

ВІЗУАЛЬНІ МИСТЕЦТВА

УДК 73.03 : 73.05

Татьяна Глебова

РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ: НА ПРИМЕРАХ РАБОТ ЭГОНА МЁЛЛЕР-НИЛЬСЕНА, РУСЛАНА СЕРГЕЕВА, ТОМА ОТТЕРНЕССА

В статье на конкретных примерах игровой скульптуры Э. Мёллер-Нильсена, Р. Сергеева и Т. Оттернесса исследовано развитие игровой функции скульптуры в контексте становления эстетики постмодернизма. Рассмотрены особенности и знаковые характеристики пластической формы скульптуры. Охарактеризованы эстетические и функциональные изменения в морфологии жанра игровой скульптуры в исторической динамике формирования общества потребления. Определена взаимосвязь между эволюцией скульптурных материалов и воплощением скульптурной композиции.

Ключевые слова: игровая скульптура, постмодернизм, игра, материал.

Тетяна Глібова

РОЗВИТОК ІГРОВОЇ СКУЛЬПТУРИ: НА ПРИКЛАДАХ РОБІТ ЕГОНА МЬОЛЛЕР-НІЛЬСЕНА, РУСЛАНА СЕРГЄЄВА, ТОМА ОТТЕРНЕССА

У статті на конкретних прикладах ігрової скульптури Е. Мьоллер-Нільсена, Р. Сергєєва і Т. Оттернесса досліджено розвиток ігрової функції скульптури в контексті становлення естетики постмодернізму. Розглянуто особливості й знакові характеристики пластичної форми скульптури. Охарактеризовано естетичні та функціональні зміни у морфології жанру ігрової скульптури в історичній динаміці формування суспільства споживання. Визначено взаємозв'язок між скульптурними матеріалами та втіленням скульптурної композиції.

Ключові слова: ігрова скульптура, постмодернізм, гра, матеріал.

Tetiana Glebova

THE DEVELOPMENT OF THE PLAYGROUND SCULPTURE: THE EXAMPLE OF WORKS EGON MÖLLER-NIELSEN, RUSLAN SERGEEV, TOM OTTERNESS

In recent years there has been an increased interest in clarifying the relationship between the evolution of forms, stylistic, communicative features and artistic expression of art and the formation of social trends of popular culture. Playground sculpture is one of the phenomena of artistic practice, which ushered in an era of post-modernism and the commercialization of art.

The results of the research support the idea that playground sculpture appeared in the middle of the twentieth century in the form of artistic and decorative sculpture with a new developing sports-

play function. It allows children to use the interior of the sculpture as a sports equipment. The first sample of this sculpture belonged to the authorship of the architect and sculptor Egon Möller-Nielsen from Sweden. In the interval between 1949 and 1951 Egon Möller-Nielsen has created three different versions of the playground sculptures, whose appearance marked the birth of the genre of playground sculpture. Sculpture "Tuffsen" was put up in 1949. It was intuitively appealing to child psychology. Considered an art form and function play sculpture merge in this work together. This allows the child to use a variety of sculptural elements in many different ways. The sculpture was cast in artificial stone from a mixture of cement and marble chips. All form elements are rounded and polished. The emergence of the playground sculpture is undoubtedly associated with the availability of concrete, which has the necessary reserve strength and aesthetics to satisfy the artistic image.

The idea of playground sculpture by E. Möller-Nielsen was instantly picked up by the tens and hundreds of artists all over the world. Entertainment and the play was the dominant aesthetics of parks and public spaces.

Playground sculpture created by Ruslan Sergeev is made in the typical style of the author Biotech. Playground sculpture "Grasshopper" is different in that functionally separate playing modules are made of different materials and introduced into the body sculpture. To create a sculpture of steel structures used, ferrobeton concrete and plastic, the surface is decorated with brightly colored ceramics and plate glass. Decorative redundancy gives the sculpture carnival and festive and pompous attractive. It causes the viewer bright positive emotions, which are so lacking in life. Playground sculpture R. Sergeev is a prime example of postmodern kitsch practice pretentiousness and expansion of the postmodern aesthetic values.

Playground sculpture Tom Otterness is made in the style of pop art in bronze. The image of the puppet characters playground sculpture T. Otterness is deliberately simplified and generalized. It reflects the forms that resonate with the traditional folk and modern fairy tale characters. Playground sculpture T. Otterness installed on the territory of the Hamad International Airport in Doha (Qatar). It is equipped with steep chutes, ladders, lifts and ramps. Bronze is an extremely expensive material. The choice of this material is the true manifestation of kitsch, aimed at identifying the social status of the consumer-customer, which is owned by the world's richest country. Playground sculpture as a work of art on display in the form of explicit element expensive entertainment industry.

Creating playground sculpture, endowing its play functionality, when the viewer is allowed to penetrate into the interior of the sculpture on the move to invent an open play scenario, use design features shape as a shell game, was a response to the change of paradigm of understanding the function of art, and his works. From a historical point of view, the appearance of the playground sculptures related to the change in the art world, which took place after the World War II, its appearance can be put on a par with the first experiments in the democratization of the arts (pop art, neo-Dada, Pop). Playground sculptures allows viewers to abandon level detached contemplative perception of works of art and go to the level of perception plays a child who could be entertained and have fun in the space of the sculpture, which was a positive response to the absence of the internal sense of the existence of art.

The present results are significant in study of the playground sculpture. The sculpture by E. Möller-Nielsen sounded positive idea of modeling the behavior of the game, a symbiosis of static plastic mold sculpture and play dynamics children movement. The sculptural compositions R. Sergeev and T. Otterness to the forefront forms of pluralism and originality, which are the basis of aesthetic paradigms of postmodernism and create an extended range of positive experiences and emotions to spectacle society and consumption.

