



Bad Table от компании Straight Line Designs

## НЕВОСПИТАННЫЙ СТОЛИК, ИЛИ ВСТРЕЧИ С АНТИПОДАМИ

Вчерашняя вечеринка прошла с размахом – да с таким, что окончание её совершенно стёрлось из памяти. Почувствовав, что лежит на ровной твердой поверхности, он подумал «Ну вот, в гостях заснул прямо на полу...» и попытался открыть глаза. Следующая мысль была: «Наверно, я еще сплю. Потому что этого не может быть!» В обстановке незнакомой комнаты, представшей его взору в тусклом утреннем свете, не было бы ничего необычного – накрытый скатертью стол с букетом цветов в вазе, задёрнутые шторы на окнах, кровать, до которой гость так и не дошёл, и даже уголок одеяла заботливо отогнут... Если бы не одно обстоятельство: добраться до кровати просто не представлялось возможным. Как и вся остальная мебель, она находилась сверху, на потолке! Кстати, отделанном дубовым паркетом в ёлочку и украшенном ковром. Зато поверхность, которая по ощущениям была полом, отличалась белизной и отсутствием каких-либо предметов, за исключением одного, расположенного в самом центре. И предмет этот был перевернутой люстрой. Самое примечательное, что, судя по её хрустальным подвескам, по складкам ткани, по цветам на столе, гравитация действовала на все вещи в этой невероятной комнате как будто в противоположном направлении.

С трудом поднявшись на ноги, ошеломленный гость нетвёрдой походкой пересёк девственно-белую плоскость, к которой его прижимала неведомая сила, и достиг угла, где располагалась массивная дверь. Вверху, разумеется. Или все-таки... внизу? Увы, хотя до двери и удалось дотянуться, она оказалась закрыта, а ручка находилась вне пределов досягаемости. Оставалось одно: стучать и звать на помощь. Минула целая вечность, прежде

чем где-то за противоположной стеной послышались шаги, голоса и сдавленный смех. Открылась дверца, спрятанная за драпировкой, и в комнату, с радостными криками «Доброе утро!», ввалилась целая толпа желающих насладиться видом незадачливого любителя выпить...

Примерно по такому сценарию один богатый американец в середине прошлого века устраивал, говорят, розыгрыши для своих гостей. Существовал ли в действительности такой любитель шуток с дорогостоящим реквизитом и где ему удавалось добывать всякий раз новых «подопытных», ещё незнакомых с чувством юмора хозяина дома, – об этом история умалчивает. Однако идея устройства комнат «вверх ногами» жива до сих пор и даже находит коммерческое применение. Берлинский отель Propeller Island City Lodge предлагает своим постояльцам провести ночь в одном из 30 номеров, каждый из которых обставлен с максимальной эксцентричностью: можно переночевать «в гробу», «в палате психиатрической лечебницы» и т. д. Есть в этой гостинице и «перевернутая» комната, подобная описанной выше.

В Милане в прошлом году открылся бутик одежды от модных дизайнеров Виктора Хорстинга и Рольфа Снёрена, который обустроен по тому же принципу – что должно подчеркнуть неординарный подход дуэта Viktor & Rolf к моделированию костюма. Архитектор Сиебе Теттеро и дизайнер Шерри Цвайль, работавшие над проектом этого магазина, избрали для «опрокидывания» неоклассический интерьер, оставив в привычном положении только самую одежду, кассовые аппараты и туалетные комнаты. Вняв совету специалиста по фэн-шуй, Шерри аккуратно вмонтировала в белую поверхность

Лучшие предложения от мебельной компании Malouf по случаю лета зависли на потолке





пола – он же «потолок» – несколько прозрачных кристаллов: для гармонизации энергии помещения, которая могла быть нарушена в результате переворачивания «с ног на голову».

Продавцы мебели тоже не остались в стороне – например, в нью-йоркском мебельном бутике The Apartment с потолка вперемешку свешиваются светильники в форме стульев и настоящие стулья. Ещё одна американская компания – Malouf из Гринвуда, штат Миссисипи – устроила в позапрошлом году летнюю распродажу мебели, обратившись к покупателям с призывом: «Наш демонстрационный зал так переполнен, что пришлось задействовать потолок! Осенью мы открываем новый магазин, а сейчас – всё вверх дном, скидки до 70%! Спешите, лучшие предложения не будут висеть долго!»

