

5. Епископ Игнатий Брянчанинов. Собрание починений : т. IV / Игнатий Брянчанинов, епископ. – М., 1916. – 689 с.
6. Платон. Собрание сочинений : в 4-х т. / Платон. – М. : Мысль, 1986. – Т. 3. – 477 с.
7. Шульгин М. Сам себе режиссёр / М. Шульгин // Мир криминала. – 2000. – № 3. – С. 3-4.
8. Новицкий Б. Послевкусие / Б. Новицкий // Семь дней. – 2001. – № 4. – С. 7-8.
9. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.kinomania.ru/movies/natural_born_killers/index.shtml

Шапаренко О.М.

УДК 7.05:7.01(477)

ТРАНСФОРМАЦІЯ ОБРАЗУ І РОЛІ АВТОРА У ПРОЕКТНІЙ КУЛЬТУРІ ПОСТМОДЕРНУ

Постановка проблеми. Криза методологічної бази модернізму у середині ХХ століття призвела до суттєвих змін в структурі, методології і розумінні дизайну.

Багатьма дослідниками культури і мистецтва кінець 1960-х років, а точніше 1968 рік вважається зламним. Для дизайну знаковою подією є закриття у 1968 році у Германії провідної освітньої установи в галузі дизайну, що була уособленням модерністських принципів проектування - Ульмської школи дизайну (більше ніж на 10 років), що стало красномовною характеристикою загальної ситуації. Кур'єрова на прикладі італійського дизайну виявляє момент методологічної кризи в проектній культурі, яка за її думкою сталася наприкінці 1960-х – поч. 1970-х рр. ХХ століття, і була позначена одночасним закриттям Вищих курсів промислового дизайну в Мілані, премії „Золотий циркуль”, припинені діяльності триєнале (більше ніж на 10 років), появою численних експериментальних курсів дизайну при учбових закладах, що не входили до структури державних Вищих шкіл промислового дизайну, зародженням на їх базі „радикального дизайну” та концепцій „проектування без метода”, „первинного простору” тощо [2]. В кінці 1960-х років ХХ століття обшметодологічна криза дизайну поширилась на багато країн, похитнувши „есперантистські нормативні уявлення” [2] модернізму, базові поняття та професійні норми.

За думкою В.Ф. Сидоренко наслідком кризи в проектній культурі стала естетична пауза, коли відбувається переоцінка цінностей, формування концептуальних основ естетичної теорії актуальної часу і перехід від одної естетики до наступної, через момент „мовчання” - „усвідомлення вичерпаності попереднього художнього досвіду” [5, с. 68], а разом з ним і естетичної парадигми. Мовчання після модернізму В.Ф. Сидоренко визначає як усвідомлення вичерпаності життя і мистецтва, що дали людині випробувати „можливість пізнанняв бескінечної Істини і межу людських можливостей” [5, с. 68].

Одною з головних змін, в наслідок кризи модернізму і формування нової, постмодерної естетики, поряд з переглядом базових принципів і методологічних основ є трансформація образу і ролі автора в контексті дизайну.

Історія вивчення питання. Цікавість до питання щодо ролі автора в проектній культурі виникала періодично, здебільшого в контексті більш загальних і суттєвих питань - усвідомлення змісту дизайну як професійної діяльності, розуміння дизайну на певних етапах його розвитку, роль і місце дизайну в соціокультурному процесі, тощо. Розглядання значення авторського начала у дизайні відбувалось також в контексті дослідження термінологічних питань.

Джерела, в яких підіймаються вищеозначені питання в контексті дизайну відносяться до радянського періоду [4], а розглядання ролі автора здебільшого обмежується визначенням кола його задач і цілей. В пост-радянський період питання щодо ролі автора були відсутні в рішенням питань більш прагматичного характеру, що виникли в умовах тотальної перебудови суспільства. Лише наприкінці ХХ століття знову з'являється цікавість до трансформації авторського начала, здебільшого, у контексті еволюції художньої культури [6]. Окремі випадки виявлення нового образу автора-дизайнера у проектній культурі постмодерну вирізняються глибиною розуміння складності ситуації [7].

