

## **ХУДОЖНЯ ІРОНІЯ У ДИСКУРСІ ДИЗАЙНУ ПОСТМОДЕРНІЗМУ**

**Студницький Р.О.**, доцент кафедри проектування інтер'єрів

Львівська національна академія мистецтв

**Анотація.** Аналізується специфічний іронічно-ігровий підхід до створення художнього образу в архітектурі та дизайні постмодернізму.

**Ключові слова:** постмодернізм, іронія, дизайн.

**Аннотация.** Студницький Р.О. Художественная ирония в дискурсе дизайна постмодернизма. Анализируется специфический иронически-игровой подход к созданию художественного образа в архитектуре и дизайне постмодернизма.

**Ключевые слова:** постмодернізм, іронія, дизайн.

**Annotation.** Studnitsky R.O. **Art irony in diskurse design of a postmodernism.**

Analysing the specific ironikal approach to creating the artistic character in the architecture and design of postmodernism.

**Key words:** postmodernism, irony, design.

**Постановка проблеми та актуальність теми.** Наприкінці ХХ століття українське суспільство остаточно увійшло до європейської культурної парадигми. Це позначилося практично на усіх естетичних орієнтирах художньої культури сучасної України, починаючи від просторових мистецтв, закінчуючи шоу чи масовими виявами естетичної поведінки. Серед складових художньої культури важливе місце посідає дизайн, який за останні пів століття постійно змінювався, модифікувався, та по суті остаточно сформувався у самостійний вид професійної діяльності [2, 9]. Рамки постмодерністського дизайну до сьогодні чітко не визначені. Досі тривають суперечки і дискусії про основні критерії та засади постмодерністського дизайну, практично кожен дослідник пропонує власний, не схожий на інші, варіант. Мистецькі критики виділяють різні версії дизайну постмодернізму – ретроспективно-стриманий, наївно-філософський або асоціативний. Проте у визначеннях Р.Стерна, Ч.Дженкса, І.Гасана, Я.Буека, А.Іконнікова, Л.Стародубцевої та інших є дещо спільне. Це специфічне постмодерністське гротескно-іронічне, ігрове трактування художнього образу.

**Мета дослідження** полягає у тому, щоб на основі широкої джерельної бази, окреслити художню іронію як одну з основних характеристик дизайну постмодернізму.

**Виклад основних результатів наукового дослідження.** Постмодернізм став стилем-реакцією на модернізм, його можна порівняти з маньєризмом, що прийшов після Ренесансу. Про це заявили архітектори – викладачі вищих навчальних закладів (Ч.Дженкс, Р.Вентурі, Р.Арад), що слідкували за розвитком загальноосвітніх тенденцій художньої культури та прагнули теоретично обґрунтувати появу нового стилю. Очевидно, кожна епоха в певний момент підходить до кризи. Минуле тяжіє, шантажує, гнітить. Авангард хоче повністю заперечити минуле. «Я палю свій «Кобзар» – футуристичний лозунг Михайля Семенка [4, 277]. Авангард (модернізм) руйнує-деформує минуле, не зупиняючись, руйнує-заперечує образ, впроваджує абстракцію, потворне, мистецтво перетворює на чисте полотно, на дірку в полотні, на спалене полотно; в архітектурі вимоги мінімалізму-функціонізму перетворюють будинки на коробку, паралелепіпед.

Але настає межа, коли авангард (модернізм) зупиняється над прірвою – «куди йти?», адже він створив художню метамову, яка нічого не творить, тільки описує незрозумілі тексти про те, що таке концептуальне мистецтво. Постмодернізм – це своєрідна відповідь модернізму: оскільки минуле неможливо зруйнувати, його потрібно переосмислити іронічно, його

потрібно цитувати цинічно, художню творчість перетворити на гру. «Сучасний історизм не означає серйозного звернення до спадщини архітектури, дизайну та мистецтва минулого – він оперує натяками, переважно у сфері «знаків», нефункціональних доповнень /.../ Зв'язок з історією не встановлюється безпосередньо – вона постає у формі метафор, що породжують численні асоціації. І майже завжди ці асоціації мають характер іронічного гротеску» [5, 285]. „Постмодерністська свідомість повертається в Історію: це діалог, а точніше, „полілог” з Історією під прикриттям Іронії. Постмодерністи – „іроністи історії”, „офіціанти невизначеності” [8, 21]. Американський дослідник І.Гасан серед основних характеристик постмодернізму називає іронію, карнавалізацію, гру [6, 231-240].

