К.Н. САУШКИНА
Аспирант кафедры дизайна и искусства Поволжского государственного университета сервиса
e-mail: kristina.125.kisa@gmail.com

Т.В. БЕЛЬКО
Доктор технических наук, профессор, зав. кафедрой дизайна и искусства Поволжского государственного университета сервиса
e-mail: belko@tolgas.ru

K.N. SAUSHKINA
Postgraduate student of the Department of Design and Art of the Volga State University of Service
e-mail: kristina.125.kisa@gmail.com

T.V. BELKO
Doctor of technical sciences, professor, head of the department of the Department of Design and Art of the Volga State University of Service
e-mail: belko@tolgas.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2022_2_2_292_297

АРТ-КОЛЛАБОРАЦИЯ КАК АКТУАЛЬНЫЙ ТРЕНД В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

ART-COLLABORATION AS A CURRENT TREND IN MODERN DESIGN

В статье описывается феномен коллаборации в современном дизайне на примерах арт-коллабораций в искусстве и дизайне в контексте цифровых технологий.

The article describes the phenomenon of collaboration in contemporary design. Examples of art-collaboration in art and design in the context of digital technology are considered.

Ключевые слова: коллаборация, инсталляция, 3D-печать.
Keywords: collaboration, installation, 3D printing.

Под коллаборацией понимается совместное сотрудничество бренда с приглашенными дизайнерами, художниками и инженерами для создания нового продукта. Последние десятилетия коллаборация считается одним из самых успешных экспериментов сфере продвижения продукта. Кроме того, в постоянно меняющимся современном мире коллаборация прочно закрепилась и в сфере искусства и дизайна.

В конце XX столетия искусство вышло на новый этап своей «революции» — технической. Благодаря новым технологиям, которые к миру искусства не имели никакого отношения, художники нашли новые грани и средства выразительности. С развитием компьютерных технологий художники начали создавать новые форматы «технологического искусства».

В 1970 году впервые открылась одна из самых сложных и дорогих мультимедийных инсталляций в мире — павильон Pepsi на выставке Expo (рис. 1). В сотрудничестве с американской компанией PepsiCo были задействованы художники, инженеры, архитекторы и дизайнеры. Само здание павильона представляло собой белый геодезический купол, основанный на многогранниках. Внутри купола зритель мог погрузится в трехмерное изображение, создаваемые зеркальными отражениями, а также, благодаря пространственной электронной музыке, зритель мог лично или с группой стать соучастником происходящего. Павильон предоставлял посетителям свободу, где каждый сможет формировать свою собственную реальность из материалов, процессов и структур.



Рис. 1. Мультимедийная инсталляция — павильон Pepsi на выставке Expo, 1970 г.

Американский художник Даг Уилер (Doug Wheeler) и химический концерн BASF создали инсталляцию «Искусственная пустыня III», состоящая из 600 пирамидок и 400 клиньев из специального шумопоглощающего пенопласта от BASF. Задумка арт-объекта — достичь абсолютной тишины с помощью пространства комнаты, где по-

мещение сформировано таким образом, чтобы ни один звук окружающей среды не смог проникнуть во внутрь комнаты.



Рис. 2. Интерактивные скульптуры на выставке российской арт-группы Recycle, 2021 г.

В 2017 году модный бренд COS представил совместный проект «Новая весна» с британско-японскими дизайнерами Studio Swine. Проект «Новая весна» включала в себя интерактивную инсталляцию, в которой воздушные пузыри — «цветы», наполненные туманом, — исчезали при контакте с кожей, но могли сохранять форму при соприкосновении с тканью. Источником вдохновения послужила природа, а именно — цветение сакуры в Японии [3].

16 июля 2021 года в петербургском «Манеже» прошла выставка российской арт-группы Recycle. В проекте New Nature были представлены интерактивные скульптуры и динамичные арт-объекты, которые превращали зрителей в участников виртуального мира (рис. 2). Художники подняли вопросы жизни внутрицифровых технологий и совместное взаимодействие человека и цифровых технологий. Recycle Group также продолжила свое участие в проекте Dior Lady Art, которое состоялось в 2020 году. Более 70 художников из разных стран, включая и российских, представили свою интерпретацию легендарного модного аксессуара. Для создания сумки были использованы материалы, которые символизировали «цифровое безумие». Их разрисовывали, сжигали, фотографировали и создавали Lady Dior из стекла, гипса и резины. Художник и скульптор Даниил Антропов, изучавший японскую керамику, создал сумку весом 10 кг из фарфора и стекла. Художник Анастасия Прахова слепила сумку из гипса в стилистике футуризма, Скульптор Тося Млинарич и архитектор Саша Раев из 01001011 Studio напечатали две пластиковые сумки на 3D-принтере и покрыли их черной эмалью, Граффити-художник 0331c создал дизайн сумки с помощью применения огня и огнетушителя, сначала опалил сумку, а потом выцарапал на саже фирменный узор «каннаж». Художник-фотограф Александр Егоров объединил фотографию и цифровые технологии, сначала сфотографировал сумку, а затем исказил полученное изображение [4]. Теперь модная вещь выглядела не как аксессуар, который надо носить, а как арт-объект.

Коллаборация британского дизайнера Бенджамина Хьюберта (Benjamin Hubert) с компанией Cosentino представили совместную инсталляцию на неделе дизайна 2019 года (рис. 3). Инсталляция под названием «Raytrace» была выполнена из высокотехнологичных материалов dekton, в производстве которых входили двадцать природных компонентов. Инсталляция завораживает своими каустическими сферами, имитирующими преломление света в воде, тем самым создает иллюзию бесконечного пространства. Задумка работы — вызвать у зрителя ощущение погружения под воду [5].



