

получило отражение в его таких офортах, как «Жертвенное дерево», «Молитва», «Жертвоприношение». В серии работ «Удмуртские народные сказания» воплощены народные представления народа о разумном и добром мире, в котором побеждает сила, трудолюбие, отвага.

Довольно нетрадиционный для изобразительного искусства Удмуртии метод М. Гарипова, получившего название наивизм, был впоследствии воспринят и другими талантливыми художниками, такими как В. Михайлов, В. Мустаев, В. Морозов и др.

Таким образом, анализируя изобразительное искусство Удмуртии 90-х годов 20 века, следует обратить внимание на органичное единство общего и национального. Само авангардное направление не является изобретением современного искусства. Имена В. Кандинского, К. Малевича, М. Шагала, П. Кончаловского, И. Машкова, М. Ларионова и других художников начала 20 века давно уже стали классикой абстракционизма и авангарда. В этом отношении, а именно в поиске новых форм и средств художественной выразительности, русская культура и современное изобразительное искусство Удмуртии вступают в диалог. Но в плане содержания в данном случае не приходится говорить об идентичности. Тематическое разнообразие полотен этнофутуристов и других художников говорит об оригинальном подходе к проблеме сущности живописи. Современное изобразительное искусство, в частности этнофутуризм, демонстрирует нам, с одной стороны, обращение к достижениям русских художников в области авангардного искусства, а с другой стороны – стремление удмуртской культуры к самоидентификации, к поиску своей оригинальности и поиску своего места в современном мире.

ⁱ Пузанова Н. Время – ниспровергать и время – строить.// Удмуртская правда.- 1996.- 13 июня.

ⁱⁱ Егит гондыр веме. Одомаа. Эрумаа. Калмез. Мушому. Тангыра. Илна. Каталог этнофутуристических выставок.- Ижевск, 2002. С. 109.

ⁱⁱⁱ Розенберг Н.А. Прорубить окно в Азию. – Ижевск – СПб., 2001.С. 164.

ЛАПТЕВ В. К.
КОЛМЫКОВА К.В.

ДИЗАЙН И ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

Современная цивилизация стремительно урбанизируется, Жизнь становится более комфортной. Меняется среда обитания, Большую часть времени человечество пребывает в мегаполисе, в искусственной среде ионизированного воздуха, очищенной воды и синтезированной пищи. Стиль жизни в этих условиях задают специалисты по дизайну. Они предлагают обществу параметры красоты, бытовой целесообразности; технологические решения коммуникационных связей, архитектурных, интерьерных и ландшафтных ансамблей. Создается новая реальность. Она виртуальна по отношению к живой природе. Здесь все продуманно, сделано людьми. Эта реальность заведомо концептуальна, ибо сформирована идеями и мыслями творческих людей. Она социальна, ибо создается применительно к нуждам, вкусам потребностям и возможностям людей.

Дизайн как прикладная художественная деятельность по организации комфортного жизненного пространства человека все больше подчиняется социальной доктрине глобализма. Быт стандартизируется. Возникает усредненный изобразительный стиль тяготеющий к подчеркиванию функциональной значимости предметов и вещей с точки зрения их комфортности.

Созданная дизайнерами новая реальность все дальше уходит от национальных традиций, органических форм природы; исчезает декоративность, присущая конкретным, культурам. Природа входит в этот новый мир лишь через систему жизнеобеспечивающих коммуникативных связей (вода, тепло, электричество, транспорт, информация). Современные мегаполисы весьма отдаленно напоминают объекты реальной природы. Они

развиваются динамично, моторизированы и компьютеризированы. Но как бы динамично не развивалась новая реальность, она все равно отстает от развития живых форм в процессе их приспособления к новым условиям жизни. Человек как биосистема естественно задействован в этом процессе, хотя это мало изучено. Биология человека требует не только движения, но и спокойного созерцания, тихого отдыха. Иначе возникает психологический стресс, катастрофа. Общество развитых стран в поисках разрешения этого противоречия разделило среду обитания человека на мегаполис – это работа, движение; и национальные парки – это отдых. Но изолированные системы работают не для всех. Поэтому часть людей просто не воспринимает параллельный мир природы. Или воспринимает его через телевизор. Система диван-кресло-телевизор (компьютер) становится новой реальностью. Виртуальный мир, создаваемый средствами массовой информации (методом компьютерной графики), формирует новое сознание человека, где реальная среда заменяется символами, пиктограммами, смысловыми инсказаниями, выраженными инферальной образностью.

Эти опосредованные знаки действительности становятся базовой основой содержания сознания. Через них сознание осмысляет окружающий мир, который все более отдаляется от реальной живой жизни. Идет раздвоение сознания. С одной стороны – реальные образы реальной жизни, с другой – мир инферальных знаков. Последнее обстоятельство становится платформой для формирования новой жизненной мифологии, где нет реальных ориентиров.

Таким образом, дизайн становится новым средством воздействия на социум с точки зрения его управляемости. Из художественно-прикладного средства дизайн превращается в мощное оружие со свободным диапазоном идеологической модификации, в искусстве – реализм уступает место мифологии. В драматургии все меньше и меньше новых сюжетов. Прогрессирует процесс копирования или пародирования старых сюжетов. Часто предпочтение отдается стилизации. Все это наглядно демонстрирует современное американское и европейское кино. Дизайн, привлекая старые формы, тоже своеобразным образом пародирует их в новой реальности. Стиль «модерн» в начале XX века прятал свой отход от реальности в избыточную декоративность, подражая природным формам. С помощью дизайна новая реальность постепенно замыкается в своей виртуальной образности, напоминая раковую клетку, растущую под защитной оболочкой и метастазирующую по своим законам.

Новое сознание может увести человечество в тупик самоизоляции. Грозные изменения в реальной природе – атмосферные и природные катаклизмы напоминают об этом человечеству, ибо человек с новым виртуальным {дизайнерским сознанием} беспомощен в «некомфортной среде» реальной природы. В этом смысле дизайн – это и наказание и искушение современного человека. Искушение, которое необходимо преодолеть.

Диалектика взаимоотношения человека с живой природой в современном мире проходит через дизайн. Поэтому осмысление дизайна как формы преобразования мира и приспособления человека к нему – задача философов, психологов и специалистов естественных наук.

МИТАСОВА С. А.
г. Красноярск

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА КАК ФЕНОМЕН ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ИСКУССТВЕННОСТИ

Феномен искусственности сопровождает человечество на протяжении всей его истории. Под этим понятием всегда имеют в виду нечто неестественное, не принадлежащее миру природы, отстоящее или надстоящее над ней.