*УДК 747*

*Д. Н. Султанов*

**ДИЗАЙН И ИСКУССТВО: ТОЧКИ РАЗРЫВА И СОПРИКОСНОВЕНИЯ**

Искусство и дизайн представляют две разные сферы: художественного творчества и художественного проектирования. В данной статье рассматриваются точки разрыва, соприкосновения искусства и технического проектирования, процессы, определяющие границы двух областей творческой деятельности, в том числе современную керамику. Затрагиваются вопросы мотивации, вкуса, мнения, целей в контексте творческой активности деятелей изобразительного и декоративно-прикладного искусств и дизайна.

Ключевые слова: дизайн, искусство, керамика

*D. N. Sultanov*

***DESIGN AND ART: POINTS OF RUPTURE AND CONTACT***

*Art and design represent two different areas: artistic creativity and artistic design. This article research various aspects of creative activity, including modern ceramics. The issues of motivation, taste, view, goals in the field of creative activity of figures of fine and applied art and design are touched upon.*

*Keywords: design, art, ceramics*

Вопрос о том, что разделяет искусство (здесь и далее — изобразительное и декоративно-прикладное искусства) и дизайн является запутанным, что вызывает споры в среде деятелей искусства и дизайна. Ответ на него необходимо осознать, прежде, чем начать профессиональную творческую деятельность, работая с такими материалами как керамика или фарфор. Важно понимать разницу между дизайном керамики и искусством керамики. Художники и дизайнеры создают визуальные композиции, однако их цели — создание чего-то нового — отличаются. Некоторых дизайнеров можно назвать художниками, впрочем, немногих художников можно назвать дизайнерами. Искусство и дизайн представляют собой две разные сферы: художественного творчества и художественного проектирования. В рамках интернационального конгресса организаций в области дизайна в сентябре 1969 г. была утверждена формулировка: «Дизайн — это творческая активность, задача которой — обозначение формальных особенностей предметов, создаваемых в условиях промышленного производства. Эти принципы относятся к структуре и функциональному контексту, трансформируя структуру в целостное пространство с позиции изготовителя и потребителя» [1,т. 8].

Дизайн и искусство формируются под воздействием схожих процессов, но выполняют разные функции. В чем состоит важное отличие этих видов художественной активности? Фундаментальное отличие — цели. Так, Майкл Брэди (Michael Brady), теоретик и эссеист в сфере искусства, описывает разницу между дизайном и искусством следующим образом: «В чем разница между искусством и дизайном? Являются ли они тесно связаны лишь потому, что они используют много схожих методов и обращаются к одному и тому же эстетическому содержанию? Или они существенно отличаются? — Искусство и дизайн разные. Различия между искусством и дизайном не в том, как выглядит их продукт, а в том, что они делают. У них разные цели, они сделаны по-другому. Их оценивают по разным критериям, у них разные аудитории» [2]. В большинстве случаев, произведения искусства возникают с «чистого листа». Художник опирается на свои эмоции и чувства. Он генерирует творчество для того, чтобы делиться своим опытом и взглядом на жизнь со зрителем, который обретает знания и вдохновляется. Удачные произведения искусства создают эмоциональные связи между автором и зрителем. Наоборот дизайнер — каждый раз он планирует спроектировать новый продукт или усовершенствовать, улучшить созданный ранее. Его деятельность не сводится к конструированию радикально новых вещей — она состоит в диалоге с ранее созданными изделиями. Качественная работа дизайнера стимулирует потребителя к приобретению высокотехнологичных товаров (бытовая электроника, автомобили), она помогает комфортной навигации человека в общественных пространствах (аэропорты, торговые центры), помогает получать информацию благодаря использованию различных сервисов (интернет) и многое другое. Профессор кафедры архитектуры, университета Огайо Мэтью Зиф (Matthew Ziff), предлагает следующее определение дизайну: «Дизайн — это вид деятельности, движимый идеями, связанный с текущим моментом и настоящим состоянием мира, который существует прямо сейчас. Идеи, которые движут дизайнерами, обычно касаются способов сделать мир лучше, большими или малыми усилиями — усовершенствованный нож для бутылок, усовершенствованный лифт, усовершенствованный способ осветить комнату или способ организовать мебель в офисе — это все темы возможного исследования для дизайнера. Идеи, которые исследуют дизайнеры, касаются материалов, форм, цветовых сочетаний, технологий, используемых в производстве, потребностей и желаний человека, влияния климата, культуры и экономики. Это лишь те немногие темы, на которые дизайнеры обращают свое внимание» [3].

Дизайн — это функция, сформированная внешними факторами, такими как: цель и пользователь, которому служит предмет дизайна. Дизайн является контекстуальным, где его значение зависит от контекста использования. Он повышает качество жизни, решая широкий спектр проблем бытового характера — призван быть полезным с практической точки зрения. Дизайнер использует решения, которые хорошо работали в прошлом, постепенно адаптируя и модернизируя проверенные и испытанные изобретения, привнося избирательные нововведения. Дизайн, опирается на глубокое понимание потребителя, стремясь затронуть все стороны окружающего человека пространства используя промышленное производство.

