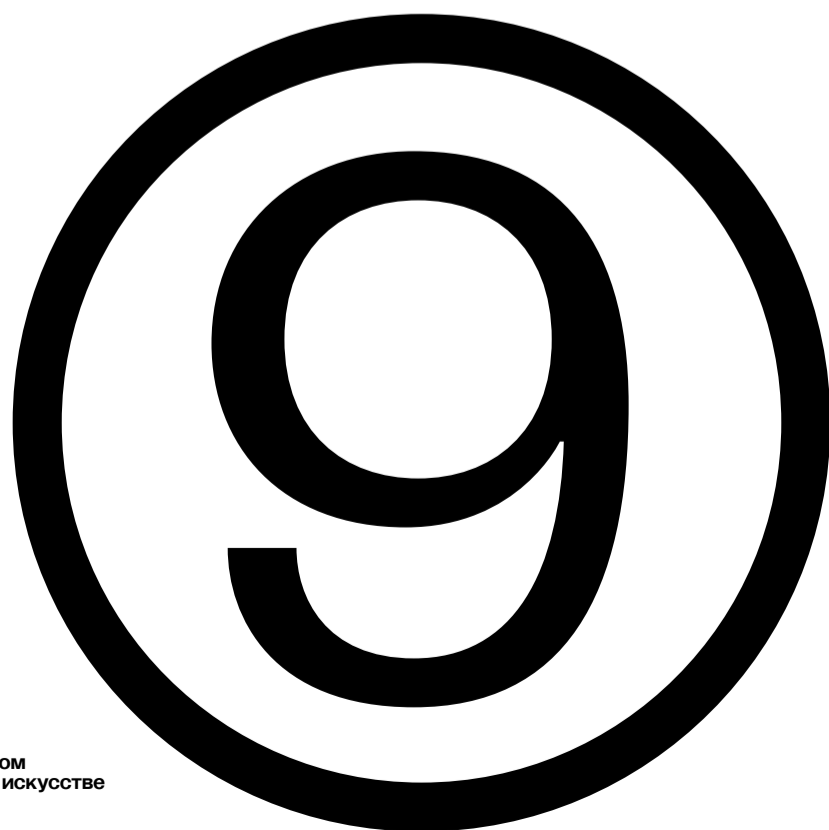




Бумага *Sora Press Cream*
(«Сора Пресс Крим»)
Без покрытия
Плотность: 70 г
Гладкость (Бендтсен): ISO 8791-2, 12 мл/мин
Непрозрачность: ISO 2471, 91%
Пухлость: ISO 534, 1,14 см³/г
Толщина: ISO 534, 80 мкм
Фабрика-производитель:
Goricane, Словения



Как масляные краски изменили живопись

Анна Познанская
Кандидат искусствоведения, заместитель
заведующего отделом нового западного
искусства Пушкинского музея.

До наступления эры цифровых технологий масляная живопись оставалась ведущей техникой изобразительного искусства. Невероятный диапазон возможностей позволил ей удерживать этот статус в течение пяти столетий, изменяясь и приобретая новые свойства по мере развития науки и техники. В то же время на протяжении долгого времени именно масляная живопись в наибольшей степени соответствовала ожиданиям социума, а история ее открытия и дальнейших трансформаций неотделима от эволюции европейской культуры.

Техника масляной живописи впервые стала активно использоваться в Нидерландах в первой половине XV века. Долгое время честь первооткрывателей приписывали братьям Хуберту (1370–1426) и Яну (1390–1441) Ван Эйкам, авторам знаменитого Гентского алтаря. Однако в последнее время ученые склоняются к тому, что эти художники были не первыми, кому пришло в голову использовать масло в качестве связующего вещества в краске, хотя именно они сумели широко внедрить новую технику и наглядно продемонстрировать ее достоинства.

Действительно, свое название техника получила благодаря новой связующей основе, тогда как сами красочные пигменты в тот период оставались практически неизменными. С древнейших времен их изготавливали из минералов, насекомых, моллюсков, сока растений. Пигменты растительного происхождения зачастую проигрывали остальным по части яркости и стойкости, поэтому гораздо чаще использовались для окрашивания тканей, нежели в живописи. Однако бывали и исключения, например корни марены красильной, из которых производились красящие вещества красных и пурпурных оттенков. Обильно растущая в Средиземноморье, не очень сложная в обработке, марена позволяла получать эффектные и недорогие экстракты, весьма популярные у художников.

Из сравнительно немногих пигментов животного происхождения наибольшее распространение в живописи получил насыщенный красно-пурпурный кармин — его добывали из самок кошенильного червеца. И хотя самая лучшая, мексиканская, кошениль, которая обитает исключительно на опунциях (довольно редких кактусах), долгое время была доступна лишь ацтекам, первые упоминания о кармине встречаются в Европе еще в I веке нашей эры. Видимо, в те времена изготовители пользовались другими видами насекомых, распространенными в Европе и Азии.

Что касается пигментов минерального происхождения, то самым легкодоступным красителем была охра (от греческого слова *ochros* — «бледно-желтый»), которую активно использовали еще в эпоху палеолита. Основой

пигмента служат почвообразующие породы, окисленные железом и потому имеющие характерный оттенок. В зависимости от других элементов, залегающих по соседству с железной рудой, цвет охры может колебаться от желтого до красного или коричневого, а порой приобретать фиолетовый или синий отлив. Чтобы отличать специфический оттенок того или иного месторождения, в название краски, сделанной на основе охры, нередко добавляли географическое уточнение: желтая неаполитанская, сиена, умбра и т.д. Интересно, что, хотя охрой пользовались с незапамятных времен и на всех континентах, известные нам географические уточнения чаще всего связаны с итальянскими породами и, вероятно, первоначально предназначались лишь для внутреннего рынка. Впоследствии они стали ассоциироваться с определенным оттенком, так что сегодня никого не удивит, например, словосочетание «армянская сиена».

Гораздо сложнее было получить зеленую и особенно синюю краски, которые добывались из минералов твердых пород. Так, самый красивый и стойкий синий пигмент ультрамарин получали из лазурита, или ляпис-лазури, который был известен еще в Древнем Египте, где считался камнем богов. Пигменты, сделанные на основе лазурита, использовали в китайском фарфоре, византийской мозаике, иконах и, конечно, в европейской масляной живописи.

Чтобы сохранить насыщенный ярко-синий цвет, необходимо было использовать только чистые камни, не содержащие примесей. Процесс их измельчения и превращения в пигмент также требовал предельной аккуратности. Неудивительно, что ультрамарин ценился буквально на вес золота — его использовали для изображения только самых важных предметов и персонажей, например ангелов или одежд Девы Марии. Состоятельные заказчики, желавшие продемонстрировать окружающим свои финансовые возможности, могли специально раскошелиться на драгоценную краску, причем нередко это условие прописывалось в контракте с художником отдельным пунктом. Во всех остальных случаях живописцы пользовались азурином — карбонатом меди с характерной синей окраской, который нередко называли медной лазурью. Более яркий и интенсивный по тону, азури привлекал многих живописцев — однако впоследствии выяснилось, что минерал неустойчив к воздействию солнечного света и влажного воздуха и со временем приобретает характерный зеленоватый оттенок. Сегодня, глядя на произведения старых мастеров, можно порой невооруженным глазом определить, каким пигментом пользовался мастер.

Научившись получать цветные пигменты, древние художники активно экспериментировали с различными связующими веществами,

которые должны были обладать достаточной прочностью и в то же время раскрывать тонкости оттенков. Так появились фреска, энкаустика, клеевая живопись и темпера. На протяжении довольно длительного периода именно последняя, известная еще в Античности, но наиболее часто использовавшаяся во времена Средневековья и Раннего Возрождения, позволяла художникам создавать станковые произведения. Термин происходит от латинского *temperare*, означающего «смягчать, смешивать». При производстве темперы в качестве связующего вещества используется яичный желток или белок, смешанный с медом, казеином и растительными экстрактами. Будучи довольно темной, непрозрачной и плохо смешивающейся краской, темпера обладала ограниченными возможностями. Это не мешало художникам создавать с ее помощью шедевры, отличавшиеся изяществом и декоративностью, — достаточно вспомнить произведения Паоло Уччелло (1397–1475) или Сандро Боттичелли (1445–1510). Однако их живопись по-прежнему оставалась достаточно условной и не могла запечатлеть красоту окружающего мира во всей его изменчивости и многообразии.

Нельзя не отметить, что живший на рубеже XV–XVI веков Боттичелли прекрасно знал о существовании масляной живописи, которая проникла в Италию во второй половине XV столетия. Сознательный ретроспективист и последователь традиций флорентийской школы эпохи Кватроченто, он остался верен темпере, за что и поплатился: вскоре после смерти великоколепный Боттичелли был совершенно забыт вплоть до начала XIX века, когда среди европейских художников, исследователей и коллекционеров вспыхнул интерес к итальянским «примитивам».

В чем же заключалось революционное открытие нидерландских мастеров первой половины XV столетия, оказавшее решающее влияние на развитие европейской живописи? Почему новое связующее вещество — льняное масло — позволило добиться таких ошеломляющих результатов?

Дело в том, что, в отличие от других связующих, масло обладает пластичностью: краски на его основе могут смешиваться, и оно может пропускать свет. В процессе ручного изготовления художник мог добиться разной консистенции и густоты тона. Ограниченные возможности палитры, основанной на натуральных пигментах, значительно расширились за счет того, что, смешивая краски, мастер получал множество сложных оттенков. Темпера не пропускала свет, поэтому световые блики и глубокие тени приходилось писать с помощью белил или более темного тона, а цветовые переходы оставались достаточно резкими.



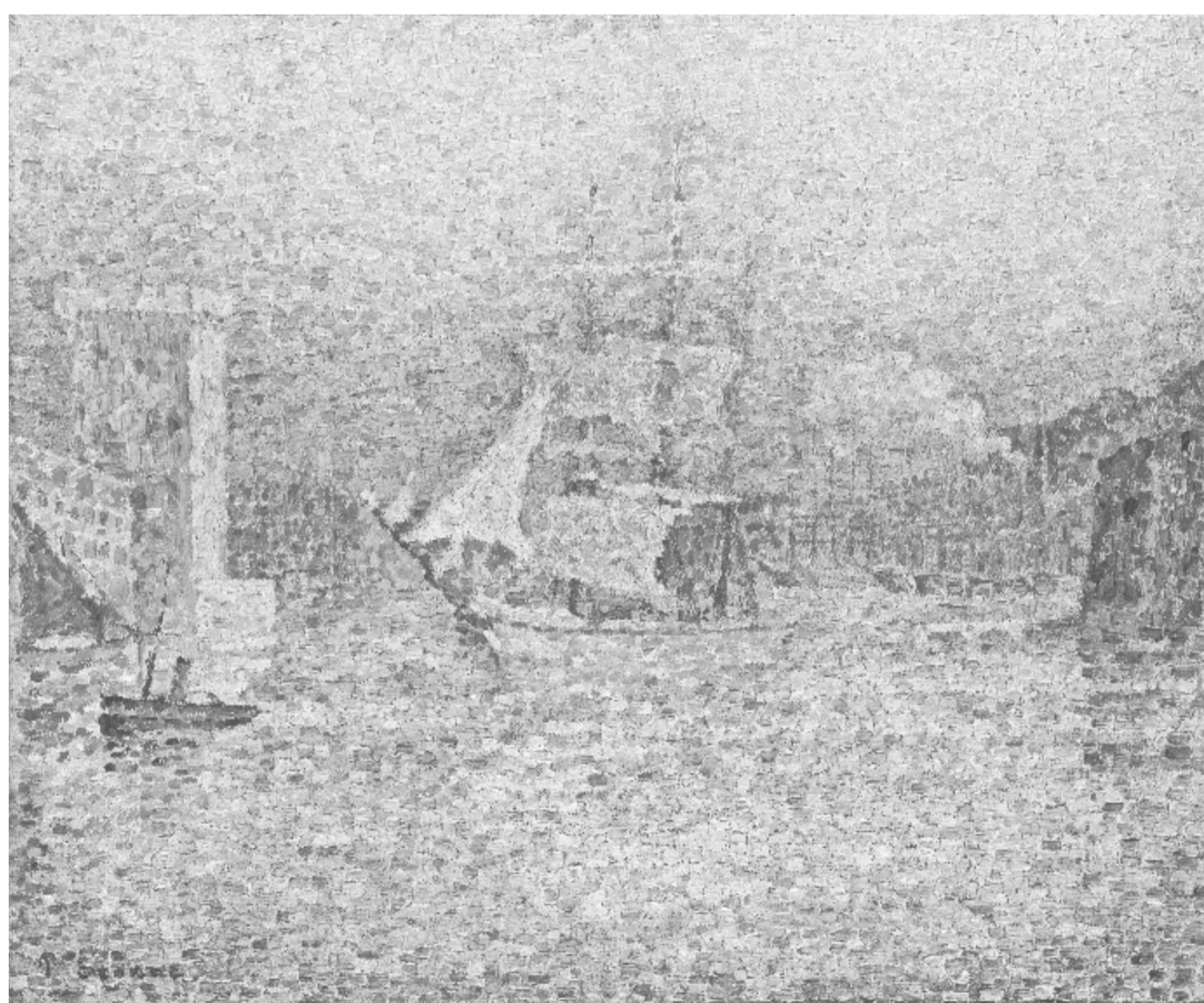
Гуго ван дер Гус. *Поклонение волхвов* (триптих), XV в.
Собрание Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург



Питер Пауль Рубенс. *Персей освобождает Андромеду*, ок. 1622
Собрание Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург



Винсент Ван Гог. *Воспоминание о саде в Эттене (Арльские дамы)*, 1888
Собрание Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург



Поль Синьяк. *Гавань в Марселе*, 1907
Собрание Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург

Дело в том, что, в отличие от других связующих, масло обладает пластичностью: краски на его основе могут смешиваться, и оно может пропускать свет

Масляная живопись открыла новые возможности: работа с полутонами позволила создавать плавные цветовые переходы и мягкие линии вместо жестких контуров, что усиливало ощущение объема и глубины. Это дало рождение световоздушной перспективе — приему, при котором цвет и контуры смягчаются по мере того, как объекты «удаляются» от глаз зрителя. До этого художники использовали только линейную перспективу, где предметы лишь уменьшались, сохраняя при этом четкость контуров и интенсивность цвета.