Keywords: *play sculpture, postmodernism, play, material.*

Игровая скульптура является одним из феноменов художественной практики, которая открыла эпоху постмодернизма. Эволюция пластической формы, стилистики, художественной выразительности и репрезентативности игровой скульптуры напрямую связана с наделением художественных объектов "public art" коммуникативными особенностями, а также с формированием массовой культуры и общей коммерциализацией искусства. Одной из сторон проблематики развития игровой скульптуры является взаимосвязь между конечным

материалом воплощения, художественными особенностями и функциональными характеристиками скульптуры. Эстетические и технические характеристики конечных материалов непосредственно влияют на выбор художественно-пластического решения игровой скульптуры. Эту согласованность материалов и пластического образа можно рассмотреть на примерах конкретных работ авторов Э. Мёллер-Нильсена, Р. Сергеева и Т. Оттернесса, что позволит оценить развитие некоторых художественных особенностей игровой скульптуры.

Невзирая на свою огромную популярность, современная игровая скульптура является недостаточно исследованным направлением развития скульптуры, поэтому, при всем разнообразии тематики скульптурного материаловедения, анализ последних исследований и публикаций показал, что нет специальных монографий, посвященных изучению взаимосвязи между пластической образностью, художественно-стилистическими и конструктивно-функциональными особенностями и материалами изготовления игровой скульптуры. Некоторые вопросы эволюции формообразования современной скульптуры рассматривали в монографиях Р. Краусс [8], Ч. Дженкс [4], Б. Тейлор [11], А. Котломанов [7], и др. Отдельные аспекты, связанные с проблематикой скульптурных материалов и технологий, как традиционных, так и достаточно современных, затрагивались в работах таких авторов, как Д. Рич [18], Д. Миллз [17], О. Эндрюс [12], Одноралов [9] и др.

Целью работы является анализ наиболее знаковых работ Э. Мёллер-Нильсена, Р. Сергеева, Т. Оттернесса в контексте развития игровой скульптуры.

Игровая скульптура как отдельный жанр появилась в середине XX века в виде монументально-декоративной садово-парковой скульптуры с новой развивающей игровой функцией, которая позволяла детям использовать внешнее и внутреннее пространство скульптуры для подвижных игр. Первый образец такой скульптуры принадлежал авторству архитектора и скульптора Эгона Мёллер-Нильсена (Egon Möller-Nielsen) из Швеции, изобретателю такого рода художественно-игровых скульптурных объектов. В промежутке между 1949 и 1951 годами Э. Мёллер-Нильсен создал три различных варианта игровой скульптуры, которые дублировались в нескольких экземплярах и были размещены в различных парках в городах Стокгольме, Мальмё и Гётеборге (Швеция).

На первой работе этого автора хотелось бы остановиться максимально подробно, так как она впервые продемонстрировала возможности скульптуры с дополнительной функцией игрового инструмента, что ознаменовало рождение нового жанра скульптуры. Следует отметить, что стилистика художественно-пластического решения образа в игровой скульптуре Э. Мёллер-Нильсена сохраняла особенность и своеобразие нефигуративной абстрактной формы, в которой автор работал на протяжении всего своего творчества, однако абсолютной новацией в данном случае оказалась идея приспособить конструктивные элементы абстрактной формы к подвижной игре ребенка. Эта идея была действительно революционной, так как выводила скульптуру из традиционной ниши сакрального монументального произведения в поле свободного игрового общения художественных объектов public art, позволяла уничтожить дистанцию между зрителем и произведением, создавала возможности для многоуровневой коммуникации в пространстве скульптуры.

В 1948 году главный городской садовник Стокгольма Хольгер Блом (Holger Blom) заказал у Э. Мёллер-Нильсена монументально-декоративную скульптуру для городского парка. Для производства скульптурных работ была выделена действующая городская теплица, где Э. Мёллер-Нильсен и представил полноразмерный макет первой игровой скульптуры. После одобрения городским советом работа была выполнена в материале и показана публике в начале июля 1949 года на торжественном открытии отреставрированного Реймерхольм-Парка Стокгольма [14, с.17].

Эгон Мёллер-Нильсен назвал скульптуру “Tuffsen” – в честь домашнего прозвища своей трехлетней дочери Моны, которая вдохновила художника на проектирование игровых модулей скульптуры (Рис. 1).



Рисунок 1. Э. Мёллер-Нильсен. Tuffsen. 1949. Стокгольм, Швеция

При создании скульптурной композиции художник полагался на наблюдения за ее поведением и чувствами в пространстве скульптурного макета. Непосредственный интерес и двигательная реакция ребенка позволили автору разместить элементы композиции скульптуры наиболее эргономичным способом, что давало возможность детям осуществлять самые разнообразные игровые сценарии как в одиночку, так и в составе группы. Преодоление конструктивных элементов в скульптуре представляло некоторую опасность для маленького ребенка, что являлось с точки зрения психологии интуитивно-привлекательным для него и предполагало игровую тренировку адаптации и самообладания [1, с. 95]. Но наиболее важным было общее эмоциональное удовольствие, получаемое от игры в пространстве скульптуры, развитие свободной сценарно-ролевой инициативы и творческой фантазии, которая отталкивалась от вольного толкования абстрактной формы скульптуры.