Искусство — это выражение чувств, личного опыта и независимого взгляда автора художественного произведения на окружающую действительность. Искусство – это провокация, выражающая отношение художника к миру. Оно предлагает зрителю думать, восхищаться, презирать, бросает вызов общественным нормам, искажает реальность, вносит противоречия в различные сферы жизни. Лучшие произведения искусства являются отражением своего создателя.

Произведение искусства подвергается оценке со стороны мнения зрителя. В свою очередь мнение, вырабатывается эстетическим вкусом. Исследователю новых форм творческого выражения, проект художницы из Англии Трэйси Эмин (Tracey Emin) «My bed», вошедший в 1999 г. шорт лист премии Тернера, является высотой образного высказывания. Инсталляция выглядит как неубранная и грязная кровать, рядом с ней разбросаны личные вещи, среди которых окровавленное постельное белье и использованные презервативы. Приверженца консервативных взглядов, данный проект, вероятно, оскорбит. Столь разное отношение к одному предмету искусства, объясняется многочисленными интерпретациями идеи автора. В дизайне, возможность "интерпретироваться" недопустима. Если проект сообщает идею, отличающуюся от изначально заложенной и пользователь делает нечто не корреспондирующее с замыслом автора, то дизайнер не справился с поставленной задачей. Хороший дизайн ясно определяет посыл, считываемый потребителем. На мнение зрителя, в отношении творческих проектов, оказывают влияние симпатии и антипатии — эмоциональное отношение, продиктованные уникальным жизненным опытом каждого человека; его способностью к эстетической эволюции.

Предмет дизайна оценивается эстетическим вкусом, однако, отличие хорошего от плохого произведения дизайна, в значительной мере подчиняется мнению, а не вкусу. Достойный образец имеет основания быть успешным независимо от вкусовых предпочтений. Дизайн, который достиг своей задачи — быть общественно полезным на бытовом уровне — может подвергаться оценке пользователем, опирающегося на свое мнение. Мэтью Зиф (Matthew Ziff), говоря о целях дизайна, затрагивает вопросы оценки результата работы дизайнера и его задач: «"красивенький", не является объектом проектной работы, и это не цель: это возможный результат. В любом случае, хороший дизайн более важен, чем ”красивенький”; важна хорошая конструкция, изменение жизни, экологичность и культурное влияние. Сделать вещи ”красивенькими” — не является задачей дизайна. Хорошо продуманные вещи могут быть красивыми, но лишь потому, что они хорошо разработаны» [3].

Искусство, это один из видов самовыражения, оно может исходить исключительно от автора, поскольку тот, имеет возможность вдохновляться собственным воображением, персональным жизненным опытом. Крэйг Элимелия (Craig A Elimeliah), американский специалист по цифровой рекламе, в своей статье «Аrt vs. design» для национальной ассоциации дизайна США – «AIGA», опубликованной 13.01.2006 г. в Нью-Йорке, анализируя искусство и деятельности художника обращает внимание на мотивацию: «...каждый художник должен мотивировать и пробуждать эмоции, не зацикливаясь на каких-либо правилах, художник сам создает правила. Искусство способно вызвать ощущения и чувства: легкость, сила, любовь, печаль...» [5].

Агентство дизайна «Mindrepublic», в одной из своих статей утверждает: «Что важно помимо привлекательности?», затрагивает вопросы промышленного проектирования: «Дизайн, не просто стиль и красота — он согласуется с целями, думает о людях, не перегружен излишними деталями», «Дизайн призван решать поставленные задачи» [4]. Техническая эстетика предназначена для использования, она должен быть прочно связана с функцией и пользователем, которому служит. Когда предмет дизайна используется потребителем, можно измерить его производительность и объективно заключить насколько хорошо он справляется со своей функцией. Это не относится к искусству — один человек может любить определенное произведение искусства, другой будет презирать его. Эта область художественного творчества всегда была и будет субъективна.

Рассмотрим несколько примеров. Соковыжималку «Juicy Salif» создал французский промышленный дизайнер Филипп Старк (Philippe Starck) в 1988 г. Она считается, иконой промышленного дизайна и выставлена ​​в музее современного искусства в Нью-Йорке. Выглядит она как космический корабль или пришельцы из романа «Война миров» английского писателя и публициста Герберта Уэллса (Herbert George Wells).

Несмотря на эстетические достоинства, ее с трудом можно назвать хорошим примером дизайна. Ее форма уступает функциональности: в теории, сок должен попадать в стакан по продольным углублениям на корпусе. В действительности, сок будет «брызгать» во всех направлениях, часть сока окажется на руках и столе. Процесс получения сока приводит неудобствам со стороны потребителя.