Важливим для розуміння ситуації є момент критичного переосмислення визначення термінів дизайну, які закладалися на початку 1920-х років. В СРСР це відбувалось на межі 50-60-х рр. ХХ століття. Еволюція визначення, яка відбувалась починаючи з моменту становлення дизайну як професії на початку 20-х рр. ХХ ст. і до середини ХХ століття є ілюстрацією цінностного змісту терміну: художник-„производственник”, художник-конструктор, художник-технолог, інженер-художник – на протязі 1920-х рр., художник-конструктор – з кінця 1950-х, дизайнер (одночасно з терміном „художник-конструктор”) – з кінця 1960-х – початку 1970 рр. [4].

Єдине міжнародне визначення терміну *художник-конструктор*, було сформульовано у 1959 році, на першому конгресі ІКСІД у Стокгольмі [4, с. 12]. Радянським спеціалістам визначення ІКСІД не сподобалось через вузькість і формалізм, адже художник-конструктор, за їх думкою – „новий тип художника, на відміну від прикладника і оформителя” [4, с. 11], тому була зроблена спроба уточнення визначення терміну. В результаті цієї спроби було сформульоване вільне визначення в якому прозвучали ідеї, що набудуть поширення в проектній культурі постмодернізму, а саме: „Художник – конструктор, це нова фігура промислового виробництва, своєрідний *режисер* того великого творчого колективу, який проектує зразки предметів... <...> Художник-конструктор здійснює свою діяльність, спираючись на світовий досвід розвитку художньої культури, хоча не являється художником у старому смислі слова. Його задача не

відображати дійсність, а преобразовувати її. Художник-конструктор – головний носій промислового мистецтва, суспільна роль якого – гуманізація сучасної технічної цивілізації” [4, с. 13].

Розуміння ролі дизайнера як „гуманізації сучасної технічної цивілізації” червоною ниткою проходить через всю історію дизайну, тому важливішим є не це – формальне розуміння, а саме образ дизайнера, що складається через непряме формулювання, через метафору. Для модерністської естетики з її утопізмом, обожненням індустрії, естетикою техніцизму є притаманним розуміння образу архітектора, дизайнера, як „будівника майбутнього”, борця за „новий світ” і просякнуто пафосом героїзму. Криза ідей модернізму, що поширилася до кінця 1960-х років ХХ століття привела до критичного перегляду і переосмислення такого образу.

Концептуальна основа естетики постмодернізму в дизайні була закладена італійським „новим” дизайном, глибоке дослідження якого було проведено Г.Г. Кур’єровою, а результати викладено у праці „Італійська модель дизайну. Проектно-пошукові концепції другої половини ХХ століття” [2]. Італійський „новий” дизайн став став уособленням ідей постмодернізму, в його руслі були створені програмні об’єкти і сформувався принципи і методи постмодерного дизайну. Образ автора-дизайнера постмодерного часу також є суто італійським „продуктом” не тільки за місцем народження, але й за характеристиками, які стисло визначає Г. Кур’єрова.

В.Ф. Сидоренко [5] в ході порівняльного аналізу трьох естетик (класична, некласична або модерністська, постнекласична або постмодерністська) на основі широкого культурного матеріалу, але з особливою увагою до проектної культури, виявляє відмінності і характеристики як загального культурно-філософського змісту так і специфічні професійні. Логічним висновком виявлених характеристик є зміна образу і ролі автору в дизайні.

Метою роботи є визначення базових змін у проектній культурі другої половини ХХ століття від впливом постмодерної філософсько-культурної парадигми. Розуміння ролі автору і його образ є одним з головних питань культури, що набули трансформацій в наслідок кризи базових ідей естетики модернізму.

Викладення основного матеріалу.

Криза ідей модернізму, що позначилась наприкінці 1960-х – на початку 1970-х років ХХ століття, проявилась у вигляді дискусій про „смерть мистецтва” на фоні виникнення масового мистецтва, яким було знято поняття „високого” і „низького” і призвела до спрощення не тільки самого мистецтва і його значення, але й зміни ролі автору. Роль і образ автору суттєво змінилась у другій половині ХХ століття і, за думкою Г. Кур’єрової, саме в італійському дизайні 1970-х років сформувався образ автора-дизайнера постмодерного часу [2].