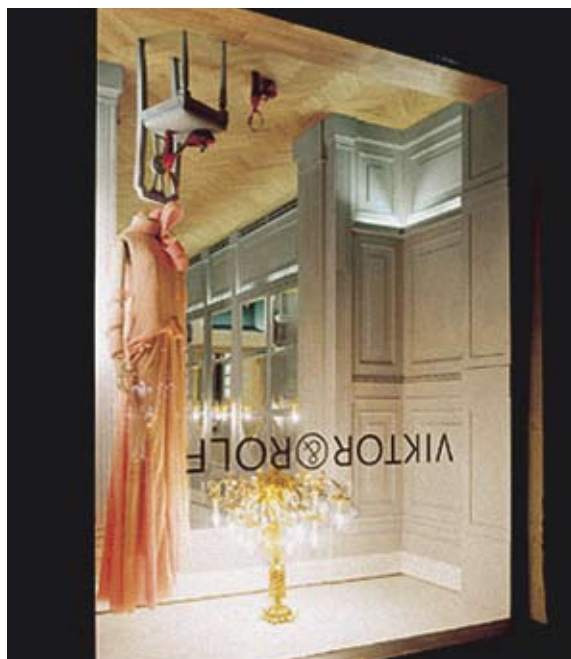
**«А ЛИСИЧКИ Взяли спички, к морю синему пошли...»**

Строго говоря, описанные примеры не имеют прямого отношения к теме нашей рубрики: это всего лишь курьёзные истории – в старину их называли бы «анекдотами» – с участием мебели в качестве реквизита. Однако они дают возможность задуматься о некоторых закономерностях восприятия юмора, в том числе и юмора в дизайне.

Какие вещи человек склонен считать смешными или забавными? Конечно, многое зависит от исторических и культурных традиций, от индивидуального восприятия. Но в то же время можно заметить, что содержание большинства шуток, комедий и анекдотов предполагает некую несообразность, абсурдность или противоречие, которые в конце получают неожиданное разрешение. Замечательный писатель Корней Чуковский, изучая стихи и сказки для детей, где присутствуют различные «перевёртыши» (например, предметы меняются функциями, понятия – смыслом и т. д.), отмечал, что любимой интеллектуальной работой малышей в возрасте трёх-четырёх лет является изобличение всяческих небылиц, делание им «очной ставки с реальными фактами». А смех является в этом случае выражением радости от того, что мир как будто «перекувырнулся», а потом опять всё встало на свои места. И, возможно, видится теперь немного другим, более объёмным и ярким.

Например, что будет, если стол вдруг поднимет одну из своих ножек и напустит на пол лужицу? Обычные столы, конечно же, этого себе не позволяют. А вот Bad Table («Плохой столик»), который производит канадская мебельная компания Straight Line Designs, не столь хорошо воспитан. Может быть, потому, что он еще маленький? Среди проектов мебели, разработанных для этой компании дизайнером Джадсоном Бьюмонтом, большинство адресовано семье и детям, и таких забавных деталей в них множество. Что отражает общую философию компании – делать необычную мебель, располагающую к общению и игре.

С годами мы становимся серьезнее, и шутки, над которыми в пять лет смеялись до упаду, уже не вызывают прежнего восторга. Однако и в дизайне мебели, предназначенной для взрослых, встречается немало примеров юмора, иронии, игры со смыслами.



Бутик Viktor&Rolf для нескутного шоппинга

**ЖИЗНЬ КАК ЧЕРЕДА ОБНОВЛЕНИЙ**

При взгляде на историю мебели можно обнаружить, что тенденция к созданию таких предметов проявилась относительно недавно – пожалуй, в последние полвека. Ни в античные времена, ни в средние века или эпоху Возрождения мебель не ассоциировалась со смехом или хотя бы улыбкой: она должна была служить по прямому назначению, украшать жилище и отражать статус владельца. Собственно, в те дни и сам смех не был в особом почёте. Религиозная и общественная мораль не поощряли веселье, и только во время народных праздников и карнавалов все иерархические отношения, привилегии, нормы и запреты временно отменялись, начиналась весёлая круговерть, когда всё «наоборот», «наизнанку», «шиворот-навыорот», «вверх тормашками». Такие гулянья, по мнению культурологов и философов, не только давали возможность отдохнуть от праведных трудов, но и в своеобразной форме отражали относительность господствующих устоев.