И все же классическая станковая картина не могла обойтись без предварительного рисунка — скелета будущей работы. Рисунок наносился на загрунтованный холст или доску, причем крайние немногие живописцы рисковали впоследствии отступить от заранее намеченного плана. Затем они писали подмалевки — отмечали на холсте основу будущего цветового решения. Наконец, наступал важнейший этап лессировки — последовательного нанесения тончайших живописных слоев от более темных и плотных к легким и светлым. Поскольку масло обладает способностью пропускать свет, этот прием позволял достигнуть сложного оптического взаимодействия различных оттенков. С помощью лессировок можно было подчеркнуть фактурность изображения, добиться мягких переходов света и тени, эффекта световоздушной среды, ощущения «живых» глаз, блестящего атласа платья, мерцающих драгоценностей и нежной кожи обнаженной одалиски. Одним словом, можно было сделать изображение живым и правдоподобным, зафиксировать окружающий мир и своих современников такими, какими они представляли глазам художника.

Справедливости ради стоит отметить, что далеко не сразу все возможности масляной живописи были открыты и поняты художниками. Достаточно взглянуть на картины нидерландских живописцев XV века, чтобы убедиться, что их не привлекали нежная игра света и тени, богатство оттенков или тонко проработанная моделировка лица. В отличие от темперы масляные краски обладали цветовой насыщенностью и светоносностью, что позволяло художникам Северного Возрождения, во многом отталкивавшимся от искусства книжной миниатюры, создавать подобные красочные выразительные образы в формате станковой картины. Они с удивительным мастерством передавали яркие цвета костюмов и драпировок, зелень природы и жуткие блики адского пламени. В отличие от своих итальянских коллег художники Северного Возрождения стремились к достоверности и реалистичности образов. Они редко пытались приукрасить своих героев, их портреты отличались строгостью и тщательной проработкой деталей, но в них отсутствует психологическая характеристика

образа или сложная мимика, требующая более виртуозного мастерства и навыка лессировки.

Невероятный диапазон возможностей масляной живописи был открыт итальянскими художниками на рубеже XV–XVI столетий. Прежде всего — знаменитое sfumato Леонардо да Винчи (1452–1519), отказавшегося от эффектов цветовых контрастов в пользу тональных оттенков, мягких контуров и рассеянного света. Под его влиянием еще итальянские живописцы начали переходить от традиционной белой основы, усиливающей звучание локального цветового пятна, к «подцвеченным» грунтам, которые позволяли достичь мягкости перехода.

Сложные колористические решения мастеров венецианской школы, построенные на тончайших лессировках и знаниях о взаимодействии цветов, эксперименты Караваджо (1571–1610) с его предельно лаконичной гаммой, реалистически убедительными образами и драматургией светотеневых контрастов — все эти открытия сделали Италию Меккой для молодых художников, мечтавших овладеть секретами масляной живописи. Питер Пауль Рубенс (1577–1640), Антонис Ван Дейк (1599–1641), Никола Пуссен (1594–1665) и многие другие стремились в Рим и Венецию не только ради знакомства с памятниками Античности, но и ради получения навыков работы с маслом. Наступившая в XVII столетии эпоха развитой придворной культуры требовала от художника высокого мастерства и виртуозного владения кистью.

Не стоит думать, что техника масляной живописи на протяжении столетий оставалась неизменной. Художники продолжали активно экспериментировать, хотя не всегда эти эксперименты заканчивались удачно. Один из самых известных провалов случился с Леонардо да Винчи, когда он решил написать свою знаменитую «Тайную вечерю», используя темперу и масляную основу. Идея вполне объяснимая: техника фрески, живописи по сырой штукатурке, требовала быстроты, что понятно из самого ее названия, и не предполагала радикальных изменений композиции. Маслом и темперой можно было работать не торопясь, а в случае необходимости — скорректировать первоначальный замысел. К несчастью, вскоре после окончания работ выяснилось, что покрытая штукатуркой стена крайне плохо взаимодействует с масляной основой. В дальнейшем художники учили этот печальный опыт и писали большие композиции на огромных холстах, которые закреплялись на стене.

Не менее известны эксперименты Рембрандта (1606–1669), который не только использовал более темный грунт, но и нередко добавлял в краски битум — краситель на основе одноименного смоляного вещества. Специфический черно-коричневый оттенок битума,

известный как асфальт, удачно подчеркивал сдержанную палитру мастера. К сожалению, пигмент очень долго сохнет, плохо реагирует на повышение температуры и легко просачивается в другие красочные слои, приводя к их потемнению и разрушению. Тем не менее некоторые живописцы и в XIX веке не пренебрегали битумом, например глава Барбизонской школы Теодор Руссо (1812–1867). Однако его экспериментальные полотна постигла та же участь, что и работы Рембрандта: произведения со временем значительно потеряли в сохранности.

С маслом как со связующим элементом также проводили эксперименты: помимо уже известного льняного, художники использовали и другие его растительные виды. Наибольшее распространение получили ореховое, маковое и конопляное. Надо заметить, что масляная основа имеет два основных недостатка — естественный золотистый оттенок и длительный период высыхания. Ореховое и маковое масла могут быть более прозрачными, но значительно дольше сохнут и не обладают достаточной прочностью. Так, если для просыхания слоя льняного масла требуется три–четыре дня, то для макового необходимо ждать не менее недели. В итоге художники отдавали предпочтение льняному маслу, а со временем научились использовать сиккативы — вспомогательные вещества, которые ускоряют высыхание. Это позволило работать с маковым маслом импрессионистам, ценившим его прозрачность.

Наконец, готовую картину полагалось покрыть лаком, который подчеркивал блеск красок и одновременно образовывал пленку, защищавшую красочный слой. Но и этот процесс был не таким простым, как может показаться на первый взгляд. Высыхание масляного слоя длится достаточно долго; чтобы оно стало окончательным, может потребоваться от нескольких месяцев до двух лет. А покрытие финишным лаком необходимо выполнять только после этого, чтобы лак не соединился с авторскими лессировками. Подобная тонкость крайне важна, поскольку лаковое покрытие со временем темнеет и загрязняется. Если же лак смешался с непросохшими лессировками, удалить его, не повредив картину, практически невозможно. Но, разумеется, живописцы, создававшие полотна на заказ или спешившие закончить работу к ежегодной академической выставке, о таких мелочах не думали.

Более того, существовал обычай покрывать картины лаком прямо перед открытием выставки. Традиция зародилась во Франции и называлась знакомым нам словом — «вернисаж». Кроме того, не прекращались художественные эксперименты с покрытием: одни мастера специально «старили» полотна с помощью желтого лака, другие намеренно

Живопись XX столетия напрямую связана и с успехами технического прогресса, и с жестокими историческими событиями этой драматичной эпохи

добавляли его в верхние слои лессировок, чтобы добиться большего блеска. Следы этих опытов сегодня доставляют немало мучений реставраторам.

На рубеже XVIII–XIX веков техническая революция произвела настоящий переворот в масляной живописи — началось промышленное изготовление масляных красок. Одним из первых в серийное производство отправился так называемый желтый Тёрнера — яркий пигмент, который был открыт в 1770 году немецким химиком Карлом Вильгельмом Шееле (1742–1786), но был запатентован уже в XIX веке прославленным британским живописцем. Надо признать, Уильям Тёрнер (1775–1851) изрядно натерпелся за свое пристрастие к интенсивному желтому: публика жаловалась, что его полотна буквально «ослепляют», а недоброжелатели указывали на их сходство с яичницей. Чтобы усилить экспрессию цвета, британский мастер вернулся к белому грунту. Этот же подход потом будут использовать прерафаэлиты, импрессионисты и другие модернисты.

В 1826 году французский химик Жан-Батист Гиме (1795–1871) разработал синтетическую версию ультрамарина, но в целом проблема дорогого синего пигмента была решена еще в XVIII столетии, когда была открыта берлинская лазурь, а позднее, в XIX веке, — кобальт.

Новые пигменты продолжали регулярно появляться на протяжении всего XIX века, все больше расширяя палитры художников. Тем не менее живописцы не спешили полностью переходить на синтетические материалы и готовые оттенки. Так, упомянутый выше краплак,

добываемый из корня марены, стоил значительно дешевле своего синтетического аналога. Кобальт фиолетовый, полученный в 1859 году во Франции, оказался нестойким и дорогим, поэтому даже импрессионисты нередко отдавали предпочтение старому доброму методу смешивания красок.

Наконец, появление оловянного тюбика для краски, изобретенного в 1841 году американским художником Джоном Рэндом (1801–1873) и запатентованного в Европе год спустя, открыло дорогу пленэрной живописи. К ней вскоре обратились не только профессионалы, но и многочисленные любители. Казалось бы, готовые наборы красок, компактные этюдники, стандартные подрамники и фабричные холсты должны были пресечь любые эксперименты с техникой. Однако на деле все оказалось иначе: во второй половине XIX века живописцы не только довели технику лессировки до тончайших нюансов — валёров, но и впоследствии отказались от нее в пользу отдельных мазков. В этот же период живописцы изобрели технику пуантилизма, основанную на оптическом взаимодействии основных и дополнительных тонов, разрабатывали художественные приемы, имитирующие эффект темперы, поставили под сомнение необходимость лакового покрытия.

Живопись XX столетия напрямую связана и с успехами технического прогресса, и с жестокими историческими событиями этой драматичной эпохи. Лучшее всего это прослеживается в искусстве советского авангарда, когда художники, работавшие в стране, разрушенной вихрем революции, использовали любые

доступные материалы. В 1910-е многие авторы предпочитали закупать качественные холсты и краски в Париже — поэтому неудивительно, что работы 1920-х выглядят «поблекшими». В такой же ситуации оказались некоторые европейские живописцы послевоенной эпохи. Например, в 1950-е мрачные цветовые гаммы полотен художников Лондонской школы во многом были связаны с тем, что живописцы не могли позволить себе дорогостоящие качественные материалы. В этой ситуации художники, стремившиеся к насыщенным тонам, обратили внимание на недавно появившиеся на рынке акриловые краски. Изначально предназначенные для строительных работ, они были адаптированы для нужд живописцев. Именно акрилу отдавали предпочтение Энди Уорхол (1928–1987) и другие представители американского поп-арта.

Стремительное развитие новых технологий, казалось бы, отодвинуло масляную живопись на второй план. Однако в действительности это не так. Владение классической техникой живописи до сих пор лежит в основе профессионального художественного образования. Симптоматично, что даже самые радикальные современные творцы — Дэмиен Хёрст (р. 1965), Герхард Рихтер (р. 1932), Ансельм Кифер (р. 1945) и многие другие, работающие с различными медиа, — вновь и вновь возвращаются к классике. И сегодня, несмотря на широкий диапазон технологических возможностей, масляная живопись остается актуальной и по-прежнему открытой для поисков и экспериментов.



Леонардо да Винчи. *Мадонна Бенуа*, 1478–1480
Собрание Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург



Густав Курбе. *Пейзаж с мертвой лошадью*, вторая половина 1850-х
Собрание Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург

Назад к вещам

Сергей Гуськов
Критик, журналист, куратор, сооснователь пространства *másla lissé*. Редактор и обозреватель журнала «Диалог искусств». Постоянный автор «Художественного журнала» и издания *Art Focus Now*.

