлении новых архитектурных принципов сыграли Всемирные выставки в Лондоне в 1851 г. и в Париже в 1889 г. Сами здания павильонов Всемирных выставок становились архитектурными образцами конструктивизма как доминирующего направления в зодчестве Западной Европы второй половины XIX в.

Появление Хрустального дворца (рис. 5) 1 февраля 1851 г. ознаменовало переворот в истории архитектуры – с этого времени важную роль в определении облика здания стал играть инженер-конструктор. После выставки дворец был разобран, а позже на общественные пожертвования восстановлен на юге Лондона в Сайденхеме, где простоял до пожара 1936 г. Архитектор *Джозеф Пэкстон*, объясняя суть придуманных им конструкций, сравнивал жесткий внутренний каркас со столом, а кровлю из стекол, заключенных в деревянные переплеты, – с ажурной скатертью. Метод строительства основывался на новейшем достижении промышленности – массовом производстве деталей, из которых на месте монтировалось здание.

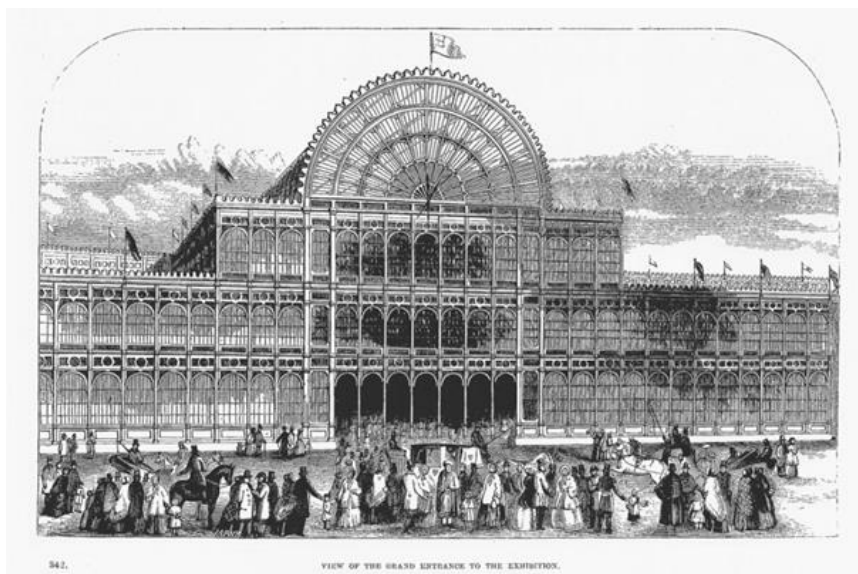


Рис. 5. Джозеф Пэкстон. Хрустальный дворец

Эйфелева башня (рис. 6) была возведена к 31 марту 1889 г. в центре Парижа с одной целью – отделить площадь всемирной Парижской выставки от остальной территории города. Гюстав Эйфель назвал свое творение просто «300-метровая башня», планировалось, что через 20 лет его сооружение будет разобрано. Прогрессивным было применение чугуна, позволившее воплотить смелое архитектурное решение. От котлована до полного завершения строительства проходит немногим более двух лет. Причиной такой скорости являются очень точные чертежи, на которых были указаны все размеры деталей с точностью до долей миллиметра.

За полгода выставки башню смогли увидеть несколько миллионов человек. В прессе появлялось большое количество негативных высказываний по поводу внешнего облика творения Эйфеля. Однако со временем протесты прекратились, к тому же ее начали использовать в качестве вышки для радиопередач, а потом в военных целях и башня прочно вошла в архитектурный ансамбль французской столицы.

Проверочные вопросы ко 2 главе

1. Прерафаэлиты и теории Дж. Рёскина, как попытку переосмыслить социальную роль искусства.
2. Уильям Моррис и его понимание дизайна.
3. Творчество «квадратного Хоффмана».
4. Кристофер Дрессер и его дизайнерский подход к производству.
5. Роль Всемирных выставок Лондона (1851) и Париж (1889) в становлении новых архитектурных принципов.
6. Хрустальный дворец и Эйфелева башня как образцы инженерного проектирования.



Рис. 6. Эйфелева башня в Париже, 19 в.

ГЛАВА 3: ДИЗАЙН ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX В.

В индустриальную эпоху попытку разрешить конфликт между индустриальной технологией и ремесленным производством в духе Морриса была предпринята Германом Мутезиусом. В 1907 г. в Мюнхене Мутезиус основал союз Веркбунд, чтобы объединить с одной стороны, художников и ремесленников, а с другой – индустрию и промышленность. Цель достигнута не была, но было много сделано в разработке теоретических предпосылок индустриального дизайна. Всё ценное из наследия Веркбунда было впоследствии развито его молодым преподавателем Вальтером Гропиусом и большей частью осуществлено на практике в его объединении Баухаус.

3.1. Баухаус

В 1919 г. была основана архитектурно-ремесленная школа, в стенах которой обучали искусству и инженерному мастерству. Здесь нашла свое теоретическое и практическое применение концепция синтеза пластических искусств, ремесел и промышленности. В числе его профессоров были крупнейшие деятели культуры начала XX столетия архитектор Мис ван дер Роэ, художники Василий Кандинский, Пауль Клее, Пит Мондриан.

Основные принципы и их воплощение

Одним из основополагающих положений школы был тезис о том, что не существует принципиальной разницы между художником и ремесленником. Художник – лишь высшая ступень ремесленника. И лучшим примером единения искусства и ремесла является архитектура, которая была названа ведущим направлением в дизайне.

Важнейший принцип проектирования в стиле Баухаус заключается в определяющей роли функции. Функция определяет форму, – в этом суть идей Баухауса. Вальтер Гропиус говорил: «Каждый предмет должен до конца отвечать своей цели, то есть выполнять свои практические функции, быть удобным, дешевым и красивым».

В архитектуре этот принцип реализовывался в грамотной планировке помещений, в выявлении назначения здания на его фасаде. Красота сооружения проявлялась не в декоре, а в гармоничной компоновке объемов здания, в сочетании вертикальных и горизонтальных элементов, в выставленных на показ современных конструкциях и новых материалах. Манифестом новых идей стало новое здание Баухауса, построенное в Дессау по проекту самого Вальтера Гропиуса после вынужденного переезда школы из Веймара.

Школу Баухаус основал *Вальтер Гропиус*, участник Веркбунда – союза архитекторов, художников и социологов, которые хотели преодолеть разрыв между творчеством и промышленным производством. Одним из принципов Баухауса была размытая грань между художниками и ремесленниками. Основатели считали, что искусству научиться нельзя, а ремеслу можно, поэтому любой ученик Баухауса должен был уметь работать руками.

В. Гропиус пишет манифест, в котором излагает основные принципы искусства индустриальной эпохи: «Конечная цель всякой художественной деятельности – здание! Украшение его было когда-то важнейшей задачей изобразительных искусств, и они являлись неотъемлемой частью архитектуры. Архитекторы, скульпторы и живописцы должны заново признать и научиться понимать многоаспектенную форму сооружения в единстве всех его частей; только тогда они наполнят свои произведения тем архитектурным духом, который был утерян ими в салонном искусстве... Архитекторы, скульпторы и живописцы, мы снова должны вернуться к ремеслу! Нет больше искусства как профессии. Не существует принципиальной разницы между художником и ремесленником. Художник – лишь высшая ступень ремесленника...» [8, с. 8].

Из этого кредо следует, что проблема единства искусств по-прежнему в центре внимания, но рассматривается по-новому – с учетом реальных нужд общества и осознанием важности эстетики продукции промышленного производства. Другими словами, главное – преодолеть противопоставление искусства науке и технике. Поэтому В. Гропиус настаивает на необходимости обучения своих

учеников ремеслам: они должны знать все материалы, понимать язык любых форм, овладеть всеми законами построения. Не существует и преподавателей в старом смысле слова – есть общность учителей и учеников, связанных более духом сотрудничества, а не наставничества. Главной задачей Баухауса В. Гропиус считал объединение различных областей творческой деятельности для создания единой и гармонической вещественной среды. Конечной целью была гуманизация и демократизация общества, воспитание всесторонне развитой личности. Это уже *манифест дизайна*.

Основные принципы и их воплощение

1. Одним из основополагающих положений школы был тезис, что не существует принципиальной разницы между художником и ремесленником, художник – высшая ступень ремесленника. Лучшим примером единения искусства и ремесла является архитектура, как ведущее направление в дизайне.

2. Важнейший принцип проектирования в стиле Баухаус – определяющая роль функции. Функция определяет форму – это суть идей Баухауса. В. Гропиус говорил: «Каждый предмет должен до конца отвечать своей цели, то есть выполнять свои практические функции, быть удобным, дешевым и красивым».

3. В архитектуре этот принцип реализовывался в грамотной планировке помещений, в выявлении назначения здания по фасаду. Красота сооружения не в декоре, а в гармоничной компоновке объемов здания, в сочетании вертикальных и горизонтальных элементов, в выставленных на показ современных конструкциях и новых материалах. Манифестом этих идей стало новое здание Баухауса в Дессау по проекту В. Гропиуса, после вынужденного переезда школы из Веймара.

Программа обучения включала в себя пропедевтический курс, автором которого был выдающийся педагог, теоретик дизайна и художник *Иоханнес Иттен*. Курс был ориентирован на решении трех основных задач:

1. высвобождение творческих сил и раскрытие художественных способностей обучающихся;

2. создание предпосылок для выбора будущей специализации;
3. овладение основными принципами формообразования, законами формы и цвета, новым видением окружающего мира.

Цель курса – освободить ученика от устаревших художественных условностей через самостоятельное экспериментирование с формами, материалами, цветами, с композицией – то есть с основным словарем языка творчества.

Позже курс разделялся на две параллельные ветви: *первая/практическая* была посвящена обработке материалов, то есть профессиональному ремеслу, в частности применению механизмов, а также артельной работе. *Вторая/теоретическая* – изучение формы рисунка и цвета. После трех лет обучения ученик становился «подмастерьем», как в средневековых цехах, после чего сдал экзамен, мог приступить к завершающему циклу обучения – строительному курсу, работе на строительной площадке и в мастерской совместно с учителями. Этот последний этап завершился инженерным образованием.

В отличие от традиционного ремесленного училища, студент Баухауса работал не над единичным предметом, а над эталоном для массового промышленного производства. Поэтому изделия Баухауса несли на себе отпечаток живописи, графики и скульптуры 20-х гг. XX столетия с характерным для того времени увлечением кубизмом, разложением общей формы предмета на составляющие ее геометрические формы. Произведения Баухауса отличает энергичный ритм линий и пятен, чистый геометризм предметов из дерева и металла, преодоление аморфности форм модерна. В отличие от природных форм модерна в Баухаусе искали конструктивность вещи, подчеркивали ее, выявляли, даже утрировали. Творческий метод Баухауса слияния формы и функции стал его стилем.

Параллельное обучение в художественных и производственных мастерских – принципиальное решение В. Гропиуса. Все ученики вначале прослушивают общий вводный курс, который раскрывает теоретические основы искусства, его формальные элементы. Далее студенты осваивают более детально материалы, методы,

инструментарии. На следующих курсах идет изучение отдельных материалов (дерева, камня, стекла, текстиля) в творческих мастерских, и в завершение все знания объединяются в таких курсах как «Проектирование» и «Строительное и инженерное умение».

Ласло Мохой-Надь – учитель-экспериментатор, помогавший ученикам искать новые формы самовыражения. Основной темой его исследования был свет, который позволяет видеть, но ускользает от попыток его запечатлеть: «Моя цель – конкретизация феномена света, свойственного процессу фотографии и никакому другому техническому средству». Он создавал «свето-пространственные модуляторы», конструкции, движущиеся посредством скрытых моторов, которые при подсветке создавали меняющиеся узоры из теней, почему Л. Мохой-Надь и считается пионером в области кинетической скульптуры. Также Л. Мохой-Надь использовал технику коллажа, соединяющую различные слои идей в одну работу, с удивительными эффектами и текстурами. Художник верил, что машинизация изменит мир, и технологии дадут больше свободы творчеству. Он поддерживал идею техногенного бесклассового общества: в будущем не будет господ и рабов, а только те, кто умеет пользоваться машинами, и те, кто не умеет.

Пауль Клее – один из главных художников европейского авангарда, ученик Франца фон Штука. В течение десяти лет он преподавал в Баухаусе (1921–1931), руководя мастерскими по переплету книг, по металлу, мастерской по витражной живописи. Проводя в жизнь принцип Баухауса «Искусство не должно украшать жизнь, оно должно его строить», художник учил студентов правильно использовать цвет и форму. Он вывел свою собственную классификацию линий и правила соотношения цветов. Уделяя огромное внимание линиям, он сосредотачивался на инстинктивном ощущении, в попытках воспринять «большее». П. Клее черпал вдохновение в природе, в естественном мире вокруг, отстаивая неотделимость человека от природы. Поэтому в его работах нередко растения или животные, потому что П. Клее мечтал вырастить собственную картину

как живое существо. Художник желал проникнуть даже не вглубь вещей, а в глубины процессов их формирующих: «Художник воспроизводит не саму природу, а скорее закон природы».

Он, кажется, был первым, кто увидел в рисунках и стихах детей и сумасшедших искусство, и участвовал в печально знаменитой «выставке дегенеративного искусства», где его работы и картины других авангардистов чередовались с рисунками шизофреников. Сумасшедшим П. Клее не был, если не считать проявлением ненормальности любовь ко всему «неправильному», «примитивному» и «непонятному». Он мог быть и абстракционистом, и сюрреалистом, и примитивистом, легко впитывая разные техники, работая в разных направлениях и при этом, оставаясь собой. Арсений Тарковский написал о П.Клее ироничные стихи:

Жил да был художник Пауль Клее
Где-то за горами, над лугами.
Он сидел себе один в аллее
С разноцветными карандашами,

Рисовал квадраты и крючочки,
Африку, ребенка на перроне,
Дьяволенка в голубой сорочке,
Звезды и зверей на небосклоне.

Не хотел он, чтоб его рисунки
Были честным паспортом природы,
Где послушно строятся по струнке
Люди, кони, города и воды,

Он хотел, чтоб линии и пятна,
Как кузнечики в июльском звоне,
Говорили слитно и понятно.
И однажды утром на картоне

Проступили крылышки и темя:
Ангел смерти стал обозначаться.
Понял Клее, что настало время
С музой и знакомыми прощаться.

Попрощался и скончался Клее.
Ничего не может быть печальней!
Если б Клее был намного злее,
Ангел смерти был бы натуральней,

И тогда с художником все вместе
Мы бы тоже сгинули со света,
Порастряс бы ангел наши кости!
Но скажите мне: на что нам это?

На погосте хуже, чем в музее,
Где порой вы бродите, живые,
И висят рядком картины Клее -
Голубые, желтые, блажные...

Василий Кандинский – один из главных художников русского авангарда. В. Кандинский стал рисовать абстракции первым среди художников-авангардистов. Он первым теоретически обосновал принципы нового искусства. Его живопись прошла путь от предметного к абстрактному, через личные потрясения и трагедии эпохи.

Творчество Кандинского Веймарского периода (1923–1925) находится под влиянием идей супрематизма и конструктивизма, которые царят в это время в Баухаусе. Главная его работа в эти годы – монументальная «Композиция VIII», и камерная, почти интимная картина «Маленькая мечта в красном», написанная в подарок жене. Однажды художнику Василию Кандинскому позвонили. Он поднял трубку, прислушался и влюбился... в голос! А после сел, нарисовал его на картине «Незнакомому голосу» (1916) и женился на его «хозяйке» – Нине, которая была с художником всю жизнь.

Это не просто сказка о любви, а ключ к пониманию живописи Кандинского. Он был одним из самых известных синестетов (4 % в мире), которые могут в прямом смысле видеть звуки – когда они слышат музыку, перед их глазами появляются цветные вспышки или геометрические фигуры, словно фейерверк. То есть его картины можно и нужно слушать. Каждый цвет или закорючка – это музыкальный инструмент, нота, звук. Google в свое время создал необыкновенный проект «Play a Kandinsky», где можно нажать на элементы картины и «послушать» ее.

Будучи частью движения «Синий всадник», в 1922 г. В. Кандинский приезжает в Баухаус, чтобы возглавить мастерскую живописи и фрески. В Баухаусе В. Кандинский ведет несколько курсов: *Аналитический рисунок*, главная цель которого – научить студентов проникать в сущность вещей и понимать абстракцию: «Одно из различий между «предметным» и абстрактным искусством в том, что в первом звучание элемента «как такового» приглушается, подавляется. В абстрактном же искусстве оно приходит к полноценному, освобожденному звуку. И именно маленькая точка может служить тому неоспоримым доказательством. В абстрактном искусстве техника должна быть целесообразна и композиционно обусловлена».

Основы художественного проектирования, по сути, теория дизайна; и самый известный курс – *Цвет*. В этом курсе В. Кандинский преподает теорию цвета от истории развития различных цветковых систем до современной психологии восприятия цвета. В своей учебной программе Кандинский реализует принципиально новый подход к учению о цвете, основанный на анализе отдельных элементов – точки, линии, плоскости и исследовании их взаимоотношений. Результатом этого анализа исследований станет его работа «Точка и линия на плоскости».

Важная роль отводилась социальным преобразованиям. Представители Баухауса верили, что новое искусство поможет воспитать новую личность и построить счастливое будущее для всего человечества. Большое значение придавалось стандартизации жилых построек, которая, в свою очередь, должна была способствовать внедрению

новых принципов жизни. К строительству массового, типового жилья, предъявлялись высокие требования реализации доступности высоких стандартов жизни для всех слоев населения.

Под девизом «Для народа против роскоши» художники Баухауса старались ввести в обиход недорогую многофункциональную мебель для человека со скромными доходами. Студенты и преподаватели школы экспериментировали с материалами и формами, создавая предметы, которые отличались простыми формами, отсутствием лишних «нефункциональных» деталей и окраской в основные цвета спектра – красный, синий и желтый.

«Визитной карточкой» стиля Баухаус стала мебель из трубчатой стали, которую проектировали *Марсель Бройер*, *Людвиг Мис ван дер Роэ*, *Антон Лоренц* и другие представители Баухауса. Эти предметы были моющимися, экономичными, в них подчёркивалась конструктивная сторона. Образцы трубчатой мебели М. Бройера, будучи выпущены миллионами экземпляров, и заняли устойчивое место среди классики модернизма, надолго определив стилистику конторской мебели во всем мире.

Герберт Байер – австрийский графический дизайнер больше всего преуспевший в типографике, преподаватель по классу графического дизайна и типографики. После ухода из Баухауса в 1928 г. Г. Байер становится арт-директором немецкого *Vogue*, позднее переезжает в Америку, где продолжает заниматься дизайном и фотографией. Одним из самых значительных творений Байера считается знаменитый шрифт *Universal*. Этот шрифт – точное воплощение всех идей направления Баухауса: функциональность, простота и никакого излишнего декора. Первое, что бросается в глаза, – это отсутствие прописных букв. Г.Байер считал, что шрифт, в котором нет прописных и строчных букв, должен облегчить работу всех, кто пишет и печатает. В Баухаусе полностью поддерживала идею Г. Байера, и с 1925 г. перестали использовать прописные буквы в своих печатных работах.