Мебель для детской, как и её хозяйка, любит порезвиться! (компания Straight Line Designs)





«Сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью», – писал о карнавале выдающийся русский мыслитель М.М. Бахтин, считавший его «подлинным праздником времени, праздником становления, смен и обновлений», ведь не случайно во многих странах проведение карнавалов совпадает с началом весны. А в остальное время смех находил своё выражение в устном народном творчестве, в литературе, изобразительном искусстве... Но почти никогда – в мебели.

Из стилей, существовавших в европейской мебели до XX века, к современному пониманию юмора приблизился рококо, который появился во Франции во второй четверти XVIII века. На смену монументально-строгим формам пришли прихотливо изогнутые поверхности, орнаментальные завитки, игривые лёгкие линии, асимметрия, обилие зеркал, усиливавшее эффект движения. Однако уже во второй половине века театральность и пышная фантастика рококо уступают место неоклассицизму с его сдержанной торжественностью. Мебель, относящаяся к более поздним периодам – ампиру, модерну, – также сохраняла «серьёзное выражение». А название стиля, распространившегося в начале XX века, – «рацио-

нализм» – говорит само за себя. Основное внимание рационализм уделял созданию выразительных лаконичных форм с использованием новых материалов, придавая большое значение конструкции предмета, его функциональности. К этому стилю относятся работы дизайнеров знаменитой школы Баухаус, оказавшей большое влияние на развитие современного мебельного дизайна.

XX век принёс как множество достижений в науке и технике, так и драматические, а подчас и трагические изменения в общественной жизни. Появились новые материалы и технологии, нашедшие применение и в мебельном производстве, многократно возросли скорости, получили развитие новые способы обмена информацией. Войны и революции изменили уклад жизни миллионов людей. Менялись границы государств, происходило взаимодействие и взаимопроникновение национальных культур. Всё это не могло не найти отражения в искусстве и дизайне.

И если в первой половине века художественные эксперименты носили новаторский и в известном смысле научно-исследовательский характер – художники занимались «свержением устоев» и разработкой новых форм с серьёзностью, свойственной революционерам и первооткрывателям, – то в послевоенный период можно заметить зарождение тяги к игровым элементам, к весёлым парадоксам и двусмысленностям. Поп-арт, например, провозгласил «раскрытие эстетической ценности» образцов массовой продукции, то есть дешёвых общедоступных товаров. Излюбленной техникой художников поп-арта стал коллаж. Подобранные в самых причудливых и нелепых сочетаниях предметы городского быта, упаковки, картинки из рекламы и комиксов, изображения известных личностей и событий служили «сюжетами» для произведений искусства. Ещё одно художественное течение второй половины прошлого века – оп-арт – использовало оптические иллюзии, основанные на особенностях восприятия объёмных и плоских фигур. Можно, конечно, сказать, что это были лишь далёкие от реальности эксперименты, а можно вспомнить о детской любви к перевёртышам и всевозможным «нелепицам», при помощи которых дети расширяют систему собственных представлений об окружающей действительности. От взрослых жизнь в этом «безумном, безумном, безумном мире» также требует и способности к обучению, и умения воспринимать различные точки зрения и не всегда приятные неожиданности с улыбкой.

В 50-е и в начале 60-х дизайнеры осваивали достижения технического прогресса почти с таким же энтузиазмом, как дети – новые игрушки. Пластики и другие искусственные материалы, синтетические красители, новые технологии позволяли создавать невиданные доселе вещи. На свет появлялись яркие, необычные, жизнерадостные изделия. В большинстве своём эти творческие опыты придерживались заповедей школы рационализма, утверждавших первичность функции, – она должна была определять форму, подобно тому, как бытие, согласно материалистическому мировоззрению, определяет сознание.

Этот «ряженный» в золотых туфельках – наш современник. Комод ручной работы от компании Tom's Company (Германия)





Тем временем развивалось массовое производство, рынок заполняли изделия самого разного художественного уровня, а дизайн постепенно становился инструментом маркетинга. В противовес этой тенденции зарождаются различные дизайнерские «анти»-движения. Например, появившийся в Италии в конце 60-х так называемый «анти-дизайн» протестовал против устоявшихся понятий о «хорошем вкусе», намереваясь вернуть дизайну его политическое и культурное значение. Приверженцы этого направления подрывали функциональную ценность объектов и широко использовали в качестве изобразительных приёмов кричаще-яркие краски, искажение пропорций, иронию и китч. Более серьёзные задачи ставил перед собой «радикальный дизайн», создававший футуристические проекты, направленные на изменение отношения людей к формированию окружающей среды. В 70-е годы, главным образом из-за экономической депрессии, охватившей западную экономику, эти движения утратили свою энергию, однако их влияние на развитие дизайна последующих десятилетий было весьма заметным.