Так как скульптор, по воспоминаниям современников, “любил детей, он был одним из них, когда играл вместе с ними” [16], автору удалось создать конструкцию, которая соответствовала пожеланиям ребенка во время игры. Использование такого “эмпатического” метода при создании художественно-пластического образа скульптуры также помогло автору обратиться к “внутреннему ребенку” взрослой аудитории и позволило достичь эмоционального отклика на воспоминания об ощущении физической радости от подвижных детских игр. Анализируя творчество своего отца, Мона Мёллер-Нильсен (Mona Moller-Nielsen) указывала на то, что обращение к ребенку как посреднику для контакта с взрослой аудиторией являлось определенной методикой его художественной практики. Этот же принцип коммуникации можно проследить в творчестве, например, Ч. Чаплина, Г.-Х. Андерсена и других, чьи творческие произведения имеют разные уровни восприятия для ребенка и взрослого [16]. Более того, этот принцип является одним из основных в постмодернизме, когда стремление слить воедино массовое и элитарное приводит к кодированию задуманной автором семиотики образа в ребяческую многослойную пародию и иронию, воплощенную в развлекательно-игровую форму.

«Tuffsen» была выполнена в абстрактно-сюрреалистической стилистике и представляла собой мягкоочерченную конструкцию редуцированных округлых геометрических форм, плавно перетекающих друг в друга. Скульптура имела сложную пластическую форму, поэтому полное представление о композиции можно было получить лишь при круговом обходе. Абстрактный

силуэт скульптуры формировался на основе живописной неуклюже-ироничной деформации объемов, частичной их фрагментации и динамического контраста, сквозных конфигураций и негативных пространств. Скульптура содержала в нижней части небольшую пещеру-грот с широким входом, высоким сводом и маленьким округлым окошком-выходом с другой стороны скульптуры, различные ступеньки-выступы снаружи, по которым ребенку было удобно взбираться наверх. Совокупность множества округлых проемов и арок, закругленные полированные светло-серые поверхности, полускрытые внутренние пространства, мягко очерченные полости, скользящие спуски и подъемы с двух сторон, небольшие впадины и уступы разной конфигурации представляли маленький игровой мир, интересный для исследования и освоения детьми. Такая многообразная продуманная художественная форма и игровая функция скульптуры сливались в этом произведении в единое целое. Задуманная автором многовариантность игровых сценариев позволяла детям использовать различные скульптурные элементы множеством разнообразных способов: играть в пространстве скульптуры, устраивать соревнования, догонять друг друга, прятаться и ускользать или просто тихонько находиться в укрытии.

Абстракция мягкоочерченной формы “Tuffsen” подчеркивала многозначность художественного-пластического образа и давала зрителю полную свободу его трактовки. В сознании ребенка скульптура могла ассоциироваться с таинственной речной пещерой в окружении отполированных водой камней и естественных окаменелостей, с выбеленной полуразрушенной раковиной загадочного гигантского морского существа, со стилизованными останками фигуры доисторического, давно исчезнувшего ящера-динозавра, с таинственным подводным кораблем-батискафом или домиком для маленьких хоббитов – волшебного народца из повести-сказки Д. Толкиена. Благодаря сквозным проемам в форме, скульптура, при всей своей массивности, не выглядела громоздкой конструкцией, наоборот, создавала впечатление устойчивой и достаточно изящной композиции.

Для Э. Мёллер-Нильсена принципиальным было создание “доброжелательной” для ребенка формы игровой скульптуры. Как отметил он в речи, посвященной открытию скульптуры, его намерение состояло в том, чтобы “сделать скульптуру по-матерински мягкой, “как курица”, чтобы в восприятии ребенка ее внешний вид не доставлял никакого беспокойства, но вместо этого вызывал интерес к ее освоению и укреплял доверие к своей собственной деятельности” [14, с. 18]. Такая плавная, маняще-привлекательная для ребенка фантазийно-инфантильная форма создавала резонанс между функциональностью скульптуры и ее эстетической характеристикой: скульптура представляла одновременно интерес и как художественный артефакт, и как игровой объект; ее можно было рассматривать как произведение абстрактного искусства, а также играть в ее пространстве.

Однако не только забота об интересах детей лежала в основе идеи создания игровой скульптуры. Сопряжение абстрактной формы с игровой функциональностью в монументальной скульптуре предоставляло автору возможность широкой демонстрации в публичном пространстве абстрактной скульптуры, помогало благосклонному восприятию обывателями ее нефигуративной формы. На этот фактор указывал шведский художник-сюрреалист Эндре Немс (Endre Nemes): “Игровая функция скульптуры – это троянский конь для продвижения абстрактной формы в монументальном формате скульптуры” [16]. Таким образом, использование игровой функциональности в то время облегчало представление в общественном пространстве абстрактной скульптуры, которая в других условиях могла не воспринять широкая общественность.

Весьма условную цветовую декоративность отделки “Tuffsen” компенсировали играющие дети, которые двигались в пространстве скульптуры и служили той живой “арабеской”, которая завершала композицию скульптуры.

Скульптурная композиция имела высоту два метра и весила около семи тонн. Она была отлита в искусственном камне из смеси цемента и мраморной крошки, конструкционные швы и все элементы формы были закруглены и отполированы. Так как “Tuffsen” являлась открытым игровым модулем, то конструкция и материалы ее изготовления должны были иметь

конкретные параметры физической прочности, которые способны обеспечить необходимую функциональность объекта.