Макс Билл – это творчество как соединение простоты, высокого художественного вкуса и сложнейшего композиционного искусства. Созданные дизайнером работы многоплановы: они обращены

как к людям, не искусственным, так и к ценителям искусства графического дизайна. Это качество дизайнерского стиля Билла в точности совпадает с идеологией Баухауса: вместе с видимой простотой и очевидной функциональностью потребитель приобщается к высокому искусству.

Для его работ характерны чистота и ясность линий, форм и пропорций. Во многом благодаря этому они и по сей день не потеряли своей эстетической актуальности. В его творениях нашло выражение постоянное балансирование между свободным и прикладным искусством, между ограниченными и естественными формами, между философским подходом и практическим исполнением. Важнейшую роль в графике дизайнера играет геометрия. Работая с самыми обычными геометрическими фигурами, Макс Билл создавал удивительные комбинации, в которых формы обретали динамику и создавали единый, яркий и гармоничный образ.

Марианна Брандт – немецкая художница, скульптор, фотограф и дизайнер. Единственная женщина, которая была допущена в мастерскую по металлу. За время своей творческой деятельности М. Брандт создала множество предметов интерьера, таких как лампы, пепельницы, кухонная посуда. Образцы, выполненные ею в стенах школы, отличает энергичный ритм линий и пятен, чистый геометризм предметов из дерева и металла. Чайники komponуются из усеченного конуса и полукружия, в другом варианте – из полукружия, полусферы и цилиндров. Все переходы от одной формы к другой предельно обнажены, нигде нет желания их смягчить, все это подчеркнуто контрастно и заострено.

Оскар Шлеммер – исследователь возможности пространства и актера внутри этого пространства, вопроса самой природы театральности. Стремление О. Шлеммера превратить зрелищные виды искусства в современное художественное высказывание нашло отражение в его ключевой работе «Триадический балет». В каждом режиссерском решении О. Шлеммера заложена триада (отсюда – триадический): основные цвета – желтый, красный, синий, три измерения – высота, ширина, глубина, три актера на сцене, использование

основных геометрических фигур – круг, квадрат, треугольник. В знаменитой, второй, версии балета выделены три части – Желтая группа, Розовая группа и Черная группа, с соответствующим фоном сцены и цветовой гаммой костюмов в каждой. Когда у О. Шлеммера спросили, почему балет называется триадическим, он ответил: «Потому что три – это чрезвычайно важное, выдающееся число, в котором эгоизм и дуалистический контраст трансформируются, уступая место коллективному».

Дополненный человек, который начинается с костюмов. Костюмы – самый главный элемент постановки. Могла меняться музыка, но костюмы были неизменны все 10 лет, в течение которых постановки отыгрывались на сценах разных городов. Костюмы собирались из металла, тканей, проволоки, дерева. Громоздкие и массивные, они ограничивали танцора в движении, и таким образом диктовали ему небольшой набор доступных жестов и пластику. Нарочитый объем костюма превращал человека в типаж: за ним невозможно было разглядеть пол и фигуру, а для надежности эффекта на лицо надевалась маска, лишая героя индивидуальных черт.

Анни Альберс – основоположник специализации «художник по текстилю». К ее известным изобретениям принадлежит штора с функционалом стены: сотканная из хлопка, шенилла и целлофана, она не только отражала свет, но и поглощала звук. Художница назвала это *текстильной инженерией*: «Живопись создается нанесением краски на некую поверхность, скульптура использует имеющийся материал... Ткачество ближе всего к архитектуре, потому что это строительство целого из отдельных элементов».

Разнообразнейший текстиль, с характерной для Баухауса геометричностью, выпускался ещё с начала 20-х годов. Большое внимание уделялось сочетаниям цветов, форм и фактур под руководством руководил И. Иттена (многие из его учебных заданий выполнялись в текстиле). Задания, выполнявшиеся в ткацких мастерских, студентам давали В. Кандинский, П. Клее, Л. Мохой-Надь. Главной особенностью тканей Баухауса было использование нитей различных характеристик и структур, такие ткани назывались *структурными*.

Авторитет Баухауса рос, но борьба с академизмом и авангардная педагогика привела к его закрытию в 1925 г. в Веймаре, позднее в Дессау, и в 1933 г. в Берлине окончательному разгрому школы. В дальнейшем идеи и теории школы распространяются по всему миру бывшими преподавателями и учениками, изгнанными из Германии.

Как распознать Баухаус:

1. Минимализм и функциональность: упрощается все.
2. Использование основных цветов спектра: красный, синий, желтый, а также дополнительных – белого и черного. Чистые, контрастные оттенки без полутонов.
3. Простая геометрия – основа графики Баухауса: никаких сложных форм, простые фигуры: квадрат, треугольник и круг.
4. Лаконичная типографика: диагональное расположение текста, круглые формы, сочетание разных шрифтов, яркие акценты – слово «Баухаус» выделяется, остальные надписи на заднем плане.
5. Смешение материалов: стекло, металл, бетон, дерево, керамика, поскольку каждый ученик Баухауса работал во всех мастерских школы.

Знаковые вещи Баухауса:

1. Дверная ручка В.Гропиуса
2. Кресло Wassily
3. Кресло Barcelona
4. Рельефные обои для покраски
5. Настольная лампа Марианны Брандт
6. Часы Марианны Брандт
7. Штабелируемые столы Джозефа Альберса

3.2. Творчество Ле Корбюзье и Ф.Л.Райта

Одновременно или почти одновременно со школой Баухаус в других странах возникают объединения, ставящие перед собой сходные цели. Во Франции аккумулятором идей конструктивного формотворчества, единой функционально оправданной среды становится архитектор Ле Корбюзье, в США - архитектор Ф. Л. Райт.

Творчество Ле Корбюзье

В начале XX в. Ле Корбюзье стал пользоваться железобетоном как средством для выражения своих идей в архитектуре. Он сформулировал *Пять принципов единства архитектуры и конструкции*:

1. Колонна, свободно стоящая в пространстве жилища. Подобные колонны устанавливались еще в 19 в., но Ле Корбюзье использовал ее иначе: совместно с армированными балками каркаса колонна принимала на себя всю нагрузку, а стены переставали быть несущими.

2. Функциональная независимость каркаса и стены работает и для внутренних членений, что делает этажи независимыми друг от друга.

3. Так называемый «свободный план»: железобетонный каркас позволял моделировать внутреннее пространство дома, гибко формировать его и осуществлять взаимопроникновение внешнего и внутреннего пространств с помощью перегородок.

4. Свободный фасад как непосредственное следствие каркасной конструкции.

5. Плоская крыша как дополнительная возможность пространственного раскрытия дома «кверху».

Во всех своих постройках Ле Корбюзье пытается создать новые возможности для связей между интерьером и экстерьером, и внутри самого интерьера. Его идея определила современный архитектурный дизайн как стремление к организации пространства, которое может быть раскрыто в любом направлении.

Ле Корбюзье извлекает элементы из обычной для них среды (промышленная архитектура) и на основе новой пространственной концепции придает им новое архитектурное звучание. Ле Корбюзье освобождает здание от накопленной за века тяжеловесности и замкнутости.

Примеры: Вилла Савой, проект дворца Лиги наций (1927), Конкурс на здание Дворца Лиги Наций (1927), здание Центросоюза

в Москве (1928–1934), убежище Армии Спасения в Париже (1929–1933), общежитие для швейцарских студентов в Париже (1931–1933). Во всех зданиях виден новый подход Ле Корбюзье к использованию эстетических средств. «Обращая «глаза, которые не видят» на красоту «автомобилей, самолетов, пароходов», он указывает на существенные связи между инженером и архитектором, создавая своеобразный мост между красотой Парфенона и эстетикой техники XX в.» [5, с. 35].

Фредерик Ллойд Райт

Ф.Л. Райт выдвинул принцип органичной архитектуры, то есть архитектуры целостной («интегральной», по выражению Райта). Он стремился к тому, чтобы архитектурное сооружение производило впечатление как бы сделанного из одного куска, а не собранного из многочисленных частей и деталей. Им была сформулирована идея непрерывности архитектурного пространства в противовес архитектуре классической, что легло в основу современного «свободного» плана. Ф.Л. Райт разработал новые принципы формирования жилого дома. Когда Райт начинал свой творческий путь, жилые дома были, по его выражению, «изукрашенными коробками, не подходящими для жилья». В противовес этому он выдвигал принцип рациональности, практичности: «Назначение постройки – прежде всего, всесторонне служить человеку, а не производить впечатление».

Ф.Л. Райт – один из первых, кто ввел в архитектуру обильное остекление. Он говорил: «Свет придает красоту зданиям». Эта тенденция совмещается у него с желанием придать дому большего уюта, замкнутости, ощущения защиты, убежища. Для этого в отделке помещений широко используется дерево, ковры и ткани, выбирается общая мягкая, теплая тональность интерьера.

Введенные им практические приемы:

1. Отсутствие фундамента – бетонная плита в виде основания на гравийном слое, куда включается разводка системы отопления.
2. Отсутствие подвала.

3. Разделение стен на кирпичные/каменные для устойчивости сооружения, и деревянные, которые заготавливались в виде монтируемых на месте щитов.
4. Минимальная высота помещений.
5. Крыши плоские или скатные с большим свесом (по выражению Райта, крыша – это «символ дома»).
6. Отсутствие чердака.
7. Конструкционные строительные материалы – камень, кирпич, дерево, бетон – не маскируются. Обнажение фактуры материала конструкций используется как декоративный эффект, с помощью которого достигается впечатление цельности и естественности архитектуры.
8. Источник искусственного освещения – встроенный (часто скрытый).
9. Мебель насколько возможно встроенная.
10. Остекление по большей части либо ленточное, либо во всю высоту помещения, либо в потолке.
11. Межкомнатные двери по возможности устранены для свободы движения и создания впечатления единства внутреннего пространства [12].

3.3. ВХУТЕМАС

Влияние на развитие мирового дизайна и современной модернистской эстетики, сопоставимое только с влиянием Баухауса, оказал ВХУТЕМАС. После революции 1917 г. новая государственная структура потребовала нового художественного языка и в 1920 г. открылись Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС). В 1927 г. школа поменяла название на ВХУТЕИИ (Высший художественно-технический институт), а в 1930 г. была закрыта в ходе реорганизации системы высшего образования. Директорами учебного заведения были Е.В Равдель (1921–1923), В.А. Фаворский (1923–1926) и П.И. Новитский (1926–1930).

Декрет Совета Народных Комиссаров РСФСР от 29 ноября 1920 года, характеризуя школу как специальное высшее техническо-промышленное учебное заведение, сформулировал задачу конкретно: «подготовить для промышленности художников высшей квалификации, связать художника с материальным производством, развить те сферы художественной деятельности, которые будут формировать материально-предметный мир, окружающий человека».

Факультеты учебного заведения делились на производственные (текстильный, керамический, полиграфический, деревообделочный, металлообрабатывающий) и художественные (архитектурный, скульптурный, живописный). Цель – воспитание художника, знающего производственный процесс, и умеющего после окончания обучения применить свои знания на практике.

Произведения искусства стали считаться предметом ненужной роскоши и результатом напрасного труда, поэтому привычные пространственные композиции и внешний декор стали не нужны. Простые формы вызвали ассоциации с новым стилем отношений между людьми – демократическим. Полезность вещи, как голая конструкция «без балласта изобразительности» (слова архитектора А. Веснина), одним словом – *конструктивизм*.

Александр Родченко, первый декан, использовал следующие принципы проектирования:

- внимание заостряется на поисках новых функциональных конструкций;

- проектирование многофункциональных предметов, «динамических» вещей – сборно-разборных и складных;

- примеры заданий – убрать весь декор с готовой вещи, предложить новую форму знакомой вещи, предложить связный комплекс вещей (например, оборудование избы читальни);

- новая вещь – проектирование без прототипа, с опорой на функциональные, потребительские и производственные факторы.

На всех факультетах важное место занимали дисциплины теории и истории искусства, которые преподавали, как правило, крупные искусствоведы и художники-теоретики.

Новые тенденции были связаны с идеями производственного искусства, с победой традиций прикладничества, украшательской орнаментальности и стилизации, характерные для Строгановского училища.

Архитектурно-строительный факультет

Традиционалисты профессиональное обучение строили на изучении архитектурной классики, считая, что образцы прошлого дают достаточные навыки и умения будущим архитекторам. Новаторы школы основным материалом архитектуры считали пространство, поэтому на занятиях придавали большое значение изучению эволюции архитектурной формы. Основой архитектурной формы полагали объём – массу.

Идеи стиля воплощались в архитектуре, как ведущем стиле-образующем элементе. Функциональный метод проектирования сформулировали архитекторы конструктивизма – *братья Веснины, Константин Мельников, Владимир Татлин*. В его основе лежал анализ функционирования жилых и промышленных строений: под каждую функцию подбиралась самая рациональная форма. Архитекторы, дизайнеры, модельеры до сих пор пользуются творческими идеями и цветовыми схемами конструктивистов.

Черты конструктивизма в архитектуре:

Монолитность: визуальная целостность образа, геометрическая сегментация подчеркивает композиционную слитность.

Сегментированность: четкое деление на отдельные фигуры и секции.

Масштабность: глобализованная форма. Архитектура пролетариата делала ставку на размеры: дворцы культуры, редакции газет, гаражи госучреждений возводились многоэтажными, растянутыми по горизонтали и ввысь.

Объемные решения: разнообразие: архитектурные формы конструктивизма выделяются большим разнообразием: массивные опоры, плоские крыши, удлиненные оконные проемы; параллелепипеды переходят в цилиндры и кубы, большие окружности окон, плоскость квадратного фасада, сложные выступающие объемы перемежаются гладкими простенками, прямоугольные ризалиты дополняют обтекаемые полукруглые балконы; одна форма логично переходит в соседнюю, создавая цельный образ.

Материалы: бетон, стекло, металл – ведущие; шероховатые поверхности, прозрачное остекление как художественные приемы.

Выразительные средства: Отказ от декора: архитекторы новой волны отрицали историческую преемственность, а потому уходили от украшения классических стилей. Инструментами выражения стали вертикали и горизонтальности строения, ритм самих строительных конструкций; мелкие членения устранялись, объемы укрупнялись, внешний облик фасада упрощался.

Цветовая гамма: ровная, приглушенная палитра.

Простые формы вызвали ассоциации с новым стилем отношений между людьми – демократическим. Главное в конструктивизме – полезность вещи, как голая конструкция «без балласта изобразительности» (слова архитектора А. Веснина). Произведения искусства – предмет ненужной роскоши и результат напрасного труда, привычные пространственные композиции и внешний декор ушли на второй план.

Архитекторы конструктивизма – братья Веснины, Моисей Гинзбург, Константин Мельников, Илья Голосов, Иван Леонидов, Владимир Татлин – сформулировали функциональный метод проектирования. В его основе – тщательный анализ функционирования жилых и промышленных строений. Под каждую функцию подбиралась самая рациональная форма (объемно-планировочное решение). В этой концепции строили рабочие клубы, автобусные парки, универмаги, дома-коммуны.

Живописный факультет

Главная цель студентов-живописцев – общение с массовым зрителем через театральное оформление, монументальное искусство, агитационно-оформительскую работу.

Скульптурный факультет

Художники-скульпторы получали квалификацию для выполнения монументальной, декоративной, станковой и портретной скульптуры. Основным и наиболее престижным направлением была монументальная скульптура. В учебном плане были четыре основные темы: «Принцип круглой скульптуры», «Особенности построения рельефа», «Принцип пластического портрета», «Принцип монументальной скульптуры».

Всего было выпущено 75 художников-скульпторов.

Полиграфический факультет

Факультет мыслился как «производственный» – «печатный». Цель – переход от простого применения графических печатных техник для создания плакатов, книг к художественному конструированию книги как единого организма. Специальности технолога-полиграфиста и художника-полиграфиста разделялись на конструктора полиграфических форм и организатора художественных форм.

Ведущий преподаватель В. А. Фаворский, в творчестве которого иллюстрации занимали самое значительное место. Для него был важен стиль иллюстрируемой книги, то есть особое, лишь этому произведению присущее, мироощущение. У В. А. Фаворского не было двух одинаково решенных иллюстрационных серий, каждая – истолкование определенной книги. Художник всегда выявлял общечеловеческую значимость содержания и находил пластическое выражение литературного материала. Это единство мироощущения, эти общие свойства формы пронизывают все творчество В.А. Фаворского, делая его произведения целостными. Поэтому его гравюры всегда являют собой высокий образец иллюстрирования как результата глубокого анализа.

Металлообрабатывающий факультет (1920–1926 гг.)

В «Декларации факультета обработки металлов» (1921 г.) была определена дизайнерская деятельность будущих выпускников – создание «первообраза формы» для тиражирования её в машинном производстве, акцент делался на «художественной культуре», проводником которой должен быть «художник-металлист».

Такова, например, *складная металлическая посуда для похода и экскурсий В. Быкова*: в сложенном виде это небольшой котелок с ремнем, который может пристегиваться к поясу; в разложенном – получается несколько предметов, необходимых для приготовления горячей и жидкой пищи, а также является посудой и прибором во время еды.

Разборный стол, предназначенный для письменной работы, черчения и обеда: в нижнюю часть стола убирались четыре складных стула; также из нижней части выдвигались с обеих сторон конверты для журналов, газет и бумаг; крышка одной половины стола поднимается вместе с боковыми сторонами и, занимая вертикальное положение, открывает стол для обеда, на котором имеется передвижная в прорезах дорожка (скатерть). В поднятой вертикальной доске имеются откидные полки, а ниже кольца и ремни для обеденного и чайного сервиза. Опускаясь, верхняя крышка накрывает обеденный стол, не касаясь посуды, и ее обратная сторона может быть использована для работы. Вторая часть стола приподнимается около крайнего ребра и может дать любой наклон для черчения. Кроме того, стол имеет ряд ящиков, предназначенных для хранения чертежей, рабочих материалов и принадлежностей. Ножки стола поставлены на шарики, и весь стол легко передвигается, и может быть разобран.

Алексей Ган. Складной станок с лотком для уличной торговли Моссельпрома (1922 г.): конструкция для уличной торговли папиросами или бумагой и писчебумажными принадлежностями, поскольку улица так же как и квартира требовала рабочей обстановки; конструктивизм и сюда направил свое внимание, наблюдая за бытом улицы.

Раскладная полка для книг конструктивиста З.Н. Быкова (1923 г.): конструкция из дерева и металла, которую в сложенном виде можно использовать как ящик для упаковки и перевозки книг; всю конструкцию можно разобрать для наиболее легкой переноски.

Деревообделочный факультет (1920–1926 гг.)

Факультет занимался конструированием мебели и декоративной обработкой дерева, что и было главным направлением на дер-факе.

Текстильный факультет

Эволюция факультета шла по линии изживания ручного ремесленного труда, планировалось обучение студентов технологиям машинного производства, с использованием практики на фабричном оборудовании. Целью факультета была подготовка художников-технологов, одинаково владеющих и художественно-творческим началом, и производственной реализацией замыслов. Внедряли на факультете функционалистский подход – связь текстильного рисунка с формой и назначением костюма.

