

Иван Жуков >>>



ФИЛИПП СТАРК:

ТАНЦЫ С ВЕЩАМИ

Нам всем нравится красивый дизайн. Нам нравится дизайн Филиппа Старка. Мне, например, очень нравится дизайн Филиппа Старка. Старк знает, ЧТО ДЕЛАЕТ. Или, по крайней мере, утверждает, что знает. Нам нужна уверенность в том, что мы окружены «хорошим, качественным дизайном». Старк утверждает, что окружил нас хорошим качественным дизайном. Экологически чистым и высококлассным. Старк утверждает, что он заботится о нас. Это идеология. Нам нужна идеология. Мне нужна уверенность в том, что это хорошо.

Старк не может ошибаться. Он — «классик». Все, что он делает, и все, что он говорит по поводу того, что делает — все это идеология, и все это классика.

Идеология студенческого восстания в Париже 1968 года, «движение к любви» с изрядной долей японских наворотов, весь мир сошел с ума. Те, которые хотят оставаться в тени, живут как хиппи и слушают *The Beatles*. Тот, кто хочет быть в свете, называется Джон Леннон или Филипп Старк. Действительно, почему бы и нет? Если не музыка, то дизайн — тоже революция повседневности.

Как правило, Филиппа Старка считают классиком потому, что *ipse dixit* — сам сказал. Или потому, что уже появились дизайнеры поновее. Или — потому что он «вне стилия», потому что он делает «вещи вообще», потому что его нет в суете и сиюминутной буржуазной обыденности. И так далее, и так далее.

Его называют философом дизайна. Приписывают сходство с Аристотелем. Ну, хоть Декартом назовите... и тоже не промахнетесь.

Греческий философ рассуждал о средствах сделать вещь искусством. Для французского — вещь была числом среди других чисел, линий и плоскостей. Старк ко всему этому имеет довольно косвенное отношение, поскольку дизайнер. И самое прямое, поскольку Дизайнер: один из тех, кто назвал себя, кто сделал свое имя торговой маркой и кого можно уподобить художнику, поставившему свою подпись на законченной картине. Другими словами, дизайн Старка — это искусство превращать линии и плоскости в вещи, и наоборот. Искусство превращать искусство в вещи, а вещи — в искусство.

Где граница между ними? Поп-арт бесконечно расширил ее и довел до абсурда, сделал полем экс-

DR SONDERBAR

Это — необыкновенное сидячее место, потому что оно складывается так же, как вешалка в вестибюле, или как низкий стол для телевизора. Оно имеет истинную функцию, поскольку это был первый крупный предмет мебели, который можно было назвать элегантным и не слишком дорогим.

И сотворил Бог небо и землю.

И сказал Бог, что это хорошо...

и даже прелестно.

(В.Д.)

JUICY SALIF

Эта соковыжималка для лимона является жизненной силой компании **Alessi** и позволяет ей оплачивать труд своих рабочих. Успех этого предмета удивляет своей неожиданностью. В настоящее время трудно представить жизнь без лимона, которому посвящено столько рекламы, что каждый знает о нем. Однако несколько лет назад помещать на витрине соковыжималку для лимона было рискованно. Так мы начинаем понимать, что иногда предметы ведут себя иначе, чем предусмотрено специальными функциями...



периментов само отличие искусства от вещи. Поп-арт любит серийность и усредненность. Поп-арт демократичен: он любит потребителя как такового, холит, нежит и лелеет его. Потребитель (как таковой) отвечает поп-арту взаимностью.

Средний потребитель желает получить кусочек своего поп-арта: немного коллажей с гамбургерами, немного шелкографии с портретом Мерилин Мон-ро, немного жестянок из-под колы, выстроенных на выставочном стенде. Немного искусства, сочиненного из многих одинаковых, готовых к потреблению, вещей. В 1949, когда поп-арт был придуман интеллектуалами из лондонского института **ICA**, в Париже родился Филипп Старк.

Филипп Старк игнорирует опыты поп-арта. Ему неинтересен потребитель вообще и последующая дистилляция произведений искусства из рядовых предметов потребления. Он просто запретил произносить слово «потребитель», когда работал художественным директором фирмы **Thomson**.