На момент создания скульптуры бетон был широко известным материалом в строительстве, его качества были всесторонне исследованы и применялись в различных видах строительства. В скульптуре бетоны в качестве конечного материала художники применяли достаточно охотно, при этом предпочтение отдавали не оригинальным свойствам этого материала, а имитации различных пород натурального камня, так как собственный вид бетонной поверхности выглядел непривлекательно, казался сырым и шероховатым [2, с. 21; 6, с. 212]. Чтобы добиться нужного впечатления, наружную поверхность бетонного изделия обрабатывали до полного соответствия с фактурой избранного для имитации природного минерала. В случае с “Tuffsen” использование в производстве бетона мраморной крошки должно было служить осветлению бетонной смеси, а также приданию гладкости и блеска при полировке поверхности, что позволяло имитировать натуральные горные породы светлых оттенков [9, с. 34]. Полированный декоративный бетон в качестве конечного материала для игровой скульптуры соответствовал всем необходимым требованиям надежности, функциональности и безопасности: укрепленный металлической арматурой материал имел достаточный запас прочности, был недорогим и демократичным по стоимости, его возможности позволяли воплотить в жизнь пластические идеи автора, его поверхность была безопасной для подвижных игр детей. Таким образом, создание игровой скульптуры можно соотнести с существованием в послевоенной Европе доступных конечных материалов и технологий в виде бетонной отливки “искусственного камня”, имеющих необходимый запас прочности и удовлетворяющих эстетике художественного образа.

Особенностью первых игровых скульптур следует считать однородность материала при изготовлении элементов скульптурной композиции: все игровые модули являлись фрагментами композиции и составляли с телом скульптуры единое целое, поэтому были отлиты из одного и того материала.

Недостатком отливки из “искусственного камня” на основе бетона следует признать невысокий уровень износостойкости и долговечности именно для формата игровой скульптуры: со временем от интенсивного использования полировка поверхности стиралась, появлялись рваные зазубренные края и шероховатости, от перепада температур возникали трещины в корпусе скульптуры. Эти дефекты снижали игровые качества скульптуры, поэтому требовались реставрационные работы, а то и полная замена скульптуры. В случае с “Tuffsen” скульптура несколько раз подвергалась реновации, ее отлитая заново копия до сих пор является достопримечательностью города.

Стоит отметить восторженный прием игровой скульптуры зрителями и детьми. Газеты писали о том, что “на открытии парка художественная скульптура из матового белого цемента изумила всех детей и привлекла внимание эстетов” [16]. В 1963 году, спустя четыре года после смерти художника, была организована выставка его работ в Академии художеств в Стокгольме, где подчеркнута его роль как пионера-создателя игровой скульптуры. Инновационный подход автора заключался в идее совмещения пластической композиции скульптуры с игровыми модулями, которые дополнялись движением играющих в пространстве скульптуры детей. Отсюда появлялись подвижность и изменчивость пластической формы, ее зависимость от того, чем заняты игроки.

Идею игровой скульптуры Э. Мёллер-Нильсена очень скоро подхватили сотни художников во всех уголках мира. За несколько лет во множестве парков Европы, в США и СССР появилась игровая скульптура, которая стала массовым явлением, заполнила детские площадки и публичные пространства. Развлечение и игра стали доминирующими элементами в эстетике парковых и общественных пространств.

Внимание к игровым площадкам и композициям игровой скульптуры было настолько велико, что во множестве появились теоретические разработки и рекомендации от известных художников, дизайнеров, архитекторов, правозащитников. Так, Марджори Аллен (Lady Allen of Hurtwood), известная английская патронесса и защитник прав детей, создала несколько пособий по конструкции игровых модулей для детей до пяти лет и детей-инвалидов, в которых были

предложены общетеоретические принципы организации дизайна детских игровых площадок и игровых форм. Под ее руководством создана Международная ассоциация игры (International Play Association), которая законодательно защищала право ребенка на игру, добилась признания этого права в ООН, рассмотрела множество социальных аспектов игры. Альдо ван Эйк (Aldo van Eyck), скульптор и ландшафтный архитектор, предложил использовать для организации игровых площадок небольшие участки территории, свободные от городской застройки, а также разработал перечень элементов, необходимых при создании игровых площадок (питьевые фонтанчики, скамейки, ограды). Робин Мур (Robin Moore), архитектор и педагог, рассматривал в эссе социальное воздействие игры на сознание ребенка как фактор, который помогал справиться с трудностями жизни в быстро меняющемся мире.

Скульпторы, художники, архитекторы и дизайнеры, руководствуясь этими идеями, создавали новый мир формы, текстуры и цвета в различных скульптурных композициях для игры. Можно перечислить имена наиболее известных скульпторов, которые работали в этом жанре: Роберт Уинстон (Robert Winston), Генри Митчелл (Henry Mitchell), Генри Мур (Henry Moore), Исаму Ногучи (Isamu Noguchi), Луис Кан (Louis Kahn), Фред Шумм (Fred Schumm), Джон Бриджмен (John Bridgeman), Жан Тэнгли (Jean Tinguely), Ники де Сен-Фалль (Niki de Saint Phalle) и многие другие. Интерес художников-скульпторов к игровой скульптуре заключался в том, что решение уникальной задачи по интеграции в одном арт-объекте искусства и функции игры позволяло активно экспериментировать с пластической формой: различные качели, горки, пандусы, скалодромы, трамплины, качающиеся лестницы, паркур-площадки и т. д. служили элементами художественной композиции.

Из-за случаев травматизма детей во время игры в 1970-х годах в Германии был принят стандарт безопасности, регламентирующий технические требования к игровым модулям на детских площадках, который послужил основой для современного “Европейского стандарта оборудования игровых площадок”. Таким образом, формообразование современной игровой скульптуры было ограничено требованиями надежной эксплуатации, безопасности и прочности в соответствии со стандартом. Распространение получила игровая скульптура в виде внедренных в корпус скульптурной композиции готовых динамических конструкций, изготовленных из различных материалов и соответствующих требованиям стандарта безопасности.