Конструктивистский текстиль выглядел совершенно непривычно, конструктивистские орнаменты зрительно были очень активны, и в конце 1920-х, в пору усиления агитационных тенденций в искусстве, студенты Вхутеина выполняли для бытового текстиля агитационные рисунки.

Любовь Попова, Варвара Степанова и Александр Родченко

В 1922 г. после трехлетнего перерыва в Москве начинает работать Первая ситценабивная фабрика. На фабрике с успехом начались собственные эксперименты, но отсутствие ассортимента привело к перепроизводству и падению спроса. Дирекция ситценабивной фабрики через газету «Правда» обратилась с призывом к художникам. На объявление откликнулись Любовь Попова, Варвара Степанова и Александр Родченко.

Новый текстиль должен был отвечать новым образам эпохи.

После 1917 г. кардинально изменились каноны красоты! В моду вошли физическая сила и здоровье. Девушки отвергли многочисленные оборки и узкие юбки, заставлявшие их передвигаться мелкими шажками, не завивали локоны, они смело надевали удобные широкие брюки, а волосы убрали под яркие косынки. Украшения свелись к минимализму: длинные серьги, кольца со сверкающими камнями – все это больше не носили, следящая за модой девушка могла позволить себе изящные часики, лаконичного дизайна брошь или скромные бусы.

Женские образы представил на своих картинах *Александр Самохвалов*.

Крепкая широкоплечая девушка-метростроевка в простой майке и рабочем комбинезоне можно назвать секс-символом того времени. Художник задумал и создал целую серию картин «советские богини» - образы крепких, сильных девушек. Поэт Юрий Долматовский, писал о таких девушках:

Шли по колено в черной воде
Породы вынули сколько!
И вместе с бригадой –
Всегда и везде
Была проходчица Лелька.

Девушки действительно шли в забой, не отставая от парней. Метростроевцы неплохо зарабатывали, к услугам метростроевцев была амбулатория и 2 здравпункта, а отвечавший за строительство Лазарь Каганович лично посещал столовые и кухни, все пробовал и проверял качество пищи, наличие мяса, масла в каше.

В. Степанова:

Как член Рабочей группы конструктивистов вместе с Л. Поповой сотрудничала с 1-й Ситценабивной фабрикой, разрабатывая новые рисунки для тканей. В. Степанова считала, что рисунок должен делаться с учётом применения ткани – декоративной, мебельной или для одежды. В. Степановой и Л. Поповой за неполный год было создано несколько сотен орнаментов в духе конструктивизма:

простые геометрические фигуры, контрастные цвета, ясная ритмическая структура. Около двадцати вариантов рисунков В. Степановой было принято в 1924–1926 гг. к производству, что стало началом конструктивистской моды.

Несмотря на близость и очевидное влияние раннего беспредметного геометрического творчества А. Родченко, В. Степанова создала ряд оригинальных живописных и графических циклов. С 1918 г. стала активным участником художественных выставок. В. Степанова заявила о себе, как об оригинальном живописце, выставив обширную серию композиций «Фигуры». В этой серии геометрический набор отвлечённых форм – всевозможных прямоугольников, линий, кругов и других – был преобразован в разнообразные полуреальные, полуфантастические многофигурные композиции. В. Степанова изображала не какие-то конкретные ситуации, а старалась передать самое общее философско-пластическое ощущение.

Она разработала единый стиль геометрических форм необычной трюковой мебели и костюмов. Ее своеобразную манеру схематизации человеческой фигуры, пользовались позднее многие художники, иллюстрируя книги, журналы, сочиняя рисунки для тканей. Этот чёткий графический стиль, родившийся в живописных работах художницы, пригодился впоследствии и ей самой в оформлении театральных постановок, обложек книг, вёрстке журналов, разработке текстильного геометрического орнамента. В 1922 г. В. Степанова участвовала в создании постановок в 1922 г. в театре В. Мейерхольда пьесы А. Сухова-Кобылина «Смерть Тарелкина». С. Эйзенштейн был режиссёром этого спектакля, а В. Степанова – «конструктором» (так указано на афише) костюмов и декораций.

В 1923 г. в журнале «ЛЕФ» была напечатана ее знаменитая статья «Костюм сегодняшнего дня – прозодежда», в которой она демонстрирует базовые модели костюмов и в соответствии с профессией предлагает дополнять их необходимыми элементами. Главное внимание в нем было обращено на простоту и резкость цветовых комбинаций. Функциональная часть спорткостюмов требовала

от них простоты и свободы движений – отсюда в костюмах почти полное отсутствие застежек и примитивность покроя.

Несколько позднее, в 1923 г., создается «Центр по становлению нового советского костюма», переименованный затем в «Ателье мод», и другие творческие центры по созданию нового советского костюма. Основоположницей его заслуженно считают *Надежду Петровну Ламанову*.

Художница развивает народную традицию– подчеркивать конструкцию декоративными приемами, делать ее центром идейной и художественной выразительности изделий

Надежда Ламанова

Обращение к традиционным формам русского национального костюма, использование его конструктивности, простоты, выразительности декоративного решения характеризуют и работу по созданию гражданского бытового костюма. Такая работа начала осуществляться уже в 1919 г., когда при художественно-производственном подотделе ИЗО Наркомпроса по инициативе Н. Ламановой были созданы «*Мастерские современного костюма*». Это была первая в Советской Республике творческая экспериментальная лаборатория новых форм одежды, в чьей работе приняли участие такие выдающиеся художники, как В. Мухина, Н. Ламанова, Н. Макарова.

Модели Н. Ламановой из кустарных тканей близки по своему крою к народному костюму: узкие полотнища крестьянских полотенц часто использовались Н. Ламановой целиком, образуя своеобразный «передник» платья рубашечного кроя, при этом неповторимая красота вручную вышитого или вытканного узора становилась видна сразу. Поверхность полотенца входила в конструктивную форму костюма, конструктивные швы на рукавах выполнены яркими нитками и включались в декоративный строй вещи. Малоэластичные жесткие ткани лучше всего годились для простой формы прямоугольника, взятой Н. Ламановой за основу кроя.

В рубашечном крое Н. Ламанову привлекали элементарность и простота в раскрое, отсутствие обрезков ткани (весьма существенный фактор в условиях, когда дорог каждый сантиметр дефицитного материала), дешевизна готовых вещей. Сами ткани были маловыразительные по структурам, вялые или наоборот, жесткие, плохо окрашенные, тусклых грязноватых тонов – бумазея, солдатское сукно, холстина, бязь, суровое полотно. Исходя из свойств этих тканей, Н. Ламанова выводит закон: «материал определяет форму». Кажущийся теперь элементарным, закон стал настоящим открытием в области искусства моделирования одежды. В 1925 г. модельер получает «Гран-при» на Всемирной выставке декоративного искусства в Париже, и у европейских кокеток входит в моду стиль «а la russe». В России совместно с Верой Мухиной выпускает альбом «Искусство в быту», где предлагались красивые и удобные модели одежды, рассчитанные на повседневную носку и домашнее шитье из доступной ткани.

Любовь Попова

Характерным для 20-х гг. являлся вопрос о прозодежде, под которой подразумевались разные виды профессиональных костюмов и спортивная форма. Художники предлагали различные варианты производственных костюмов для хирургов, пилотов, пожарных, строителей, продавцов. Среди образцов много комбинезонов с карманами, с застежками-молниями, существующих и в наши дни.

Соня Делоне

Художница-абстракционист Соня Делоне не преподавала во ВХУТЕМАСе, но оказала влияние своими тканями-калейдоскопами, появившимися 1920-30-х годах в интерьерах, моде, кино и рекламе. Ее способность переводить свои полотна в практическую и коммерческую плоскость сделала ее богатой женщиной. Соня и ее муж, художник Робер Делоне основатели художественного движения – *орфизм*, где реализовывалось сочетание цвета и динамики музыки, т. е. осуществлялся переход от миметических форм к автономным пластическим знакам. Художники использовали динамику

движения цвета, и такие специфические приёмы как музыкальность ритмов, взаимопересечение криволинейных поверхностей.

Керамический факультет

Факультет представлял «техническую школу по керамике», направленную на массовое производство бытовых вещей. Шла работа по совмещению художественных и утилитарных задач: предметы (преимущественно посуда) должны были создаваться по рациональному принципу формообразования, учитывая потребительские качества вещи.

ВХУТЕМАС как и Баухаус создали оригинальные, не имевшие аналогов в прошлом модели дизайнерских школ. Преподавая и экспериментируя в этих школах мастера-педагоги разработали концепцию эстетического формообразования. Многие пропедевтические курсы ВХУТЕМАС и Баухаус внедрены в настоящее время в современные учебные программы архитектурно-художественных вузов.

Знаковые вещи:

1. Жилой дом К. Мельникова.
2. Башня В. Татлина, проект памятника третьему инерционалу.
3. Плакат А. Родченко для Ленгиза.
4. Конструктивистский текстиль.
5. Коллекция костюмов В. Степановой.
6. Прозодежда Л. Поповой.

3.4.Стиль Ар деко как предтеча графического дизайна

Стиль получил свое название после Всемирной выставки декоративных искусств (Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes) 1925 г. в Париже, где художники из Франции, Англии, Америки, Скандинавии представили свои новаторские произведения. Изделия из стекла, металла, тканей, предметы мебели отличались столь необычной красотой форм и линий, что в мгновение

ока завоевали широчайшую популярность. Относительная дешевизна этих изделий, достигавшаяся за счет фабричного изготовления, позволила существенно расширить рынок сбыта. Предметы нового стиля были доступны не только для богатых, но и для среднего класса. К тому же, несмотря на скромные цены, изделия ар деко не проигрывали в красоте и функциональности.

Орнаментальное искусство стиля ар деко появилось под влиянием новых эстетических идеалов общества в краткий период между двумя мировыми войнами. Осознав скоротечность времени (во многом благодаря открытиям в области физики, математики, биологии, генетики) и не желая упускать ни дня столь прекрасной, но непродолжительной жизни, люди стали путешествовать, приобретать предметы роскоши, посещать светские рауты, театры, рестораны.

Стиль ар деко можно определить как сочетание кубизма, конструктивизма и модернизма, гармонично дополненным экзотическим шиком Африки, Востока и Древнего Египта. Лаконичную и выразительную форму предметов дизайнеры подчеркивали с помощью контрастных фактур, красиво изломанных линий, игры цвета, сочетания разномасштабных объемов, нарочито подчеркнутых вертикалей.

Несмотря на использование огромного количества новых материалов и композиционных приемов, присутствовал и орнаментальный декор, придававший предметам ар деко особенную пикантность и шик. Важнейшей составляющей орнамента нового стиля стали геометрические фигуры – *треугольники, квадраты, круги, спирали*. Геометрический орнамент, олицетворявший единение человека и машины, соединял металлическую конструкцию с живой плотью. Совершенно новым орнаментальным мотивом явилось изображение машин, пароходов, локомотивов, самолетов, аэропланов, а также образа сверхчеловека. Ар деко символизировал философию Нового времени, в которой соединились машина и человек.

Образ нового человека

Стремление к красоте, здоровью и физическому совершенству были главными идеями того времени, поэтому атрибуты здорового образа жизни – бассейн, теннис и пр. – стали популярными образами орнаментального декора. Фактически, орнамент ар деко – это иллюстрация безудержной радости жизни, призванный украсить жизнь людей, измученных войнами и революциями начала столетия.

Образы женщин были представлены в работах *Тамары Лемпицки* стиля «синтетический»/мягкий кубизм. Смелые, не похожие на работы остальных, портреты Т. Лемпицки изображали спокойных, свободных, сильных женщин, как воплощение эпохи.

Еще один новый женский образ принадлежит художнику *Вальтеру Шульц-Миттендорф*. В 1927 г. вышел фильм Фрица Ланга «Метрополис», героиня которого – девушка Мария, первый робот, появившийся в кино. Художник В. Шульц-Миттендорф создал для героини костюм из специального легкого пластика, который затвердевал на воздухе (чтобы костюм повторял очертания тела актрисы Бригитты Хельм, ей приходилось несколько часов сидеть неподвижно). «Метрополис» оказал огромное влияние на множество великих режиссеров – Тима Бертон, сестер Вачовски, Терри Гильема, Ридли Скотта, который сказал, что ни его знаменитого фильма «Бегущий по лезвию», ни всего киберпанка без «Метрополиса» не было бы. В сценических нарядах, копирующих костюм Марии, выступали Леди Гага, Бейонсе, а сам «Город Метрополис» воссоздан в клипе Мадонны «Express Yourself», а в клипах «Queen of the Night» Уитни Хьюстон и «Radio Ga Ga» группы Queen появляются кадры из фильма. Художники ар-деко приняли технологические инновации, современные материалы и механизацию и подчerkнули их в общей эстетике стиля.

Принципы ар деко

1. *Строгие геометричные формы в интерьере*: треугольники, квадраты, круги и прочие геометрические фигуры переключаются с зигзагами и прямыми линиями; отсутствует плавность

и «расплывчатость». Многочисленные зигзаги, ломанные линии, треугольники, квадраты, круги и эллипсы заполняли поверхность предмета, придавая ощущение активного, динамичного движения. Линии расходились под разными углами, взрывались каскадом ниспадающих лучей; круги, треугольники, квадраты чередовались, накладывались друг на друга, образовывали сплошной ковер, состоящий из повторяющихся элементов.

Ступенчатость: один из основополагающих приемов ар-деко, вдохновленный зиккуратами (многоступенчатыми сооружениями, характерными для вавилонской, ассирийской и шумерской архитектуры); ступенчатость находит отражение в дизайне консолей, комодов, буфетов, спинок диванов и кроватей.

Sunburst: – лучи солнца, элемент в виде расходящихся солнечных лучей, в декоре, в отделке, и в общих формах предметов и интерьера в целом; при этом sunburst часто идет в одной связке со ступенчатостью.

Трапецевидность – в общих очертаниях предметов, и в отдельных деталях: спинки кроватей, диванов и стульев, сам предмет мебели в целом ярко выраженной формы трапеции, обычной/ перевернутой.

2. *Контраст и насыщенность цветов*: нет полутонов, приглушенных оттенков; главные цвета стиля – бордовый, черный, золотой, бежевый, белый, шоколадный.

3. *Глянец и роскошь*: гранит и мрамор, лакированное красное дерево, черные глянцевые поверхности, стекло, латунь, натуральная кожа – основные материалы стиля ар-деко. Гламур ар-деко построен на техническом прогрессе: чтобы удовлетворить массовые запросы публики, дизайнеры стали использовать такие демократичные материалы, такие как хром, стекло, пластик, алюминий, не теряя элегантности и функциональности.

В мебели стиля ар-деко роскошь проявлялась во всем: исключительно дорогие материалы – ценные породы древесины, слоновая кость, экзотические шкуры и кожи (крокодил, акула, зебра). Часто для украшения мебели используется искусная инкрустация

или роспись. *Средствами выразительности* стали «футуристические» материалы: сильная лакировка (глянцевый блеск), стеклянные элементы (столешницы, дверцы и т. д.), металл, зеркальные поверхности. Для формы мебели характерна четкая геометричность: широко используются зигзагообразные, кристаллические и ступенчатые очертания, если закругление, то резкое и крутое.

4. *Экзотика*: следуя за археологическими находками времени, стиль вобрал в себя элементы изобразительного искусства классической Египта (открытие гробницы Тутанхамона), культуры ацтеков Мексики, черты культуры древних государств (Вавилона, Ассирии), и греко-римского классицизма. Ар-деко изменил архитектуру в целом, и к 1940-м годам XX в. европейские здания начали строиться по-новому: архитекторы брали за основу римскую, египетскую, греческую архитектуру, упрощали ее формы, делая их более геометричными; использовали для декора стекло, зеркала, металл, натуральную кожу, мрамор, бархат, слоновью кость, нефрит, эбеновое дерево. Желание запечатлеть таинственный мир заокеанских стран, открывшийся европейцам во время путешествий в Африку, Малую Азию, Австралию, Мексику, Перу, выразилось в многочисленных экзотических изображениях: невиданные *животные, китайские зонтики, традиционные японские одежды, бамбуковые заросли, цветы сакуры* украшали крышки столешниц, створки ширм, вплетались в тканые узоры. Некоторые декоративные элементы напрямую заимствовались из других культур.

5. *Образ сверхчеловека*: самыми яркими образами стали двадцатиметровые «Стражи Движения»: четыре огромных пилона, вырезанные из песчаника, олицетворяли собой достижения техники, связанные с транспортом, где каждый хранитель держал в руках различные виды транспорта.

США

Не были представлены на выставке в Париже. Однако, министр торговли Г. Гувер считал, что стране надо выработать собственный стиль в дизайне и архитектуре, и в Париж прибыли представители

Американского института архитектуры, Метрополитен-музея и The New York Times. Следствием стал бум художественных инноваций в США. В 1926 г. по самым крупным городам Америки проехала выставка «Избранная коллекция предметов из международной экспозиции современного, промышленного и декоративного искусства». Новую эстетику горячо приняли в Голливуде и вскоре стиль ар-деко стал популярным во всей стране. Американский вариант стиля должен был показать демократичность общественной жизни через дизайн.

Несмотря на Великую депрессию, автомобильная промышленность бурно развивалась, демонстрируя потрясающие образцы дизайнерской и инженерной мысли. Миллионы оказались на грани выживания, но инженеры-дизайнеры не страдали от кризиса идей, и именно в 1930-е годы на свет появились автомобили, чей дизайн выглядел футуристическим шедевром, намного опередившим время. Они продемонстрировали обтекаемую геометрию эпохи технического прогресса: чистые и сильные линии, стилизованные мотивы, строгая эстетика новых материалов и механизмов. В моду входит небольшое произведение искусства, которое называется «маскот» – от английского «талисман», который должен был оберегать автомобиль и владельца от неприятностей в дороге. Так началась эра Божеств на дорогах.

Капот автомобилей марки Rolls-Royce с 1923 г. стал украшать «Дух экстаза/Дух восторга» – символическое изображение богини Ники, неотъемлемый атрибут автомобилей этой марки (с 2003 г. права на фигурку Spirit of Ecstasy перешли к компании BMW). Rolls-Royce входит в закрытый клуб автопроизводителей, которые до сих пор используют статуэтки для украшения передней части автомобиля.

Прототипом окрыленной богини победы Ники стала реальная женщина – Элеонора Веласко Торнтон. В начале 1900-х гг Джонн Уолтер Эдвард, второй барон Монтегю, друг основателей компании Rolls-Royce заказал фигурку/украшение на капот своего Rolls-Royce

скульптору Чарльзу Робинсону Сайксу. Чтобы отразить тайну отношений этих двоих, первый макет статуэтки Сайкса прикладывал к губам палец и получил имя: Шёпот (Whisperer). Лорд настолько вдохновился, что написал стихи о своем новом украшении:

Я – малютка, задорная фея,
Талисман постоянный в пути.
Подарю Вам счастливое время,
Но надёжность оставлю в чести.
По дорогам извилистой Роны
Сквозь эфирные волны ветров,
Мимо чар побережий лимонных
И гольф-клубов – везу седоков.
Успокою мечтой и улыбкой,
О любимой напомним подчас,
И помчу Вас навстречу ошибкам,
Или стану испытывать Вас.
Ваша храбрость понравится фее,
И под радостный шелест колёс
Я сольюсь воедино с весельем,
Что приносит мой серый «Роллс-Ройс»!