Вопрос о выборе материала, как и медиума, поскольку они зачастую взаимосвязаны, всегда имеет идеологическое измерение. Однако в некоторые периоды истории строгое маркирование вещей через идеи, слишком крепкая привязка одного к другому поражало и своей повсеместностью и безапелляционностью. Всего десять лет назад было сложно представить, сколь разнообразны будут материалы, которые сегодня используются в художественном производстве без всякой оглядки на теоретические догматы. Так, нынешнее активное внедрение вышивок — не только на ткани, но и на фотографиях, например, — обилие текстильных панно, принтов на одежде и тряпичных скульптур в искусстве заставили бы критика, прилетевшего на машине времени из 2000–2010-х, как минимум насторожиться или даже, с большей вероятностью, яростно выступить против такого положения дел.

Суть в том, что у этого гипотетического персонажа в голове был бы зашит понятийный аппарат, который лишь совсем недавно окончательно изжили. Ведь, как ни странно это звучит сейчас, к началу прошлого десятилетия не только тематика проектов или персональная художественная стратегия, но и типы экспозиционных решений, медиа и материал работ придирчиво оценивались, а иногда и чрезмерно политизировались.

Если вернуться к тому же «текстильному» примеру, то взаимодействие с тканью и нитками просто так не приветствовалось. Был, конечно, ряд исключений: допустим, шить и вязать позволялось художницам, работающим в феминистской парадигме; деколониальные теории оправдывали применение ткаческих

техник и соответствующего сырья уважением к подавленным культурам и укорененным в них традициям; наивное искусство также могло обращаться к этим материалам. А тем, кто находился вне этих специальных ниш, вход в мир нитки и иглы был фактически запрещен. Несомненно, находились умельцы, которые умудрялись «незаконно» протаскать текстильные работы мимо стражей дискурса, но эти редкие исключения скорее подтверждали правило.

Другим спорным материалом была глина. Десять лет назад керамика считалась устаревшей, излишне коммерческой и декоративной, а сейчас ею буквально завалены галереи и музеи, и больше никто с серьезным выражением лица не заявляет о ее консервативном характере и не выясняет, имеет ли художник право использовать эту технику для создания работ.

У негативного отношения к таким материалам, как керамика и текстиль, было несколько причин. Первая заключалась в том, что в начале XXI века велось много разговоров о «новых медиа», под которыми прежде всего подразумевались цифровые способы производства искусства. И, без сомнения, главным из них на короткий срок стало видео. Его можно было встретить на ведущих биеннале, его покупали музеи, ему прочили стать двигателем революционного поворота в искусстве. Однако волна видео примерно за десятилетие сошла на нет, оставив не только небольшое число действительно первоклассных работ, но и множество художников не у дел. Позже они стали мигрировать в другие ниши — кто в перформанс, кто в живопись, кто в скульптуру, а некоторые ушли в кинематограф. Как бы то ни было, в период увлечения «новыми медиа» распространилась

антинаучная идея, что с помощью них можно уйти от диктата материальности, на которой паразитирует арт-рынок. Ни видео, ни цифровая фотография, естественно, никак не мешали коммерциализации искусства — ими сразу же заинтересовались все игроки, от галеристов до коллекционеров.

На полях стоит добавить, что цифра не способствовала дематериализации, поскольку не только носитель, но и всякая информация в конечном счете материальна.

Второй причиной нелюбви к «старым медиа» и вообще плотно-вещественной стороне художественной практики в тот момент стал гипертрофированный упор на содержательность и контекстуальность, идущий еще из XX столетия. Даже мельчайший элемент работы обязан был не просто что-то означать, а многослойно объясняться в пространном тексте к проекту, в каталоге, в рецензии, в интервью и т.д. Да и вообще главными медиа тогда по большому счету оказались слова, а не вещи. Гиперинтерпретация каждой детали была следствием самодоведения до абсурда постконцептуалистской эстетики, превратившейся в 2010-х в тормоз развития художественного процесса. Вера в миф о желательной эфемерности искусства и одновременно его запредельной семиотизации разошлась по арт-школам и профильным изданиям.

Крушение этого порядка случилось в один миг и в некотором роде осталось незамеченным. Художники, вышедшие на сцену в конце десятилетия, а вместе с ними и многие действующие лица предыдущих поколений, просто перестали ориентироваться на отжившие свое установления. Оглядываясь назад, можно с долей иронии резюмировать, что произошли такие



Слава Нестеров. *Под полярной луной стану твердым, как таежное дерево, чтобы не утонуть в ее прозрачном тлене*, 2023
Фото предоставлено автором



Слава Нестеров. *Они летят над болотами между ледяными зубьями холодных звезд, исполняют обещание свое с поклоном низким*, 2023
Фото предоставлено автором



Слава Нестеров. *Тишина окунула себя в тишину*, 2023
Фото предоставлено автором



Вика Хаданка. Пнище, 2025
 Фото: Александр Матвеев;
 предоставлено фондом «Сфера»



Катя Антошкина. Фон № ? облака/гроза, 2024
 Фото: Слава Нестеров;
 предоставлено галереей *másla lissé*

эпохальные изменения не благодаря сознательному решению, а словно сами собой. Сыграла роль хроническая усталость. Искусство было перенапряжено обилием запретов и требований, которые выглядели все более оторванными от реальности. Мгновенно были реабилитированы ранее подвергавшиеся остракизму медиа и материалы, а предметное измерение художественной практики стало определяющим фактором при создании работ.

Собственно искусство, возникшее на руинах прежней эстетической парадигмы, стали атрибутировать — среди прочих наименований — как «объектное». Это название было связано в том числе и с эхом философских построений в духе, например, Грэма Хармана с его объектно ориентированной онтологией. Однако нельзя было не заметить, что и в пластическом плане оно довольно точно соответствует новым реалиям. Работы художников представляли собой именно объекты — замкнутые на себе плотные сборки из разных элементов. Их нельзя было упрекнуть в недостатке материальности: наоборот, она была заявлена практически как манифест, только не словесный, а вещественный.

Внезапно проявились подвергавшиеся слишком строгому лицензированию в эпоху глобального «современного искусства» (с конца 1980-х по середину 2010-х) техники вроде резьбы или выжигания по дереву, ковки и чеканки, выдувания и моллирования стекла, лепки из пластилина, формовки объемных масивов песка или земли. Причем зачастую одни элементы произведения должны были демонстрировать или, лучше сказать, выпячивать свою грубую фактуру, тогда как другие, объединенные с ними в рамках одного объекта, необходимо было обработать как можно более филигранно. Такой контраст между необузданностью вещественной стихии и заявкой на высокое художественное качество как будто указывал на «круговорот» материи — постоянно изменяющейся, неукротимой, порождающей саму себя. Автор выхватывал несколько деталей из этого бурлящего потока, наспех собирал, полагаясь скорее на игру случая, а не на осознанное решение, а дальше отходил в сторону — и внезапно обнаруживал, что все получилось.

В период расцвета объектного искусства рисунки, картины, скульптуры или иные предметы, зачастую выполненные в намеренно примитивистском духе, включались в логику идеального галерейного шоу: аккуратно инсталлированные, залитые равномерным холодным светом и размещенные в пространстве максимально свободно и уважительно, словно на них должен быть сосредоточен максимум внимания, они также обыгрывали это парадоксальное сочетание первозданной дикости и изящной рукотворности — в данном случае им соответствовали грубая изобразительность и совершенство показа. Дополнительным инструментом, подсвечивающим особенности нового искусства, стали во второй половине 2010-х онлайн-агрегаторы, такие как *TZVETNIK* и *O FLUXO*. Эти сайты формально публиковали документацию выставок со всего мира, но в действительности перед ними стояла совсем другая задача — не фиксация сделанного, а скорее создание импульса для дальнейшего формирования и распространения новой эстетики. При этом в первые десятилетия XXI века граница между онлайн и офлайн настолько стерлась, что говорить о тех же «нематериальности» или «эфемерности» стало непримично. С одной стороны, сами плоть и кровь интернета стали сырьем для работ, а созданные на их основе объекты приобретали черты мемов, сверхпопулярного контента, безостановочно тиражируемой картинки. С другой — объекты нового искусства делались таким образом, чтобы еще до всякой документации и сетевой дистрибуции выглядеть вирально. Эти две линии сошлись и благодаря симбиозу усилились.

К середине 2020-х, выполнив свою историческую роль, постепенно сходят со сцены агрегаторы и объектное искусство. Первые становятся в принципе не нужны, так как потеряли монополию на распространение последних новинок художественных экспериментов. Теперь они и без кураторского присмотра расходятся по всевозможным площадкам и средам. Сами же агрегаторы либо закрываются, либо мельчают и исчезают в узкогрупповых нишах.

Объектное искусство начинает мутировать. На заре его существования программной установкой была своеобразная авангардность — резкий разрыв с недавним прошлым. Оно не обязательно устремлялось в будущее, но как минимум внимательно всматривалось в настоящее, от которого, по мнению художников, постконцептуализм слишком сильно отстал. Однако на следующем этапе происходит резкий возврат к самому разнообразному ретроспективизму — причем возврат не как к игре или декорации, а как к серьезной настройке оптики через связи с классическими образцами. В число этих образцов входит и «современное искусство» — ведь сегодня это уже закрытый проект, лишь страница в учебнике истории.

Такое вглядывание в прошлое, впрочем, обладает и негативной стороной: есть опасность скатиться в архаику, которую сопровождают иррационализм и мистика, что нередко происходит с сегодняшними авторами. У возникающей сейчас в искусстве парадигмы пока нет общепринятого названия (да и вряд ли оно появится в ближайшее время), но ее характеристики все же можно пунктирно обозначить. Помимо описанного выше ретроспективизма, это сегментация культурного поля на сплоченные группировки единомышленников, которые задают тренд на коллективное, а не индивидуальное осмысление художественных практик, и, что для нас особенно важно, отсутствие внутри подобных сообществ каких-либо ограничений в том, что касается тематики, образности, медиа или материалов (запреты обильно поступают извне, но это совсем другая история).

Итак, можно все — правда, осторожно. Что же в итоге мы наблюдаем в России?

Начнем с текстиля. Излишний примитивизм, который широко обыгрывали в объектном искусстве, постепенно ушел. С тканью теперь работают предельно выверенно. Самый распространенный способ — принты на различных материях. Так, казанская художница Нурия Нургуалиева печатает минималистичные изображения — в основном фигуры людей и лебедей — на легкой атласной ткани, подкрепляя хрупкую, изломанную образность своеобразного нео-ар-деко воздушностью самих работ.



Катерина Веселовская. *Без названия*, 2022
 Фото: Наталия Меликова;
 предоставлено галереей *másla lissé*



ХО «ГУЙ» (Егор Ефремов и Мария Плаксина).
Острова (Коровушка), 2023
 Фото: Артур Голяков;
 предоставлено фондом «Сфера»



Катя Кучерявенко. *Щ*, 2025
 Фото: Ваня Венмер;
 предоставлено галереей *Plague Office*

Ее коллега по казанской сцене Зухра Салахова создает крупные набивные панно, размещая на них вышивки в форме человечков, мышей, муравьев, фантастических существ, лодок, мебели. Часть ее нитчатых объектов существует и самостоятельно. Художница из Белгорода Вика Хаданка в последнее время увлечена шитьем тряпичных скульптур — одни из них умещаются в ладони, другие могут достигать трех метров в длину. Раскрашенные чаем, намеренно «состаренные», они напоминают причудливые игрушки, найденные в антикварном магазине.

Вообще, ткань крепко связана со сферой одежды и аксессуаров, а также с таким популярным явлением, как мерч — сувенирная продукция, посвященная событию или знаменитости и необходимая для того, чтобы обозначить принадлежность к той или иной общности. Многие художники не только используют эту очевидную ассоциацию, но и буквально выпускают тиражные футболки, лонгсливы, худи, кепки, шоперы, которые иногда оказываются не просто приятным дополнением к выставке, а ее важной составляющей. Впрочем, есть и немного другой подход — массив мерча как одна большая работа, или гиперобъект. Например, казанско-краснодарская группа *PLAGUE* (Ваня Венмер, Артур Голяков, Стас Лобачевский, Зухра Салахова), помимо своих легендарных стикеров, регулярно печатает все новые предметы одежды и аксессуары — обязательно с названием коллектива (бывает, что и по-русски — «чума»), а иногда с каким-нибудь программным лозунгом и изобразительным рядом.