«Например, фирму собирались переименовать в **TCE** (Потребительская электроника Томсон), и я спросил: “Ну, и кто из вас хочет быть потребителем электроники?” <...> Мы выбрали название **Thomson Multimedia**. Я полностью переформули-

ровал проблему. Мы стали говорить, что технология сама по себе лишь средство...».

Ему интересно быть творческой личностью в частности и делать из-ряда-вон-выходящие предметы: *out-standing*. Мир технологий — агрессивный мир. Его движущие силы — азарт битвы и азарт спорта. Европа культивировала «войны техники» и Олимпийские шоу с начала века. «Быстрее, выше, сильнее» почти любой ценой на каком-то уровне вполне соответствует умным и безнравственным технологиям. Старк отменяет эту «мужскую» технологическую составляющую, и замещает ее «женской». Он предпочитает создавать, а не разрушать — во всяком случае, как он это понимает.

«...быть мужественным человеком с большими мускулами. Эта концепция устарела. Она разрушительна для цивилизации, пробующей воспитать себя. Сегодня фактор выживания — интеллект. Извините меня, сэр, но интеллект не наша привилегия, он принадлежит женщинам... становится очевидной необходимость феминизации продукта, демонстрация того, что завтрашние изделия будут женского пола, за исключением автоматического оружия».

Torche Olympique (олимпийский факел)

«Жан Клод Килли, наш лыжный чемпион, позво-

<<<



Старк не может ошибаться. Он — «классик». Все, что он делает, и все, что он говорит по поводу того, что делает — все это идеология, и все это классика.



нил мне и сказал, что хотел бы, чтобы я сделал Олимпийский факел... Я обратился к специалистам, чтобы они дали мне некоторую информацию относительно Олимпийских Игр. Я всегда рассматривал Олимпийские Игры как что-то очень примитивное, подходящее для нацистов... Я предложил погружать руки людей в бензин и поджигать. Это было неприемлемо. Тогда возникла мысль о том, что этот предмет должен быть продолжением несущей руки, которая преобразуется в пламя, и в этом заключается развитие идеи энергии, страсти, преодоления себя, человеческих сил, но не имеющей отношения к странному милитаризму Олимпийских Игр». (1992. J.O.Albertville).

Старк не «строит», а «лепит» свои предметы. Умение давать новую форму невидимому — потоку электронов или радиоволн — каким-то почти мистическим образом связывается с женской ипостасью.

Фактически, его арт-дизайн может дать душе то тело, в котором она проявляет себя наилучшим образом. Тогда мы говорим о духе предмета.

Дух лампы:

А вы о чем подумали? О лампе Аладдина? Представьте себе, что никто не нашел запечатанный светильник, и не освободил заключенного внутри джин-

на. Пока прошли годы, века и всякие тысячелетия, дремлющий джинн незаметно прирос к стенкам лампы. Ну, всякое бывает... Я хочу сказать, что джинна никто не освободил, и теперь они с лампой — одно целое. Этот двойной комплект попадает на глаза Старку. Но, как говорили еще в античные времена, «мир меняется, и мы меняемся с ним вместе». Общество не понимает старинных арабских светильников, оно понимает современные европейские лампы. Пусть будет лампа. Но Старк делает Лампу. Волшебную и живущую собственной жизнью.

«...ни на одном рынке не было продукта, который отдаленно напоминал бы лампу, поэтому я сделал *MISS SISSY*, которая не была «разработана», а является архетипом, принадлежащим коллективному мышлению». (1990. FLOS).

Свет для Старка — дополнение к темноте. Или, точнее, свет и тьма — это взаимодополняющие формы. Световой контур, вырезанный в плотной темноте, никому не доказывает: «Я — лампа». Он просто существует. Художественно существует.