Вторая волна «анти-дизайна» поднялась в конце 70-х и увлекла на этот раз не только итальянцев. В Милане образуется группа «Алхимия», куда вошли Алессандро Мендини, Этторе Соттсасс, Андреа Бранци, Мишеле де Лучи и др. Дизайнеры этой студии, подобно художникам поп-арта, создают своеобразные «коллажи», совмещая понятия, до этого казавшиеся несовместимыми. Например, Мендини, провозгласивший невозможность разработки новых форм, обратился к классическим образцам мебели (стулья Тонета, проекты студии Баухаус) и подверг их «ре-дизайну», расписав и отделав самым фантастическим образом. Выставки, устроенные этой студией в 1979 и 1980 гг., носили иронические названия *Vaiuhaus 1* и *Vaiuhaus 2*. В то время это воспринималось большинством как «пощёчина общественному вкусу», однако сейчас, когда страсти с годами поутихли, нельзя не оценить эпатажный юмор «алхимиков» и своеобразное изящество, с которым они «помахали ручкой» рациональному и аналитическому дизайну. Коммерческие цели они при этом не преследовали, художественные эксперименты «Алхимии» можно отнести скорее к чистому искусству. А вот интернациональная группа «Мемфис», которая сформировалась в 1981 г. вокруг покинувшего «Алхимию» Этторе Соттсасса, была более заинтересована в общественном признании и связях с производством.

Считая современную мебель утомительно-однообразной, угнетённой диктатом пресловутой «хорошей формы», дизайнеры «Мемфиса» стремились создать более живой и современный стиль домашней обстановки, «вернуть предметам мебели функциональную и смысловую автономию, эффект дружелюбного и доверительного общения». Но средства для этого были выбраны настолько неожиданные, что посетителям выставки «Мемфиса», по крайней мере в первый момент, было не до дружелюбных улыбок: для описания их реакции скорее подошло бы выражение «эстетический шок». Мебель, ковры, декоративные



Кресло XVIII века и роспись точечными мазками в манере неоимпрессионизма. Алессандро Мендини в 1978 г. назвал свою работу «Креслом Пруста» в честь автора романа «Поиски утраченного времени»

ткани, керамическая плитка, светильники, представленные на этой экспозиции осенью 1981 г., демонстрировали освобождение если и не от всех догм и запретов, то уж во всяком случае – от многих устоявшихся представлений о границах допустимого в дизайне. Начиная с форм мебели (например, проект *Carlton* Э. Соттсасса сразу же вызывает вопрос «Зачем нужны в таком количестве наклонные полки в этой загадочной конструкции?») и кончая диковинными расцветками, странными комбинациями материалов – таких, как ламинированные ярким пластиком столешницы и венецианское стекло, серебро или мрамор.

Дизайн как носитель «информационного послания», дизайн, приглашающий к игре и совместному исследованию парадоксов, – такова была философия группы «Мемфис». Но множество последо-

Правда же, совсем несложно прочесть «информационное послание» этих современных стульев? (дизайнер Марко Маран, компания Maxdesign)





К 300-летию Санкт-Петербурга студия Droog Design сделала городу подарок – интерьер для «Голландского кафе»



вателей, подхвативших быстро вошедший в моду «стиль Мемфис», не слишком углублялись в эти рассуждения, копируя в первую очередь то, что лежало на поверхности, – необычные цвета и формы, и, спустя десятилетие, идея проекта растворилась в целом море коммерческих имитаций. Впрочем, не бесследно. Кое-что явно «кристаллизовалось», а именно – внимание к коммуникативной составляющей дизайна, стремление создавать предметы, рассчитанные на эмоциональное и интеллектуальное взаимодействие с пользователем.