Навіть при побіжному погляді на мистецтво ХХ ст. створюється враження, що воно з'являється, „граючись”. Тобто кожна індивідуальна творча стратегія має ігровий момент, чи у момент створення чи демонстрації, чи при використанні твору споживачем. Характерна риса іронічної творчості: можна брати участь у грі, навіть не розуміючи її, сприймаючи цілком серйозно. У системі авангардизму ті, що не розуміють умов гри, мають єдиний вихід – відмовитися від неї [1, 323].

Відтінок іронії є в самих термінах, якими почали називати нові творчі напрями, – стилізацію під супертехніку назвали стилем „гай-тек”, назва якого утворена відверто іронічним поєднанням мистецтвознавчого „high style” („високий стиль”) і „technology” („техніка”). Архітектурний напрям, який обіграє скляні мембрани різних поверхонь, отримує умовну назву „Слік-тек” („стиль глянцевого блиску”). Будь-який твір, у планах, фасадах, фрагментах або деталях якого застосовано класичні форми, віднині належить до „фрिстайл-класицизму” („класицизму вільного стилю”). Цей архітектурний напрям має наймовірно різноманітні варіації – „сленговий класицизм”, „контамінований класицизм”, „мегакласицизм” і навіть „Міккі-Маус-класицизм”.

1962 р. у США Чарльз Мур утворює проектну фірму MLTW, одну з перших архітектурних спілок, яка на практиці втілила ідеї постмодернізму. Найвідоміший твір фірми – студентське містечко Каліфорнійського університету, архітектура якого перетворюється на пародію античної стої. Споруди з колонами, арками, галереями, зі сніжно-білими фасадами та яскравими червоними й синіми вставками доповнюються „символічними монументами”. У центрі комплексу, на місці, яке в античні часи призначалося для колодязя, споруджується пральня. Трибуна для промовців розташовується поряд із смітником – хіба слова не сміття? Над телефонами-автоматами зависли арки-балдахіни у формі вуха. „Весь комплекс насичений атмосферою легкого архітектурного гумору і сповнений ігрових сценічних ефектів” [8, 56]. Насмішка над високими традиціями класичної освіченості цілком безневинна.

Класичним зразком іронічного підходу до архітектурної метафори є інший твір Чарльза Мура – Площа Італії в Новому Орлеані. 1977 р. цей



*Ч.Мур. Площа Італії в Новому Орлеані. 1977 р.*

бутафорський еклектичний твір викликав справжню сенсацію у світі архітектури. За опитуваннями часопису „Progressive Architecture,” це найвідоміша архітектурна споруда 1970-х років [8, 58]. Під впливом сентиментально-ностальгійних настроїв італійської громади Нового Орлеану, яка прагнула мати власний ”італійський” куточок у американському місті, Ч.Мур створює грандіозний колаж із реплік італійської класичної архітектури. Круглу площу вимощено привезеними з Італії гранітними та мармуровими плитами, тут виконано географічну карту – макет Італії, використано класичні колонади, елементи фонтану „Трєві”, у надаркових клинах влаштовано водостоки у вигляді скульптурного автопортрета архітектора. Ансамбль доповнюють

неонове підсвічування, яскраві рекламні кольори, блискуча сталь і позолота. Таким чином архітектура перетворюється на архітектурну декорацію, рекламну бутафору, маскарад, іронічну буфонаду.