Автор-дизайнер постмодерної доби – „художник-універсал”, „ренесансний майстер” [2] і таке порівняння з „людиною епохи відродження” зустрічається у багатьох дослідників постмодерної культури. В першу чергу він жива людина, з притаманними людині слабкостями і пристрастями, „з усіма його почісуваннями” (Достоевський) [3, с. 5].

Розглядаючи трансформацію ролі і образу автору у дизайні другої половини ХХ століття Г. Кур’єрова посилається на П. Фоссаті, який приділяв увагу цьому явищу і розглядав цей процес як зіткнення понять „фігура” і „роль”, де „фігура” уособлює ідею вільного творця-універсала, артиста, творчу особистість, а „роль” – проектування як колективну діяльність, на основі нормативних методів і процедур, де мало що залежить від учасників [2].

П. Фоссаті зазначає, що загальні програми і мети неминуче ведуть до соціокультурного утопізму, в чому неодноразово звинувачували модернізм (А.В. Іконніков, Я. Вуек, В. Тасалов), і тому лише „фігура” може створювати культурну реальність, суб’єктивовану, але яка є дісно реалістичною. За його думкою саме в рамках авторської творчої концепції можуть створюватися позитивні і конструктивні смисли [2]. При цьому, „фігура” не виключає соціокультурних задач, і тому змістовна проблема та теоретико-методологічна глибина свідчить про інтенсивність переживання і глибоку філософічність фігури автору.

В культурі модернізму були поширені ідеї щодо „виховання” „нової людини” через мистецтво, а одна з задач автору полягає в тому, що архітектор чи дизайнер повинен займатись освітою мас. Таким чином, матеріальна дісність, штучна природа в певному сенсі виконувала роль тиглю, форми, в яку „відливалась” „нова людина” за здалегідь продуманим образом. Індустрія, технологія, виробництво наділялись функціями вищого божества, наближенням до якого, „приборкуванням” якого людина пишалась. Ідея причетності до божества технології є домінуючою у свідомості людини індустріальної формації. Радянський та американський кінематограф 1920-х –1940-х рр. ХХ ст. майорить образами індустрії, машини. Кадри кіно та живописні полотна зафіксували ці образи: працюючих турбін, двигунів, заводів. Водночас відбувалося і усвідомлення утопічного, руйнівного характеру цього „божества”. Про це може свідчити хоча б фільм Ф. Ланга „Метрополіс” (1927), роман Оруєла „1984” (1949) де індустрія та технології обертаються проти людини, перетворюються на засоби тиску, контролю, поработіння, роблять її частиною бездушного механізму. Красномовним є епіграф до фільму „Метрополіс”: „Посередником між головою і руками повинно бути серце”.

В культурі постмодернізму домінує ідея контекстуалізму, а архітектор чи дизайнер враховує різноманітність своєї аудиторії – класову, гендерну, вікову, расову, тощо, при цьому залишаючи право на індивідуальну суб’єктивну позицію, в якій „дизайнер-прообраз людини майбутнього”, „світ як точка зору”, а проектна метафора адресована не пасивному користувачу, а глядачу і учаснику спектаклю життя за запропонованою „дизайнером-драматургом” концепцією” [5, с. 70].

Г. Кур'єрова, на основі міфу про „чудесний”, „алогічний” характер італійського дизайну, описує образ автора-дизайнера кінця ХХ століття, як „артиста”, маестро-дизайнера”, „зірку”, екстравагантного та ексцентричного, епатажного, безтурботного і схильного до філософствування, що „недивлячись на відсутність строгої методичності в своїй роботі, недивлячись на відвертий інтуїтивізм і імпровізаційність, спеціалізації, систематичності, науковості, недивлячись на нехтування професійними нормами і еталонами, спроможний, керуючись тільки чуттям, дати чудове формальне, а також інженерне, функціональне, конструктивне, технологічне, рішення будь якої задачі, заповнюючи логічно непояснимим чином провали і лакуни” [2].

За свідченням Б. Хіллера „у 1983 р. було відомо, що дизайнер скоріше слідкує за популярною культурою, ніж за трактатами „білих богів модернізму” (за визначенням Вульфа) – Вальтер Гропиус, Марсель Брює, Миса Ван дер Роє і т.д.” [7, с. 213].