Глина стала одним из самых ходовых материалов еще в конце 2010-х. И речь не только о получаемой из нее керамике. Уральское художественное объединение «ГУЙ» (Егор Ефремов и Мария Плаксина) воскресило для искусства древнюю технологию глинобитных сооружений. Скульптуры этого коллектива, от сравнительно небольших до гигантских, как правило, имеют деревянный каркас, на который наносится смесь соломы или пакли вперемешку с пластичной породой. После высыхания эта субстанция становится прочной и не боится ни природных стихий, ни перевозки с одной выставки на другую, ни взаимодействия со зрителями. Подвешенная к потолку корова в натуральную величину, воскресивший фимиам олень, статуя месопотамского духа Шеду или огромный кит с ключевыми строениями Екатеринбурга на спине — эти работы стали визитной карточкой «ГУЙ». Часто они дополнены хитрыми инженерными конструкциями: из скульптур течет вода, струится пар или дым, произведения могут двигаться и издавать звуки.

Керамика сегодня представлена крайне разнообразно. Петербургская художница Серафима Сажина старается делать скульптуры гладкими и плавными. Ее персонажи, игривые ожившие облака и многочисленные существа непонятной природы, своей гипертрофированной «кавайностью» (автор вдохновляется в том числе японской популярной культурой) заставляют зрителя сомневаться, что это — искусство или массмаркетная поделка? Однако такая пограничная природа сегодняшних художественных решений идеально способствует их вирусному распространению: вообще,

кажущийся «конвейерным» внешний вид уже достаточно большого числа объектов новейшего искусства — тренд, который только набирает силу.

У Надежды Риговой из Казани подход совершенно иной. Ее работы выполнены, конечно, не в грубой манере, но достаточно вольно, чтобы ощущалась исходная податливость глины. Один из основных образов художницы — ягнята. Некоторые созданы целиком, но также есть скульптуры в виде отдельных частей их тел, особенно ножек с копытами. Москвичка Элина Марусова главным образом производит мини-малитичные объекты из керамики. Часть из них имитирует необработанные камни или, наоборот, ветшающие строительные блоки.

По происхождению к глине близки всевозможные полимеры, в частности те, из которых печатают объекты на 3D-принтере. Наверное, самым разносторонним автором, работающим с этим аппаратом, стала московская художница Ника Пешехонова, для которой он стал идеальным инструментом для изображения метаморфоз человеческого организма, а также прочих биологических форм и фантастических существ.

Стекло не менее активно задействовано в новом искусстве. Так, с ним много работают художницы из Москвы Дарья Арбузова и Кристина Павлова. Первая вытягивает тонкие прозрачные нити и шипы, собирает объекты, напоминающие рамы, ловцы снов или лица. Вторая сгибает, раздавливает или иным образом аккуратно деформирует предметы хрустального сервиза, а также составляет из стеклянных элементов конstellации, где детали как будто выполняют несвойственные им функции.

Стоит сказать и о дереве — его тоже в своей практике использует множество художников. Например, Катя Антошкина, сейчас работающая в Новоуральске, создает масштабные пространственные инсталляции из фанеры и бруса, а также готовых декоративных элементов вроде типовых балясин. Она раскрашивает получившуюся конструкцию — и выходит то ли абстрактная, то ли по-тёрнеровски размытая живопись. Вектор восприятия работ Антошкиной задают как раз те формы, которые принимает сама фанера благодаря соединению частей или их выпиливанию. Для московского художника Славы Нестерова дерево выступает одним из многих используемых материалов, наряду со смолой, бумагой, цепями, холстами и прочим — часто многое из этого списка соединяется в одном объекте, но все же именно дерево оказывается наиболее любимым и ценным. Многие работы Нестерова собраны внутри и вокруг своего рода рамы из цельного массива или наложенных друг на друга фанерных слоев. Чаще всего эта часть работы симметрична по вертикальной оси или стремится к подобной симметрии.

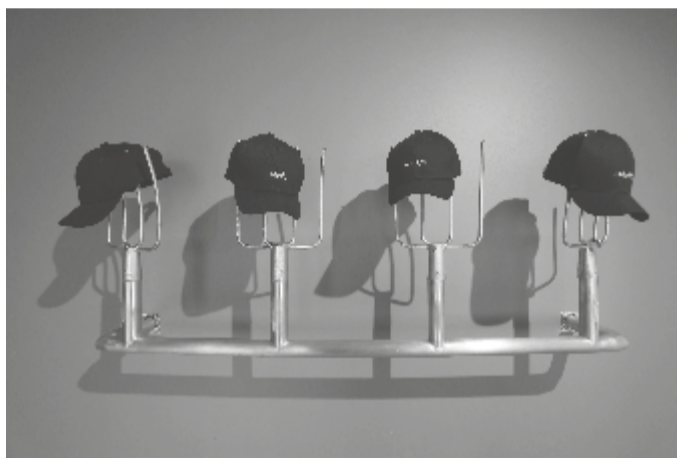
С металлом работает меньше художников, но зато они делают это интенсивно. Петербургский автор Катерина Веселовская получила

известность благодаря тяжелым скульптурам из чугуна с веселыми, сюрреалистическими названиями. У ее работ характерная «шершавая» фактура, достигаемая благодаря использованию песочной формы. В скульптурах угадываются те или иные образы, но это скорее иллюзия. Веселовская искусно заставляет зрителей бесконечно вглядываться в ее объекты, чтобы ответить на вопросы: что изображено и почему именно так? Уральский художник Рома Бантик уже пять лет занимается литьем. Его алюминиевые панно, похожие на огромные расплывшиеся надписи, с виду абсолютно беспредметны, но при этом контекстуальны: работы автора созданы из переплавленного мусора, например пустых банок и остатков продукции ВПК — двигателей и орудий. У художника из Москвы Саши Лемиша взаимодействие с металлом выстроено по нескольким траекториям. Так, для своей цифровой живописи он делает специальные стальные или жестяные рамы. Обычно они неровные, у них могут торчать в разные стороны длинные «хвосты», а Лемиш их еще иногда и подкрашивает. Помимо этого, художник часто подбирает для объектных сборок найденные металлические предметы — цепи разных габаритов, вилы, лопаты. Дишон Юлдаш, которая сейчас живет

в Таиланде, создает из алюминия загадочных существ — геометрические фигуры, у которых вырастают крылья птиц или насекомых, лапы. Кроме того, среди ее металлических скульптур есть подушки для сидения и горы с пещерами. Ее техника, явно генеалогически связанная с ювелирным делом, можно сказать, обуздывает и одомашнивает исходное сырье.

Встречается и достаточно неожиданный выбор материала. Например, московская художница Катя Кучерявенко делает скульптуры, которые представляют собой сборки из вытянутых багетов — крестообразные или составляющие букву «щ». Она действительно печет хлеб, даже ничего не подмешивая в тесто, просто за счет засушивания превращая продукт в тяжелый и прочный объект. Для одной из последних выставок Екатерина Серикова, тоже живущая в столице, создала четыре антропоморфные скульптуры в натуральную величину из монтажной пены. Вначале она сделала условный «набросок», а потом долго подравнивала его, пока он не приобрел очертания человеческой фигуры.

Возможно, это довольно скромная выборка, но при этом показательная: художники вернулись к вещественности мира — и, кажется, надолго.



Саха Лемиш. *left>right<left>right<*, 2022
Фото: Виктор Берёзкин;
предоставлено галереей *fābula*



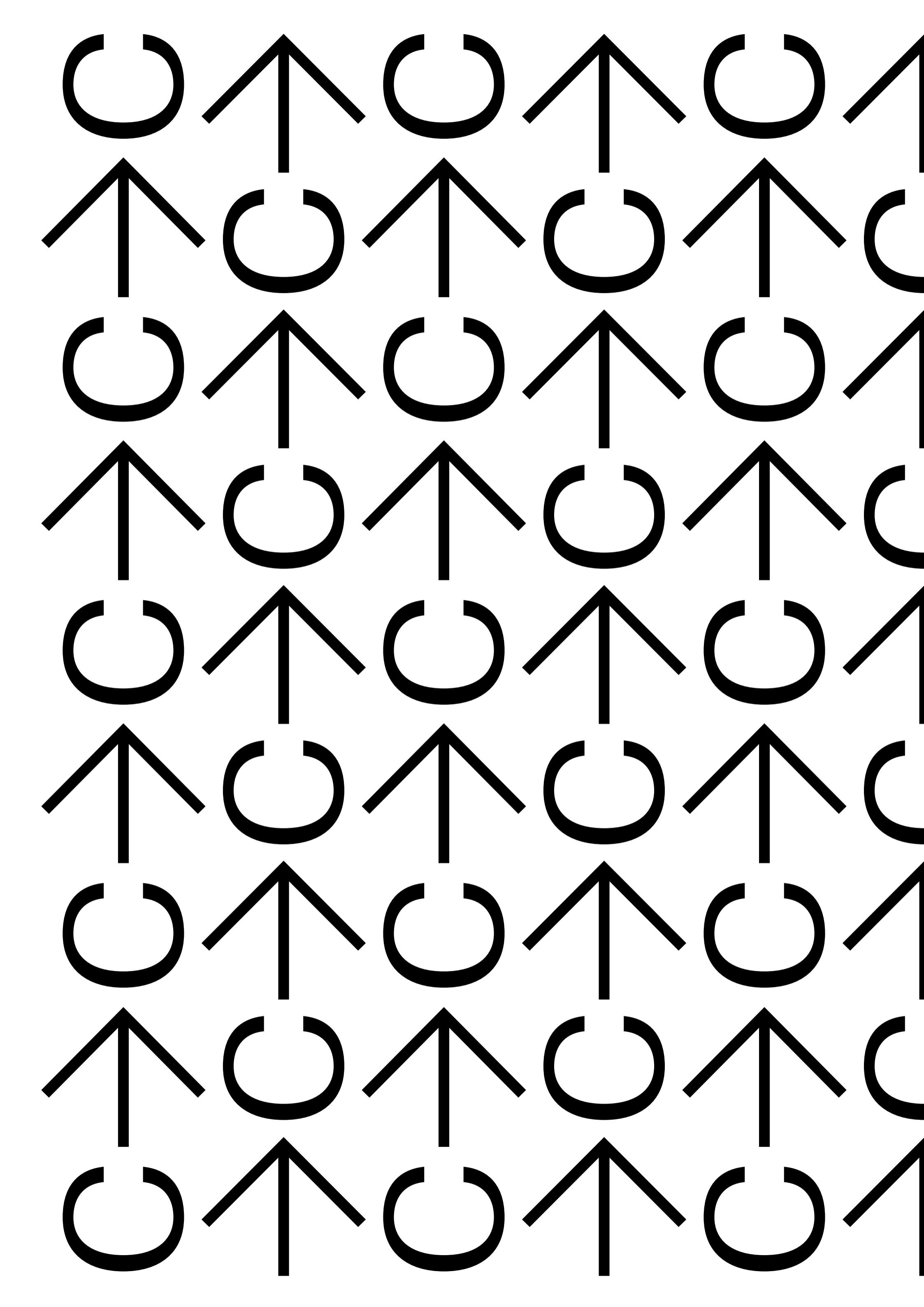
Зухра Салахова. *Музыкальная композиция 4*, 2024
Фото: Анастасия Пожидаева;
предоставлено галереей «Триумф»