Э. Торнтон погибла в 1915 г, когда немецкая подводная лодка торпедировала SS Persia, корабль, на котором они плыли с лордом, в Средиземном море. Пароход затонул за пять минут, и люди не успели пересечь на шлюпки, подвешенные к бортам. До самого последнего момента крушения сэра Монтегю держал за руку Элеонор, но затем огромная волна ударила их и разъединила, но его спас надувной жилет, прилагавшийся к генеральской форме.

В одиночестве фея оставалась недолго – люди с деньгами заказывали у скульпторов копии статуэтки, которую видели на Rolls-Royce Монтегю. Сэр Фредерик Генри Ройс был категорически против каких-либо маскотов, считая, что это разрушает строгую «фирменную» линию радиатора, но количество любителей маскотов росло и компаньонам не нравилось, что владельцы делают «украшательства» на стороне, поэтому они попросили Сайкса, разработать

талисман для серийного выпуска: что-либо более грациозное и эффектное, нежели «Шёпот», чтобы подходило всем «Роллсам», а не только машине Монтегю. Буквально заказ звучал так: «...показать настоящий дух «Роллс-Ройса, скорость в абсолютной тишине, неподвижность в полёте и удивительное сочетание огромной энергии и живого организма невероятной красоты...». В качестве примера была предложена Ника Самофракийская из Лувра. Но Ника Сайксу не нравилась и он переделал Шёпот в Дух восторга (Spirit of Ecstasy), сделав ее такой какой мы ее сейчас знаем, назвав: «изящной маленькой богиней, которая выбрала дорожное путешествие своим высшим наслаждением и восторгом на капоте Rolls-Royce, чтобы упиваться свежестью воздуха, музыкальным звуком ее развевающейся драпировки». До 1914 г. статуэтки делались из серебра, затем перешли на никелированную сталь, хотя посеребрить или позолотить маскот входило в опции при заказе машины, также можно было заказать отливку из серебра/золота. Существовало несколько модификаций фигурки, одна из которых, была «коленипреклоненная» (1934), чтобы не отвлекать водителя от дороги.

3.5.Общество спектакля

Общество, основанное на современной промышленности, является зрелищным в самой своей основе. Спектакль – это не совокупность образов, но общественные отношения между людьми, опосредованные образами. Спектакль – тенденция заставлять смотреть на мир с помощью различных опосредований, в данном случае – *архитектуры*. Мир, демонстрируемый спектаклем, существует и не существует одновременно. Это мир товара. Зрелище/спектакль стало основным продуктом производства современного общества. Начиная с эпохи ар-деко, мир архитектуры стал «ярмаркой тщеславия»: на здания, потрясающие воображения, замахивались те, кому была нужна реклама.

Точкой отсчета можно назвать самый красивый небоскреб Нью-Йорка (США) – Chrysler Building (рис. 7), где в оформлении экстерьера и интерьера использовались стилизованные элементы

дизайна машин Chrysler. К 1931 г. башня Крайслера заявляла о себе, как о самой высокой точке города, но архитекторы Эмпайр-стейт-билдинг взяли высоту в 381 м, которую Chrysler не смогли преодолеть.

Эмпайр-стейт-билдинг можно перевести как Дом Имперского Штата. Имперский Штат – это официальное прозвище штата Нью-Йорк, возникшее благодаря высказыванию Джорджа Вашингтона: «Штат Нью-Йорк будет базой нашей империи». Высота 102 этажа, вместе со шпилем составляла 443,2м. Несмотря на величественность и помпезность отделки, Эмпайр-стейт-билдинг был построен в момент экономического кризиса (Великая депрессия), поэтому вскоре после торжественного открытия здания его начали называть Empty State Building («Пустое здание штата»). Желающих арендовать офис в небоскребе не находилось поскольку здание было неудачно расположено – добраться до него без личного автомобиля было сложно. Это тоже характерная тенденция – большая часть иконических зданий не очень хороши с функциональной точки зрения.

На данный момент самое высокое когда-либо существовавшее сооружение в мире – небоскреб Бурдж-Халифа, высотой 828 м. Однако проекты изменения пространства с помощью архитектуры начал *Ф.Л. Райт* в 1927–1929 годах. Он предложил проект небоскреба Иллинойс, высотой 1600м, что было чистой «игрой разума» – у него не было заказчика на сверхвысокое здание, хотя Ф. Л. Райт серьезно занимался их концепцией, призванной радикально изменить городскую среду. При нынешних технологиях такой проект всё еще не удалось бы воплотить в металле и бетоне, ведь даже Бурдж-Халифа вполтину ниже, чем «небоскреб мечты» Райта. Здесь был чисто дизайнерско-рекламный ход: Ф. Л. Райт использовал свои проекты как средство влияния на общественное мнение, как рекламный ход. Он застолбил за собой место в истории, выдвигая проекты, казавшиеся странными и нереализуемыми.

Следующий персонаж спектакля – *Сиднейский оперный театр*, на самом деле является комплексом из пяти театров, самый большой из которых – Концертный зал, вмещающий почти 3000

зрителей, и самый маленький – Театр-студия, вмещающий 364 зрителя. Тендер на архитектурный проект выиграл талантливый датский архитектор Йорн Утзон. Строительство было запланировано уложить в 4 года, но на пути к открытию Сиднейская опера пережила 14 долгих лет скандалов, трагедий и кризиса. Здесь были и нехватка финансирования (строительство здания обошлось в 102 миллиона долларов), проблемы в политической ситуации и, как ни странно, большие проблемы вызвали не сложные парусообразные внешние конструкции, а внутренняя отделка помещения.

Архитектор Йорн Утзон особенно интересовался органической архитектурой, поэтому крыша оперного театра напоминает природные формы, такие как птичьи крылья, облака, ракушки, грецкие орехи и пальмы. По словам Утзона, если 14 отдельных оболочек Оперного театра объединятся в одну, получится сфера. Сиднейский оперный театр выполнен в стиле экспрессионизма, с новаторским дизайном. Здание занимает площадь в 2,2 гектара, а энергии опера тратит столько же, сколько и небольшой город. Вся крыша здания покрыта миллионом плиток двух оттенков: белого и матового кремового, абсолютная гладкость укладки которой, была достигнута механическим способом.

Музей Гугенхайма в Нью-Йорке – реализованный проект Ф. Л. Райта. Музей построен в жилом районе и резко отличается от окружающих его зданий: многоквартирные дома образуют очень плотную уличную застройку вдоль Пятой авеню, а Музей Гугенхайма её разрушает, так как полностью лишён связи с архитектурным контекстом. У Ф. Л. Райта было очень чёткое представление о том, каким, по его мнению, должен быть музей, и эта идея представляла собой непрерывный цикл. Поэтому вместо музея, где вы забрели в одну галерею, вышли, забрели в другую галерею и снова вышли, он решил, что это должен быть один линейный опыт от начала до конца.

Концепция Ф.Л. Райта заключалась в том, что вы поднимаетесь на лифте и, спускаясь по пандусу, видите всю экспозицию. Он диктует вам опыт видения искусства: вы либо поднимаетесь, либо

опускаетесь вдоль экспозиции, но исключительно в линейной последовательности. Идея спиральной пружины на самом деле была основана на эскизе Ле Корбюзье, сделанном в 1929 г. под названием «Бесконечный музей». Мысль Корбюзье заключалась в том, что вы начинаете изучать музей с пространства в центре и продолжаете двигаться по спирали. Идея состоит в том, что к экспозиции можно добавлять бесконечное количество произведений по мере роста коллекции. Галерея раскручивается по спирали так же, как раковина наутилуса растягивается по спирали по мере роста, что основано на принципе золотого сечения.

Золотое сечение – это, по сути, прямоугольник с определённым соотношением сторон. Если вы возьмёте прямоугольник с соотношением 1 к 1,61, а затем постройте внутри него квадрат и будете повторять эту операцию, то по мере вашего продвижения квадраты будут становиться всё меньше и меньше, и если вы проведёте линию, касающуюся стыков этих квадратов, это образует спираль, движущуюся внутрь. Это древнее соотношение, открытое ещё греками, на котором основаны многие пропорции архитектуры, а также множество картин. Где бы вы ни находились на этой спирали, этот атриум всегда является частью впечатления от прекрасного светового люка наверху.

Это грандиозное, прекрасно освещённое, впечатляющее пространство, всё же имеющее свои недостатки. Этот музей на самом деле не приспособлен для больших по объёму экспозиций: опоры ограничивают ширину по горизонтали, а высота по вертикали ограничена следующим уровнем пандуса. Таким образом, размеры демонстрируемых произведений искусства, также ограничены, как и пространство для людей, а ведь на открытиях выставок может быть очень многолюдно и если множество людей смотрят на одно произведение, образуется толпа и проход по, и без того не очень широкой, спирали становится вовсе затруднительным. Когда Ф. Л. Райт получил заказ, ему было поручено создать памятник искусству, но многие исследователи считают, что вместо этого, он создал памятник себе.

«Спектакль как тенденция *заставлять смотреть* на мир с помощью различных специализированных опосредований» [5, с. 29]. При этом необычное здание может стать инструментом развития города, таков *Музей Гугенхайма в Бильбао*.

Архитектурная реинкарнация Мерилин Монро, межгалактический корабль, распустившаяся роза, артишок – это лишь часть ассоциаций, которые вызывает у архитектурных критиков Музей Гугенхайма в Бильбао. Выстроенный в стиле деконструктивизма с нарочито сложным формальным языком: постоянно пересекающиеся архитектурные формы, и причудливо изогнутые поверхности, здание выглядит как монументальная скульптура. Новый тип архитектуры будущего, чья титановая облицовка отражает небо.

С открытия Музей Гугенхайма в Бильбао ежегодно принимает около миллиона посетителей. Благодаря оригинальной архитектуре здание стало визитной карточкой города, привлекая в Бильбао множество туристов со всего мира. Исследователи даже ввели термин «эффект Бильбао», которым теперь характеризуется феномен стремительного роста популярности не самого известного ранее места, за счет внедрения в архитектурный контекст wow-эффекта.

Следующий *Музей Гугенхайма в Абу-Даби* полагает разместиться на территории 42 000 квадратных метров, но это – в будущем.

Штаб-Квартира IAC (ИнтерАктивКорп, InterActiveCorp - американский конгломерат средств массовой информации с более чем 60 брэндами в Нью-Йорке (архитектор Фрэнк Гери, 2004–2007) – здание, напоминающее паруса корабля, очень романтическое и эмоциональное, которое заставляет думать о любви. Причудливое здание с легкими и жидкими формами символизирует «молодость» души, несет энергию и любовь. Оно отражает небо, и, кажется, что вся его поверхность растворяется в пространстве. Десять этажей, железобетонный каркас с наклонными опорными колоннами. Экстерьер сделан из более чем 1400 стеклянных панелей, уникальных по своей форме и степени изгиба. При осмотре с севера формы здания смотрятся более симметричными и остроугольными, с юга –

более глыбистыми. Этот постоянно меняющийся характер придает внешнему виду здания загадочную красоту. Здание ИАК – настоящий шедевр, один из наиболее привлекательных бизнес-центров в мире.

Еще одна работа Ф. Гери *Лук эт ми*, его уникальный внешний вид определен нелинейным стилем и неповиновением симметричным формам. Стил деконструктивизм, в котором создано здание, это современное дизайнерское движение, которое было разработано, чтобы противостоять упорядоченной рациональности модернизма.

Барселона была городом великого собора Саграда Фамилия, но *Жан Нувель* изменил приоритеты, выстроив *Башню Агбар (1999–2005)*, 34-этажный небоскреб, прозванный *Свечой*, за форму в виде лекарственного средства. Здание рассчитано исключительно на зрелище, на фотографирование: 4000 единиц светодиодной техники встроено в металлическую поверхность, 4400 окон и сразу заложенное Led-освещение. Первый слой – бетонная скорлупа, облицованная ярко раскрашенными металлическими листами, перемежающиеся квадратиками окон. Второй слой – система полупрозрачных жалюзи, вынесенных на расстояние вытянутой руки. Прямоугольные стеклянные панели способны двигаться за тепловыми датчиками.

Парижская филармония, Жана Нувеля – неотъемлемая часть парка Ла-Виллет. Филармония стала осуществлением античных представлений о Городе Музыки, который бы совмещал и подходящие для звучания аудитории, и амфитеатр. Филармония – масштабный проект и самый большой концертный зал в Париже, как гора возвышается над парком Ла-Виллет. Закручивающийся воронкой алюминиевый фасад гармонирует с матовой мозаикой всех оттенков серого, изображающей птиц. На крыше Филармонии находится обзорная площадка. По задумке Ж. Нувеля, здание должно было стать «холмом», с которого открывались бы виды на Монмартр, Дворец Инвалидов, Эйфелевую башню, базилику Сакре-Кёр. После того, как посетители наслаждаются открывающейся картиной,

они могут спуститься обратно по «горной» тропе, ведущей прямо в парк Ла-Виллет.

Жан Нувель проектировал пространство, которое будет доступно не только зрителям, но любому человеку, который окажется в округе. Подняться на смотровую площадку филармонии может любой прогуливающийся по парку.

Филармония на Эльбе – здание как музыкальный корабль, плывущий на полных парусах в сторону устья Эльбы, впадающей в Северное море. Здание Эльбской филармонии построено на крыше бывшего портового склада. Оно демократично открыто для всех желающих. Новая стеклянная конструкция напоминает поднятый парус, но при этом вызывает ассоциацию и с гребнем волны, и с искрящимся кристаллом прозрачного кварца.

Пекинский стадион Птичье гнездо был в 2008 г. был признан самым масштабным сооружением, созданным из стали, и самой сложной инженерной конструкцией спортивных объектов. Олимпийский комплекс занимает площадь 254,6 тыс. м²: длина самого стадиона 330 м, ширина 220 м, высота в самой высокой точке 70 м, в самой низкой – 42,8 м. Для создания каркаса, бетонных арен, поддерживающих анкеров, колонн, конструкции плит перекрытия и 36 км стальных «нитей», которые оплетают весь фасад здания, было потрачено 40 тыс. тонн стали «нового поколения». Сверхпрочный сплав, изготовленный именно для этих целей, был создан в современных лабораториях Китая. Конструкция из сплава «нового поколения» способна выдержать не только вес самого здания, но удержать сооружение во время самых мощных землетрясений силой 8 баллов. Сложно представить, что в наше время для создания какого-либо объекта не хватило стали на ...мировом рынке. Такой курьез произошел в 2008 г., и тогда авторам проекта пришлось отказаться от сдвигаемой стальной крыши над ареной Национального стадиона. Из-за нехватки стали на мировом рынке вместо стальной крыши была создана специальная мембрана из полимера, которая защищает и от солнца и от дождя, не препятствуя прохождению солнечных

лучей. Этот экзоскелет не декор, а конструкция, на которой всё закреплено. Вместо вертикальных столбов – пересечение наклонных.

Учебный центр Rolex (Лозанна, 2010), выстроенный японской архитектурной фирмой SANAA удивил всех, продемонстрировав миру образ ломтика швейцарского сыра. Идея заключалась в создании пространства, в котором студенты смогут полноценно вести образовательную деятельность, общаться, обмениваться информацией, объединяться в группы, и все это в одной комнате в 20 000 м². внутри – единое пространство, включающее в себя аудитории, ресторан, библиотеку, два кафе и много свободного места для легкого, непринужденного общения. Была необходимость огородить некоторые пространства, образовав закрытые помещения, что было решено перегородками, не доходящими до потолка или экранами, опускавшимися при необходимости. Для лучшей ориентации на местности были организованы 14 патио разных форм, которые к тому же проводили свет в глубину здания. Светло-серый ковер и звукопоглощающий материал под ним обеспечивают тишину, позволяя всем находившимся в помещении вести себя свободно.

Опера в Гуанчжоу – один из крупнейших театров Китая строился пять лет и был завершено в 2010 г. Реализация проекта обошлась в 200 млн. долларов. Снаружи здание было задумано, как стилизация двух камней, выброшенных на берег Жемчужной рекой, на которой спроектирован театр. Жемчужная река, впадающая в Южно-Китайское море – это основа жизни и процветания города Гуанчжоу, поэтому она оказала такое влияние на дизайн главного оперного театра города. Округлые формы и плавные линии театра вызывают ассоциации с изгибами Жемчужной реки, символизируя город. Оперный театр в Гуанчжоу создан под воздействием природных форм камней и ландшафта и противопоставлен окружающему его урбанистическому пейзажу.

Внутри театра 70 тыс. м² пространства, разделенных на несколько зрительных залов. Малый зал театра вмещает 400 человек, большой – 1800. Большой зрительный зал театра является одним из самых совершенных в мире по акустике и оборудованию и позволяет

трансформировать сцену в разнообразных направлениях. В зале нет традиционной монументальной центральной люстры, освещение больше напоминает ночное небо, усыпанное мириадами звёзд. Ассиметричные стены пространства воспроизводят естественные линии пещерных сводов и уступов. По формам зал можно принять за выточенный водой за миллионы лет каньон, грот или ущелье.

Здание Central Chinese TeleVision (CCTV), Большие штаны (2013).

Конструкция состоит из двух башен (52 и 44 этажа), напоминающих две неровные штанины. Высота большей башни – 234 м., меньшей – 194 м, они соединены между собой несколькими горизонтальными конструкциями-этажами. «Большие штаны» являются проектом известного голландского архитектора Рэма Колхаса, хотя сам автор считает, что это не штаны, а петля. По его замыслу, форма петли символизирует замкнутый рабочий цикл на телевидении – разработка сюжета, съёмочный процесс, видеомонтаж и трансляция готового материала в эфире. Этот проект получил несколько международных наград, в том числе, в 2013 г. – за лучшее высотное здание мира. Так решил международный совет по высотным зданиям и городской среде обитания. Проект напоминает проекты *горизонтальных небоскребов Эля Лисицкого* начала XX в.

Абу Даби The Yas Hotel – крупнейший проект светодиодной архитектуры в мире. Управление освещением осуществляется с помощью дистанционных систем. Всего там более 5000 светодиодных элементов. Устройство может менять цветовые последовательности и создавать другие впечатляющие эффекты. Отель Yas а Абу-Даби был открыт в 2009 г. Общая площадь комплекса составляет 85 тыс. м². Здание спроектировано архитекторами Хани Рашидом и Лизой-Анной Кутюр, архитектурной концепцией и ключевым моментом которых является смесь форм, связанных с эстетикой скорости и движения, с геометрией и артистизмом древнего исламского искусства и ремесленных традиций. Архитектурная и инженерная мощь конструкции является основной особенностью проекта: 217 м криволинейных форм, изготовленных из стали, и 5800 стеклянных панелей

в форме ограненного бриллианта. Такая эффектная сетка покрывает, словно атмосфера, две башни отеля, соединенные мостиком, напоминающим форму гоночной машины, который располагается прямо над трассой Формулы 1. Такое сетчатое покрывало из стекла и стали объединяет весь архитектурный ансамбль в единое целое, создавая небывалый оптический эффект при спектральном отражении моря, неба и пустыни. Архитектура здания отвечает требованиям экологической безопасности, одновременно являя собой необыкновенное зрелище. Ювелирность исполнения этого комплекса полностью соответствует пространству и ландшафту местности, создавая захватывающий фон для проведения гонок Формула 1 и других мероприятий, которые будет принимать отель Yas. Отель Yas создан таким образом, что станет отдельным полноценным поводом для поездки в Абу-Даби, и в ОАЭ в целом.