Артистизм і індивідуалізм, за думкою П. Фоссаті, є одним з головних принципів італійської проектною культури, але дані характеристики є притаманними всій проектною культури постмодернізму, що відмічають найвідоміші дослідники постмодернізму (І. Хасан, К. Харт, Н. Маньковська, І.І. Л'їн). В.Ф. Сидоренко, аналізуючи театральність постмодерної естетики, яка репрезентується у дизайні проектною метафорою, бачить два шляхи розвитку подальшої ситуації: „самогубство” автора – вихід з гри і продовження гри за рахунок програмування її на переростання в життя [5].

Філософська концепція „смерті автора” заперечує владу людини, що створює продукти над своїми творіннями. Ця ідея народилась у ХХ столітті і витікає з „семіотики” – „вчення про знаки” Ролана Барта, де формулюється можливість читання об'єкту, шарів значень. Значення об'єкту може визначатися не тільки автором, але й може розшифровуватись різними способами за бажанням читача, а сам творчий процес – це процес збору і компонування вже існуючих значень. В такому контексті автор є лише компілятором, а кожен читач „створює” текст, об'єкт наново в процесі його читання – „інтерпретації”.

За думкою В.Ф. Сидоренка, стиль „Мемфіс”, що з проектною метафори перетворився на модний товар є свідченням руйнування концепції абсурдом життя після чого, Етторе Соттсассу залишилося тільки „вчинити самогубство” вийшовши з гри [5, с. 70]. „Мемфіс”, за словами Соттсасса, був задуманий як „візуальний манифест”, „концепція, в якій річ виконує роль візуальної метафори, що манифестує певні цінності, а не є річчю для продажу” [5, с. 69].

Іншим хляком пішов Д. Сантакьяра, який за думкою В.Ф. Сидоренко постає „дизайнером-постановником”, що „спровокував зустріч проектною метафори з життям” [5, с. 70], тим самим дозволивши грі вийти за рамки театру і прорости в життя.

За думкою британського мистецтвознавця Б. Хіллера, „по постмодерністській іронії час «смерті автора» співпав з «десятиліттям дизайну», коли володіння дизайнерською річчю, особливо створеною відомим майстром, підкреслювало статус людини” [7, с. 220]. Б. Хіллер посилається на Пітера Дормера, який у вступі до «Ілюстрованого словника дизайнерів ХХ століття» (1991), говорить про культ дизайнера-суперзірки, адже „підтримування міфу про дизайнера-суперзірку йде бізнесу на користь” [7, с. 220].

Цей образ – „дизайнера як суперзірки” існує і до нині, перетворившись частково на маркетинговий інструмент. Найвідоміші дизайнери-постмодерністи експлуатують такий дещо міфологічний образ дизайнера. Мабуть найяскравішим прикладом та уособленням образу дизайнера постмодерного часу – „дизайнера-суперзірки” є Філіп Старк. З дизайнерів більш пізнього покоління кінця ХХ – початку ХІХ століття найяскравішими є Карім Рашид, Фабіо Новебре, Ора Іто.

В трансформації образу автора, в міфі про дещо „чудодійну” природу його методів відображається також і зміна розуміння ролі функції об'єкту, коли функціональні питання наче відсовуються на другий план, надаючи першочергове значення театральності, видовищності, емоційності. Насправді, функційні питання, так же як і суто наукові, серйозні методи роботи, приховуються, „виводяться” за межі сцени (Сидоренко). Таким чином, виявляється глибоко театралізований, видовищний характер постмодерної культури.

На початку ХХІ століття, з виникненням інноваційних технологій, ця театральність ще більше розвинулась. Зараз дизайнер використовує не тільки міфологічний „чудодійний” образ, але й стає актором, артистом в більш вузькому значенні цього слова, а проектування із закритого науково-дослідного процесу перетворюється на виставу. Наприклад, у 2007 році на Tokyo Design Week відбулось шоу, в ході якого шведські дизайнери група Front використовуючи новітні технології продемонстрували глядачам процес створення меблів – стільця, столика, тощо, – „з нуля”. Зміст шоу і його технології полягає в тому, що дизайнер „малює” у повітрі електронним олівцем, а комп'ютерна програма зчитує дані руху олівця і преобразує їх на тривимірні креслення, які „матеріалізуються” за допомогою іншої технології [1]. Весь процес „матеріалізації” проходить на очах глядачів, нагадуючи слова з дитячої пісеньки „намалюєм, будем жити”.