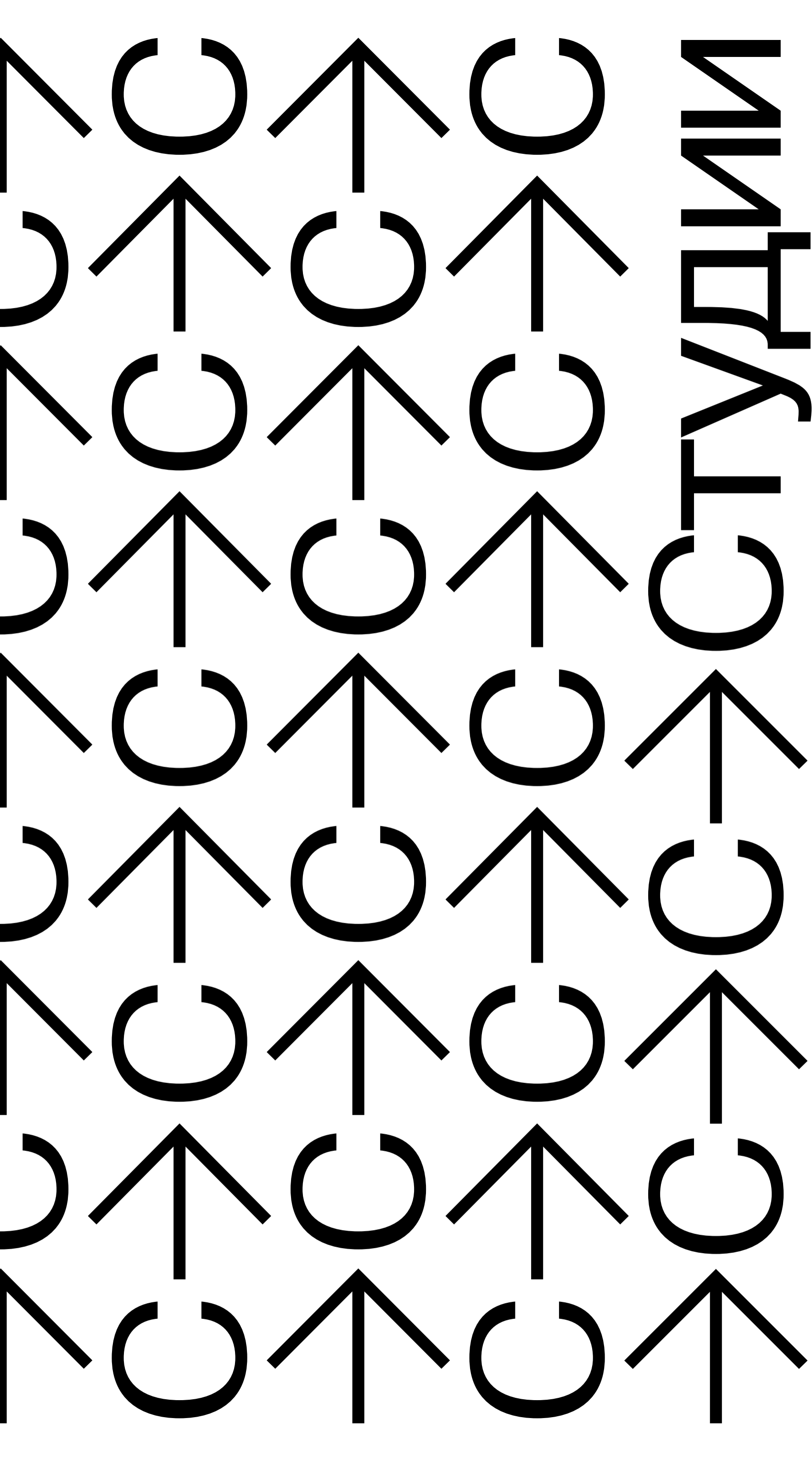


Нурия Нургалиева. *Joe*, 2024
Фото: Полина Туманова;
предоставлено галереей «Триумф»



Екатерина Серикова. *Едоки*, 2025
Фото: Екатерина Серикова;
предоставлено галереей *Devyatnadsat'*





Индивидуальные мастерские для работы живописцев и скульпторов при Центре художественного производства «Своды»

Студии находятся в конструктивистском здании бывшей прачечной жилого комплекса Дома на набережной, построенном в 1929–1931 годах. В них можно заниматься станковой живописью, графикой и коллажем, создавать скульптуры и инсталляции, не требующие сложного монтажа.

Есть два способа получить право работать в Студиях.

Программа для живописцев и скульпторов

Центр художественного производства «Своды». Художники, прошедшие конкурсный отбор, смогут в течение трех месяцев работать над своими проектами в удобной и просторной индивидуальной мастерской и погрузиться в жизнь Дома культуры.

Набор в программу проходит несколько раз в год. Принимаются только индивидуальные заявки. Их рассматривают кураторы Фонда V–А–С и Дома культуры «ГЭС-2».



Подать заявку на участие в Программе для живописцев и скульпторов.

Практикум «Живопись» предназначен для профессиональных художников и любителей всех уровней подготовки, которые хотели бы познакомиться с актуальными тенденциями, освоить новые подходы, техники и материалы. Курс прежде всего дает практические навыки, но участники получают и необходимые теоретические знания.

Участие в практикуме платное. Набор проходит дважды в год. Заявки рассматривают приглашенные преподаватели.



Подать заявку на участие в практикуме «Живопись».

Пластик — материал-парадокс

Ольга Дружинина
Куратор Центра
художественного
производства «Своды».

Александра Санькова
Директор Московского
музея дизайна.



Многофункциональный предмет *EBURET*:
журнальный столик, прикроватная тумба, табурет
Из собрания Московского музея дизайна



Набор контейнеров *Tupperware* для хранения продуктов и большой таз
Фото: Чалонер Вудс; предоставлено *Getty Images*



Игрушка-неваляшка, изготовленная из ПВХ на Тамбовском пороховом заводе
Из собрания Московского музея дизайна

Строго говоря, первые пластические массы (пластмассы) появились еще около 1600 года до н.э. В те времена их изготавливали из природных и возобновляемых материалов: резины, смол растений, янтаря, рогов и панцирей. Люди использовали их способность принимать различные формы, нагревая их и создавая таким образом многие предметы. Слово «пластик» происходит от греческого *πλαστικός* (*plastikos*) — «поддающийся формовке».

Синтезировать привычные нам пластмассы научились лишь в середине XIX века,

а широкое применение они получили на рубеже XX столетия. Этот период был ознаменован большими переменами: ростом населения и его благосостояния в Европе и США, становлением общества потребления, что породило спрос на большее разнообразие товаров. Произошел и структурный сдвиг в производстве — так называемая вторая промышленная революция. Уголь уступил место нефти, которая до середины XIX века практически не использовалась и не считалась ценным сырьем.

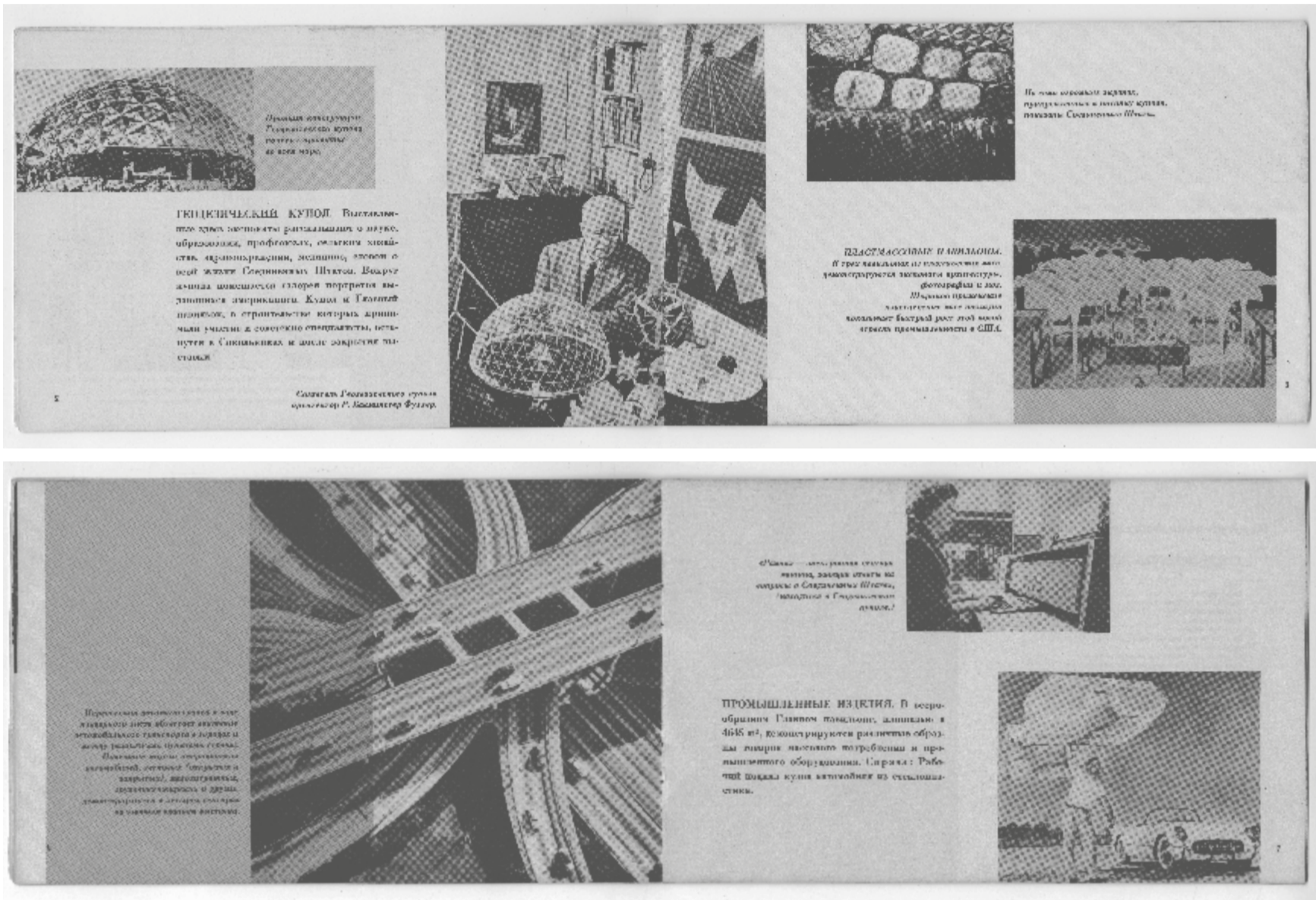
Когда нефть начали добывать в промышленных масштабах, возник вопрос: что еще, кроме топлива, можно из нее получить? Ответ дала бурно развивавшаяся органическая химия: человечество открыло для себя множество полезных свойств веществ, объединенных общим термином «полимеры», важнейшими из которых стали пластмассы. Таким образом, на рубеже веков совпал целый ряд факторов, что впоследствии и дало старт «пластиковой революции».



Радиоприемник *FADA Bullet*, конец 1930-х
Из собрания Московского музея дизайна



Вице-президент США Ричард Никсон перерезает ленту, открывая Американскую выставку в Москве, 28 июля 1959
Фото предоставлено *Getty Images*



Каталог к Американской выставке в Москве, 1959
Из библиотеки Центра художественного производства «Своды»

Материалы

Одним из ключевых стимулов для разработки синтетических материалов стала необходимость найти замену природным ресурсам (добыча которых сокращалась), в том числе для производства предметов роскоши. Если сегодня мы говорим о вреде пластика для экологии, то полтора века назад он, напротив, помогал спасать редких животных от истребления. Так, в 1867 году *The New York Times Magazine* писал, что слоны могут оказаться под угрозой исчезновения из-за ненасытного спроса на их бивни.

В начале XX века природные материалы были всюду: пуговицы изготавливали из перламутра и кости, оправы для очков — из рогов буйволов, а гребни, украшения и столовые приборы — из черепаховых панцирей и слоновой кости. Эти вещи были дорогими, и пластмассы стали их доступной альтернативой. Например, в украшениях полудрагоценные камни часто заменяли люцитом — прозрачным акриловым пластиком, который можно было подкрашивать и оправлять в серебро, обращаясь с ним как с ценным материалом. Бывало и наоборот: в пластиковые изделия вставляли жемчуг, горный хрусталь и даже бриллианты. Это говорит о том, что пластик воспринимался не как дешевая подделка, а скорее как новый материал, соответствующий веку машин и массового производства.

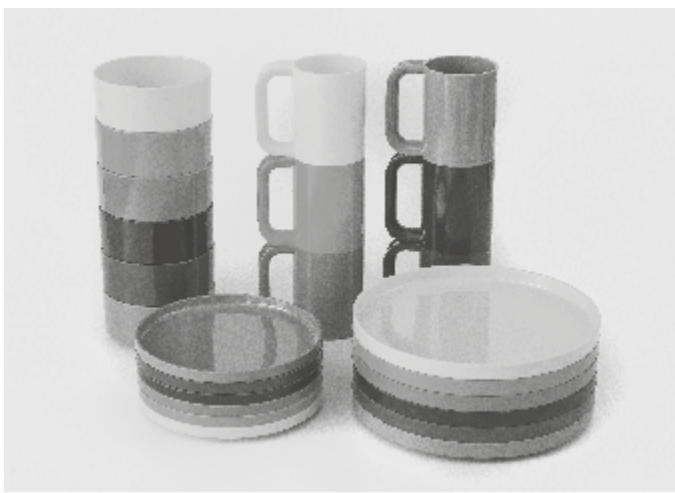
Так, целлулоид, галалит, известный также как «искусственный рог», и бакелит по праву стали символами эпохи «ревущих двадцатых». Изделия из пластика, в основном украшения, произвели фурор на Всемирной выставке современных декоративных и промышленных искусств 1925 года в Париже, давшей имя стилю ар-деко. В то время стали носить больше украшений, и их ассортимент значительно расширился. Интересно, что первоначально пластиковые изделия часто принимали старые формы, имели знакомые орнаменты, но вскоре появились и новые сюжеты. К примеру, податливый целлулоид идеально передавал в гребнях и заколках сложные формы растений и насекомых, характерные для стиля модерн.

Впрочем, было бы неверно считать, что пластик в тот период использовался лишь для подражания. Например, преподаватели и студенты школы Баухаус экспериментировали с ним как с материалом для прототипов и готовых объектов. Их целью было создание красивых и функциональных предметов быта, пригодных для массового производства. И пластик оказался идеальной основой для воплощения этих новаторских идей, объединивших эстетику, эргономику и доступность.