#### ОЖИВШИЕ ТЕНИ И ЮМОР В СТИЛЕ «ХАЙ-ТЕК»

«Алхимию» и «Мемфис» считает своими идейными предшественниками нидерландская студия Droog design, образованная в 1993 г. Работы дизайнеров этой студии (название которой переводится как «сухой дизайн») акцентируют внимание не на изощрённой форме или определённом «стиле», а на стремлении преодолеть герметизм вещей, избавить их от прилизанности, свойственной массовым товарам, «распаковать» и очеловечить. Предметы, создаваемые Droog design, – мебель,

«Призрак» мебели эпохи Людовика XV – кресло Louis Ghost от Филиппа Старка. Уже выпущено 100 тысяч таких «привидений»



светильники, посуда – вступают с человеком во взаимодействие, провоцируют и раздражают – вспомним, насколько часто именно по сходству в понимании юмора мы находим себе друзей.

А ещё юмор служит нам для разрешения конфликтов и снятия стресса, давая возможность посмеяться над вещами, которые кажутся странными или непривычными, а подчас и пугающими. Вот вы, например, верите в привидения? Нет? А некоторые их даже видели! И если от обитателей дворцов и замков прошлых столетий остались лишь бледные тени, как тогда могли бы выглядеть «духи» старинной мебели? В 2002 г. дизайнер Филипп Старк предположил, что они должны быть прозрачными и напоминающими – еле уловимо – своими очертаниями оригиналы. И создал для компании Kartell целый «дом с привидениями» – серию моноблочных стульев из прозрачного пластика, назвав их Ghost («Призрак»). Это лишь одна из «шуток» дизайнера, чья изобретательность и остроумие снискали ему широкую известность.

Говоря о любви к остротам и парадоксам, просто невозможно обойти Великобританию. Происхождение знаменитого английского юмора сами жители Альбиона объясняют непредсказуемостью местной погоды – дескать, иначе тут и не выживешь! Похоже, что местный дизайн последних двух десятилетий также не избежал влияния дождливого климата: и дизайнеры-англичане, и те, кто приехал в эту страну для учёбы или работы, проявляют выраженную склонность к упражнениям в остроумии. На выставке 100% Design прошлой осенью в Лондоне можно было видеть немало тому примеров: от явного озорства до тонкой иронии и лёгких двусмысленностей.

Знаменитый Том Диксон представил кресло, сделанное из широких синих резинок: «долгой обивку!» Садиться в это неординарное изделие страшновато, но если отважиться, – говорят, очень даже комфортно. Или другое кресло, которое спроектировал Джей Таунсенд, – оно надувное, что уже давно привычно для пляжной мебели, однако фокус в том, что ни его обивка (превосходная натуральная кожа), ни, соответственно, цена использования на пляже не предполагают. Парадокс, однако!.. Ещё на этой выставке были предметы, в самой конструкции которых заключена некая несообразность, заставляющая удивляться: «А на чём это держится?» Ответ не так уж сложен: углепластик и другие современные материалы позволяют сделать несущие элементы практически невесомыми на вид.

Ещё одна тенденция может быть названа «неуклюжие, но симпатичные» – мебель подчёркнуто-резких форм, не изящная, но по-своему привлекательная. Иногда дизайн таких изделий содержит скрытые исторические цитаты: например, в кресле Berg re, созданном турецкой дизайн-студией Autoban, можно разглядеть очертания мебели эпохи французского ампюра – правда, для этого потребуется доля воображения. Угловатое кресло выполнено из клееного шпона, его спинка и не слишком мягкое сиденье обиты однотонной тканью – мало общего с пухлыми, щедро декорированными старинными изделиями. Разве что наклон спинки и



ножек, да отдаленное сходство общего силуэта. Своеобразный взгляд на традиции мастерства сквозь призму современной жизни, почти не оставляющей времени и места для оборочек, завитушек и прочих милых безделиц.

Стоит заметить, что на выставке 100 % Design лучшие экспонаты определялись как профессиональным жюри, так и рядовыми посетителями, голосовавшими отдельно, – и симпатии этих двух групп далеко не всегда совпадали. Публика явно отдавала предпочтение не экспериментам с цветами и формами, а функциональным новшествам. Возможно, ещё рано списывать со счетов находки дизайнеров-рационалистов?