Продукт, отриманий в результаті такого підходу до проектування може мати композиційні та якісні вади формального характеру, може бути виконаним неідеально, але це не тільки не знижує його цінності, а й навпаки, підвищує, за рахунок підкресленої рукотворності та інновативності.

На початку ХХІ століття вистави подібного роду набули популярності в багатьох видах мистецтва. Виконання академічного малюнку з природи перед глядацьким залом (що дуже популярно, наприклад, у Китаї); популярність шоу „недовговічних” технологій, таких як малювання піском, малювання водою; мода на проведення мастер-класів, де головним є виконання творчого процесу перед глядачами – все це створює відчуття причетності глядача до „чуда творіння”, до процесу творчості, де автор виступає як „чаклун”, „шаман”, а глядач може стати співавтором.

Видовищність стала головною вимогою такого підходу, а методологічно такі „шоу” перегукуються з жанрами „мистецтва дії” та перформансу, що стали популярні у мистецтві другої половини ХХ століття.

Зауважимо, що вдавана простота процесу насправді теж запроєктована, як частина видовища, і приховує великий і складний технологічний і методичний процес підготовки. Видовищність і емоційність як першочергова складова, приховування складності технологічного процесу, популяризація образу автору як чаклуна, фокусника, актора, зірки, сприяли створенню міфу про суто інтуїтивну художню природу дизайну і вивели на перший план сцени методи евристичні, засновані на інтуїції та осяянні. Підтвердженням цього є надзвичайна популярність терміну „креатив” і трактування дизайну, особливо в широкому розумінні, в першу чергу як „креативної”, а не наукової дослідницько-проектної діяльності.

Висновки. Трансформація образу і ролі автора у дизайні, що сталася в наслідок кризи естетичних принципів модернізму привела до переосмислення методів дизайну. Театралізованість в купі з філософською концепцією „смерті автора”, сформували образ дизайнера-фокусника, „суперзірки” і відсунули питання функціональності на другий план, в ряді першочергових означивши видовищність, емоційність.

Позитивною стороною таких процесів у мистецтві та дизайні є більш ефективна виховнича дія естетичного та культурологічного характерів. Естетичне виховання глядача через видовище, в процесі якого не тільки відбувається розгортання суто творчого процесу, але й розкривається його цінність.

Негативною стороною є спрощення розуміння істинної складності проектного, і взагалі творчого, процесу, поширення думки, що дизайн-процес - це просто, а дизайнером може бути будь-хто. Така редукція, разом з модою на дизайн, часто призводять до вульгарного розуміння значення і ролі дизайну.

Подальші дослідження будуть відбуватися в руслі проектної культури постмодернізму, і будуть направлені на виявлення і дослідження особливостей, принципів і методів дизайну постмодерного часу.

Джерела та література:

1. Коваль Н. Матеріалізація чувствених ідей / Н. Коваль // Салон. – 2007. – № 4 (103). – С. 64-65.
2. Курьерова Г. Г. Итальянская модель дизайна. Проектно-поисковые концепции второй половины XX века : [Электронный ресурс] / Г. Г. Курьерова. – М., 1993. – Режим доступа : <http://prometa.ru/colleague/8>
3. Парамонов Б. М. Конец стиля / Б. М. Парамонов. – СПб., М. : Алетейя; Аграф, 1997. – 464 с. – (Символы времени).
4. Разработка терминологического аппарата дизайна / ВНИИТЭ. – М., 1982. – (Методические материалы).
5. Сидоренко В. Ф. Три эстетики / В. Ф. Сидоренко // Greatis. – 1992. – № 2. – С. 66-77.
6. Старовойт В. С. Трансформация авторского начала в массовой художественной культуре на фоне постмодернистских тенденций / В. С. Старовойт // Постмодернізм у філософії, науці та культурі. – Х. : Лівий берег, 2000. – (Вісник Харківського національного ун-ту. Серія: Теорія культури і філософії науки). – С. 35-39.
7. Хиллер Б. Стиль XX века / Б. Хиллер. – М. : Слово, 2004. – 240 с.