Марина сэнд бэй – площадь интегрированного курорта 155 тыс. м². Во время плавания в бассейне на крыше Marina Bay Sands создается удивительное впечатление, будто бы вода переливается через край крыши вниз, падая в 200-метровую бездну. Wow-эффект от воды, буквально сливающейся с панорамой, завораживает. На самом деле, конструкция продумана и безопасна (по мере приближения к «обрыву», взгляду открывается двойной бортик, защищающий от падений).

11 сентября 2001 г. с гибелью башен-близнецов Всемирного торгового центра закончилась эра иконических зданий. Они были выбраны как символы Америки, символы либеральных западных ценностей. В силу вступает философский фактор, и вот рядом с местом гибели башен Всемирного торгового центра, открыта самая дорогая станция метро в мире Oculus, крыша конструкции которой представляет стилизованную взлетающую белую птицу. Ее автор – испанский художник-футурист *Сантьяго Калатрава*, ярчайший представитель нео-органической архитектуры, чей стиль относится к «био-теку». Сам архитектор говорит, что в ходе работы его вдохновлял образ птицы мира – голубя, которого держит, а затем отпускает ребенок.

Проверочные вопросы к 3 главе

1. Основные принципы Баухауса.
2. Преподаватели Баухауса, их творчество как пример нового практного мышления (П. Клее, В. Кандинский, О. Шлеммер, Л. Мохой-Надь и т. д.).
3. Знаковые дизайнерские черты и предметные формы Баухауса.
4. ВХУТЕМАС. Принципы и назначение.
5. Творчество Ле Корбюзье и Ф. Л. Райта.
6. Текстильный факультет: выработки стиля конструктивизм.
7. Творчество В. Степановой, Н. Ламановой, Л. Поповой.
8. Принципы и средства выразительности ар-деко.
9. Ар-деко как предтеча графического дизайна.
10. Ар-деко США: дизайн автомобилей и mascots.
11. Расскажите о нескольких зданиях, которые подходят под определение термина Ги Дебора «Общество спектакля».



Рис. 7. Крайслер билдинг, Нью-йорк

ГЛАВА 4: ДИЗАЙН ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX В.

4.1. Великобритания

План «Утилити» (1941 г.)

1 июня 1941 г. в Великобритании был принят план «Утилити», который нормировал расход тканей и материалов, контролировал швейные предприятия, качество и цены на одежду в военный период. Правительство взяло под контроль сначала 50 %, а потом 85 % текстильных и швейных предприятий. Также в 1941 г. было создано *Объединенное общество лондонских модельеров*, чьей задачей стало создать прототипы одежды для массового производства (пальто, костюмы, платья) с минимальным расходом тканей и фурнитуры, упрощенной технологической обработкой. Создатели высокой моды, ранее одевавшие членов королевской семьи и британскую аристократию, сумели разработать совершенные образцы одежды для массового производства, и в феврале 1942 г. первые 32 модели были запущены в производство. Благодаря плану «Утилити» и четкой координации усилий модельеров и промышленности существенно повысилось качество готовой одежды, и рядовые британцы во время войны были одеты гораздо лучше, чем до войны.

Выставка «Britain Can Make It» (1946 г.)

Посетителей выставки встречал плакат с надписью: «Британия может это делать: выставка дизайна повседневных вещей. Каждая вещь, которую вы увидите, тщательно отобрана специалистами как образец хорошего дизайна. С другой стороны, вы узнаете, как создается хороший дизайн».

Образом светлого будущего, знаковым объектом для послевоенного дизайна, стал опытный образец Bowden Spacelandер (рис. 8) – электровелосипеда с корпусом из прессованного алюминия (диз. Бенджамин Боуден). Главная идея – поместить внутри корпуса небольшую динамо-машину, которая могла бы вырабатывать электроэнергию во время движения и заряжать аккумулятор. Однако, электровелосипед был очень сложен для изготовления, и только в 1960 г.

американская фирма Bombard Industries выпустила внешне похожий велосипед с несущей конструкцией из стекловолокна, но педальный [1, с. 22].

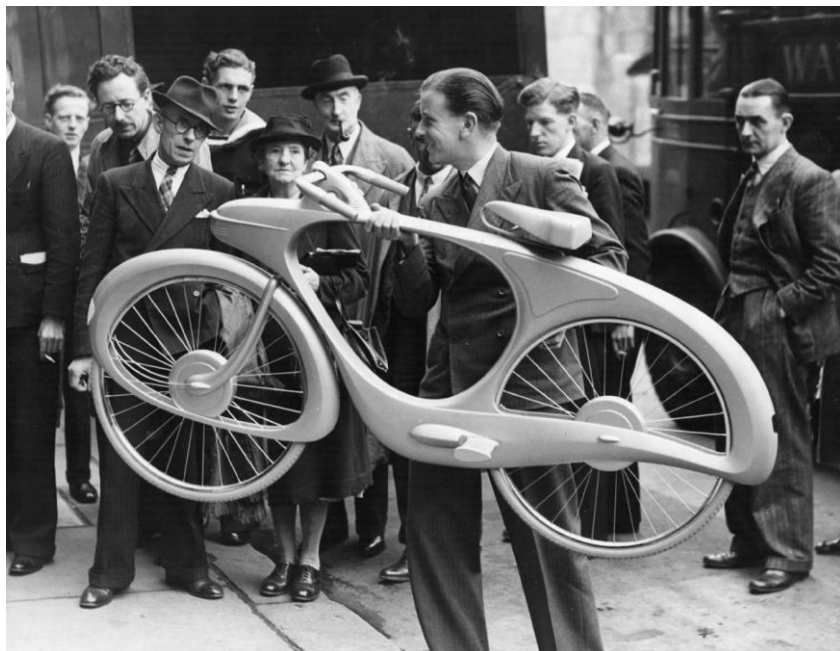


Рис. 8. Bowden Spacelander

4.2. Франция

Раздельный купальник «бикини» (1946 г.)

В 1946 г. французский модельер *Жак Хейм* придумал раздельный купальник и назвал его *Атом*, подчеркивая, что это самая маленькая одежда на земле. Инженер *Луи Рюард* уменьшил этот купальник и назвал *Расщепленный атом*. Когда 1 июля 1946 г. США провел взрывы ядерных бомб на крошечном атолле Бикини, Рюард смонтировал на кусочках ткани снимки атомного взрыва и фрагменты текста газет, назвав купальник *Бикини* (рис. 9).

Пригласив в качестве модели танцовщицу Мишлен Бернардини, уроженку французской колонии в Тихом океане, Рееард устроил презентацию. Раздельные купальники существовали и раньше, но Л. Рееард уменьшил площадь купальника и придумал броские рекламные слоганы: не только «Расщепленный атом», но и «Меньше, чем самая маленькая одежда на земле», а потом и запатентовал права на выпуск и рекламу купальника. Это была необычная рекламная форма яркой акции антивоенного протеста. Л. Рееард ничего не изобрел – только разработал программу рекламы и продаж и запатентовал идею. Но он сделал очень важное дело – разработал дизайнерскую программу, создав яркий образ новой вещи и, главное, ввел ее в современную культуру [1, с.30].



Рис. 9. Мишель Бернардини в купальнике Бикини, 1946

«*New look*» (1947 г.)

Для возвращения послевоенному Парижу звания столицы мировой моды нужно было шоковое решение. В основе случившегося чуда лежал *дизайнерский подход* к решению практической бизнес-задачи – рекламы и сбыте тканей текстильным магнатом Марселем Буссаком. Коллекция была радикальным поворотом к подчеркнuto-романтической женственности, по которой успели за годы войны соскучиться. Открывшийся в 1946 г. на улице Монтень модный Дом Кристиана Диора представил в феврале 1947 г. коллекцию из 90 моделей. Тонкие талии, пышные бюсты, маленькими круглыми плечи, длиной по щиколотку, юбки либо прямого, либо пышного силуэтов. Дополняли эти сказочно красивые наряды необычные шляпы и туфли на высоких каблуках. Сам кутюрье первоначально назвал свою коллекцию – Corolla (Венчик цветка), что хорошо описывает представленный силуэт.

Фирменным знаком коллекции стал костюм «Бар» (рис. 10). После показа редактор нью-йоркского журнала Harper*s Bazaar Кармел Сноу первой бросилась к Диору со словами: «Какой переворот, дорогой Кристиан, ваши платья открыли new look!» Коллекция имела огромный успех. Уставшие от ограничений и нищеты военного времени парижанки с восторгом приняли диоровскую концепцию, которая стала образом послевоенной эпохи.

Новый стиль, получивший благодаря Кармел Сноу название *New Look (Новый взгляд)*, в одно мгновение отменил всё, что было присуще военной моде, вернув женской одежде романтический шик и утонченность. Серый цвет стал символом элегантности, цветом, подходящим для любой ткани, идеальным дополнением к белому, черному, розовому. Розовый цвет Диор называл цветом радости и женственности, считал, что розовый позволяет поверить в безмятежно-прекрасное будущее и идеально соответствует воплощению идее женщины-цветка.

Силуэт New Look основывался на жестком каркасе – корсеты придавали телу нужные формы. Многие модели имели внутреннюю конструкцию, позволяющую им даже на вешалке сохранять жёсткую

форму. В модели Диора вшивали специальные подкладки на бедра и в чашечки лифа, дополняли жесткими нижними юбками на каркасе из китового уса. Нью лук возродил ансамбль с тщательно подобранными к каждому платью или костюму аксессуарами – головным убором, перчатками, сумочкой, обувью, украшениями и макияжем в тон.



Рис. 10. К. Диор, костюм Бар, 1946 г.

Черты стиля new look:

1. Удлиненный силуэт.
2. Акцентированно тонкая талия.
3. Пышная юбка (на платье уходило от 9 до 72 м ткани).
4. Использование серого и розового цветов.
5. Банты.

Citroën 2CV (1948 г.)

На автосалон 1948 г. в выставочном зале Grand Palais дизайнеры *Пьер-Жюль Буланже, Андре Лефевр и Фламинио Бертони* представили выставочный образец маленького автомобиля, рассчитанного как на городских, так и сельских жителей (рис. 11). Основная идея дизайнера – «четыре колеса под зонтиком», принцип

«открытой формы». Машина была образцом технического минимализма, при этом имела независимую подвеску всех колес вывровнивающего типа, развивала скорость до 65км/час, потребляя 4,5 л бензина на 100 км пути, позволяла снять дверцы или сиденья для пассажиров, модифицируя машину под свои нужды.

Он похож на лягушку, его перед и зад скошены так, что кажется горбатым, верх – брезент, скатывающийся в рулон, 4 дверцы, рифленые панели не требующие, не требующие сложных штампов и самое главное – дешевый!!! Успех превзошел все ожидания: очередь на покупку растянулась на 6 лет при постоянно наращиваемых мощностях выпуска. Количество прозвищей, придуманных машине французами, было велико – «малыш», «котеночек», «застекленная чалка», «гадкий утенок», свидетельствует о народной любви, которая не иссякает десятилетиями: в 2023 г. на аукционе за 210 000 евро продали единственный в своем роде деревянный ситроен 2CV. Крылья из ореха, шасси из груши, капот и багажник из вишни. Мотор, правда, вставлен от другой, более поздней модели, более мощный, чтобы сдвинуть такой тяжелый кузов [1, с. 38].



Рис. 11. Citroën 2CV (1948)

Необычное название Citroën 2CV означало условную налоговую мощность. Самые дешевые модели во Франции, имели 4–5 CV (первые буквы слов *cheval vapeur*, что соответствует «лошадиным силам» – «ЛС.»). Мощность, уменьшенную до двух налоговых единиц, можно перевести как как «две лошадки».

Citroën DS 19 (1955 г.) – автомобиль, выпускавшийся французской фирмой Citroen в 1955–1975 годах. Принципиально небольшой по размеру и экономичный, представленный на парижском Автосалоне в 1955 г. Буквой D обозначали внутривозовской проект, а буквой S – двигатель. В массовом сознании созвучие произношения DS (дэ-эс) и *la Deesse* (богиня) сыграло важную роль, и новый ситроен сразу же получил название «богиня».

Автомобиль поражал тщательно «вылизанной» эстетикой экстерьера и интерьера. Общая пластика кузова создавала впечатление постоянной стремительности, но это выражено не агрессивно-спортивными формами, а классическими. Стекла – не окошки, а целые стены из воздуха. Особое внимание привлекло использование образа в кино («Фантомас» с Жаном Маре). Еще одной незапланированной рекламой стала попытка покушения на президента Франции генерала Де Голля в 1962 г., когда благодаря уникальной подвеске водитель сумел вывести машину из-под огня несмотря на пробитые пулями шины колес.

4.3. Италия

Чтобы возродить страну после фашисткой идеологии был необходим катарсис трагического переосмысления недавнего прошлого, что и породило в кинематографе итальянский неореализм, признанный мировым достижением. «Рим – открытый город» Роберто Россellini представил новый принцип съемок, что очень важно для понимания послевоенного дизайна. В его фильме шаблонные мотивы преодолевались символическими сценами, кинокамера становилась орудием искусства, преобладали массовки, где любой непрофессионал по воле режиссера превращался героя, оставаясь

внутри окружающей среды. Герои неореализма познавали бытийность существования в естественном ходе события.

Черты итальянского дизайна

1. Движение неореализма – стремление возродить страну в повседневной жизни снизу вверх, как пробивается трава и растут деревья.
2. Пожелание «Успешной работы!» как символ обновления, вытеснившее политические лозунги.
3. Подчеркнутый авангард и предельная конкретность.
4. Многословие рекламных кампаний.
5. Неореализм и поэтика повседневной жизни, то, что всегда и противостояло фашизму.

Бытийность существования в естественном ходе событий. В неореализме преобладали массовки, как демонстрация единства народа, аналогичные вещи происходили в итальянской архитектуре и дизайне.

В архитектуре уменьшалось до минимума число необходимых частей здания и число отдельных комнат в доме, образуя целое как просматриваемое пространство, дающее ощущение единства. Здание связывалось с его участком через придание ему горизонтальной протяженности и подчеркивания плоскостей, параллельных земле; участок становится продолжением горизонтальных плоскостей полов дома, выходящих за его пределы. При этом дом представлял не коробкой с коробками-комнатами – стены превращаются в ширмы, ограждающие пространство; потолки, полы и ограждающие ширмы должны переливаться друг в друга, образуя одно общее ограждение пространства, имеющего минимум подразделений.

Все пропорции дома приближаются к человеческим: прямые линии и обтекаемые формы. Архитектура для людей, это соответствие человеческим масштабам, духовной, психологической и материальной среде.

Первым героем «неореалистического» дизайна стал *Альдо Фаринелли*, который решил сконструировать такой навесной моторчик,

который можно было бы прикрепить не к лодке, а к велосипеду. Так родилась *Vespa* фирмы Пьяджо, классический пример массового дизайнерского изделия, ставшего символом нового стиля жизни (рис. 12).

Конструктор Д*Асканио описал свою работу так: «Я стал рисовать человечка, с комфортом расположившегося в воображаемом кресле. Потом пририсовал спереди и сзади по колесу, обвел механизмы широкой защитной облицовкой – и проект был готов!» Получалось спереди и сзади широко, а талия – очень узкая». Глядя на эти наброски, владелец фирмы Энрико Пьяджи, произнес: «Изящен, как оса!» – откуда и пошло название *Vespa* (ит. – оса). Была проведена умелая и широкая рекламная кампания, девизом которой стали безопасность и простота транспортного средства для всех (женщин в юбках, священников в широких сутанах). Модель была воспринята как символ новой свободной жизни, о чем впоследствии был выпущен сборник статей «Культ Веспа» (1997) [1, с. 49].



Рис. 12. *Веспа*

На автомобильном шоу «Золотой кубок» (1946) и на парижском автосалоне (1947) был показан готовый образец *Cisitalia 202*.

Эффект был оглушительным. Автомобиль был подчеркнута элитарен, да и собрано было всего 160 экземпляров, причем некоторые операции по формовке кузова производились вручную. Пьеро Дузио, хозяин фирмы *Consorzio Industriale Sportivo Italia*, участвовавший в любительских гонках, решил сам сконструировать болид. Приглашенному авиационному конструктору Дузио заявил, что ему нужен автомобиль широкий как бьюик, низкий как для гонок гран-при, комфортный как роллс-ройс и легкий как одноместный автомобильчик. Великий дизайнер Фарина, опираясь на аэродинамические исследования, предложил сделать полностью единый корпус.

В 1955 г. был представлен первый в мире городской заднемоторный автомобиль длиной всего 3 м – *Fiat 600* (рис. 13). Предельно дешевая «супермини» – машина, развивающая скорость до ста километров в час, с хорошей вентиляцией и не боящаяся морозов. В СССР *Fiat 600*, высоко оценённый специалистами НАМИ (Научно-исследовательский автомобильный и автомоторный институт) в отношении конструкции и технологии изготовления кузова, был взят за образец при проектировании новой модели ЗАЗ 965 (горбатый Запорожец).



Рис. 13. Fiat 600 (1955)

От Fiat были сохранены общая компоновка автомобиля, конструкция несущей системы кузова, характер технологического членения и взаимного сопряжения кузовных панелей, что позволило воспользоваться удачными технологическими разработками итальянцев (так, боковина кузова с проёмом двери и задним крылом представляла собой единую цельноштампованную деталь). Конструкция проёмов дверей, как одной из наиболее сложных с технологической точки зрения частей кузова, также «перекочевала» с итальянского автомобиля без изменений. Лишь стёкла дверей из раздвижных, стали более удобными – опускными с поворотными «форточками».

Так же в послевоенной Италии быстрыми темпами стали развиваться дизайн мебели, конторского оборудования и графический дизайн.

В октябре 1952 г. в Музее современного искусства в Нью-Йорке была открыта первая персональная выставка корпоративного дизайна на примере фирмы *Olivetti*. Дизайн был символом и основой бизнес-стратегии компании все годы ее существования. Пишущая машинка рассматривалась не просто как инструмент офисной работы, а как элемент офисной культуры («стильная техника»), символ женских профессий и инструмент современного культурного производства (писательского и журналистского творчества). Итальянская компания «Оливетти» (*Olivetti*) была создана в 1908 г. и ее стиль всегда отличало стремление к изяществу, элегантности, приоритету эстетического качества формы. Руководство компании возвело дизайн на уровень «*корпоративной идентичности*», т. е. того, что отличает «Оливетти» от других производителей и выражает основную миссию компании. Это получило выражение в едином фирменном стиле «Оливетти»: имидже, рекламных материалах, стиле продукции, выставочных экспозициях. Кроме того, на уровне международного дизайна компания задавала тон в формировании «итальянского стиля», отличительная черта которого – опора на богатую художественную традицию этой страны, на эстетические запросы и ценности потребителей. Не случайно важным элементом

в политике фирмы до сих пор является активное участие в культурной жизни, поддержка проектов реставрации памятников культуры и издания книг по искусству. Также не случайно постоянное сотрудничество «Оливетти» с художниками и дизайнерами, писателями и музыкантами.