В дальнейшем при создании художественных образов игровой скульптуры стала применяться популярная практика использования прообразов различных популярных сказочных и мультипликационных персонажей, животных, морских обитателей, замков, роботов и т. д. В этой стилистике интерес представляет игровая скульптура, созданная Русланом Сергеевым (Ruslan Sergeev). Для формирования крупномасштабных декоративных скульптур с игровой функцией автор использовал множество новых материалов и технологий из области железобетонных и пластика. Все работы Р. Сергеева выполнены в характерной стилистике “биотек”, которая заключается в употреблении для композиции полуабстрактных нео-органических и биоморфных конфигураций из мира животных, морских обитателей, насекомых, растений. Руслан Сергеев создал уже более 90 игровых скульптур, которые поражают размером, формой, цветовым декором и разнообразным игровым функционалом.

В 2001 году в городе Модиин (Израиль) была установлена игровая скульптура “Кузнечик”, которая представляет собой гигантского стилизованного кузнечика, расположенного на площадке из песка в жилом районе города (Рис. 2).

Общая площадь композиции составляет около 500 м², высота – 9 м, масса скульптуры равна 120 т. Скульптура имеет богатый игровой потенциал: по бокам и в задней части фигуры расположены полужакрытые пластиковым кожухом модули для скольжения, отдельно размещены лестничные площадки для подъема на скульптуру. Верхняя часть конструкции имеет обзорную площадку, на которую выходят игровые модули. Спереди и по бокам скульптуры расположены трубчатые лестнично-веерные стальные модули, которые аркой соединяют корпус скульптуры и фундамент игровой площадки. Функционально эти конструкции также являются тренажерно-игровыми элементами скульптуры. Собственно корпус игровой скульптуры создан на основе технологии производства сталефибробетона –

конструкционного материала, одного из разновидностей строительного железобетона, основанного на применении высокой степени армирования и дисперсности арматуры [10, с. 84]. Физическая сущность влияния дисперсной арматуры на физико-механические прочностные характеристики бетона заключается в значительном повышении трещиностойкости под нагрузками и, как следствие, к долговечности изделий из этого материала [3]. Использование сталефибробетона позволило художнику создать игровые скульптуры грандиозных масштабов, причудливых форм и разнообразной функциональной насыщенности.



Рисунок 2. Р. Сергеев. Кузнечик. 2001. Модшин. Израиль

Процесс создания своей скульптуры Р. Сергеев описывал следующим образом: “Вначале создается каркас будущей скульптуры, который делается из металлической арматуры и нескольких рядов сетки, куда впоследствии будет залит бетон. Каркас ставится на рельсы, потому что когда эта проволочная форма наполнится бетоном, сдвинуть ее с места просто так уже будет невозможно. Затем, когда бетон застынет, начинается уже собственно художественная работа по декорированию” [5]. Декор наружных и внутренних поверхностей “Кузнечика” был выполнен мозаикой с использованием яркоокрашенной керамики и цветного зеркального стекла, что является общей отличительной особенностью скульптур Р. Сергеева. Насыщенная палитра цветов, блеск и игра их красок создавали потрясающее впечатление на зрителей, казалось, что под солнцем переливается сочными цветами огромная сверкающая драгоценность.

В эстетическом плане стоит отметить, что игровая функция скульптуры Р. Сергеева теряется под грандиозным, фактически монументальным масштабом скульптуры, осязаемой телесностью форм, объемов и изогнутых конфигураций, а также ее избыточной декоративностью. Дети, играющие в пространстве скульптуры, не создают дополнительной изменчивости скульптурной формы, которая остается столь же статично-доминирующей, эффектной и ослепительной. Вся эта композиционно-декоративная избыточность придает скульптуре пафосно-помпезную праздничность и привлекательность, при этом вызывает у обывателя яркие позитивные эмоции, которых так не хватает в жизни. Таким образом, игровая скульптура Р. Сергеева является ярким образцом постмодернистской практики, в которой китчево-игровая претенциозность выполняет для зрителя компенсаторную функцию сублимации и одновременно расширяет для него эстетическую линейку ценностей.

В связи с тотальной коммерциализацией искусства интерес представляют работы Тома Оттернесса (Tom Otterness), в которых автор воплощает китчевую стилистику поп-арта в

классическом скульптурном материале – бронзе. Наиболее значительный комплекс игровой скульптуры Т. Оттернесса установлен на территории международного аэропорта Хамад в г. Дохе (Катар) в 2014 году и является художественным проектом, усилия которого “направлены на расширение искусства за пределы традиционной музейной экспозиции в общественных местах” [13]. Игровая скульптурная композиция представляет собой монументальную серию бронзовых скульптур в виде восьми игровых модулей на трех обособленных площадках пассажирской зоны аэропорта, которые изображают мультипликационных героев в процессе общения и игры друг с другом (Рис. 3).



Рисунок 3. Т. Оттернесс. Другие миры. 2014. Доха, Катар

Игровые скульптуры оснащены крутыми спусковыми горками, лестницами, подъемами, пандусами и т. д. В различных областях крупных игровых фигур-модулей располагаются маленькие, высотой до 15–20 см, бронзовые стилизованные фигурки, которые представляют собой занятых путешественников, выполненных также в стилистике мультипликационных героев. Маленькие герои общаются друг с другом, куда-то спешат с вещами и сумками, с любопытством выглядывают из самых неожиданных мест фигур-монументов, многие из них одеты в традиционную катарскую одежду.