Цинічну мотивацію такого підходу до архітектури Ч.Мур не приховував, 1981 р. він писав: “Я пам’ятав, що архітектурні ордери були створені в Італії з допомогою греків, тому вирішив розташувати навколо фонтану тосканські, дорійські, іонійські та коринфські колони. Однак колони затінювали фонтан, спотворювали контур карти Італії. Натомість додав “делікатесний ордер”, який, на мою думку, нагадує сосиски, що висять у вітрині магазину, і таким чином проілюстрував своє трансильванське походження. Однак зараз я думаю, що там буде італійський ресторан без усіляких сосисок /.../ Залишилося трохи грошей, і я подумав, що можна звести зовнішній фасад храму, щоби показати, що площа розташована за ним. Коштів вистарчило також на те, щоби поставити за храмом дзвіницю, яка повинна була освячувати наше існування і гармоніювати з вертикалями хмарочосів, розташованих поряд. Колись навколо будуть магазини, але тепер це тільки місце, де можна посидіти, причому доволі тоскне” [9, 429].

У контексті цього дослідження цікавими є невинні архітектурні жарти Луї Клоде та Оскара Туске. Найвідоміший з них – Бельведер Джорджіна в Джероні, зведений 1971 р. На дах цієї бельведер-спальні власник виїжджає на автомобілі поміж колон античного храму. Чарльз Дженкс назве споруду яскравим прикладом „грандіозної іронії постмодернізму”.

В Австрії, у Відні яскравим представником постмодернізму в архітектурі є Ганс Голляйн. 1978 р. з європейським витонченим гумором архітектор створює декорації для чергової вистави театру абсурду – інтер'єри бюро подорожей у Відні. Під скляною покрівлею, що символізує купол небосхилу, серед сталевих блискучих пальм підноситься зруйнована антична колона з хромованою арматурою, над квітковою касою застигли у леті, розправивши крила, сталеві орли. Г.Голляйн створює архітектурні метафори, які втілюють стереотипні уявлення обивателя про мандри, далекі краї. Основне для архітектора – не інформація та проїзні документи, а бажання, мрії; переступаючи поріг, відвідувач потрапляє у світ ілюзій – майже невлених натяків на Єгипет, Грецію, Італію, Індію.

Можливо, саме добре почуття гумору дозволило іспанському архітекторові Рікардо Бофілу й групі „Тальєр де Архітектура” створити у Франції житлові комплекси „Озерні аркади” (Сен-Кантен-ан-Івелін, 1974-1983 рр.) та „Палац Абраксас” (Марн-ля-Валле, 1978-1982 рр.). Багатоквартирні комплекси з дешевим житлом як насмішка узгоджуються з формами аркади та помпезного палацу. „Інсула-монумент” з історико-філософськими варіаціями на теми класичної архітектури, „сюрраціоналістичний мегакласицизм” – відреагує архітектурна критика [10, 179].

Одна із визначних подій американського архітектурного життя – створення інтер'єрів у споруді Державного департаменту у Вашингтоні (архітектори А.Грінберг та А.Грін). Будівля продемонструвала можливості безпосереднього відродження класики, адже цілковито відсутня творча гра прототипами. Це один із найяскравіших прикладів „відвертого ретроспективізму”: архітектори сприйняли „постмодерністську” гру надто серйозно.

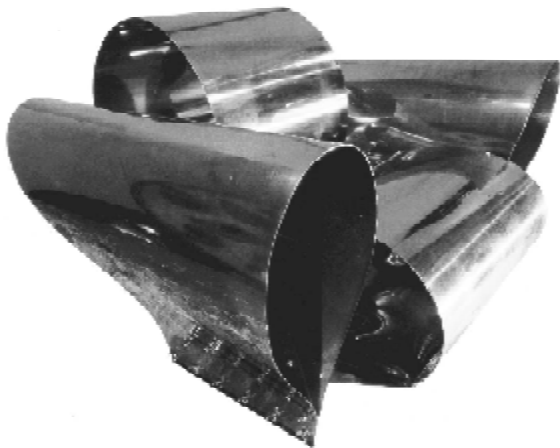
У жанрі гротеску та схиблених шаржів на „правильний” академічний дизайн працювали також дизайнери постмодернізму, серед яких було чимало архітекторів (Роберт Вентурі, Майкл Грейвз, Стенлі Тайгерман, Ганс Голляйн, Чарльз Дженкс, Чарльз Мур, Філіп Старк, Етторе Сотсасс та інші). У кунштпюках вони активно впроваджували методи поп-арту, концептуального мистецтва, неодадаїзму. Ці запозичення внесли нові риси в естетику промислового дизайну: модними стали крикливі, яскраві кольори, блискучі поверхні синтетичних матеріалів, образотворчість формотворення. Речі ніби передражнюють одна одну, викривляються у гримасі. Але усе це свідомо поставлене завдання – спровокувати суперечку, викликати роздуми про суть художнього проектування або комерціалізація, прагнення сподобатися замовникові.