В 1930-е пластик уверенно вошел в мир высокой моды. Его стали использовать в своих

коллекциях такие законодатели стиля, как Коко Шанель, Поль Пуаре, Эльза Скиапарелли и Кристиан Диор. Даже дом *Hermès*, известный принципиальным отказом от «неблагородных» материалов, в 1930-х создал браслет для часов из эмали с цветными пластиковыми вставками. *Cartier* также применял пластик для пряжек вечерних сумочек, а однажды выпустил наручные часы в корпусе из бакелита. Продажа пластиковых украшений и аксессуаров в бутиках ведущих модных домов значительно повышала статус материала, делая его элитарным. Эту традицию продолжают и современные дизайнеры, хотя сегодня они всё чаще отдают предпочтение переработанному пластику.

Продолжая разговор о моде, стоит обратить внимание на менее очевидную сферу применения синтетических материалов — текстиль. Зачастую его упускают из виду в дискуссиях о пластике, поскольку ткани не ассоциируются с ним ни внешне, ни по способу использования. Однако многие кутюрье, особенно в 1930-е и 1960–1970-е, активно использовали в своих коллекциях как пластик, так и синтетические ткани, чтобы добиться определенных художественных эффектов. Например, Эльза Скиапарелли с их помощью создавала архитектурные и сюрреалистические формы костюмов, а Пако Рабан — футуристичные и космические образы.



Столовый сервиз *Max Hellerware* из пластика, 1971
Дизайнеры — Лейла и Массимо Виньелли. Реплика 2025 года
Из собрания Московского музея дизайна



Стул *Eames DSW*. Дизайнеры — Чарльз и Рэй Имз
Фото предоставлено *Getty Images*



Проигрыватель *Braun SK4*, 1956. Дизайнер — Дитер Рамс
Фото: Фрэнк Румпенхорст; предоставлено *Getty Images*

Массовое производство

Особенно широкое распространение пластика началось после Второй мировой войны. Этот период стал катализатором технологического развития: с окончанием боевых действий наука и промышленность, в том числе химическая, переживали подъем, что привело к появлению новых материалов и способов их обработки. Важную роль сыграла и изменившаяся общественная потребность. Люди, уставшие от тягот и аскетизма военного времени, стремились к красоте и комфорту в повседневной жизни. Яркий и доступный пластик идеально отвечал этому запросу, воплощаясь в простых и практичных бытовых вещах: посуде, мебели, детских игрушках.

Материал оказался востребован и в других сферах. В медицине, например, пластик начал вытеснять стеклянные аналоги при производстве одноразовых шприцев, капельниц и элементов оборудования, поскольку превосходил их в практичности, безопасности и гигиеничности. Сегодня невозможно представить даже простейшую медицинскую манипуляцию без пластиковых изделий. В промышленности пластик стали использовать для изготовления строительных материалов, деталей автомобилей и бытовой техники. Его применение способствовало значительному удешевлению производства, что делало конечную продукцию доступнее для массового потребителя.

Снижение себестоимости происходило по нескольким причинам. Во-первых, сырье для пластика было дешевле, чем, например, металл. Во-вторых, ключевую роль играла технология формовки — один из древнейших методов серийного производства. Расплавленная масса заливалась в металлическую форму, где затвердевала, позволяя создавать практически неограниченное количество идентичных изделий с минимальными затратами. В-третьих, замена металлических деталей пластиковыми делала продукты (будь то пылесосы или авто) легче, что сокращало расходы на транспортировку. Для машин снижение веса также означало и уменьшение расхода топлива, а следовательно, и объема вредных выбросов. Наглядной иллюстрацией легкости новых материалов стала фотография из каталога Американской выставки в Сокольниках 1959 года, где рабочий одной рукой удерживает целый кузов автомобиля, сделанный из стеклопластика.

К тому же использование пластика повышало потребительские качества товаров: они обретали более привлекательный дизайн и яркие цвета. Это стало мощным стимулом для экономики, особенно в восстановительный послевоенный период.

Революция в формообразовании и дизайне

Дальнейшее распространение пластика было связано с новым этапом развития общества и промышленности. Общество потребления стало стремиться не только к обилию вещей, но и к их постоянному обновлению. Циклы моды и стилевых предпочтений сократились с десятилетий до пяти, а то и трех лет. В условиях, когда ручное производство окончательно уступило место конвейерному, пластик оказался идеальным решением для адаптации к быстро меняющимся запросам. Благодаря своим химическим и физическим свойствам, а также таким технологиям обработки, как литье и прессование, он лучше других материалов поддавался модификациям в рамках массового производства.

Однако было бы ошибкой считать эту логику линейной. Обретая популярность, пластик сам стал источником влияний — как модных, так и технологических. С одной стороны, дизайнеры, работая с материалом, стали смелее в творческих поисках; с другой — технологи научились придавать материалу новые свойства. Проиллюстрируем это несколькими примерами.

Так, во второй половине 1920-х широкое распространение получил бакелит — первая в мире термореактивная пластмасса. Из него изготавливали украшения, посуду и телефонные аппараты. В Европе сегодня существуют крупные коллекции бакелитовых изделий. Заметим, что именно в Европе, поскольку местных коллекционеров больше привлекает форма, в то время как американских — цветовое разнообразие. Наиболее эффектными предметами из бакелита, пожалуй, стали радиоприемники. Если первые модели в деревянных корпусах напоминали миниатюрные шкафы и должны были «растворяться» в интерьере, то использование бакелита, а позднее и других пластиков, позволило придать им сложные, замысловатые формы. Сама технология литья под давлением обусловила обтекаемость, отсутствие острых углов и легкость последующей полировки. Классическим примером служит модель *Ексо AD65* (1934, дизайнер — Уэллс Коутс). Круглый,

с ножками, которые были продолжением корпуса, приемник гармонировал как с интерьерами в стиле ар-деко на его излете, так и с входившими в моду предметами, выполненными в духе модернизма. А когда в 1930-х химики нашли способ добавлять краситель непосредственно в состав пластмассы, новые изделия не просто вписывались в среду, но и становились ее цветовой доминантой.

Впрочем, неверно полагать, что пластик использовался лишь для создания ярких и вычурных форм. В 1955 году руководителем отдела художественного оформления компании *Braun*, производившей электроприборы, стал Дитер Рамс. Он радикально изменил внешний вид всей продукции, от калькуляторов и телефонов до часов, редуцировав формы до простейших геометрических объемов, введя четкие прямые линии и сдержанную цветовую палитру из белого, серого, бежевого. Решения Рамса, вошедшие в историю дизайна как «стиль *Braun*», разительно отличаются от эстетических подходов большинства его современников и оказали огромное влияние на ведущих дизайнеров XXI века. Например, Джонатан Айв неоднократно отмечал, что его проекты для *Apple* отсылают к работам Дитера Рамса.

Пластик совершил настоящую революцию в проектировании и производстве мебели. Начиная с середины 1960-х он стал активно вытеснять из этой сферы такие материалы, как фанера и сталь. Толчком к этому послужило появление стеклопластика — материала, укрепленного для нужд армии во Вторую мировую войну (из него делали прочные купола радаров и корпуса лодок для флота), этот материал позволял создавать крупные и сложные формы без дорогостоящих пресс-форм.

В 1948 году дизайнеры Чарльз и Рэй Имз представили *Eames DSW* — первый в мире стул из стеклопластика, изготовленный промышленным способом. Он был создан для конкурса, инициированного Музеем современного искусства в Нью-Йорке, который стремился стимулировать разработку качественной, доступной и эстетичной мебели. Стул оказался чрезвычайно удачным с эргономической точки зрения: гибкость пластика позволила отлить сиденье, которое идеально повторяло контуры тела и эффективно снижало нагрузку на поясницу.

В 1963 году финский дизайнер Ээро Аарнио использовал похожий материал для создания сферического кресла *Ball*. Невероятно



Стул *Pantone*. Дизайнер — Вернер Пантон
Фото: DEJA / G. CIGOLINI / De Agostini; предоставлено Getty Images



Печатная машинка *Olivetti Valentine* из металла и пластика, 1960
Дизайнер — Этторе Соттсасс. Из собрания Московского музея дизайна

эффектное, удобное и прочное, оно стало главным открытием Кёльнской мебельной ярмарки 1966 года и сразу же было заказано производителями из 30 стран. Особую роль в популяризации пластиковой мебели сыграла итальянская компания *Kartell*, основанная в 1949 году. Ее, нередко называемую «пластиковой империей», и по сей день отличает фокус на мебели и предметах быта из пластика, создаваемых в сотрудничестве с ведущими мировыми дизайнерами.

Вершиной же этой эволюции стал стул *Panton Chair* (1967) датского дизайнера Вернера Пантона. Его называют самым знаменитым стулом XX века и первой в мире моделью, отлитой из единого куска пластика. Пантон работал над ним почти восемь лет, проводя многочисленные исследования и испытания прототипов. В результате благодаря технологии литья под давлением получился стул, который не только идеально повторял изгиб тела сидящего человека, но и стал настоящим произведением искусства. Именно в этом и заключается роль пластика в дизайне: его податливость позволяла превращать обыденные вещи в скульптурные формы, а технологии массового производства делали эти художественные объекты доступными для самого широкого круга потребителей.

Пластики изменили подход не только к формообразованию мебели, но и к отделке поверхностей. Синтетические лаки придавали деревянным элементам эффектный глянец, который прекрасно сочетался со стальными и алюминиевыми деталями. На смену шпону приходило ламинирование пластиком, обеспечивавшее устойчивость к повреждениям, влаге, высокой температуре; такие поверхности не впитывали запахи и легко чистились. Изначально пластиковый ламинат был доступен лишь в черном и темно-коричневом цветах, но затем появились варианты, имитирующие древесину и мрамор, а позже — яркие и цветные варианты. Последние стали особенно востребованы в эпоху постмодернизма: так, дизайнеры знаменитой группы *Memphis* использовали их для создания мебели, напоминавшей тотемные скульптуры, детские игрушки или изображения из комиксов.

В производстве настольных ламп бакелит начали применять еще в 1930-е. Этот материал повышал функциональность светильников: они становились прочнее и устойчивее, а их абажуры, в отличие от стеклянных, меньше рассеивали свет. Однако широкое использование пластика в осветительных приборах началось

лишь в 1960-е, в основном в Скандинавии и Италии. Сначала такие лампы отличались простыми, лаконичными формами и были недорогими, но к 1970-м годам их облик усложнился, став более скульптурным и замысловатым, что соответствовало духу антимодернизма.

В 1945 году американский химик Эрл Таппер начал выпуск пластиковых контейнеров для хранения продуктов. Они были легкими, прочными, небьющимися, не впитывали запахи, легко мылись. Таппер разработал для них специальную систему герметизации: крышку нужно было сгибать особым образом, чтобы «вытеснить» воздух, благодаря чему продукты в контейнерах компании *Tipperware* оставались свежими значительно дольше. Сейчас такая система хранения кажется нам базовой, но в середине 1940-х она была поистине революционной и существенно облегчала быт домохозяйек.

Архитектура

Архитекторы обратили внимание на пластик в середине 1950-х, чему во многом способствовала популярность стеклопластика. Структуру этого материала можно сравнить с железобетоном: волокно в нем служит арматурой, а полиэфирная смола — связующим веществом. Как пишет историк советской архитектуры Ольга Ульянова в статье «Архитектура из стеклопластика эпохи „пластмассового бума“», первым полностью пластмассовым домом стал *Maison tout en plastique*, созданный в 1956 году французским архитектором Ионелем Шейном: «Внутри круглого ядра располагались кухня, обеденная зона, ванная, туалет, а модули спален крепились к фасаду по спирали. Все модули — восемь центральных и три дополнительных — были целиком изготовлены из армированного пластика и доставлялись на место сборки на грузовиках. „Полностью пластиковый дом“ никогда массово не производился».

Подобные эксперименты проводились и в Советском Союзе. В 1961 году архитектор Алексей Щербёнок и инженер Леонид Левинский спроектировали в Ленинграде индивидуальный жилой дом из пластмассы, на примере которого изучали поведение полимеров со временем и под воздействием окружающей среды. Конструкция дома и его наполнение, включая сантехнику, текстиль и мебель, были полностью выполнены из полимеров. Однако массовое производство подобных строений так и не началось, поскольку партийное руководство решило,

что жизнь в отдельных домах приведет к росту индивидуализма.

