

УДК 7.012 (043.2)

Кузнецова І.О., д.мистецтвознавства

Корженевич Д. О.

Національний авіаційний університет, м. Київ

ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОГО ПРИНЦИПУ В ПОСТМОДЕРНІЗМІ

Анотація. За допомогою аналізу наукових робіт в галузі гри було визначено основні аспекти терміна «гра». Визначено, що іронія і гра-ключові категорії постмодернізму. Виявлений ігровий принцип постмодернізму. На основі вивчення ста зразків творів постмодернізму були досліджені прояви ігрового принципу. Виявлено, що основними засобами цього принципу є комунікація з глядачем, оригінальність, створення ігрового простору, використання іронії та парадоксів. Визначено структурні і системні класифікації елементів гри в різних гілках дизайну.

Ключові слова: принцип, гра, постмодернізм, дизайн, мистецтво.

Постановка проблеми. Актуальність даної роботи обумовлюється зростаючим останнім часом в мистецтвознавстві інтересом до пізнання багатовимірного естетичного простору ХХ століття і його світоглядних постмодерністських художніх практик. Це допомагає осмислити процеси, що відбуваються в сучасній художній культурі, аналізувати їх саме в момент їх здійснення, виявляти основні їх механізми і простежувати тенденції розвитку .

У 70-х роках ХХ століття постмодернізм набув найбільшого впливу на архітектуру та дизайн інтер'єру, надавши йому театральності, стилізації та комунікативності. Ряд концепцій, об'єднаних під загальною назвою «постмодернізм», відбив ту загальну спрямованість на гру між автором, текстом і читачем, яка стала переважаючою в сучасній художній творчості. Звернення до початків постмодерністської художності видається продуктивним для теоретичного осмислення механізмів зміни художніх парадигм у культурі ХХ століття і використання їх в сучасності.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Важливою частиною дослідження є огляд постмодерністських концепцій, які мали безпосередній вплив на формування ігрових принципів в сучасній творчості. Тут необхідно виділити І.П. Ільїна, Н.Б. Маньківську, та ін. Розглядаючи ігрові процеси в сучасній культурі відзначена робота в рамках концепції ігрової поетики,

розробленої А.М. Люксембургом. Розробкою теорії гри також займалися І.П. Ільїн та ін.

В роботі Дьякова А. В. [1] систематично проаналізовано основні концепції постмодернізму, при цьому уточнено основні поняття напряму в сучасній західній філософії з їх специфікацією щодо конкретних наукових дисциплін.

В роботі І.П. Ільїна [2] на матеріалі теоретико-естетичних, філософських, літературно-критичних праць вчених США, Франції, Великобританії дається узагальнююча картина становлення і розвитку постмодернізму як естетичної концепції і деконструктивізму як методу аналізу художнього твору.

В роботі Корнієнко Ю.В. [4] розглянуто парадигмічність проектних практик, що заснована на дискурсах проектної культури ХХ століття, розглянуто декомпозицію, реконструкцію і нелінійну парадигму як дискурси, що відповідають трьом етапам культуротворчості ХХ століття на посткласичному та постнекласичному етапах.

В роботі Кузнецової І.О., Джоболди І.В.[6] визначена структурна система елементів гри в функціональному та естетичному аспекті мистецтва.

В роботі Люксембурга А.М. [7] розглядається постмодерністська трансформація понять мета-тексту та ігри, визначається методологічна основа аналізу тексту в літературі постмодернізму.

Виділення невирішених частин загальної проблеми. Принципи створення художнього твору стилю постмодернізм досі недостатньо розглянуто в наукових роботах, тому потребують детального вивчення та дослідження. Значну увагу варто приділити причинам створення принципів та їх особливостям.

Мета - виявити особливості ігрового принципу в стилі постмодернізм.

Викладення основного матеріалу. В середині ХХ століття в процесах художньої творчості починається криза, яка пов'язана з вичерпаністю форм творчості та з загальною ситуацією в Європі. Настрої вичерпаності, які з'явилися результатом художньої практики модерністсько-авангардистських проектів, привели до усвідомлення неминучості зміни самого творчого процесу. Ряд концепцій, об'єднаних під загальною назвою «постмодернізм», відбив ту загальну спрямованість на гру між автором, твором і глядачем, яка стала

переважаючою в сучасній художній творчості.