Перша могутня течія радикального дизайну виникла в Італії ще на початку 1970-х рр. Один із найвидатніших представників європейського дизайну постмодернізму – Етторе Сотсасс – парадоксалист й інтелектуал, який активно переосмислював історичну спадщину й авангард. Його ім'я шанують у світі дизайну, митця вважають класиком сучасного дизайну. 1973 р. Е.Сотсасс та його товариші-однодумці організують групу „Global Tools”. Іронія та

критицизм, звернення до екології та протести проти обмеження творчої свободи, відверте використання кічу, поганого смаку, і при цьому створення ідеальних проектів – такі проблеми цікавили членів об'єднання. Загалом група була створена не для проектування реальних об'єктів, а задля дискусій, узагальнення, усвідомлення та опрацювання нових ідей. 1979 р. Е.Сотсасс співпрацює з "Алхімією", а 1981 р. дизайнер організовує нове авангардне об'єднання під назвою "Мемфіс", яке незабаром поповнилося художниками з інших країн та завоювало світове визнання. У групу входили Андре Бранці, Мікеле де Луккі, Маттео Тун та інші. Дизайнери використовували естетику колажу, виробили своєрідну систему комбінаторики, створювали меблі-головоломки – дорослі дизайнери забавлялися дитячим конструктором "Лего". У корпусних меблях гладкі різнобарвні циліндри, прямокутники, диски та конуси поєднуються під різними кутами, або з'являються несподівані структури, близькі до народної точеної іграшки. Секції монументальних шаф, секретерів, буфетів надбудовуються у кілька ярусів, увінчуються вешками й шпильями. У кріслах серії "Мандарин" Етторе Сотсасс віднайшов оригінальне вирішення дизайну підлокітників, які нагадують неонові змійки, що оточують порожній простір навколо прозорої подушки.

Наприкінці 1990-х рр. найвизначнішим дизайнером групи „Мемфіс” був Рон Арад – „неоруйнівник” з іронічним трактуванням бруталізму [11, 137]. 1981 р. дизайнер створив офісне крісло “Rover 2000”, варіацію на тему Дада-Дюшана, сидіння старого авто на металевій рамі з будівельних риштувань. Він буквально вважав себе „художником-деміургом, що творить з нічого” [12, 203].

Крісло „Well Tempered Chair,” утворене зігнутими листами сталі скріпленими масивними гайками, на думку Р.Арада, повинне викликати в глядача асоціації з музикою великого Йогана Баха – відверті кпини, що



*Р.Арад. Крісло „Well Tempered Chair”*

викликали хвилю обурення у мистецьких критиків. Буквальне трактування поняття допомогло створити оригінальну і на диво функціональну книжкову полицю „Книжковий хробак”.

Члени групи „Алхімія, проектування образів для ХХ ст.” (серед яких колишній видавець і дизайнер журналу „Domus” А.Мендіні) називають своєю „ідеологією” „постідеологічний еkleктизм”. Як власну філософію вони трактують „фрагментарність, нігілізм, поезію, невизначеність, кіч, іронію, антропологію”, підкреслюють, що визнають „масовий та елітарний смак одночасно”, „дуже старі та дуже нові, але завжди незвичні матеріали”. Про практичне застосування своїх творів члени групи говорять як про „витончене користування некорисним” [10, 304].