Рис. 3. Коллаборация Бенджамина Хьюберта с компанией Cosentino. Инсталляция «Raytrace». 2019 г.





Рис. 4. Коллаборация Кима Джонсона и Хадзимэ Сораяма Инсталляция для модного показа Dior
Рис. 5. Коллаборация Энтони Хоу и Ирис ван Херпен. Инсталляция «Omniverse»

Результатом сотрудничества Кима Джонсона (Kim Jones) с японским художником Хадзимэ Сораяма (Hajime Sorayama) для модного показа Dior стала инсталляция в виде 12-метровой футуристической алюминиевой женщины-робота, покрытой зеркальной серебряной краской (рис. 4). Коллаборация с Dior — не первый опыт художника в мире моды. В коллаборации с французским дизайнером Тьерри Мюглером (Thierry Mugler) был разработан костюм для коллекции осень/зима 1995 года. Облегающий костюм киборга состоял из просвечивающих деталей в стиле сорямы, а прозрачный пластик обнажал грудь модели.

Ирис ван Херпен (Iris van Herpen) совместно с художником Энтони Хоу (Anthony Howe) разработали кинетическую скульптуру. В центре подиума была установлена его подвижная работа под названием «Omniverse»,

под которой проходили модели, становясь частью арт-объекта (рис. 5). Интерпретация инсталляции была использована в финальном образе показа. Ирис ван Херпен дополнила платье механизированными вращающимися крыльями из тонкого алюминия, стали и перьев, которые при дуновении ветра крылья начинали двигаться так же, как кинетические скульптуры Хоу.

Новые технологии также затронули и модную индустрию. Мода постоянно развивается и находится в вечном поиске чего-то нового. Один из самых необычных трендов последнего десятилетия — это цифровая мода и создание виртуальных костюмов. 3D-печать все глубже проникает в жизнь человека. Дизайнеры представляют на показах одежду, обувь и аксессуары, изготовленные на основе 3D-принтера.

В работах Ирис ван Херпен прослеживается новое представление будущего костюма. Вместо традиционной ручной техники изготовления одежды приходит 3D-печать. Теперь одежду можно не только сшить, но печатать ее. Ирис ван Херпен представила коллекцию «Кристаллизация» весна/лето 2011, в сотрудничестве с лондонским архитектором Даниэлом Уидригом (Daniel Widrig) (рис. 6). Коллекция была представлена из девяти 3D-предметов на Международной Неделе Моды в Амстердаме. Платья состояли из скоплений волокнистых элементов с минимальным диаметром, а тонкость печатных линий придавала легкость и гибкость для обеспечения удобного движения модели.

Швейцарский модный дом Akris в партнерстве с VOJD Studios разработал линию архитектурных 3D-печатных колец из серебра и полиамида. Изделия, показанные на выставке Akris весна/лето 2016 на Неделе моды в Париже повторили геометрическую сетку архитектурного сооружения японского архитектора Соу Фудзимото — павильона Наосима.

В результате сотрудничества архитектора Френсиса Битонти (Francis Bitonti) и нью-йоркского дизайнера Майкла Шмидта (Michael Schmidt) было изготовлено 3D-печатное платье длиною до пола, полученное методом лазерного спекания в компании Shapeways. Этот предмет одежды был сконструирован из 17 гибких частей, что позволяет одевшему его человеку легко двигаться [6].



Рис. 6. Коллаборация Ирис ван Херпен и Даниэля Уидрига. Коллекция «Кристаллизация» весна/лето 2011 г.

В настоящее время в мире происходят глобальные научно-технологические прорывы, и искусство стремительно реагирует и использует новые технологии, претерпевая радикальные изменения в технологиях создания художественных образов. Благодаря стремительному развитию цифровых технологий, изменилось восприятие искусства. В арт-коллаборациях прослеживаются трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы. Цифровое искусство развивается и активно взаимодействует с традиционными видами изобразительного искусства [2]. Модная индустрия претерпевает новый взгляд на современный костюм. Бесшовная одежда на основе 3D-формообразования и печати, преемственность технологических способов оказывают непосредственное влияние на развитие технологий формообразования. Таким образом, интеграция цифровых технологий и их применение позволяют совершенствованию в проектировании арт-обьектов, печатных костюмов, аксессуаров с заданными коммуникативными функциями, а значит, его развитие и становление создаются для того, чтобы человек почувствовал новый цифровой мир, в котором изменяется вся система массового производства [1].

Список литературы:

1. *Белько Т.В.* Дизайн и технологии бесшовного формообразования одежды: монография / Т.В. Белько, М.А. Курбатова; Поволжский государственный университет сервиса. — Чебоксары: Среда, 2022. — 244 с.

2. *Жердев Е.В.* Искусство технологий и технологии искусства / Материалы международной научной конференции «Материал-технология-форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном искусстве» / МГХПА им. С.Г. Строганова. — Москва, 2018. — С. 28–34.

3. COS и Studio Swine показали совместную интерактивную инсталляцию. — URL: https://www.buro247.ru/news/culture/12-apr-2017-cos-studio-swine-showed-their-installa.html (дата обращения: 20.05.2022).

4. В Москве открылась выставка «The Lady Dior as seen by». — URL: https://style.rbc.ru/impressions/616d95bc9a7947097b4121f8 (дата обращения: 29.05.2022).

5. Инсталляция Бенджамина Хьюберта на Миланской неделе дизайна. — URL: https://www.interior.ru/design/5791-installyatsiya-bendzhamina-khyuberta-na-milanskoj-nedele-dizajna.html (дата обращения: 29.05.2022).

6. Инновационные технологии 3D печати в сфере индустрии моды. — URL: https://fine-craft.ru/index.php/articles/materials/item/93-3d-print (дата обращения: 20.06.2022).