В індустріальному суспільстві стали усвідомлюватися симптоми відчуження, що виникають у творчому процесі. Полягали вони в тому, що продукт творчості наділяється новими смислами і починає жити самостійним, незалежною від творця життям. Це відчуття пізніше трансформувалося в концепцію «смерті автора» і відбилося на ігровому характері сучасної творчості, коли творці навмисне вступають з глядачем в гру для того, щоб зберегти враження новизни, що виражається в оригінальності творчості [8].

Постмодернізм – це відчуття і усвідомлення буття, культури, мислення як гри, тобто це естетичний підхід до всього в цивілізаційно-культурних полях; повернення на якомусь іншому рівні до естетичного досвіду, в якому акцент зроблений не на сутнісних для класичної естетичної свідомості ракурсах прекрасного, піднесеного, трагічного, а на маргінальних для класичної естетики універсаліях гри, іронії або потворного.

Іронічно-гротескний світ постмодерністського культурного простору не вкладається в традиційні норми, створюючи реальність іншого. Важливою особливістю цієї реальності стає у сучасного дизайнера прийом «інтелектуальної гри». При цьому гра думки, поєднуючись з установкою на іронію, породжує гру художньої мови, яку можна сприймати, не сприймати або самому брати участь у грі, залучаючись до авторських загадок, подвійних смислів.

Іронія і гра – ключові категорії постмодернізму. Постмодерністська іронія – це насамперед самоіронія, що відмовляється від самого автора, що дозволяє йому бути не-автором. Феномен постмодерністської іронії: творець спростовує сам себе і глядач виявляється тим, хто надає сенс, у тому числі здатним як переінакшити або усунути, так і відновити автора. Феномен ж ігри висловлює іншу трансформацію: змістом твору є тепер не об'єкт, а почуття творця.

Гра – це тотальний, всепроникаючий принцип постмодернізму. Вона заміщає собою логіку, дозволяючи фокусувати увагу не на реальності, а на події – випадковості. Вона провокує постійну зміну змістотворних позицій. В свою чергу виявлено, що гра у дизайні та архітектурі в естетичному аспекті має такі галузі: ілюзія, принцип повтору та чергування, елемент жарту [6].

Ігрова ілюзія в дизайні та архітектури поділяється на ілюзію театрального світу та ілюзію зорового сприйняття. Зорова ілюзія виражається в помилковому сприйнятті реальних властивостей: кольору, форми, віддаленості та ін. Ілюзія театрального світу – це ілюзія, яку проектує дизайнер в інтер'єрах з метою передачі відчуття «іншого світу», в якому людина може існувати.

Твори постмодерністів являють собою ігровий простір, в якому відбувається вільний рух смислів. Але, включивши досвід світової художньої культури у свою роботу, постмодерністи зробили це шляхом жартів, гротеску, пародій. Елемент жарту у грі було прослідковано в «емоційному дизайні», суть якого проявляється саме в естетичному аспекті. Ігровий принцип постмодернізму відрізняється терпимістю до суперечностей, залученням глядача в гру, багатозначністю образів, свободою у поводженні з історичними запозиченнями, використанням парадоксів і гротеску, іронії та сарказму як виразних прийомів.

Принципи постмодерністської гри з культурною спадщиною гранично вільні. Тому теоретики та практики відмовляються від всіх традиційних філософсько-естетичних категорій, понять і принципів художньо-естетичного мислення і вільно замінюють їх формуючи на їх основі якесь нове смислове поле і ігровий простір.

До прикладів використання ігрового принципу постмодернізму в промисловому дизайн, меблях належать і твори сучасних українських дизайнерів. Це роботи студентки Національного авіаційного університету Клейн Софії з оформлення аеропорту Бориспіль з використанням національної тематики в формоутворенні об'єктів дизайну (рис. 1). В дизайні інтер'єру та декоративному оформленні салону-магазину сувенірної продукції «Писанка» в аеропорту Бориспіль присутній ряд елементів, ідентифікуючих український народний стиль та побут. Включаючи українські геометричні орнаменти, що присутні на багатьох поверхнях як стін, поручнів, так і предметах промислового дизайну, багато вітрин та меблів мають форму яйця (писанки), що за допомогою різних геометричних операцій отримали новий вигляд.