Стиль жизни

Джо Коломбо – дизайнер и провидец. Еще в шестидесятых он заговорил о работе на дому и прочих явлениях дня сегодняшнего. Он создавал футуристические проекты, адресуя их людям будущего. Именно Джо Коломбо придумал пластиковые стулья и модульную мягкую мебель, за которую в те годы его прозвали футуристом... Джо Коломбо хотел дать почувствовать, что в жилом помещении можно вести себя более свободно и раскованно, чем раньше. В связи с развитием аудио- и видеотехнологий, люди могут учиться и работать дома, расстояния утрачивают прежнее значение.

Антропоморфные мебельные объекты, которые смогут принимать любые формы, сливаться с человеческим телом и помогать выстоять против жизненных невзгод. Его кресла-трансформеры – настоящий «объект желания». Они так и зовут владельца поиграть с их формой, и любой вариант использования, радует глаз. Кресло Tube собрано из цилиндров, которые можно менять местами по своему усмотрению. Multi Chair можно соединять и разъединять, чтобы получилось кресло, стул, кушетка или подставка. Additional-System seating – это набор подушек странной формы, из которых можно собрать что угодно – кресло, кровать, диван...

Он еще в шестидесятые считал, что традиционные семьи скоро исчезнут, уступив партнерству, базирующемуся на чувстве духовной и идеологической близости. Такие сообщества будут не только делить быт, но и совместно заниматься творчеством, созиданием и воспитанием детей. Кроме того, Коломбо предсказал постепенное исчезновение деления «дом/работа». Людям будущего, свободным в организации семьи, работы и отдыха, потребуется новое жилище! Поэтому дизайнер в последние годы жизни активно разрабатывал

открытые пространства для проживания, легко модифицируемые, изменчивые и открывающие новые возможности для досуга. Никаких стен и перегородок, мебель собирается в функциональные блоки, складывается, трансформируется, передвигается без труда! Такой футуристический «жилой контейнер» впервые был представлен на выставке «Новое домашнее пространство» в 1971 г.

4.4. Германия

Послевоенной Германии нужны были четкие фразы-лозунги, объединяющие народ, только не пангерманского агрессивного характера, а заново объясняющие смысл человеческой жизни и роль проектного сознания, ответственного за будущее. Немецкий философ Мартин Хайдеггера объяснял, что задача философии сделать вещи для восприятия более трудными, переводя их из сферы обыденности в бытийность. Утяжеление мыслительного процесса позволяло найти точку опоры в разрушенном окружающем мире, давало возможность задуматься о смысле бытия. Это и было нужно Германии для переосмысления сути вещей.

Теория функционализма

В соответствии со взглядами М. Хайдеггера стала формироваться теория послевоенного функционализма – функция вещи не исчерпывается ее практическим использованием. Функция вещи значительно шире и отражает ее бытие, проявляющееся в процессе проектирования, изготовления и распространения в человеческой культуре.

Первым дизайнером, осуществлявшим такой подход на практике, стал *Вильгельм Вагенфельд*, выпускник Баухауса: видение окружающего мира через вещи. Символом послевоенной Германии стал солдатский котелок – предельно целесообразный, но ставший знаком антимира, поскольку у людей с такими котелками нет дома. Чтобы вернуться к мирной жизни, нужно наполнить ее предметами, олицетворяющими обжитой дом, где каждая вещь создаст атмосферу: «Каждая вещь только тогда сможет выразить себя полностью,

когда от представления о ней она перейдет в стадию практического изготовления, станет массовой и готовой быть использованной нами, будь то стул, лампа или чашка» [14, с. 62].

Еще одно понятие, предложенное М.Хайдеггером, стало востребовано в последней четверти XX в. – деконструкция. Деконструкция (от лат. de «сверху вниз/обратно» и constructio «сооружение», «осмысление») – понятие современной философии и искусства, означающее понимание посредством разрушения стереотипа или включения в новый контекст. Исходит из предпосылки, что смысл конструируется в процессе прочтения, а привычное представление либо лишено глубины (тривиально), либо навязано репрессивной инстанцией автора. Поэтому необходима провокация, иницилирующая мысль и освобождающая скрытые смыслы текста, не контролируемые автором. Разработано *Жаком Деррида*, однако восходит к понятию деструкции М. Хайдеггера – отрицания традиции истолкования с целью выявления сокрытий смысла.

Деконструкция – это способ нового восприятия жизни, образ мышления новой эпохи, для которого характерны свободная ассоциативность и отказ от рационализма (рис. 14). *Деканонизация* – борьба с традиционными ценностными центрами, где основным методом борьбы является деконструкция (разрушение) централизованных структур, моделей сознания и самосознания человека, общества, культуры. *Децентрация* как исчезновение в постмодерне понятий «центра», господствующей, «высокой» культуры. Соответственно в области дизайна деконструкция означает критическое и ироническое отношение к правилам и авторитетам, свободная ассоциативность, отказ от рационализма, новая интерпретация традиций.

Наиболее наглядно новую философию материализовали в проектировании одежды японские дизайнеры *Й. Ямато* и *Р. Кавакубо*.

Черты стиля:

- асимметричный крой;
- неровные края одежды;
- разрывы, всевозможные прорезы и дырки;
- деление конструкции на правую и левую половины;

- инверсия (швы наружу, лацканы на спине, застежки в нетрадиционных местах, вытачки «на лицо»);
- элементы незавершенности;
- нарушение традиционной технологии.



Рис. 14. Модели Йоджи Ямамото

Ульмская школа

После окончания второй Мировой войны в Германии происходит постепенное возрождение традиций Баухауса. Последствия войны (разруха, голод, упадок в экономическо-промышленной сфере) сделало необходимым в короткий срок восстановить производство легкой промышленности, наладить выпуск товаров массового потребления, столь важных для мирной жизни. И в 1953 г. в Ульме была открыта *Высшая школа формообразования* (Die Hochschule für Gestaltung in Ulm), провозгласившая себя наследницей идей Баухауса. Директором школы стал бывший выпускник Баухауса, швейцарский архитектор, художник, скульптор и дизайнер *Макс Билл*.

Макс Билл в первой официальной речи в качестве ректора Ульмской школы сказал следующее: «Мы рассматриваем искусство как высшую ступень проявления жизни и стремимся, чтобы жизнь сама была выстроена как произведение искусства. Мы хотим выступить против засилья уродливого, утверждая красоту, доброту и практичность».

Ульмская школа состояла из четырех факультетов:

1) *Факультет художественного конструирования*, где программа обучения строилась таким образом, что студенты получали знания, позволявшие им в процессе художественного конструирования учитывать функциональные, эргономические, технологические и экономические факторы. Как и в Баухаусе, студент должен был знать и стараться открывать новые рациональные способы использования различных материалов. Практические задания факультета направлялись не столько на разработку отдельных изделий, сколько на создание комплексных групп, обладающих стилевым единством.

2) *Факультет строительства* готовил архитекторов «для проектирования объектов, воздвигаемых индустриальным методом» [3, 18].

3) *Факультет визуальных коммуникаций* готовил специалистов в области полиграфии, графики, фотографии, оформления выставок и художественного конструирования упаковки, рекламы.

4) *Факультет информации* занимался подготовкой журналистов широкого профиля.

Пропедевтический, или Основной курс Ульмской школы охватывал четыре области:

1) введение в основы визуального восприятия (восприятие формы, цвета, композиции, пространства и т. д.);

2) изобразительные средства (рисунок, чертеж, шрифт, фотография и т. д.);

3) производственная практика (ремесленные навыки в работе с металлом, гипсом, камнем, пластмассой и т. д.);

4) культурная интеграция (лекции и семинары по искусству, философии, современной истории, антропологии, психологии, социологии, экономике).

Аргентинский архитектор и дизайнер Томас Мальдонадо, ставший в 1957 г. ректором, сделал целью основных заданий пропедевтического курса постижение структурных особенностей объектов и выявление конструктивно-технологических закономерностей. Ульмской школой был разработан универсальный фундаментальный учебный курс по формообразованию для подготовки профессиональных дизайнеров в новых условиях «машинного» производства. Основу учебного плана всех факультетов училища (за исключением факультета информатики) составляли практические работы по художественному конструированию. Одним из главных принципов обучения являлась предельно приближенная к практике подготовка студентов.

Изделия, созданные преподавателями и студентами Ульмской школы, получили Большой приз выставки «Триеннале» (1954, 1964), международную премию «Золотой циркуль» (1962) и ряд других престижных международных премий. Наряду с учебной и исследовательской работой большое внимание уделялось пропагандистской деятельности, для чего в 1963 г. была организована передвижная выставка – итог десятилетней работы студентов и преподавателей школы. Несмотря на столь успешную деятельность, в 1968 г. школа была закрыта.

Историческая роль Ульмской школы формообразования в том, что она сумела воспринять главные традиции Баухауса и развить их в новых социальных условиях, когда стало происходить массовое размывание границ дизайна, когда дизайном стало можно называть оформительские, декоративно-прикладные, ремесленные, тюнинговые работы любого качества, а арт-дизайн фактически сомкнулся с современным концептуальным искусством»

Дизайнеры Ульмской школы стали разработчиками нового дизайна фирмы Braun, на основе анализа обобщённого образа потребителя: интеллигент, ценящий быстроту, качество, функциональность;

требует, чтобы продукт соответствовал его образу жизни. До 1951 г. продукты Braun ничем не отличались по внешнему виду от конкурентов. На прилавках покупателей ждали массивные бытовые приборы, которые было очень трудно встроить в интерьер немецкой минималистичной квартир.

Идеальная техника для такого человека должна быть бесшумной, незаметной, лаконичной и легко подходить под любой интерьер. Так родился новый облик приборов: бритвенных станков, часов, фенов, радиоприёмников, кухонных комбайнов, калькуляторов. Людям хотелось чего-то нового, лаконичного и простого, поэтому Braun стал популярен не только среди массового потребителя, но и среди зажиточной интеллигенции, которой требовался комфорт/упрощение быта. Благодаря Braun, с середины XX в. в сфере дизайна продуктов стал развиваться «Braun-стиль», при котором в основе дизайна любой продукции Braun лежал единый базовый фундамент, связывая их в единую линейку товаров, независимо от того, насколько сильно эти приборы отличаются друг от друга по функциям.

За приверженность минимализму стиль также называли экономным.

Характеристики стиля: 1) отсутствие декора; 2) максимально лаконичная форма; 3) цветовая сдержанность.

Усовершенствованная продукция Braun вызвала резонанс на рынке массовых товаров и открыла эпоху неофункционализма в проектировании бытовых предметов.

Ульмская школа концентрировалась на исследовании сложных предметных комплексов и систем. Здесь создавались проекты комбинированной мебели и новых бытовых радиоприборов, отличавшихся лаконизмом, простотой форм (рис. 15). В 1962 г. был разработан фирменный стиль авиакомпании «Люфтганза», сохранявшийся вплоть до конца 1980-х гг.

Престиж школы рос, и многие промышленные предприятия начали обращаться к ней с заказами. Расширилась и сфера приложения дизайна: транспортные системы (оборудование для остановок

городского транспорта), автомобильный транспорт, радиоэлектроника. Изделия рассматривались более как инструменты, услуги, полезные агрегаты, нежели как форма для самовыражения. Объектом проектирования становилась не вещь сама по себе, но та *функция*, ради которой вещь замышлялась. Эта новая концепция дизайна была отражена и в журналах, издаваемых школой. «Ульм разрывался между понятием «нравственная вещь» и промышленной реальностью», – как точно подметил теоретик и педагог дизайна Майкл Эрлхоф. С конца 1960-х гг. собственно дизайнерские проблемы начинали отходить на второй план, усилилось давление со стороны враждебных школе политических сил. Она казалась слишком радикальной в социальном смысле, и 5 декабря 1968 г. Ульмская школа закрылась.



Рис. 15. Ульмский табурет, М. Билл

4.5. Скандинавский дизайн

Алваро Аалто

Архитектор воссоздавал силуэты и мотивы природы в своих работах. Строгость геометрических форм, присущая в начале карьеры, уступила место свободе и гибкости объемно-пространственной композиции. Эксперименты этого времени воплотились в проекте *виллы Марейя* (1939), созданной для семьи коллекционеров искусства. По словам архитектора, эта вилла стала его любимым «детисцем». В этом проекте Алвар Аалто впервые «впустил» природу в жилое пространство человека. «Открытая» планировка, многочисленные окна и природные строительные материалы создали естественную и комфортную среду для жизни. В дальнейшем виллу Марейя сравнивали со знаменитым Домом над водопадом Френка Ллойда Райта. *Единство с окружающей средой – непререкаемый закон!*

А. Аалто много внимания уделял используемым материалам, изобретая новые и более эффективные способы их использования. Он стал умело сочетать традиционные материалы (камень, дерево, кирпич) со стеклом и металлами, что в начале XX в. можно назвать революционным. Но, несмотря на всю смелость экспериментов с формами, проекты А. Аалто далеки от авангардной вычурности, а построенные по его замыслам здания всегда гармонично вписываются в окружающую их природную среду.

А. Аалто в 1935 г. создал производственную компанию Artek, которая выпускала эстетически-выверенные предметы мебели и интерьера по запатентованным А. Аалто, часто инновационным технологиям. Среди них, например, технология изготовления мебели из гнутого дерева. Бренд Artek следовал принципам, которыми сам А. Аалто руководствовался в архитектуре: функциональность, лаконичность, гуманизм.

В 1950-е годы стал складываться обобщенный образ скандинавского дизайна, основанный на преобладании во всех национальных вариантах однотипных функциональных и подчеркнута демократических решений.

Его распространение началось с выставки «Скандинавский дизайн для жизни», организованной сетью английских магазинов Heal*s (Лондон, 1951).

Знаковые вещи датского дизайна:

- 1) Стул Ant (Муравей) Арне Якобсена (1951).
- 2) Кресло «Яйцо», Арне Якобсена (1958).
- 3) Подвесная лампа «Артишок» Пола Хеннингенсена (1958).
- 4) Конструктор Lego (1954, год завершающей модификации фирмы).

Конструктор Лего и Лего-педагогика

В маленьком датском городке Биллунн, где и сегодня расположен головной офис LEGO, в 1916 г. 25-летний плотник *Оле Кирк Кристиансен* решил начать своё дело, и купил небольшую мастерскую, выпускавшую украшения для фасадов и мебель. К началу тридцатых годов стало понятно, что с мебельным производством не проживёшь, и надо переключаться на другие, более скромные проекты. Направление ограниченных ресурсов компании на что-то одно, а именно на пластиковый кирпичик, обещало вылиться в появление все большего числа новых и прибыльных продуктов. Отказавшись от проектирования деревянных игрушек, дизайнеры с удвоенной энергией взялись за изучение новых возможностей использования кирпичика.

В 1934 г. мастерская получила современное название. Кристиансен хотел назвать компанию LEGIO (от legion of toys – «легион игрушек»), но в итоге назвал LEGO (от датского leg godt, «играйте хорошо»). Сейчас представители компании нередко пользуются другим переводом – с латыни слово lego можно перевести как «собираю вместе». Девизом компании была фраза *«Только самое лучшее достаточно хорошо»*.

Ни оккупация, ни послевоенный кризис не помешали LEGO развиваться. Игрушки были нужны во все времена, компания росла, а в 1946 г. Оле Кирк принял эпохальное решение. Он купил инъекционно-литьевую машину для пластмассы, иначе говоря – термопластавтомат, способный лить пластиковые детали под давлением.

Самой продаваемой игрушкой конца сороковых был... пистолет, но О. К. Кристиансен был пацифистом до мозга костей и категорически не хотел делать игрушечное оружие.

Первые кубики LEGO были нескольких видов: кирпичи 2x2, 2x4, окна с основанием 2x2, 2x3 и 2x4, а также двери с основанием 2x4. Их комбинации позволяли построить практически любой дом. А самым крутым в этой системе является то, что все кубики, произведенные с 1958 г. до наших дней, совместимы! Эта универсальность и сделала LEGO тем, чем компания является сейчас. О. К. Кристиансен чуть-чуть усовершенствовал кубик, и в 1949 г. представил вариант под названием «автоматические скрепляющиеся блоки».

Хотя миссия LEGO Group заключается в развитии детей через игру, основной приоритет корпорации – магазины. Каталог 1963 г. содержал впечатляющий список материалов, доступных для розничных торговцев: календарь, отдельные стеллажи с игрушками, подвесные вывески, подсветку для витрин, плакаты для стен, демонстрационные модели и даже короткие фильмы, демонстрируемые в кинотеатрах перед началом главной картины. С самого начала LEGO понимала, что ее наборы будут покупать снова, если они понравятся детям, тогда как первые продажи полностью зависят от поддержки розничных предприятий.

В мире LEGO были поезда и машины, дома и дороги, аэропорты и вокзалы, а в 1975 г. в наборах появились первые прообразы современных минифигурок. Сегодня во Вселенной LEGO – десятки миров, сотни наборов, тысячи персонажей. К игрушкам прибавилась успешная серия кинофильмов (по сути – кукольной анимации).

Не продукт, а система

Задолго до патентования первой компьютерной программы LEGO сделала кирпичик совместимым с прежними версиями, чтобы новые изделия легко соединялись с деталями, выпущенными в 1958 г. Благодаря этому дети получили возможность совмещать здания, построенные с помощью одного набора, с автомобилями, осветительными мачтами, дорожными знаками из других наборов. Каждый набор смог расширяться, с выпуском каждой новой игрушки

вселенная LEGO постоянно росла. Амбициозная миссия, неустанное экспериментирование, системное мышление.

Подобная система гарантировала постоянные продажи. Компания наткнулась на золотую жилу: игра постоянно развивалась, «обрастала» новыми темами – замками, космическими кораблями, поездами, пиратами и многим-многим другим, – что давало детям больше возможностей для «безграничной игры». Кирпичик LEGO сулил бесконечную радость, и противостоять этому «искушению» было сложно: чем больше вы покупаете, тем больше можете построить.

ЛЕГО-педагогика

Актуальная и распространённая педагогическая система, использующая трёхмерные модели реального мира и предметно-игровую среду обучения и развития ребёнка. Дизайн LEGO способствует:

1. Развитию у детей сенсорных представлений: детали разной формы и разных цветов.
2. Развитию и совершенствованию высших психических функций: памяти, внимания, мышления (анализ, синтез, классификация, обобщение).
3. Развитию мелкой моторики;
4. Развитию речи, коммуникативных навыков и умению работать в команде (совместное решение задач, распределение ролей, объяснение конструктивных решений).