Власні пошуки лідер об’єднання Алесандро Мендіні визначив як „банальний дизайн”, вважаючи, що сучасний дизайн уже досяг межі свого розвитку, і зайнявся „переробкою” визнаної класики. Він організував виставки „Вау. Насу сепо” і „Вау. Насу дует”, на яких представив перефарбовані давні меблі, що викликало шок, обурення у витонченої артистичної міланської критики. Зокрема, Мендіні „художньо” змінив поверхню крісла-архетипу Марселя Брейера „Василь”. (1925 р. М.Брейер вперше використав у виробництві меблів хромовану сталеву трубку і створив для викладачів Баугаузу крісло, назвавши „Василь” на честь художника Василя Кандинського). Кожна річ зберігає таємницю, часточки минулого, людських драм і радості, органічно входить у наше життя. Щоби речі продовжували існувати біля людини і для людини, вони повинні постійно переосмислюватися, переоцінюватися.

Яскравий приклад іронічного переосмислення – скандально відомий „Пруст” – рококове крісло, яскраво розфарбоване – справжній вибух конфетті, крикливих фарб, різких контрастів. Це течія так званого „редизайну”, коли еталонні зразки відомих меблярів розписували, драпірували, доповнювали живописними панелями. Старі речі перевтілювалися, перевдягались у „шати” імпресіонізму, сюрреалізму, ліричної абстракції, ар-деко.

Як постмодерніст працює Філіп Старк – французький дизайнер профі та популіст, що створив власну автобіографію як один з міфів постмодернізму [7, 12]. Він утверджує принцип проектування меблів для сидіння за п’ятнадцять



*А.Мендіні. Крісло “Пруст”.*

хвилин. У складаних меблях Ф.Старка помітне вже не прагнення до зручності та економії, а швидше – захоплення грою, самоцінністю трансформації, складання і розкладання конструкції. Привертають увагу інші праці Ф.Старка. Зокрема, столик “Ілюзія”, скляна стільниця якого виконана у вигляді скатертини, трішки зім’ятої, із зігнутими краями. Дизайн Ф.Старка шокує, іронізує над уявленнями про звичні речі, передаючи зміст надто буквально. Адже коли стіл накритий скатертиною, чиста скатертина і є тим столом, за який так хочеться сісти. А що під нею немає значення. Ілюзія виникає з інертності нашої думки, а дизайн Ф.Старка – з іронічного підглядання за нами.

Ще одна модна тенденція дизайну постмодернізму – меблі, що відтворюють, імітують предмети реального світу. Окремі дослідники вважають, що імітаторський дизайн – це загалом і не дизайн, а ”іграшка”. Використання природних форм у дизайні має два напрямки. Перший – суто декоративний: дотепні імітації тварин і рослин, без претензії на щось більше. Другий – складніший: не дослівне відтворення, а прагнення передати ідею-суть предмета чи явища. У цьому випадку імітація постає то як іронія, то як створення гіперреальності, то як ілюзорність. Обидва напрямки дуже популярні в постмодернізмі, який обоюноє гру слів, натяжки, цитати, ”іграшки”, іронію.

Група художників ”Алхімії” до сьогодні створює цікаву колекція таких виробів, вона щоденно поповнюється цікавими моделями. Лавка за проектом Р.Далізі має вигляд розкішного метелика, наївний та яскравий, він, здається, зараз полетить із доріжки саду. У книжковій полиці А.Бранзі середня стійка перетворилася на розгалужений стовбур дерева. У столика А.Мендіні ”Sirfo” ніжка виконана у вигляді гуски, над якою розлилась скляна поверхня. Ф.Лакан створив ліжку у вигляді відкритої консервної бляшанки із сріблястими надуваними сардинами, а величезний шкіряний носоріг цього дизайнера розпадається на кілька сидінь.

Англійський дизайнер Н.Коутес вважає, що меблі можуть бути оригінальними і одночасно зручними та міцними. Його моделі імітують не цілу тварину, а дзьоб, крила, лапи. Диван „Galleggio” сформувався на основі жесту двох закинених одна на одну ніг. У виробі відчувається самовпевненість красуні.