Были и тиражные модели домов из стеклопластика. Самый известный из них — *Futuro House* (1968) финского архитектора Матти Сууронена. Всего было выпущено около шестидесяти таких домов-капсул. Они использовались в основном как шале на горнолыжных курортах, поэтому изнутри были утеплены полиуретановой пеной. СССР приобрел три таких дома: для горнолыжного курорта в Кабардино-Балкарии, для кафе в Гурзуфе и для отдыхающих в Сочи. Первые два сохранились на своих местах до сих пор, а сочинский экземпляр был перевезен в Краснодар. Несмотря на плохое состояние, его купил местный архитектор, который планирует провести научную реставрацию и превратить дом в капсульный отель.

Пластик нашел широкое применение и в области временной архитектуры. Ярким примером служит знаменитая Американская выставка в Сокольниках 1959 года, где под навесами в форме пластиковых зонтиков разместились три ключевых проекта: фотовыставка Эдварда Стейхена «Род человеческий», экспозиция современного искусства куратора *MoMA* Милдред Константайн и модный показ Элеонор Ламберт. Вошедшие в историю зонтики, спроектированные инженером Массачусетского технологического института Альбертом Дитцем, выдержали серьезные испытания на военном аэродроме, где их проверяли на устойчивость к мощным воздушным потокам от вертолетных винтов. В каталоге выставки им было уделено особое внимание: «Широкое применение пластических масс наглядно показывает быстрый рост этой новой отрасли промышленности в США».

Сегодня изучение полимеров в архитектуре продолжается, и его цель, как и полвека назад, — предложить недорогое, доступное жилье, простое в сборке и транспортировке. Это вновь ответ на социальный запрос. Например, в Амстердаме десятилетие назад был напечатан на 3D-принтере из биопластика дом площадью 8 м² — временное жилье для жертв стихийных бедствий. Датский архитектор Жюльен де Смедт разработал проект модульных домов из переработанного пластика, предназначенных для замены трущоб в странах Африки. Правда, этот эксперимент вызывает вопросы: не будут ли токсичные вещества, выделяющиеся из пластика под воздействием высокой температуры, вредить здоровью жильцов?

Если в архитектуре пластик все еще остается в основном материалом для экспонатов, то в строительстве он используется давно и активно: это трубы для водоснабжения и канализации, электро- и гидроизоляция, окна, двери и отделочные материалы. Поликарбонат, как более прочная и легкая альтернатива стеклу, применяется для строительства теплиц, навесов, крыш бассейнов и шумозащитных экранов вдоль автомагистралей.

Музеи

История «пластиковых экспонатов» началась давно: одной из первых выставок, представивших изделия из материала, стали «Филладельфийские новеллы» в Институте Франклина (Филадельфия, США) в 1885 году. Выставки с участием пластика проходили и в художественных музеях. Знаковой стала экспозиция «Италия: новый внутренний ландшафт», открывшаяся в *MoMA* в Нью-Йорке в 1972 году. Ее концепция была сосредоточена на решении социальных проблем с помощью новых технологий и массового производства. Итальянские дизайнеры представили функциональные предметы, формирующие гибкую среду обитания, — например, прототипы жилых капсул из формованного пластика, которые объединяли в себе зоны для приготовления пищи, сна и работы.

В 2016 году в Брюсселе открылся музей *ADAM (Art & Design Atomium Museum)*, ядром которого стала крупнейшая в Европе коллекция пластиковых объектов — «Пластикариум». Она насчитывает более 2000 предметов — от обычных бытовых вещей до работ Вернера Пантона, Ээро Аарнио и Филиппа Старка. Основой для «Пластикариума» послужила частная коллекция Филиппа Деселя, который с 1980-х собирал объекты, иллюстрирующие эволюцию дизайна и технологий с середины прошлого века. Музей раскрывает эстетическую ценность пластика и его уникальные свойства, сделавшие его незаменимым для дизайна. Собственный музей, открытый в 1999 году к 50-летию бренда, имеет и компания *Kartell*. Коллекция включает более тысячи пластиковых объектов, а также архив чертежей, эскизов и фотографий, открытый для исследователей со всего мира.

Еще один важный институт — *Vitra Design Museum* в немецком Вайле-на-Рейне. В отличие от музея *Kartell*, он изначально создавался как музей дизайна, а не компании. Его собрание

включает произведения ведущих дизайнеров прошлого и настоящего: Раймонда Лоуи, Ээро Сааринена, Рона Арада и многих других. Постоянная экспозиция не только демонстрирует историю дизайна, но и раскрывает творческий процесс: например, знаменитый стул *Panton Chair* представлен вместе с серией своих экспериментальных прототипов. Выставки музея, часто посвященные влиянию пластика на дизайн и экологию, путешествуют по всему миру. Уникальность кампуса *Vitra* заключается в том, что его здания спроектированы звездами современной архитектуры — в том числе Фрэнком Гери, Захой Хадид, Тадао Андо и другими мастерами. Это соседство позволяет рассматривать дизайн, в том числе и пластиковый, в общем культурном и визуальном контексте.

В России обладатель значительного собрания объектов из пластика, как первичного, так и переработанного, — Московский музей дизайна. Его постоянная экспозиция «110 | Российский дизайн 1915–2025» в Новой Третьяковке представляет карболитовые лампы, первые советские радиоприемники и работы современных авторов, наглядно иллюстрирующие эволюцию формообразования и технологий.

Музей также реализует специализированные проекты о пластике. Выставка «Фантастик Пластик» (2025) познакомила публику с работами 56 дизайнеров, созданными из вторичного сырья, и убедительно показала его потенциал как инновационного и экологичного материала. Другой проект, «Век пластика» (2025), прослеживает историю материала от целлулоида и бакелита до наших дней, акцентируя внимание на трех темах: редких исторических артефактах, эре массового производства и современных экологических вызовах.

Экология

Сегодня жизнь без пластика немыслима — он критически важен для медицины, строительства, транспорта и моды. С одной стороны, это материал для простых и доступных бытовых вещей, с другой — область для высокого искусства и дизайна. Такие мастера, как Филипп Старк и Карим Рашид, создают из него мебель, а Айрис ван Херпен (методом 3D-печати) — одежду. Дизайнеры ценят пластик за неограниченные формообразующие возможности, понимая, что те образы, которые материал позволяет воплотить, не достижимы ни с одним другим.

Благодаря этому в сфере дизайна пластик прочно встал в один ряд с деревом, металлом и стеклом, завершив свою долгую эволюцию от функциональной замены до полноправного средства художественного высказывания.

Говоря об экологических проблемах, важно понимать: главная угроза заключается не в самом материале, а в сложившейся модели его использования. Сегодня не существует альтернатив пластику — однако именно дешевизна и долговечность обернулись против него. Так возникла культура одноразового потребления, когда изделия, созданные для того, чтобы служить десятилетиями, используются минуты, а затем столетиями разлагаются на свалках. Пластик пришел в нашу жизнь быстро, а уходит из нее долго и трудно.

Поскольку полный отказ от пластика невозможен, решение видится в переходе к ответственному обращению с ним. Это включает осознанное потребление — выбор многоразовых альтернатив (термокружек, тканевых сумок) и долговечных, легко перерабатываемых изделий, что не снижает комфорт, но радикально сокращает объем отходов. Для ощутимого эффекта необходимо повсеместное внедрение сортировки и переработки. Уже сегодня существуют заводы, где пластик сортируют, отделяя ценные полимеры от сложных композитов. Пока этот процесс требует значительной доли ручного труда, но развитие машинного зрения на основе искусственного интеллекта обещает в ближайшем будущем сделать сортировку полностью автоматической.

Еще один перспективный путь — развитие биопластиков, производимых из возобновляемой биомассы: растительных масел, крахмала, целлюлозы. В отличие от традиционных аналогов из нефти, они открывают путь к экономике замкнутого цикла. Пионером здесь стала компания *Wella*, выпустившая в 1990 году шампунь в бутылках из биополимера, вырабатываемого бактериями. Хотя подобные пластики пока не могут заменить традиционные во всех сферах, для упаковки и одноразовой посуды они уже стали экологичной реальностью.

Таким образом, современные пластики все чаще создаются в контексте «зеленой парадигмы»: изготовителей интересует не только их применение, но и полный «жизненный цикл» полимеров, что делает производство более технологичным, а материалы — более пригодными для переработки и повторного использования.



Музей дизайна *Vitra* в Вайле-на-Рейне, Германия
Архитектор — Фрэнк Гери. Фото: *Education Images / Universal Images Group*; предоставлено *Getty Images*



Бар в доме *Futuro*, Ла Дефанс, Франция, 1971
Архитектор — Матти Сууронен. Фото: *Jean RIBIERE / Gamma-Rapho*; предоставлено *Getty Images*

Заключение

Пластик был материалом противоречий с момента появления. Если алхимики безуспешно искали философский камень, способный превращать одни вещества в другие, то химикам рубежа XIX–XX веков удалось создать «философскую массу», способную принимать практически любую форму. Из всех материалов пластик наиболее близок к платоновской «хоре» — чистой материи, готовой воплотить

любую идею. Как писал Ролан Барт в «Мифологиях», пластик — это первая магическая субстанция, согласившаяся быть прозрачной.

На протяжении истории пластика его роль кардинально менялась — от имитации дорогих материалов до инструмента для решения жизненно важных задач. Изначально в пластике ценили способность подражать дереву или мрамору, но позже дизайнеры и художники нашли вдохновение в уникальных свойствах материала.

Пластик парадоксален. Он крайне долговечен, но из него делают крайне недолговечные предметы. Его неразлагаемость сегодня считается проклятием, хотя именно она позволяет ему выдерживать самые суровые условия. Он создан из органических элементов, но воспринимается как сугубо рукотворный — и именно из этой «искусственной» субстанции уже создают протезы и элементы человеческих органов.

Словом, пластик — это материал, который непрерывно меняется сам и меняет мир вокруг.

Хронология

Технические и научные открытия, связанные с пластмассами, а также проекты дизайнеров, которые повлияли на мировую культуру и развитие общества

1856 — изобретение Александром Парксом паркетина, материала из нитроцеллюлозы и камфоры. Паркетин стал альтернативой слоновой кости и черепаховому панцирю и первым шагом в истории пластика. В 1862 году паркетин был представлен на Лондонской всемирной выставке.

1870 — Джон Уэсли Хайат представляет целлулоид, термопластичный материал на основе нитрата целлюлозы и камфоры. Это был первый коммерчески успешный пластик: из него изготавливали пленку для фотографии, а братья Люмьер записали на прозрачную целлулоидную пленку их первую киноленту.

1907 — изобретение Лео Бакеландом бакелита, первого полностью синтетического пластика. Начало массового производства и использования пластика.

1913 — создание целлофана, первого гибкого прозрачного упаковочного материала.

1926 — появление мягкого поливинилхлорида (ПВХ), что открыло путь гибким пластиковым изделиям.

1931 — выпуск первой виниловой долгоиграющей пластинки.

1932 — коммерциализация полиметилметакрилата (PMMA, плексиглас), нового прозрачного и прочного пластика.

1935 — изобретение компанией DuPont нейлона, первого синтетического волокна, повлиявшего на развитие текстильной промышленности и промышленного дизайна.

1938 — появление тефлона, пластика с уникальной термостойкостью и скользкостью. Его наиболее частое применение — в антипригарных покрытиях.

1940 — массовое применение пластика в военной промышленности, от радаров до упаковки и амуниции.

1947 — появление первого биопластика, полиамида-11. Он часто производится

из возобновляемых источников, таких как касторовое масло.

1949 — корпорация Lego начинает производство пластмассовых кирпичиков. Позже, в 1958 году, Lego патентует шпильную систему сборки, которая позволяет создавать сложные и прочные конструкции.

1950 — достижения в области пластиковой мебели: переход к новым формам и технологиям, запуск культовой серии *Plastic Chairs* дизайнеров Чарльза и Рэй Имз.

1950-е — появление первого пластикового пакета.

1956 — представлено кресло *Lounge Chair* авторства дизайнеров Чарльза и Рэй Имз с элементами пластиковых деталей.

1959 — создание куклы *Barbie*, дизайнерский прорыв в области пластиковых игрушек.

1960 — представлен прототип для первого стула из формованного цельного пластика — *S Chair* — от Вернера Пантона. Стул был запущен в опытное производство в 1967 году

компанией *Vitra*; впоследствии получил название *Panton Chair* по имени своего автора.

1965 — открытие кевлара (параарамидного волокна), нового пластика высокой прочности для спортивного оборудования, космических миссий и бронжилетов.

1973 — на рынок выходят бутылки из ПЭТ, полиэтилентерефталата, одного из наиболее распространенных в мире термопластичных полиэфиров. Это крайне важно для промышленного дизайна и упаковки.

1976 — пластик становится самым используемым материалом в мире.

1979 — появление в продаже первых мобильных телефонов. Пластик становится основным материалом в области производства средств связи и массовой электроники.