Простота в сочетании с конструктивными возможностями LEGO позволяют детям развивать познавательную активность, воображение, фантазию и творческую инициативу. LEGO-конструирование – эффективное воспитательное средство, поскольку в совместной игре ребёнок становится более усидчивым, работоспособным, целеустремлённым, эмоционально отзывчивым. Также формируются предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

ЛЕГО-педагогика – одна из известных и распространенных сегодня педагогических систем, обучаться в игре. Лего способствует формированию познавательных действий, становлению сознания; развитию воображения и творческой активности; умению работать в коллективе. Лего-конструирование – это вид моделирующей творческо-продуктивной деятельности. LEGO используют как универсальное наглядное пособие и развивающие игрушки. Универсальный конструктор побуждает к умственной активности и развивает моторику рук.

Лего помогает видеть мир во всех его красках, что способствует общему развитию ребёнка. Одно из проявлений творческой способности – умение комбинировать знакомые элементы по-новому. Работа с Лего-элементами стимулирует и развивает потенциальные творческие способности каждого ребёнка, учит его созидать и разрушать. Разрушать не агрессивно, не бездумно, а для обеспечения созидания нового.

Принципы LEGO-конструирования:

- от простого к сложному;
- учет возрастных особенностей детей;
- активности и созидательности;
- комплексность решения задач;
- решение конструктивных задач в разных видах деятельности: игровой, познавательной, речевой;
- результативность и гарантированность.

Лего-конструирование легко интегрируется практически со всеми областями образовательной деятельности и всесторонне развивает детей. Созданные Лего-постройки дети используют в сюжетно-ролевых играх, в играх-театрализациях. Они создают условия для развития речи, творчества и благоприятно влияют на эмоциональную сферу.

Феномен ИКЕА

Название, основатель компании Ингвар Кампард, придумал в 17 лет: *ИКЕА: I – Ингвар, К – Кампард, Е – Эльмтарюд (родная ферма) и А – Агуннарюд (приход, в котором находилась ферма).*

ИКЕА реализовала гениальную идею совмещения рассылавшегося по почте каталога товаров с постоянно действующей выставкой. Это была уникальная по тому времени технология дистрибуции – продажи по каталогам и через гипермаркеты с интерьерными реди-мейд. 18 марта 1953 г. открылся первый прообраз будущих гипермаркетов – выставка, куда любой желающий мог приехать, чтобы собственными глазами увидеть и потрогать руками понравившиеся предметы из нового каталога.

Продукцию компании ее собственные специалисты (отказ от посредников-дизайнеров – ноу хау фирмы) называют «демократическим дизайном». Клиентам ИКЕА предлагается мебель, проекты которой изначально были оптимизированы для максимально эффективного производства. То есть покупатель получал не только актуально выглядящий на текущий момент диван, но при этом диван еще и дешевый, что не оставляло условной молодой семье другого выбора.

У ИКЕА к тому времени накопилось большое количество жалоб на повреждения продукции при пересылке по почте и разборная мебель, «плоские посылки» стали элегантным выходом. При этом вопрос сборки того или иного изделия перекладывался на плечи покупателей, что позволяло еще больше удешевить продукт. Это была революция, это было гениально. Самостоятельная сборка мебели для покупателя уже 65 лет как обязательный элемент шопинга, а удовольствие, которое получают клиенты в процессе сборки, теперь называется «эффект ИКЕА». Ведь нет ничего приятнее вещи, сделанной собственными руками.

Компания первой испытала магазин такого формата: расположенный на окраине, на дешевой земле, с хорошим транспортным сообщением, парковками, в окружении большого количества нового жилья.

Типовая ИКЕА состоит из четырех основных частей: мебельная выставка, торговый зал, склад и кассовая зона. Важнейшую роль при этом, конечно, играет экспозиция - интерьеры и компакты. Интерьеры – комнаты, распределенные по всей выставке, где смоделирована обстановка разных комнат в потенциальном жилье клиента. Любой клиент может представить, как будет выглядеть продукция компании в жизни, у них дома, пощупать ее. Компакты же – это площадки, на которых сгруппированы товары одного типа. Например, диваны, столы или шкафы.

В ИКЕА нет ни одного прямого отрезка центрального прохода длиной свыше 15 м. Покупатель буквально лавирует среди выставочных площадок, постоянно поворачивая в этом лабиринте и натываясь взглядом на все новые образцы. Заблудиться при этом нельзя: навигация уверенно ведет вас по магазину, устать от однообразия тоже невозможно, поскольку постоянно видна новая цель. Все сделано для того, чтобы в зону касс вы пришли с полной фирменной сумкой, выдающейся на входе.

Еще один важный элемент путешествия – расставленные по всему залу корзины, которые в ИКЕА прозвали «открой кошелек». В корзинах в беспорядке (чтобы усилить эффект доступности) свалены недорогие объекты. Не хватает денег на диван – купите что-то из этих корзин, ведь это отдается (с вашей точки зрения) почти даром, даже если вам это, по сути, и не нужно. Импульсивные покупки очень важны для бизнеса, и вернуться от корзин «открой кошелек» нелегко - они расположены в самых легкодоступных местах.

Путешествие по ИКЕА часто растягивается на несколько часов и тут вступает в силу священный принцип компании – «Хороший бизнес никогда не делается на пустой желудок». Покупателей ждет ресторан ИКЕА со шведской кухней. «Кто может нормально делать покупки, когда под ногами вертятся оружие дети?» – еще один принцип компании. Поэтому детская комната обязательна. Сделали покупки, потратили деньги – на выходе ждет «успокоительное

заведение» – закусовая, где по минимальной цене вы можете подкрепиться. Финал - магазин шведских продуктов.

Главное достижение дизайнера ИКЕА: простота конструкции, сверхэкономная упаковка, где результат – максимально упрощенная и недорогая мебель. ИКЕА – это самое шведское из всего шведского, и даже магазины с 1980-х годов стали красить в сине-желтый цвет.

Особенности шведского дизайна: простота как эстетическая и этическая ценность, как ориентирующий принцип построения пространства. Основной принцип: простота – лучше, чем дурной вкус. Простота как любовь к обычным утилитарным вещам. Простота как предпочтение рациональной и наиболее простой конструкции, ясной структуры и формы любых предметов. При этом, безусловно, воздействие и «природного фактора» на творчество дизайнеров, их умение передать в своих произведениях не только образ, но и структурные особенности шведской природы. Таким образом, семантика шведского дизайна очень сложна и не воспроизводима вне данного культурного пространства [13, 268–269].

Вернер Пантон стал первым дизайнером, который внес в интерьеры полноценный цвет. Благодаря ему, строгое дерево сменилось радужным пластиком, корпусная мебель научилась создавать атмосферу позитива и вдохновения. Главной идеей В. Пантона было внести краски в скучные и однотонные интерьеры. Он полагал, что мебель должна вдохновлять и даже направлять человека, а потому не стеснялся использовать яркие, зачастую даже провокационные цвета. В таких пространствах человек чувствует себя живым и востребованным, обилие цвета и его интенсивность поддерживает бодрость духа и напоминает по силе естество живой природы.

В. Пантон целенаправленно искал замену дорогому дереву, перепробовав множество решений. Он создавал мебель из стекла, стали, полиуретана. Пластик оказался лучше. В том числе, благодаря своей способности держать цвет. Правильней будет сказать, что это В. Пантон сделал пластик знаменитым. Потому что поверил в новый материал и нашел свой подход к работе с ним. Для достижения яркости цвета автор порой не боялся использовать откровенно

кислотные оттенки. Время показало: цветная мебель действительно нужна интерьерам. Люди, живущие и работающие в цветных пространствах, легче сохраняют бодрость духа, питая свое зрение необходимыми им красками.

4.6. США

Создание в 1941 г. военного внедорожника прервало в США традицию дизайна максимального разнообразия форм. Если ранее требовалось создать нечто необычное в решении кузова, внутренней отделке салона, выборе цвета, то в годы войны востребованным стал стандартизированный армейский дизайн с однотипными формами и защитной окраской. Военное ведомство сформулировало заказ: открытый четырехместный автомобиль без дверей, с простейшей системой зажигания, развивающий скорость свыше 100 км/час, преодолевающий сложный рельеф, превращающийся в тягач.

Проект разработал автоконструктор *Карл Пробст*, заказ получила фирма *Willys Overland*, как лучший производитель внедорожников. Первоначально все модификации просто называли виллисами. Другое название было придумано как фонетический аналог сокращения *GP (General Purpose – военный автомобиль общего назначения)* – «джип». Широко стала известна растиражированная журналистами реплика одного американского капрала, который показывая свою потрепанную боевую машину, сказал: «как только кончится война, я постараюсь купить ее, в каком бы виде она ни была, конечно, если оба уцелеем». Дальнейшая история джипа, это история его модификаций в гражданское время.

Плавниковый стиль (1951) также известный как «аэро стиль», «детройтское барокко» и др. – общее название течений в автомобильном дизайне, существовавших на рубеже пятидесятых и шестидесятых годов XX в. Этот стиль относительно широко использовался со второй половины пятидесятых до середины шестидесятых годов. Изначально плавниковый стиль был характерен для продукции США, но впоследствии распространился повсеместно. Главным элементом плавникового стиля были непосредственно хвостовые

плавники (англ. tailfins) – парный декоративный элемент задней части автомобиля, представляющий собой самые различные варианты стилизованного стабилизатора или кия.

Американские автомобили стали приобретать явные самолетные черты, поскольку с военной авиацией в Соединенных штатах ассоциировалось всё самое современное. Программным манифестом нового «аэростиля» или «плавникового» стиля стал бьюик Le Sabre, появившийся на выставке «Моторама» в 1951 г. У него был характерный овальный воздухозаборник, определяющий в самолете форму фюзеляжа. Панорамное лобовое стекло было похоже на растянутую переднюю часть авиационного фонаря. Крылья, закрывающие колеса предельно удлинены. Подобные вольности в кузовном дизайне оказались возможны в результате все более широкого применения стеклопластика. Автомобили постепенно увеличивались в длину и ширину. Гигантомания стала главной отличительной чертой американского автопрома и настоящий американский автомобиль воспринимался как мощный покоритель бесконечных автострэд и символ жизненного успеха.

Long Chair Wood – удобное деревянное кресло, представитель важного направления в американском дизайне – проектирования новых образцов бытовой и офисной мебели с учетом кардинальных изменений в жизни. В конце 1999 г. американский Times Magazine подводя итоги наиболее важным событиям в мировом искусстве XX в. в разделе «Лучший дизайн» поставил это кресло на первую строчку за «непревзойденную элегантность, чистоту и комфортабельность» органической конструкции, учитывавшей анатомию человеческого тела, и положения наиболее удобные для него. Кресло было создано из гнутой фанеры Чарльзом и Рэй Имсами. Естественные изменения функции и формы мебели привели к новым методам производства – формованию под давлением единых фанерных корпусов, как бы несущих на себе объемно-трехмерный отпечаток тела человека. Это был не просто минимализм, а по-детски чистая простота форма.

Типовые дома, 1947

В проектировании жилищного строительства центр тяжести смещается от устремлений придать вещам эффектный товарный вид, влияющий на мотивацию приобретения, к решению комплексных проблем и их эксплуатации. Во время второй мировой войны строительная фирма Levitt&Sons отработала технологию ускоренного изготовления элементов и сборки казарм для моряков и применила его для постройки типовых односемейных домов. 7 мая 1947 г. было объявлено о начале сдачи внаём 2000 будущих домов, а спустя два дня газета New York Herald Tribune сообщала, что половина уже разобрана. Это были одноэтажные дома общей площадью 74 кв. м, с двумя спальнями, гостиной, кухней.

Производство домов стало похожим на выпуск внешне одинаковых автомобилей, холодильников, пылесосов, которые при насыщении рынка перестают быть предметами роскоши. Идея массовой застройки путем конвейерного строительства дешевого жилья дала толчок культуре субурбанизации и превратила архитектуру в вид дизайнерского проектирования. Такой подход к строительному делу никогда ранее не применялся. В каждом домике были плита, холодильник, стиральная машина, Однотипность была, несомненно, недостатком, но упрощение – незаменимый фактор, когда объем строительства велик, а стоимость для потребителя должна быть низкой.

4.7. СССР

Во второй половине 1940-х гг. проявились резкие контрасты между разрушенным войной бытом и товарами, полученными по ленд лизу ((от англ. lend – давать взаймы и lease [li:s] – сдавать в аренду, внаём), а также трофейными вещами хлынувшими в страну. В статистических данных можно увидеть не только танки и самолеты, но и обычные бытовые вещи: одежды, пуговицы, обувь, еду. Поставки почти 500 тысяч транспортных средств, от мотоциклов и командирских «Виллис» до 20-тонных танковых трейлеров, позволили Красной армии стать в разы мобильнее. Поставки 100 000

одних только трёхосных «Студебеккеров» переоценить сложно – ко второй половине войны армия была насыщена ими. Было поставлено 4 500 000 тонн продуктов: 49 490 тонн пшеницы; 238 000 тонн мороженой говядины и свинины; 624 000 тонн сахара; 81 004 тонны сливочного масла; 307 тонн шоколада; 664 600 тонн мясных консервов (108 % от общего производства консервов в СССР); 331 066 литров спирта и 2 500 000 тонн других товаров.

Датой рождения советского дизайна можно назвать 31 декабря 1945 г., когда было подписано распоряжение о создании первого Архитектурно-художественного бюро (АХБ) с опытным производством. Впоследствии АХБ реформировались в Специальные художественно-конструкторские бюро (СХКБ), где занимались проектированием (дизайном) транспорта, бытовой техники, одежды для массового выпуска.

Какими были эстетические предпочтения отечественного дизайна. В автомобильном дизайне четко просматривалась иерархическая пирамида: 1) *ЗИС-101* (бронированный вариант *ЗИС-115*) и *ЗиМ* (*ГАЗ М-12*); 2) *Победа* (*ГАЗ М-20*); 3) *Москвич-400*. С. Я. Маршак в стихотворении «Мера веса» сформулировал социальное распределение объектов:

Писательский вес по машинам
Они измеряли в беседе:
Гений – на «ЗИСе» длинном,
Просто талант – на «Победе».
А кто не сумел достичь
В искусстве особых успехов,
Покупает машину «Москвич»
Или ходит пешком. Как Чехов.

За образец правительственной машины была взята модель *Packard Twelve*. От нее автомобилю достались рулевое управление и задняя подвеска [3]. Так как кузов «Бьюика» уже не соответствовал моде середины тридцатых годов, понадобилось заново спроектировать и его. Эту работу поручили американскому кузовному

ателье «Бадд» (Budd Company) [9], которое на основе советских эскизов спроектировало элегантный и внешне современный для тех лет кузов, а также поставило всю необходимую для серийного производства оснастку. Это обошлось государству в полмиллиона долларов и заняло 16 месяцев. Автомобиль имел несколько принципиальных технических новинок, что обеспечивало бесшумность, звукоизоляцию, плавный ход, улучшенную систему отопления, сиденья набиты гагачьим пухом. Бронированный вариант имел более мощные колеса и утяжеленный задний мост. Отличительной особенностью ЗИСов стала новая эмблема – красное знамя в лучах восходящего солнца.

Конструктор – *Андрей Липгарт*, художественный конструктор – *Лев Еремеев*, создатель внешнего облика *Волги* (1956), *Чайки* (1959).

ГАЗ-М20 получил первый в СССР несущий кузов. Основа конструкции заимствована у передового немецкого седана *Opel Kapitän* 1938 г. с независимой пружинной передней подвеской, конструктивно заимствованной, у Опеля модели *Kapitän*, и гидравлическими тормозами. Основным планировали серийный уже двигатель *ГАЗ 11* (предвоенный американский *Dodge D5*). По дизайну у советской машины с опелем были схожи элементы стилистики передка. Отличительной чертой Победы стало отсутствие выступающих за габариты кузова крыльев, и хромированная радиаторная решетка, прозванная в народе «тельняшкой». Летом 1945 г. «Победа» была показана в Кремле и в июне 1946 г. начался серийный выпуск. Всего было изготовлено 236 000 машин, «Победа» стала народным отечественным автомобилем. Не в том смысле, что ее мог купить каждый, а в восприятии простых людей. Через несколько лет после феноменального успеха на А.Липгарта написали донос, и больше он любимым делом не занимался. Главный художник-конструктор «Победы» *Вениамин Самойлов* покончил с собой.

В 1956 г. в Советском Союзе появился свой малолитражный автомобиль «Москвич-402», сменивший «Москвич-400», чей внешний вид откровенно напоминал трофейные Opel Kadet K38. Эту

марку машин выпускали до середины 1958 г., после чего появился «Москвич-407» с новым двигателем.

Еще одним культовым объектом в СССР стал телевизор *КВН-49* (рис. 17). КВН – аббревиатура названия состояла из первых букв фамилий трех создателей КВН – *Владимира Кенигсона, Натана Варшавского, Игоря Николаевского*.

Перестройка в СССР отмечена в истории дизайна проектом массового автомобиля не по привычной схеме, а под лозунгом «Народный автомобиль – за деньги народа». Негосударственное финансирование предполагало создание акционерного общества, пайщиками которого были бы все желающие. Идея была связана с автомобилем иностранной разработки, причем достаточно редким и нехарактерным – британской малолитражкой Rickman Ranger. На «Автокаме» (Набережные Челны) предполагали наладить так называемую отверточную сборку. Машина необычна концепцией: братья Рикман создали автомобиль с внешностью внедорожника, на агрегатной базе Ford Escort МК II (рис. 16).



Рис. 16. Автокам рейнджер

Его основная изюминка в том, что он являлся кит-каром и предлагался в виде набора для самостоятельной сборки. Этакая игрушка для взрослых, большой конструктор с кузовом из стеклопластика. Поэтому во главу угла при создании этого автомобиля была поставлена его простота и «отверточность» – то есть, возможность его сборки без специального оборудования. По сути, Ranger – псевдоджип на базе обычной легковушки. «Автокам» планировал закупать кит-наборы/машинокомплекты, собирать Рейнджеры, и продавать их всем желающим. Поздние Рейнджеры можно опознать по «ижевским» передним «подфарникам». Последний экземпляр «Автокам-2160» в Перми собрали в 1999 г. и на этом в истории английско-русского автомобиля была поставлена окончательная точка.

Проверочные вопросы к 4 главе

1. Главные достижения дизайна послевоенной Великобритании.
2. Главные достижения дизайна послевоенной Франции.
3. Главные достижения дизайна послевоенной Италии.
4. Главные достижения дизайна послевоенной Германии.
5. Формирование понятия «скандинавский дизайн», его главные достижения.
6. Главные достижения дизайна США после Второй мировой войны.
7. Главные достижения дизайна послевоенного СССР.



Рис. 17. Телевизор КВН, 1949

ГЛАВА 5: НАПРАВЛЕНИЯ ДИЗАЙНА XXI ВЕКА

5.1. Эмоциональный дизайн

В дизайне стремление к вершине не является инстинктивным, эмоциональный дизайн требует желаний дизайнера приложить дополнительные усилия, даже если все работает как надо.

В качестве примера можно привести требование пионера автомобильной промышленности Генри Форда еще сто лет назад красить углы цехов белой краской. Когда акционеры спросили: «зачем это делается?», Форд ответил: «так машины выходят лучше». Почему?

У технологов есть довольно субъективное понятие – «производственная культура». Одно и то же изделие, по одним и тем же чертежам можно сделать с совершенно разным уровнем качества.