Тем более, что и старый добрый минимализм, как оказалось, можно приправить капелькой роскоши. Довольно оригинально это сделал дизайнер из Манчестера Стивен Джонсон, разработавший компьютерный стол из кориана (Corian®). Системный блок компьютера и другие служебные детали аккуратно убраны за гладкие белые поверхности, снаружи – абсолютная чистота и идеальный порядок: только мышь, монитор и клавиатура. Кнопки включения, управления DVD/CD-R и USB вмонтированы в переднюю кромку, а звуковые колонки – в ножки стола. Рабочий стол сопровождается такой же белоснежный шкафчик. Но, помимо безупречной белизны и строгих прямоугольных форм, у стола и шкафчика есть ещё кое-что общее: в поверхность каждого вмонтирован тёмный бриллиант на 10 карат. И ведь не просто так, не потому, что «лучшие друзья столов – это бриллианты», а со смыслом: мерцающие кристаллы обозначают дистанционную централизованную систему блокировки, управляющую замками на дверцах шкафа и стола (так же, как это делается в автомобилях), а при желании её действие можно распространить на все двери и шкафы в офисе. The Diamond ICE® («Бриллиантовый лёд») – так назвал дизайнер своё творение. Если ход с драгоценными камнями был шуткой, то, следует признать, вполне удачной: ещё до начала выставки 100 % Design на этот комплект стоимостью 750 тыс. фунтов нашёлся покупатель – видимо, до него дошло, «в чём тут соль». Или же он просто был очарован безукоризненной элегантностью и замечательными функциональными возможностями новой мебели, кто знает...

Кстати, соединение такого привычного и спокойного предмета мебели, каковым является стол, с достижениями современной электроники приводит иногда к невероятным результатам. Столы начинают самостоятельно приводить себя в порядок, выбирать друзей и даже... предсказывать будущее. Письменный стол-оракул создал в 2002 г. Криспин Джоунс – выпускник лондонского Королевского колледжа искусств – и назвал его An Invisible Force, т. е. «Невидимая сила». С виду это – солидное массивное изделие из натурального дерева, со столешницей, украшенной неброским резным рисунком в клеточку. Но если выдвинуть из правой тумбы стола специальную дощечку, в которую вмонтировано считывающее устройство, и ввести магнитную карточку с вопросом, например, «Вернётся ли моя любовь?» или «Что мне делать с деньгами?»,



или «Просто скажи: да или нет» (комплект карточек прилагается), – маленькие квадратики клетчатого узора приподнимаются в определённом порядке, складываясь в слова предсказания...

Тот же дизайнер в прошлом году спроектировал самый опрятный в мире стол по имени Katazukue – в случайные моменты времени две широкие ленты, образующие столешницу, приходят в движение наподобие конвейера и без тени сомнения сбрасывают на пол всё, что успело накопиться на столе из-за неаккуратности хозяина. Таким несколько абсурдным способом Джоунс, по его собственному признанию, «хотел показать, что технологии, принося в нашу жизнь дополнительные удобства, всегда что-то берут взамен».

Канадский художник Макс Дин также обратился к высоким технологиям. В содружестве со специалистом по робототехнике Раффаэлло Д'Андреа был создан интерактивный стол под названием Childhood – «Детство». Общение с ним позволяет вновь пережить давно забытые ощущения раннего возраста, когда весь мир был ещё новым и неизвестным, а «повадки» предметов совершенно не изучены. Выглядит Childhood как самый обычный стол, но при этом имеет портативный бортовой компьютер, систему видения и двигатели, позволяющие ему ездить по полу. И он умеет взаимодействовать с людьми, выбирая того, кто ему «понравился», – если в комнату входит несколько человек, стол делает объектом своего внимания только одного, а затем, в зависимости от реакции партнёра, строит взаимоотношения. Например, в ответ на безразличие «избранника» стол попытается как-нибудь заинтересовать человека. Он может сделать пируэт, начать преследование или, наоборот, убежать в дальний угол. Забавно наблюдать реакцию посетителей выставок, где экспонировался этот фантастический «предмет мебели»: они действительно начинают вести себя как дети.

«Я три раза заходил в комнату, но стол ни разу не выбрал меня», – такая обиженная запись была оставлена в книге отзывов. Интересно, помог бы в этом случае совет, который в известном мультфильме дала Крошке Еноту его мудрая мама: «А ты попробуй ему улыбнуться...»?

Т. Трифонова

С помощью лазерной резки поверхность стола An Invisible Force разбита на деревянные «пиксели». Задавайте оракулу вопрос и ждите ответа!

The Diamond ICE® – 750 тысяч фунтов минимализма