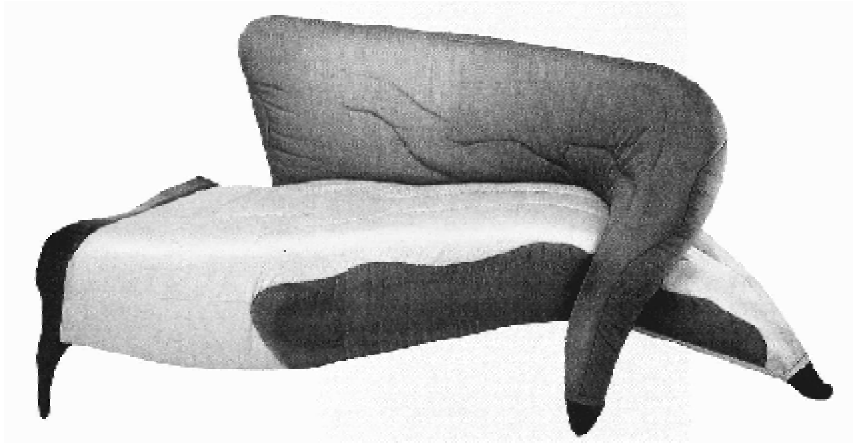
Отже, можемо зробити такі **висновки**:

1. Художня культура постмодернізму сьогодні викликає неоднозначні оцінки: дизайн постмодернізму сприймається то як рекламний кіч, то як витончена конструкція, то як грубий історичний декорум, то як справжня архітектурна новація.



*А.Мендіні. Столик “Sirfo”.*





*Н.Коутес. Диван „Galleggio”*

2. У самому дизайні постмодернізму утвердився дивний дуалізм. „Апостол постмодерну” Чарльз Дженкс основними критеріями дизайну постмодернізму називає „радикальний еклектизм” та „подвійне кодування” [3, 134]. Засада „подвійного кодування” полягає у врахуванні подвійно орієнтованого сприйняття архітектурної форми: з одного боку, архітектором професіоналом і, з іншого, дилетантом-замовником; з одного боку, історизм як данина ностальгії, і, з іншого, захоплене милування новими матеріалами, останніми досягненнями сучасної техніки. Однак ці, здавалось би, несумісні тенденції об’єднала загальна для них скептичність, іронічність. Сучасний історизм не означає серйозного звернення до художньої спадщини, водночас, і використання засад формотворення, вироблених у сфері техніки, як стильотворчого начала, паралельного історизму, також характеризується іронічною метафоричністю. Без іронії неможливо також поєднати кіч із засадами професійного мистецтва.

3. Багатозначна, метафорична іронія – одна з основних характеристик засад творчості видатних сучасних дизайнерів середовища та промислових виробів (серед них Ч.Мур, Р.Вентурі, Ч. Дженкс, Ф. Старк, Е.Сотсасс, А.Мендіні, Р.Арад та багато інших).

#### **Література:**

1. Васильев Н. Самосознание постмодернизма // Вопросы теории архитектуры. Архитектурно-теоретическая мысль Нового и Новейшего времени / Под ред. И.А.Азизян. – М.: КомКнига, 2006. – 318 с.
2. Даниленко В. Дизайн. Підручник. – Харків: ХДАДМ, 2003. – 320 с.
3. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма. – М. 1985.
4. Євшан М. «Сургема Лех». Слово про культуру українського слова // Українська хата. – 1914. – Ч. 3-4. – С. 257-277.

5. Иконников А. Искусство, среда, время. Эстетическая организация городской среды. – М.: «Советский художник», 1985. – 334 с.
6. Постмодернизм // Современная западная философия. Словарь – М.: Стройиздат, 1991. – С. 231-240.
7. Старк Ф. Каталог выставки „Чемоданчики Филиппа Старка”. – М.: КомКнига, 2002. –48 с.
8. Стародубцева Л. Архітектура постмодернізму: Історія. Теорія. Практика. – К.: Спалах, 1998. – 208 с.
9. Фремpton К. Современная архитектура. Критический взгляд на историю развития. – М.: Наука, 1990. – 429 с.
10. Шукурова А. Архитектура Запада и мир искусства XX века. – Москва: Стройиздат, 1990. – 179 с.
11. McDermott C. Designmuzeum. 20 wiek Design. Sztuka projektowania. – Bennington-Olszanica: Prowincja, 1998. – 400 s.
12. Oliva B. Il sogno dell'arte: tra avanguardia e transavanguardia. – Milano, 1981. – 203 s.

*Надійшла до редакції 16.04.2007*