При изготовлении скульптурной композиции был использован комбинированный метод производства, который сочетал бронзовое литье и использование ассортимента готовых форм. Технология изготовления заключалась в следующем: наиболее сложные фрагменты различных элементов скульптурной композиции были отлиты в качестве модулей, игровые пролеты, лестницы, перила, полые фрагменты корпуса фигур изготовлены с использованием бронзовой трубной заготовки и листового профиля. Таким образом, абсолютно все элементы скульптурной композиции выполнены из бронзы. После соединения деталей скульптурной композиции места швов и сочленений были тщательно зачищены, а поверхность равномерно отшлифована.

Для верной интерпретации пластического образа скульптурной композиции следует особо рассмотреть причину выбора автором конечного материала – бронзы. Попутно стоит отметить, что Т. Оттернесс практически все свои работы выполнял в этом материале.

Бронза является классическим скульптурным материалом и позволяет передать в композиции мельчайшие нюансы формы, представить тончайшую детализировку образа и создать профиль любого уровня сложности. Однако пластические образы игровой скульптуры Т. Оттернесса умышленно упрощены и обобщены, сознательно примитивны и намеренно конструктивно односложны; они имеют простые геометрически-элементарные формы, силуэты

фигур стилизованы и выполнены без использования мелкой детализации. Несоответствие возможностей материала и представляемого образа, несоразмерность масштабов композиции, рекламный акцент на стоимости (цена каждой из скульптур более миллиона долларов), особенности месторасположения (международный аэропорт Катара – входные ворота самой богатой страны мира по квалификационной таблице Global Finance Magazine [19]) и игровая функция скульптуры являются признаками того, что скульптурная композиция – это осознанный пастиш, ироничная имитация традиционного классического монумента, что полностью отвечает авторскому замыслу.

Центральным образом монументальных бронзовых фигур является легко узнаваемый архетип мультипликационного героя, смешной образ-мэм карикатурного жителя кукольного мира “капиталистического утопизма” [15], основанного на рекламе и СМИ, прибылях и материальной выгоде. Их образы перекликаются с популярными сказочными персонажами, сущностная характеристика является пародией на типажи человеческих образов, а скульптурная композиция в целом представляет аллегорическую сагу-повествование тривиально-примитивных и пошлых историй из нашего социума. Персонажи композиции являются жителями игрового мира, в котором все происходящее является простым, однозначным и воспринимается без рефлексий. Этот мир перекликается с выдуманным миром Уолта Диснея, в месте с тем учитывает жесткую реальность настоящего, например такую, как факт получения сверхприбылей от лоббирования закона о продлении срока действия копирайта для избранных или распространения брендинга героев мифов и сказок на другие группы товарной продукции. Таким образом, типажи образов игровых скульптур являются квинтэссенцией коллективного бессознательного “общества потребления”, сущность которого неразрывно связана с жадой получения огромных доходов.

Использование бронзы для создания игровой скульптуры само по себе представляется идеальным поступком подлинного художника-постмодерниста, так как является проявлением истинного китча, и направлено, прежде всего, на идентификацию социального статуса заказчика-потребителя, поступок чем-то похожий на бравирование слитками золота в публичном месте. Сознание обывателя “общества зрелища”, в котором счастье, богатство и развлечения являются гражданским идеалом, а предполагаемая подлинность “настоящего искусства” воспринимается с глубоким скептицизмом, с восторгом принимает иронию и гротеск игровой скульптуры Т. Оттернесса. Игровая скульптура, как произведение искусства, демонстрируется в виде откровенного элемента дорогостоящей индустрии развлечения, что выглядит как социальный реализм: общество постмодерна свободно от любых других целей, кроме своего собственного комфортного существования, поэтому получение удовольствие является главным критерием жизни обывателя.

Скульптура всегда присутствовала в публичном пространстве, в парках, местах отдыха, на детских площадках. Она классифицировалась как садово-парковая, была более или менее стилизованной либо декоративной, имела различный уровень фигуративности, ее пластическая форма в той или иной степени соответствовала контексту окружающего пространства. Однако на протяжении всей истории существования скульптуры она представляла собой для публики исключительно объект созерцания и играла роль эстетического сакрального объекта, наделенного неким замыслом и семантикой.

Появление игровой скульптуры как феномена художественной системы постмодернизма связано, с исторической точки зрения, с изменением мировоззрения в искусстве, которое произошло после Второй мировой войны. Более того, в целом эстетика постмодернизма стала ответной реакцией на бессмысленные многомиллионные жертвы войны, на окончательную утрату иллюзий относительно гуманизма и ценностной системы традиционного и модернистского искусства. Радикальная дискредитация всего мироустройства, иерархии, гармонии, порядка и высшего смысла повлекла за собой приход дискурса постмодерна, когда с помощью функции игры, эстетического популизма, коммуникативности, ироничного размывающего контекста был демонтирован статус произведения искусства как средства представления реальности. Произошло уравнивание произведения искусства с вещными объектами рядового бытийного уровня. Со сменой всей

совокупности представлений об искусстве и становлением постмодернистской трактовки произведения искусства изменилась не только пластическая форма скульптуры, но и ее функциональная составляющая. Десакрализация внутреннего и внешнего пространства скульптуры, использование конструктивных особенностей формы в качестве спортивного снаряда, возможность получения удовольствия от подвижных игр в пространстве скульптурной композиции явились положительным ответом на отсутствие внутреннего смысла существования произведения искусства и позитивным вектором развития скульптуры. Игровая скульптура позволила зрителю свободно переходить от уровня отрешенного созерцания произведения искусства к уровню восприятия играющего ребенка, который может развлекаться и получать удовольствие в пространстве скульптуры. Таким образом, ее возникновение находится в одном ряду с первыми попытками демократизации в искусстве постмодерна (поп-арт, нео-дадаизм, поп-музыка) и является проявлением эстетической парадигмы постмодернизма.