Другой пример — автомобиль. Никто не хвалит семейный автомобиль, у которого нет дверей, но есть причудливая форма кузова и салона — необычно, разрушает стереотипы. У семейного автомобиля есть цель, и без дверей его опасно использовать. Таким образом, он не выполняет поставленную задачу — перевозить пассажиров и не нести в себе угрозу для жизни. Предмет дизайна может быть стильным, но это не значит, что он выполняет свою функцию.

Многочисленные дизайнеры рассматриваются обществом в качестве художников, по той причине, что проектируют предметы, для декорирования помещений. Незначительная часть художников именуется дизайнерами. Зачастую, художники выполняют свою работу, не думая о реализации своих работ — они создают произведение, как средство самовыражения, закладывая возможность его изучения и оценки зрителем. Крэйг Элимелия (Craig A Elimeliah), производя анализ искусства и дизайна, говорит следующее: «Долгое время я изучал книги о художниках, и нечто странное привлекло мое внимание. Я заметил, что многие художественные работы современных авторов не сильно отличаются друг от друга. В них явно использованы популярные тенденции, чтобы привлечь внимание зрителя. Заметил, что многие авторы произведений ссылаются на художников прошлых лет.

Сам факт, что старые мастера вдохновляют новых художников, кажется, противоречит всему определению искусства. Эти художники следуют методу, шаблону или стандарту, который уже был установлен другим художником, и поэтому они не создают нечто совершенно новое, а следуют инструкциям, изложенным предыдущим художником. Я могу проследить творческие пути, пройденные художниками прошлых лет, которые устанавливают стиль или метод, но когда этот стиль или метод используется следующими поколениями – копируется – искусство превращается в дизайн.

Я восхищаюсь талантом профессионалов, которые подбирая кисть и создавая художественный образ, оказывают влияние на зрителя. Однако, когда я постоянно вижу этот образ у разных авторов, утверждающих, что они последователи «школы...» и создают уникальное искусство, я с трудом могу с этим согласиться. Если бы художник сказал: «Я создал что-то в духе Пикассо, и это просто дизайн, основанный на его стиле, где был использован новый элемент». Тогда я чувствовал бы себя комфортно, принимая его произведение за дизайн. Но когда стиль и методы художника полностью совпадают с чужими, и даже если идея отличается, я чувствую, что это нельзя оценивать, как искусство. Это больше похоже на дешевый проект, где каждый фрагмент холста заполняется краской под определенным номером, чем на гениальное произведение. Если мы рассмотрим различия между искусством и дизайном, то увидим четкую грань между этими явлениями» [5].

Существуют точки соприкосновения дизайна и искусства. Иногда художник зависит от общества — ждет ли он одобрения зрителя, похвалы критиков, или увеличения продаж. В некоторых случаях художник создает произведения, готовые предложить зрителю уникальный и необходимый эстетический опыт. В этом случае искусство действительно касается аудитории (пользователей) больше, чем самого художника. При этом, область дизайна способна быть личной, художественной: авторы привносят собственный опыт, инновационный подход в проекты, как и художники. Многие дизайнеры имеют возможность работать над внешним видом продукта, улучшая его функциональность, обеспечивая привлекательный вид. Эстетика, несомненно играет не последнюю роль в промышленном проектировании.

В соответствии с точкой обзора на дизайн и искусство, их границы деятельности либо точно обозначены, либо размыты. Они имеют точки соприкосновения, однако, содержат гораздо больше различий.

Литература

1. Дизайн / Москаева А. С., Зенкевич Е. П. // Дебитор — Евкалипт. — М. : Советская энциклопедия, 1972. — (Большая советская энциклопедия : [в 30 т.] / гл. ред. А. М. Прохоров ; 1969—1978, т. 8).
2. Michael Brady. Art and Design: What's the Big Difference? // WWW.MICHAELBRADYDESIGN.COM: блог о дизайне. URL: http://www.michaelbradydesign.com/Blog/?p=1922 (дата обращения: 17.01.2019).
3. Matthew Ziff. What Is 'Design' & How Is It Different From 'Art'? // WWW.OHIO.EDU: официальный информационный портал университета Огайо. URL: https://www.interiorarchitecture.ohiou.edu/ziff/ART%20113/Difference%20in%20Art%20&%20Design%202014.pdf (дата обращения: 15.12.2018).
4. John O’Nolan. The difference between art and design // WWW.WEBDESIGNERDEPOT.COM: блог о дизайне. URL: https://www.webdesignerdepot.com/2009/09/the-difference-between-art-and-design/ (дата обращения: 17.01.2019).
5. Что важно помимо привлекательности // WWW.MINDREPUBLIC.RU: агентство дизайна. URL: http://mindrepublic.ru/articles/horoshij-dizajn (дата обращения: 17.01.2019).