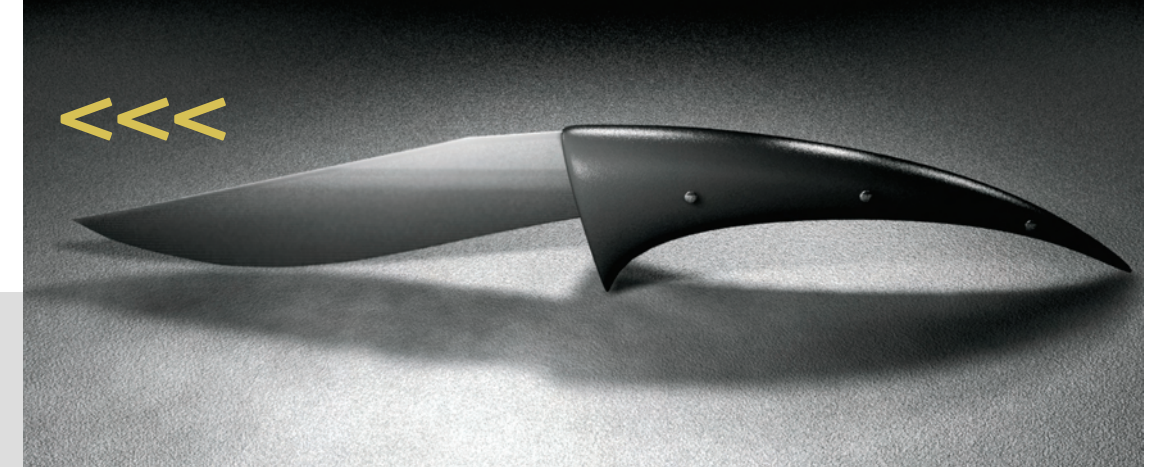
Примечание: *Oscar du luminaire'80* — премия, полученная Старком «за свет».

DON'O (аудиоплеер)

Загадка? Шарада? Ну, вот вы, например, с тех попыток можете понять, о чем идет речь? «Продукт был разработан для *Matali Crasset*. Он также явля-

Это старый проект, сделанный специально для Экспо в Севилье.

Laguiole попросил меня сделать сырный нож, и не буду скрывать, я не очень понимал, каковы должны быть его характеристики, но, наконец, я в этом разобрался. <...> Простая и очень маленькая идея для ножа заключалась в наличии двух небольших опор для удержания ножа в вертикальном положении, а не погруженным в затвердевший сыр.



ется предметом, задача которого заключается в том, чтобы... вернуться к чему-то более простому. Динамики, гнездо для кассеты — вполне достаточно, чтобы этим можно было пользоваться и *basta cosi!* Это очень симпатичный небольшой предмет... Посмотрите на него. Ну, и что это? Красивая шрифтовая работа — надпись THOMSON. Особенно хорош, конечно, барометр. А в целом напоминает надгробный памятник чему-то еще. Настолько просто, что действительно, *basta cosi* (делу конец).

Но вы, оказывается, «...задаются вопросом, почему больше никто его не производит». (1995. THOMSON).

Старк умеет говорить. Его предметы тоже умеют говорить. Слова Старка — это жест в сторону идео-

логии. Высказывания его предметов — это движение в сторону языка. Видимо, Старк молчит, пока создает очередной продукт.

То, что получается в результате, использует образ и метафору, а не технические навороты. И тогда оно начинает говорить поэтически.

«Этот предмет показывает пример гравитации вокруг объекта».

Во-первых, это должен быть объект не меньше космической «черной дыры», сворачивающей вокруг себя массу, пространство, время и все остальное вообще. Во-вторых, это — не такой объект. И, в-третьих, Старк знает, что делает.

Акцент на контурах: «Раз — и готово!» Прием, старый, почти как мир: контур замыкает форму во-внутрь и одновременно воздействует на окружающее изнутри. На границе, где пространство действует на предмет, плотность повышается. Предмет хочет раскрыться, как цветок, под воздействием центробежных сил, а среда обнимает его и форма предмета уже понимается как результат невидимого, но ощущаемого давления среды. Среда обнимает, а предмет сопротивляется, и в этом сопротивлении рождается...

MOA MOA (радиоприемник).

Образ рождающегося интеллекта. По-другому: «Пример гравитации вокруг сущности информации». Вначале было Слово... потом все было прощ: слова сделались свойством (или атрибутом) интеллекта. Потом все стало еще проще: это свойство (или атрибут) перестали замечать. Потом Старк нам напомнил. Так появилась формула: «Настоящее радио» = Говорящая + Голова (1994. THOMSON). Зачем вам голова? Я ею говорю...

А потом он сказал, что это хорошо.

И даже прелюдно.

Продукт был разработан для *Matali Crasset*. Динамики, гнездо для кассеты — вполне достаточно, чтобы этим можно было пользоваться.



Иллюстрации и комментарии Ф. Старка к ним взяты из каталога выставки «Филипп Старк едет в Россию».