Рассматривая развитие игровой скульптуры на примерах работ Э. Мёллер-Нильсена, Р. Сергеева и Т. Оттернесса, можно сделать следующие выводы. Первые опыты создания игровой скульптуры Э. Мёллер-Нильсеном были направлены на моделирование игрового поведения ребенка с помощью пластической формы скульптурной композиции. В его работах звучала позитивная идея создания психологически комфортного и максимально удобного для активной коммуникации и игры скульптурного объекта. Для этой цели использовалась абстрактная форма скульптурной композиции, которая побуждала ребенка к активному фантазированию, развивала воображение, а кажущаяся простота материала подчеркивала удобство и эргономичность конструкции, поощряя ребенка к созданию собственного игрового сценария. Скульптурные композиции Р. Сергеева и Т. Оттернесса, созданные спустя полвека, также имеют разнообразный игровой функционал и представляют интерес для ребенка. Однако в них на первый план выходит расширение линейки позитивных эмоций для членов “общества зрелища и потребления” за счет репрезентации коммерциализации искусства, профессионально-китчевого демонстративного плюрализма, оригинальности и богатства. Одним из технических приемов, позволяющих достичь этой цели, является гротескно-избыточный декор и использование в игровой скульптуре конечных материалов, характеристики которых, подчеркивая эстетическое своеобразие художественно-пластического решения, репрезентуют добавочную коммерческую стоимость арт-объекта и состоятельность заказчика.

ЛИТЕРАТУРА

1. Анцупов А. Я. Словарь конфликтолога / А. Я. Анцупов, А. И. Шипилов. – Москва : Эксмо, 2010. – 528 с.
2. Баженова О. Ю. Особенности структуры декоративных бетонов / О. Ю. Баженова, С. И. Баженова. // Успехи современной науки. – 2016. – Вып. 2, 4. – С. 21–23.
3. Вострецов Ф. И. К вопросу о применении сталефибробетона [Электронный ресурс] / Ф. И. Вострецов. – 2012. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.wolwekplus.ru/images/Quest.pdf>.
4. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма / Ч. Дженкс. – Москва : Стройиздат, 1982. – 132 с.
5. Живые скульптуры Руслана Сергеева [Электронный ресурс] // Израиль для вас. – 2013. – Режим доступа до ресурсу: <http://il4u.org.il/blog/about-israel/russian-community/zhivye-skulptury-ruslana-sergeeva>.
6. Игнатьев П. П. Неоклассическая декоративная скульптура Санкт-Петербурга из цементных смесей / П. П. Игнатьев. // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета. – 2014. – № 1. – С. 211–227.
7. Котломанов А. О. Скульптура Великобритании 1945–2000 гг. Проблемы теории и практики пластических концепций : автореф. дис. на сосиск. науч. степ. канд. искусств. : спец. 17.00.04 “Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура” / А. О. Котломанов. – Санкт-Петербург, 2006. – 28 с.

8. Краусс Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы / Розалинд Краусс. – Москва : Художественный журнал, 2003. – 320 с.
9. Одноралов Н. В. Скульптура и скульптурные материалы / Н. В. Одноралов. – Москва : Советский художник, 1965. – 188 с.
10. Рабинович Ф. Н. Композиты на основе дисперсно армированных бетонов. Вопросы теории и проектирования, технология, конструкции / Ф. Н. Рабинович. – Москва : АВС, 2004. – 560 с.
11. Тейлор Б. Art Today. Актуальное искусство 1970–2005 / Брэндон Тейлор. – Москва : Слово/Slovo, 2006. – 256 с.
12. Andrews O. Living materials: a sculptor's handbook / Oliver Andrews. – Berkeley, Calif. : Univ. of California Press, 1988. – 348 p.
13. Art exhibitions [Электронный ресурс] // Hamad international airport, Qatar. – 2017. – Режим доступа до ресурсу: <http://dohahamadairport.com/art/playground>.
14. Bilderbok F. Egon Möller-Nielsen. Till lexskulptur [Электронный ресурс] / Fran Bilderbok // Konstvetenskapliga institutionen vid Stockholm. – 1999. – Режим доступа до ресурсу: http://www.artotec.se/bakgrund/Egon_SU.pdf.
15. Carducci V. Tom Otterness: Public Art and the Civic Ideal in the Postmodern Age [Электронный ресурс] / Vince Carducci // Sculpture. – 2005. – Режим доступа до ресурсу: http://www.sculpture.org/documents/scmag05/april_05/otterness/otterness.shtml.
16. Larsson N. Generös konst för unga sinnen [Электронный ресурс] / Nisse Larsson // Dagens Nyheter. – 2003. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.dn.se/insidan/generos-konst-for-unga-sinnen/>.
17. Mills J. Encyclopedia of Sculpture Techniques / John Mills. – Batsford : Art, 1990. – 239 с.
18. Rich J. C. The materials and methods of sculpture / Jack C. Rich. – New York : Reprint of the Oxford University Press, 1947. – 512 p.
19. The Richest Countries in the World [Электронный ресурс] // Global Finance Magazine. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.gfmag.com/global-data/economic-data/richest-countries-in-the-world?page=12>.