Рис. 1. Робота «Використання геометрії при створенні національно-дентифікаційного інтер'єру в українському стилі», Клейн С. 2010р.

Ще одним прикладом є інтер'єр молочного кафе студентки Національного авіаційного університету Соломенко Анни (рис. 2). У даному інтер'єрі використаний образ молочної ферми і звідти запозичені елементи. Так люстра має образ дійного апарату, а столи виконані як годівниці з сіном для корів. Барна стійка є елементами збитого з дошок хліву з додаванням сіна. На стінах інтер'єру зображення етикеток молочної продукції. В цілому інтер'єр несе іронію та гру з глядачем, що характерне для постмодернізму.

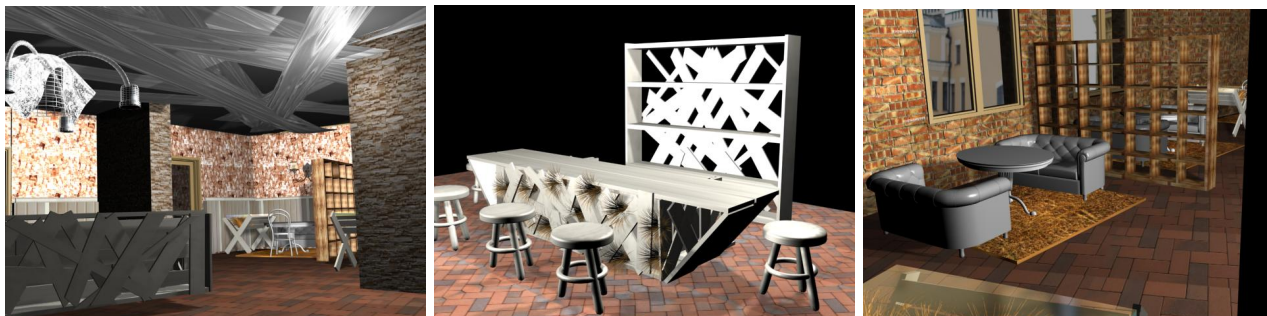


Рис. 2. «Молочне кафе», Соломенко А. 2013 р.

До прикладу меблів з використанням ігрового принципу в українському дизайні можна віднести проект Ярослава Галанта «Українські Візерунки» (рис. 3). Особливістю колекції є вишивка на камені – нова технологія, розроблена компанією Дюпон. Колекція меблів Ярослава Галанта «Українські візерунки» призначена для дому, офісу, готелю або саду, парку, скверу. Художнім образом даних меблів є вишиті українські рушники, представлені у вигляді столів, стільців та лав.



Рис.3. Проект «Українські візерунки», Галант Я., 2012 р.

Як приклад використання ігрового принципу постмодернізму можна навести і урбаністичну скульптуру, яка в естетиці постмодернізму, стала оживляти міське середовище майже повсюдно. Сама по собі «доступність», відсутність дистанції між арт-об'єктом і глядачем запрошує до контакту, залучає до ігрового простору. Це викликано і тим, що у сучасної людини виникла потреба не тільки пізнати світ, але й затвердити в ньому себе всіма своїми почуттями, проявити всі свої творчі сили. Прикладом формування ігрового простору в Києві є Пейзажна алея.

Скульптура «Кавун», виконана Костянтином Скрытучьким в 2009 нагадує про ягоду, деформовану містом та перероблену у лавку. Дана скульптура виконана з каменю і оброблена мозаїкою ззовні. Цей витвір мистецтва має в собі ігровий принцип у вигляді ілюзії. Дана ілюзія є театральною, в якій глядач бачачи перед собою великий шматок каменю все ж уявляє кавун по його оформленню (рис. 4).

«Баланс» – це скульптура, виконана дизайнером Андре Таном. Дана скульптура спрямована на зв'язок не тільки автора з глядачем, а й глядачів між собою. Така співпраця розкриває зв'язок між людьми та за словами автора «ця лавка-гойдалка символізує химерність людських стосунків і вічний пошук взаєморозуміння». Дана скульптура показує використання гри в дизайні (рис. 5).