Легендарный конструктор советских пушек *Василий Гаврилович Грабин* вспоминал, что в конце 1930-х годов, когда оборонный завод получил заказ на изготовление более сотни орудий ЗИС-3, он пробил у директора завода приказ на создание эталонных орудий. Приказом предписывалось из ста комплектов деталей для пушек отобрать самые лучшие, выполненные с минимальными допусками, и собрать из них три эталонных орудия полностью соответствующих чертежам конструкторов. Но приказ пришлось отменить, даже из сотни орудий собрать три идеальных пушки - не получалось. Виновата низкая культура производства, породившая «условную годность», т. е. приемку почти каждой второй не сильно подходящей детали. Бороться за качество В. Г. Грабину пришлось нестандартными методами: выбросили хлам из цехов и рабочих шкафчиков, старые рабочие чертежи. Как объяснял сам конструктор: «По такому чертежу вполне можно работать. Но когда слесарь держит в руках надорванный и заляпанный чертеж - деталь отчего-то тоже выходит не лучшего качества».

По тому же принципу конструктор перевел конструкторов в новое помещение с ярким освещением, где людям приятно работать, и качество орудий резко пошло вверх.

Авиаконструктор Александр Сергеевич Яковлев, отец знаменитых военных Яков, тоже писал о важности внутреннего настроения рабочего для качественного производства. Он приказал красить межцеховые двери белой краской. Обычно рабочие открывали двери ногами, что удобно, но недопустимо. Как раз из соображений той же самой культуры производства. На белых дверях отпечатки подметок стали хорошо видны и постепенно рабочие стали открывать двери как положено. Из той же серии традиция, введенная В. Г. Грабиным – приходиться на работу без опозданий. Опоздавшим В. Г. Грабин не объявлял выговоры, а каждое утро выходил перед началом смены к проходной и вежливо за руку здоровался с каждым опоздавшим.

На рубеже веков, когда на Автоваз пришел руководить Бу Андерссон одним из первых его нововведений были – мусорные корзины с вкладными мусорными пакетами: даже корзина должна быть чистой и опрятной. На первый взгляд – глупость, а на деле – еще один кирпичик в добросовестное отношение к своей работе, к качеству продукции. Так и Генри Форд сотню лет назад боролся за качественное отношение рабочих к тому, что они делают. Он запрещал рабочим складывать в углах цехов заводской хлам (как было заведено практически везде), а чтобы это всегда было видно и наглядно, и понадобилась белая краска.

Дизайн всегда будет вызывать эмоции, независимо от желания дизайнера, и термин «эмоциональный» всегда положительный, поскольку хороший дизайн вызывает положительные эмоции. Задача дизайнера – обеспечить идеальное взаимодействие акторов.

Интерес переходит в игру

В конце XX в. начались времена экспериментов с формами и материалами. Эксперименты не были продиктованы рынком, а сами создали огромный рынок, на котором появился термин «эмоциональный дизайн», придуманный Доном Норманом, соучредителем «Nielsen Norman Group» в 80-х годах XX в. Небольшие сюрпризы вызывают положительные эмоции. Когда человек сталкивается

с чем-то неожиданным, но в то же время приятным, его мозг начинает вырабатывать дофамин. Не обязательно перегружать продукт сюрпризами, но в небольшом количестве они будут очень полезны. Предметы получались каждый со своей историей, с душой и юмором, но при этом, удобными в использовании.

В качестве примера можно представить «самый ироничный светильник XX в.» – настольную лампу *Снупи* (рис. 18), созданную в 1967 г. *Акилле и Пьером Джакомо Кастильони*. Секрет успеха братьев Кастильоне сформулировали они сами: «Дизайнеру не нужно быть модным. Хороший дизайн должен быть актуальным в течение длительного времени, пока он не износится». Также они считали, что в дизайне и предметах должна быть *ирония*. Дизайнерский продукт должен быть забавным, но прежде всего он должен быть полезным. Полезность для братьев заключалась не только в функциональности, но и в отсутствие лишних деталей, в стремлении отсечь все ненужное и «найти знак минимума или форму минимума, необходимую для выполнения основной функции, когда меньше уже невозможно сделать».

Лампа *Снупи*, созданная для дочери *Акилле*, обожавшей смешного щенка породы бигль *Снупи* (звезду комиксов *Peanuts* *Чарльза М. Шульца*), – минималистический ироничный шедевр. В форме абажура легко прочитывается голова бигля. На абажуре сделаны охлаждающие отверстия в виде шаров для боулинга, а наклонное основание из каррарского мрамора работает противовесом. Эмоциональный дизайн всегда минималистичен насколько это возможно. Эмоции – это инструмент воздействия на пользователя: продукт должен объяснять себя сам, не заставляя людей разбираться, как что работает, и он должен быть забавен в использовании.

Эту концепцию уже в XXI в. развила компания *Алесси*, представив революционный проект в сфере потребительских товаров – *Family Follows Fiction* (*Семья следует фантазии*). Это была радикальная инновация смысла, вкладываемого людьми в бытовую утварь – введение в обиход эмоций, превращение предмета домашнего обихода в объект привязанности, создание игрушки для взрослых.

До 1991 г. никто бы не осмелился подумать, что штопор может быть «танцующим», что люди будут щелкать орехи, поворачивая голову белки, поскольку это было не удовлетворением элементарных потребностей, а попыткой ответа на присущее людям стремление к счастью.

5.2. Инновации как надделение вещей смыслом

Современный дизайн признает, что двигателем рыночной конкуренции служит смысл товаров – не то, «что» людям нужно от товара, а то «почему» им нужен этот товар. Люди покупают вещи и пользуются ими по глубоким причинам, включающим как функциональную пользу, так и психологическое удовлетворение. Используя вещь, мы стремимся удовлетворить личные потребности, то есть найти смысл, даже при самом утилитарном использовании. Дизайнеры изменяют жизненный контекст через новые технологии, делая предложения более привлекательными для людей. Вот и получается, что сущность дизайна XXI в. – надделение вещей смыслом. Успех товара зависит от его смысла.

Проблема в том, что красота и инновации очень часто конкурируют друг с другом. Красота ассоциируется у людей с уже привычными для них эстетическими стандартами. Однако новые предметы новаторского характера не соответствуют существующим стандартам – они пытаются установить новые.

Компания *Artemide* создала радикально новую причину для покупок предметов освещения. Лампа *Metamorfosi* была не очередной красивой лампой, а концепцией – *свет, от которого вам становится комфортно*. Так радикально изменился смысл предмета. Через окрашенный свет создавалась атмосфера, подстраивая ее под настроение владельца. «Гуманный» свет, позволяющий свободнее общаться, при этом сам источник, практически, остается незамеченным. Лампа уже не предмет декоративного искусства, потому что изменилась сама цель, ради которой люди покупают лампы.

Языком предмета служит его материал, текстура и форма. У *Metamorfosi* прозрачность и минимализм служат языком, используемым для создания ощущения, что сама лампа не важна, а важен лишь испускаемый ею свет. Принципиальную роль играют и функции предмета – возможность управлять цветовыми комбинациями и яркостью, позволяют приводить свет в гармонию с домашней атмосферой.

Вещь рассматривается не только с точки зрения пользы и красоты, но и с точки зрения процесса функционирования, то есть с учетом того, как предмет будет транспортироваться, упаковываться, и какое место будет занимать в интерьере, какого требовать ухода и т. д. Комплексный системный подход к проектированию каждого изделия становится смыслом дизайна.

Книжные полки *Bookworm* компании Kartell – не просто книжные полки, это что-то вроде картины: 6 цветов и 3 размера на выбор. Книжный червь не имеет формы – покупатель может придать ей любую форму. Какое же послание несет *Bookworm*:

- * это не книжная полка в полном смысле слова, она не удержит столько же книг, как и прямоугольные полки;

- * смелые цвета и конструкция привлекают внимание к тем предметам, что на ней выставлены;

- * недорогая, сделана из пластика;

- * носит личный и уникальный характер.

В целом послание сводится к тому, что вещь нужно *интерпретировать*, чтобы она стала вашим персональным, уникальным, ярким произведением искусства. То есть ценность полки не в самой вещи, и даже не в ее функции, а в ее интерпретации. Она как бы помогает хозяину сообщить: «Я принадлежу к культурной элите», вне зависимости от величины моего кошелька. Это свидетельство о знаниях, креативности, вкусе пользователя, витрина для любимых книг и сувениров. Это свидетельство приобщения к культурной элите, эстетического вкуса, утонченности. Это выражение индивидуальности, подобно тату. Смысл порождается взаимодействием между пользователем и предметом.

Часы как модный аксессуар

В конце 1980-х гг. швейцарская часовая промышленность находилась на грани вымирания. Если до этого швейцарские компании, на чью долю приходилось более 40 % мирового рынка, возглавляли часовую промышленность, то изобретение кварцевых часов и цифровых дисплеев резко изменило положение. Производители кварцевых часов середины восьмидесятых считали часы технологическими новинками, которым нужны всё новые и новые функции. Вперед вырвались Япония и Гонконг. Японская фирма Nattori Seiko в 1970 г. первой разработала и стала успешно продавать кварцевые часы, а в 1973 г. первой же приступила к выпуску часов с жидкокристаллическим дисплеем. Швейцарию вытеснили из сектора дешевых часов.

И вот две швейцарские фирмы объединились, чтобы противостоять азиатским производителям. Консультант швейцарских банков Николас Хайек предложил полностью изменить смысл часов с точки зрения потребителей. *Swatch* позиционировался не как прибор для измерения времени, а как *модный аксессуар*. Благодаря низкой цене, Swatch можно было купить несколько штук, так же как модных аксессуаров. На вопрос о том, сколько часов Swatch может быть у человека, менеджер фирмы отвечал: «А сколько галстуков висит у вас в шкафу? Вы перестанете их покупать только потому, что у вас есть уже сотня?»: «Swatch – триумф конструкторской мысли. Но, по сути, это триумф воображения. Сочетание мощной технологии с фантазией позволяет создавать уникальные вещи» [2, с. 129].

Смысл сотовых телефонов изменила Nokia – из устройств для бизнесменов ее телефоны стали универсальным товаром для всех, под лозунгом – «we connnected people», – то есть мы соединяем не офисы, а людей! Функция данного предмета – делать звонки из любого места не изменилась, но люди стали относиться к Nokia, как к личным аксессуарам для социального взаимодействия.

Смысл предметов передается с помощью их языка выразительности – материала, текстуры, формы, запаха, звука. Меняют свой смысл и услуги, например *McDonald*s* изменил смысл фаст-фуда. До *McDonald*s* в этой сфере существовали только придорожные рестораны и закусочные. Кормят в *McDonald*s* тем же самым, но смысл заведений стал иным. Где бы вы не находились, вы можете рассчитывать на *McDonald*s*, как на безопасное, чистое, надежное место. Точно так же сеть *Starbucks* изменила смысл кофейни, превратив ее из места, где подают кофе, в место, где можно надолго осесть. Одинаковый дизайн помещений сделало кофейню местом, где можно почувствовать себя дома вдали от дома.

Иногда люди придают вещам такой смысл, который совершенно не соответствует их первоначальному предназначению. Так произошло с кухнями *Skyline* от крупного итальянского производителя *Snaidero*. Первоначальная цель проекта была разработать кухню для инвалидов, которым проблематично из-за инвалидных колясок пользоваться обычными кухнями. Однако эти разработки заинтересовали и пользователей, не страдающих от телесных изъянов. Округлая форма столешницы увеличивала рабочее пространство и позволяла людям готовить, не поворачиваясь друг к другу спиной. Крутящаяся столешница, делающая лежащие на ней предметы более доступными, понравилась и обычным пользователям. Тогда компания выпустила вариант, предназначенный для широкого рынка. Сейчас многие клиенты и не предполагают, каково происхождение этих удобных конструкций.

Волне изменений поддалось даже программное обеспечение. Пример дизайна взаимодействия – игровой дизайн. Целью игрового дизайна всегда является *система вознаграждения* – это важнейший принцип. Когда человек ожидает вознаграждение, его мозг вырабатывает «гормон счастья» – дофамин. Дофамин увеличивает стимул и мотивацию, увлекая геймера в паутину игры. Любой дизайнер тоже хочет удержать пользователей. Это значит, что в дизайне можно и нужно использовать элементы *геймификации*. Геймификация – применение техник и подходов, характерных для компьютерных игр

с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение деловых задач, использование продуктов, услуг.

Многие продукты и сервисы используют игровое взаимодействие при коммуникации, поскольку это уже функция, без которой трудно обойтись. *Социальные сети* используют в своих целях эффект дофамина, потому что эмоция, которую испытывает человек, получающий ответ на свой твит, заставляет его действовать далее, публиковать новые записи, размещать изображения или личные фото.

5.3. Иммерсивный дизайн

Иммерсивный, то есть обеспечивающий полное погружение, дизайн пытается задействовать все чувства пользователя. В связи с быстрым развитием мобильных технологий, в частности, с появлением контроля жестов, сегодня существует возможность сделать цифровой дизайн более тактильным.

Продуманная анимация в сочетании с жестами создает впечатление, что дизайн «живой». Дизайнеры уделяют особое внимание *микроинтерпретациям*, потому что именно они определяют работу человеко-машинного интерфейса. Когда мы включаем или выключаем будильник, блокируем двери автомобиля с пульта или делаем что-то подобное – все это микроинтерпретации. Это короткие действия, на которые уходит мало времени и они очень важны для создания положительного опыта пользователя. Чем более убедительными являются интерпретации, тем выше конкурентоспособность продукта. Взаимодействие с продуктом вызывает эмоции. Дизайн связывает человека с устройством или цифровым продуктом через интерфейс и чем человечней будет этот интерфейс, тем лучше.

У иммерсивного дизайна есть две важные задачи:

* создать цифровой мир, выходящий за рамки, а не заканчивающийся на экране гаджета;

* связать интерфейс и дополнительные элементы для создания идеального продукта под конкретные задачи.

Проекты, созданные в стиле иммерсивного дизайна, интерактивны.

Проверочные вопросы к 5 главе

1. Новые смыслы в проектировании.
2. Хороший дизайн – положительные эмоции.
3. Роль микроинтерпретаций в дизайне будущего.
4. Комплексный системный подход к проектированию каждого изделия.



Рис. 18. Лампа Снупи

Литература

1. Аронов, В. Р. Дизайн в культуре XX века: монография/ В. Р. Аронов. – М.: Издатель Д. Аронов, 2013. – 406 с. – ISBN 978-5-94056-028-9 – Текст: непосредственный.
2. Брунов, Н. И. Очерки по истории архитектуры: монография: в 2-х томах / Н. И. Брунов. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2003. – Т.1. – 400 с. – ISBN 5-9524-0111-2. – Текст: непосредственный.
3. Верганти, Роберто. Инновации, направляемые дизайном: монография/ Р. Верганти. – М.: Издательский дом «Дело» РАН-ХиГС, 2019. – 384 с. – ISBN 978-5-7749-1391-6. – Текст: непосредственный.
4. Глазычев, В. Л. Дизайн как он есть: сборник / В. Л. Глазычев. – 2-е издание, дополненное. – М.: Европа, 2006. – 320 с. – ISBN 5-9739-0066-5 – Текст: непосредственный.
5. Дебор, Ги. Общество спектакля: сборник / Г. Дебор. – М.: Опустошитель, 2014. – 232 с. – ISBN 978-5-86020-319-8 – Текст: непосредственный.
6. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория: учебное пособие/ Н. А. Ковешникова. – М.: Издательство «Омега-Л», 2009. – 224 с. – ISBN 978-5-370-01250-1. – Текст: непосредственный.
7. Краткая стенограмма семинара в Брюгге. – М.: ВНИИТЭ, 1964. – URL: <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2022-19-5-549-558> (дата обращения 12.12.2023). – Режим доступа: для зарегистр. пользователей.
8. Лаврентьев, А. Н. История дизайна: учебное пособие/ А. Н. Лаврентьев. – М.: Гардарики, 2007. – 307с. – ISBN 5-8297-0262-2. – Текст: непосредственный.
9. Мунари, Бруно. Дизайн как искусство: монография/ Мунари Б. – М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020. – 228 с. – ISBN 978-5-940556-048-7. – Текст: непосредственный.
10. Понятие дизайна. – URL: <https://augustplus.ru/> (дата обращения: 23.08.2023). – Режим доступа: для зарегистр. пользователей.

11. Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники: монография: в 2-х томах/ В. Ф. Рунге. – М.: Архитектура-С, 2006. – Т.1. – 367 с. – ISBN 5-9647-0090-X. – Текст: непосредственный.

12. Тимофеева, М. А. Дизайн в Швеции. История концепций и эволюция форм: монография/ М. А. Тимофеева. – М.: Рос. гос. гуманитар. ун-т, 2006. – 286 с. – ISBN 5-7281-0713-3. – Текст: непосредственный.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1: ПРОТОДИЗАЙН ВОСТОКА, ЕГО РОЛЬ В ФОРМИРОВАНИИ ДИЗАЙНА.....	8
1.1. Китайская архитектура.....	8
1.2. Японская архитектура и ее наследие	10
1.3. Мингей.....	18
Проверочные вопросы к 1 главе.....	33
ГЛАВА 2: ЕВРОПЕЙСКИЙ ДИЗАЙН XIX В.	35
2.1. Прерафаэлиты, Джон Рёскин, Уильям Моррис	35
2.2. Йозеф Франц Мария Хоффман	42
2.3. Кристофер Дрессер.....	43
2.4. Зарождение конструктивизма	46
Проверочные вопросы ко 2 главе.....	48
ГЛАВА 3: ДИЗАЙН ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX В.....	49
3.1. Баухаус.....	49
3.2. Творчество Ле Корбюзье и Ф.Л.Райта.....	60
3.3. ВХУТЕМАС.....	63
3.4. Стил Ар деко как предтеча графического дизайнера.....	74
3.5. Общество спектакля	81
Проверочные вопросы к 3 главе.....	91
ГЛАВА 4: ДИЗАЙН ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX В.....	92
4.1. Великобритания.....	92
4.2. Франция	93
4.3. Италия.....	98
4.4. Германия.....	104
4.5. Скандинавский дизайн.....	111
4.6. США.....	119
4.7. СССР.....	121
Проверочные вопросы к 4 главе.....	125

ГЛАВА 5: НАПРАВЛЕНИЯ ДИЗАЙНА XXI ВЕКА	126
5.1. Эмоциональный дизайн	126
5.2. Инновации как наделение вещей смыслом	129
5.3. Иммерсивный дизайн	133
Проверочные вопросы к 5 главе	134
Литература	135

Учебное издание

История дизайна

Учебное пособие

Составитель:

Елена Олеговна Плеханова

Авторская редакция

Компьютерная верстка: Т.В. Опарина

Подписано в печать 07.10.2024. Формат 60x84 1/16.

Усл. печ. л. 8,07. Уч. изд. л. 7,67.

Тираж 14 экз. Заказ № 1860.

Издательский центр «Удмуртский университет»

426034, г. Ижевск, ул. Ломоносова, 4Б, каб. 021

Тел. + 7 (3412) 916-364, E-mail: editorial@udsu.ru

Типография Издательского центра «Удмуртский университет»

426034, г. Ижевск, ул. Университетская, 1, корп. 2.

Тел. 68-57-18