REFERENCES

1. Antsupov, A. Ya. (2010), *Slovar konfliktologa* [Dictionaries conflict resolution]. Moscow, Eksmo. (in Russian).
2. Bazhenova, O. Yu. & Bazhenova, S.I. (2016), *Osobennosti struktury dekorativnykh betonov* [The structure features of decorative concrete]. *Uspekhi sovremennoy nauki* [The success of modern science], Vol. 2, 4, pp. 21–23. (in Russian).
3. Vostretsov, F. I. (2012), *K voprosu o primeneniі stalefibrobetona* [On application ferrofibrobeton]. [wolwekplus.ru/images/Quest.pdf](http://www.wolwekplus.ru/images/Quest.pdf). available at: <http://www.wolwekplus.ru/images/Quest.pdf>. (accessed 7 June 2017).
4. Jencks, Ch. (1982), *Yazyk arkhitektury postmodernizma* [Language of architecture of postmodernism]. Moscow, Stroyizdat. (in Russian).
5. Live sculptures of Ruslan Sergeev (2013), *Izrail' dlya vas* [Israel for you], Electron resource il4u.org.il/blog/about-israel/russian-community/zhivye-skulptury-ruslana-sergeeva. available at: <http://il4u.org.il/blog/about-israel/russian-community/zhivye-skulptury-ruslana-sergeeva>. (accessed 7 June 2017).
6. Ignatyev, P. P. (2014), *Neoklassicheskaya dekorativnaya skulptura Sankt-Peterburga iz tsementnykh smesey* [Neoclassical ornamental sculpture of St. Petersburg of the cement mixtures]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of St. Petersburg StateUniversity], Vol. 1, pp. 211–227. (in Russian).
7. Kotlomanov, A. O. (2006), “Sculpture of the Great Britain of 1945–2000 years. Problems of theory and practice of plastic concepts”, Thesis abstract for Cand. Sc. (Art Studies), 05.15.02, St. Petersburg StateUniversity, St. Petersburg, 28 p. (in Russian).
8. Krauss, R. (2003), *Podlinnost avangarda i drugie modernistskie mify* [Authentic avant-garde and other modernist myths], Moscow, Khudozhestvennyy zhurnal. (in Russian).

9. Odnoralov, N. V. (1965), *Skulptura i skulpturnyye materialy* [Sculpture and sculptural materials]. Moscow, Sovetskiy khudozhnik. (in Russian).
10. Rabinovich, F. N. (2004), *Kompozity na osnove dispersno armirovannykh betonov. Voprosy teorii i proyektirovaniya. tekhnologiya, konstruksii* [Composites based on dispersion-reinforced concrete. Questions of the theory and design, technology, construction]. Moscow, ABC. (in Russian).
11. Teylor, B. (2006), *Art Today. Aktualnoe iskusstvo 1970–2005* [Art Today. Actual art of 1970–2005]. Moscow, Slovo/Slovo. (in Russian).
12. Andrews, O. (1988), *Living materials: a sculptor's handbook*. Berkeley, California, Univ. of California Press. (in English).
13. Art exhibitions (Hamad international airport, Qatar). Available at: <http://dohahamadairport.com/art/playground>. (accessed 7 June 2017).
14. Bilderbok, F. (1999), Egon Möller-Nielsen. Till lexskulptur. Konstvetenskapliga institution vid Stockholn. Available at: http://www.artotec.se/bakgrund/Egon_SU.pdf. (accessed 7 June 2017).
15. Carducci, V. (2005), Tom Otterness: Public Art and the Civic Ideal in the Postmodern Age. Sculpture. Available at: http://www.sculpture.org/documents/scmag05/april_05/otterness/otterness.shtml. (accessed 7 June 2017).
16. Larsson, N. (2003), Generös konst för unga sinnen (Dagens Nyhete). Available at: <http://www.dn.se/insidan/generos-konst-for-unga-sinnen/>. (accessed 7 June 2017).
17. Mills, J. (1990), *Encyclopedia of Sculpture Techniques*. Batsford, Art. (in English).
18. Rich, J. C. (1947), *The materials and methods of sculpture*, New York, Reprint of the Oxford University Press. (in English).
19. The Richest Countries in the World (2016), (Global Finance Magazine). Available at: <https://www.gfmag.com/global-data/economic-data/richest-countries-in-the-world?page=12>. (accessed 7 June 2017).

УДК 766+77. 7.0705(477+73)

Оксана Мельник

МЕХМЕД ФЕМИ АГА: УЧЕНЬ ГЕОРГИЯ НАРБУТА ЗІ СВІТОВИМ ІМ'ЯМ

У статті досліджено творчий шлях учня Георгія Нарбута та одного з перших арт-директорів у історії журнального дизайну Мехмеда Фемі Аги (1896–1978). Розглянуто базову мистецьку освіту дизайнера та формування його творчого методу в контексті розвитку як українського, так і американського графічного дизайну. Окремо простежено основні аспекти та принципи роботи над дизайном друкованих видань, зокрема, глянцевиx журналів “Vanity Fair” та “Vogue”.

Ключові слова: Мехмед Фемі Ага, Георгій Нарбут, графіка, журнал, арт-директор, фотографія, дизайн.

Оксана Мельник

МЕХМЕД ФЕМИ АГА: УЧЕНИК ГЕОРГИЯ НАРБУТА С ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНЫМ ИМЕНЕМ

В статье исследовано творческий путь ученика Георгия Нарбута и одного из первых арт-директоров в истории журнального дизайна Мехмеда Фемі Аги (1896–1978). Рассмотрено базовое художественное образование дизайнера и формирование его творческого метода в контексте развития как украинского, так и американского