Скульптура «Неначе вдома» дизайнера Володимира Кузнецова дає ілюзію дому на вулиці. Даний витвір має вигляд лавки, вкритої пледом з покладеною

на неї подушкою. Такий вигляд скульптури притягує глядачів до себе своїм домашнім виглядом (рис. 6).

«На даху» – це скульптура дизайнера Олександра Залевського. Образ витвору-дах будинку, на якому можна сидіти як на лавці. Ця скульптура пропонує уявити себе на даху будинку, дивлячись на пейзажі, що розкриваються перед поглядом (рис. 7).



Рис. 4. «Кавун», К.Скригуцький, 2009р.



Рис. 5. «Баланс», Андре Тан, 2009 р.



Рис. 6. «Неначе вдома», В. Кузнецов, 2009 р.



Рис. 7. «На даху» О.Залевський, 2009 р.

Висновки: При дослідженні ігрового принципу художньої культури постмодернізму було виявлено, що він проявляється насамперед у свідомій установці творця на інтелектуальну гру з читачем. Ігровий принцип постмодернізму відрізняється терпимістю до суперечностей, залученням глядача в гру, багатозначністю образів, свободою у поводженні з історичними запозиченнями, використанням парадоксів і гротеску, іронії та сарказму як виразних прийомів.

Перспективи дослідження. Подальші дослідження можливі у питанні інших принципів постмодернізму та їх аналізу.

Литература

1. Дьяков А. В. Проблема субъекта в постструктурализме. Онтологический аспект : автореф. дис. ... канд. филос. наук./ Дьяков Александр Владимирович – СПб. 2006. –42 с.
2. Ильин И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм /И.П.Ильин; науч. ред. А.Е. Махов. – М.: Интрада, 1996. – 255 с
3. Киреева Н.В. Постмодернизм в зарубежной литературе: Учебный комплекс для студентов-филологов / Н.В.Киреева. –М.: Наука, 2004. –216 с.
4. Корнієнко Ю.В. Еволюція проектного простору дизайну та архітектури постмодернізму: автореф. дис. ... канд. філос. наук / Ю. В. Корнієнко; Нац. пед. ун-т ім. Драгоманова. – К., 2011. – 18 с.
5. Кузнецова І. Елементи гри у дизайні та архітектури /І. Кузнецова, І.Джоболда. – К.: КНУБА, 2010. – Вип.84. – С.232–240
6. Кузнецова І. До питання використання терміну «гра» в дизайні/ І. Кузнецова, І.Джоболда.-Х.:ХДАДМ,2011. –222 с.
7. Люксембург А.М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика: сб. научн. трудов ростовской школы игровой поэтики. Ростов-на-Дону: Изд-во РГУ, 2006. Вып 1. С. 5–28.
8. Маньковская Н.Б. «Париж со змеями»: (Введение в эстетику постмодернизма)/ Н.Б.Маньковская. –М.: ИФ РАН, 1995. –220 с.

Аннотация

Кузнецова И.А., Корженевич Д.О. Особенности игрового принципа в постмодернизме. С помощью анализа научных работ в области игры были определены основные аспекты термина « игра». Определено, что ирония и игра - ключевые категории постмодернизма. Обнаружен игровой принцип постмодернизма. На основе изучения ста образцов произведений постмодернизма были исследованы проявления игрового принципа. Выявлено, что основными средствами этого принципа является коммуникация со зрителем, оригинальность, создание игрового пространства, использование иронии и парадоксов. Определены структурные и системные классификации элементов игры в различных ветвях дизайна.

Ключевые слова: принцип, игра, постмодернизм, дизайн, искусство.

Abstract

Kuznetsova I.A. , Korzhenevich D.O. Features of the game principle in postmodernism. With the analysis of scientific papers in the field of games were identified key aspects of the term " game ." Determined that irony and game - the key categories of postmodernism. Discovered the principle of postmodern fiction . Based on the study of works of postmodernism hundred samples were investigated manifestations game principle. Revealed that the main means of this principle is to communicate with the audience, originality, a gaming space, the use of irony and paradox. Structural and systemic classification of the elements of the game in the different branches of design.

Keywords: principle of the game, post-modernism, design, art .