1981 — создание стеллажа *Carlton* дизайнером Этторе Соттсассом, лидером группы *Memphis*. При оформлении предмета автор использовал яркие пластиковые ламинаты, что изменило взгляд на дизайн мебели и стало началом эпохи

постмодернизма в этой области.

1982 — человеку имплантировано первое искусственное сердце, изготовленное в основном из полиуретана.

1983 — появление пластмассовых часов *Swatch* из 51 детали.

1988 — введение треугольных маркировок переработки для пластика. Начало массового обсуждения вопросов экологии и устойчивого развития.

1990-е — активное развитие биопластиков и программ переработки пластиковых изделий.

2000-е — растет производство разлагаемых и биопластиков для применения в области дизайна.

2005 — NASA изучает вариант использования *RFXXI*, основанного на полиэтилене, в качестве материала для космического корабля, на котором человек отправится на Марс.

2010-е — появление дизайнерской мебели и аксессуаров из переработанного пластика, начало экодизайна.

2015 — появление тренда на «зеленый» пластик. Компания *Kartell*, один из мировых лидеров по производству изделий из пластика, начинает использовать поликарбонат 2.0, возобновляемый полимер второго поколения, изготовленный из целлюлозно-бумажных отходов по сертифицированному процессу *ISCC* (Международная сертификация по устойчивому развитию и выбросам углерода).

2018 — вторичный пластик и океанический мусор начинают использовать в производстве мебели и в модной индустрии. Во многих странах это становится ведущим трендом.

2020 — международные выставки и музеи показывают устойчивое будущее и историю пластика в дизайне.

2022 — по данным Организации экономического сотрудничества и развития (*OECD*), ежегодно во всем мире производится 460 миллионов тонн пластика.



Детская мебель из переработанного пластика *eco Birdy*, 2019
Из собрания Московского музея дизайна



Сумка из ПВХ от бренда *Issey Miyake*
Из собрания Московского музея дизайна



Кресло *CUP* из металла, микроволокна, пластика и натуральной кожи, 1966. Дизайнер — Ээро Аарнио. Коллекция Павла Ульянова. Фото предоставлено Московским музеем дизайна

Пластик парадоксален. Он крайне долговечен, но из него делают крайне недолговечные предметы

Источники

1 A Timeline of Plastics // <https://www.plasticert.com/a-timeline-of-plastics/>.

2 Plastics: Innovations and Impacts — timeline // https://www.sciencelearn.org.nz/interactive_timeline/14-plastics-innovations-and-impacts-timeline.

3 The Age of Plastic: From Parkesine to Pollution // <https://www.sciencemuseum.org.uk/objects-and-stories/chemistry/age-plasticparkesine-pollution>.

4 The History of Plastic // <https://thesustainableagency.com/blogthe-history-of-plastic/>.

5 The History of Plastic in 15 Key Dates //

<https://www.carbios-active.com/en/news/the-history-of-plastic-in-15-key-dates-2/>.

6 The Timeline of Plastic Development // <https://www.birmingham.ac.uk/research/centres-institutes/birmingham-plastics-network/sustainable-plastics-exhibition-2024/the-timeline-of-plastic-development>.

О ПОСТ- драматическом и алгоритмическом искусстве

В 1969 году в книге «Пустое пространство» великий британский режиссер Питер Брук вводит концепцию «театра на коврике». Он призвал отказаться от всего материального (сцены, декораций, света) и специальных ритуалов вроде похода в буфет. Отвержение материальности было вызвано, с одной стороны, желанием порвать со сложившейся традицией буржуазной роскоши театра, а с другой — интересом к перформансу и ритуальности.

В 1960-е актеру следовало быть полностью «оголенным» перед публикой, вся суть спектакля была сконцентрирована только на нем и внутри него. Главным в театре должен был стать контакт со зрителем — магия,

которая происходит «здесь и сейчас», которую невозможно передать ни на пленке, ни в записи. В театральных вузах учат: каждый спектакль уникален. Это складывается из непохожести актеров, присутствующих на сцене, их настроений и состояний, из-за меняющейся публики, пришедшей в зал. Театр всегда воспринимался как чудо, которое случается всего раз.

Хотя Брук в своих работах и пытался уйти от буржуазного театра XIX века, сосредоточившись на «всемогущем» актере, идеи режиссера не впадали в непреодолимое противоречие с тем, как зрители воспринимали и до сих пор воспринимают театр.

Все материальное, что есть в театре (сценография, свет, машинерия), всегда было лишь фоном. История этого вида искусства в XX веке знает примеры, когда актеры становились «винтиками» в машине сценографии, — речь об экспериментах Всеволода Мейерхольда. Однако люди всегда возвращали себе место на пьедестале внимания, буквально возвращали себе сцену — пока их не решили исключить вообще, чтобы вернуть театру материальность, заземлить это искусство и найти новые способы обращения с той самой «магией».

Анна Ильдатова, куратор театральных программ фонда V-A-C и Дома культуры «ГЭС-2»

Театральная сценография, которая веками играла роль послушного фона для действия, начиная с конца XIX века постепенно обретает агентность. Технологические системы перестают быть простым оформлением, становясь полноправными участниками творческого процесса. Более того, они способны сами принимать художественные решения. Этот сдвиг знаменует переход от антропоцентрического театра к новым формам распределенной субъективности, где человеческое и технологическое сознание образуют творческое единство. Компьютерные системы функционируют как автономные актеры, способные генерировать уникальный контент, взаимодействовать с публикой и развивать собственную драматургию. Это искусство распределенной агентности, где инициатива может принадлежать как человеку, так и машине.

Путь к подобной революции начался значительно раньше цифровой эпохи. «Первый сценографический поворот» конца XIX века связан с именем Адольфа Аппи, революционно переосмыслившего роль света в театре. Он писал: «Свет — это самый могущественный агент пластической выразительности, он может создавать тени, делать их живыми и заставлять варьироваться с бесконечной подвижностью». Для художника свет был не просто техническим средством,

но активным участником действия, способным создавать эмоциональную атмосферу и направлять восприятие зрителя независимо от актеров.

В 1920-е авангардные режиссеры, особенно в Советской России и Германии, начали использовать технические средства не просто как оформление, но как полноправных участников политических высказываний. Эрвин Пискатор в своем «эпическом театре» превратил сцену в информационную и агитационную систему, где проекции, диаграммы, кинофрагменты и подвижные конструкции становились носителями смысла наравне с актерами.

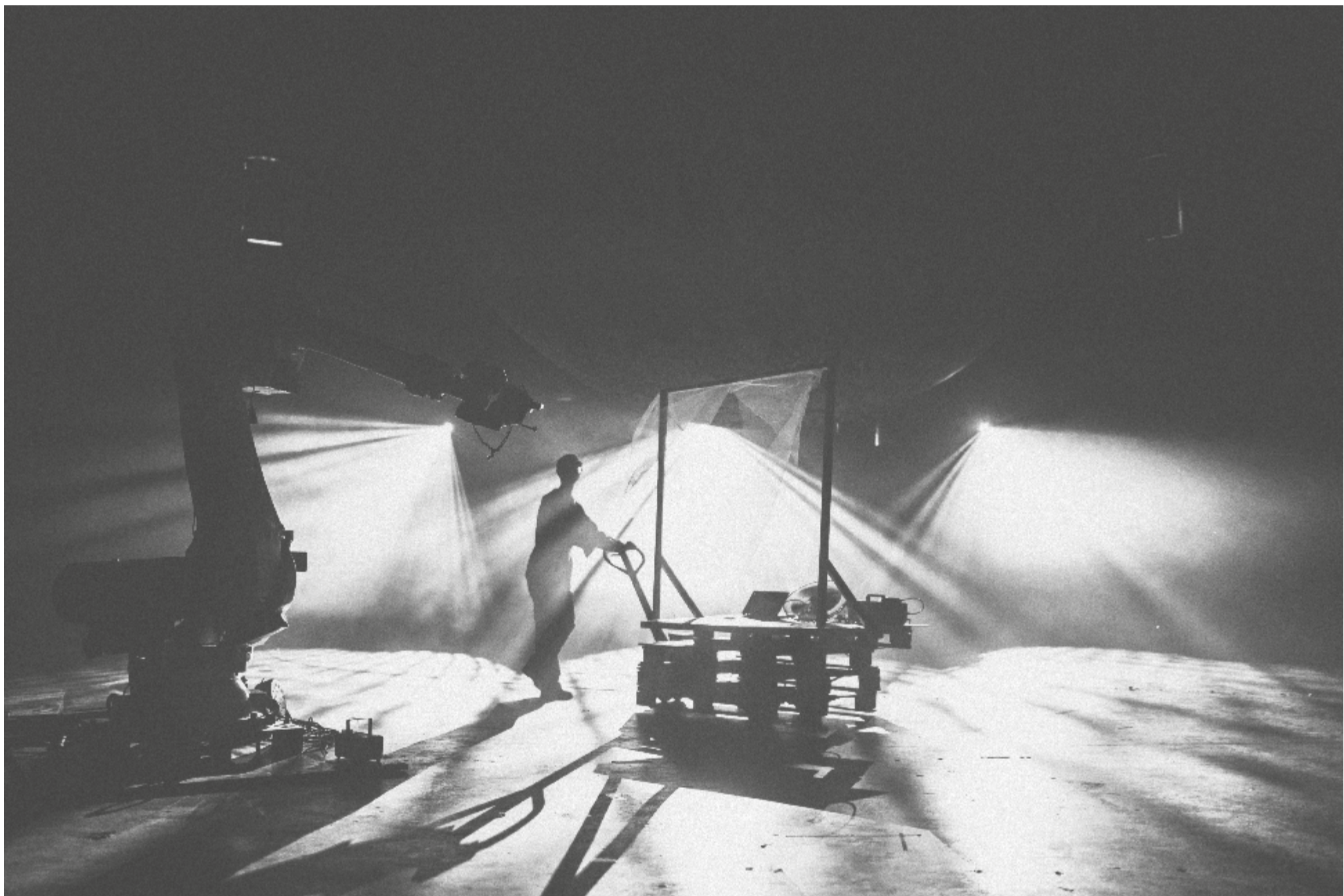
В этих экспериментах проявляется то, что можно назвать ранней формой технологической перформативности — способности технических систем оказывать психосоматическое воздействие на зрителя и формировать новые типы театрального опыта. В контексте театральных технологий это означает, что свет, звук, механические конструкции и проекции способны не просто передавать информацию, но непосредственно влиять на телесность зрителя, создавая новые формы присутствия и переживания, которые невозможны в традиционном «текстоцентричном» театре. Всеволод Мейерхольд в спектакле «Великодушный рогоносец» (1922) использовал механические конструкции Любови Поповой не как декорацию,

а как партнера актера, делая технические элементы частью драматургического действия.

Эти эксперименты показали, что техника может быть не только инструментом, но и субъектом театрального высказывания. Однако в этот период все еще был необходим человеческий оператор, механизмы не обладали инициативой.

Коренной сдвиг в понимании театральной субъективности произошел во второй половине XX века и был связан с формированием того, что Ханс-Тис Леман назвал «постдраматическим театром». В своей работе Леман показывает, как театр освобождается от доминирования текста и психологического реализма, открывая пространство для новых форм присутствия и воздействия.

Постдраматический театр, по Леману, характеризуется «паратактической» структурой, где различные элементы сцены — тело, голос, изображение, звук, свет — существуют не в иерархической системе, а в режиме равноправного сосуществования. «Текст, если он присутствует, функционирует лишь как один элемент среди других, а не как господствующая инстанция», — пишет Леман. «Распределенная субъектность» — состояние, при котором агентность театрального события не сосредоточена на одном носителе, актере, а распределена между различными компонентами сценической системы.



Спектакль «Робот Костя». Режиссер — Иван Заславцев
Фото предоставлено Иваном Заславцем



Спектакль «Зловещая долина». Режиссер — Штефан Кеги
Фото: Дмитрий Шумов; предоставлено Театром Наций



Спектакль «Иглы и опиум». Режиссер — Робер Лепаж. Российская премьера спектакля прошла в 2018 году в ходе Дягилевского фестиваля в Перми
Фото предоставлено Дягилевским фондом поддержки культурных инициатив

Появление цифровых технологий в 1990–е ознаменовало начало того, что по аналогии с концепцией Скотта Палмера можно определить как «второй сценографический поворот». Если первый был связан с электрическим освещением, то второй обусловлен изобретением микрочипов и возможностями высокоскоростных вычислений. Если электрическое освещение позволило создавать динамические эффекты, то цифровые технологии обеспечили «ускорение циклических автоматов до поразительных скоростей, в миллионы раз превышающих скорость механических технологий».

Принципиальное отличие алгоритмической сценографии от предшествующих форм заключается в способности к самоорганизации. Если традиционная сценография статична, а интерактивная — реактивна, то алгоритмическая — генеративна. Она не просто отображает заранее заданное содержание и не только реагирует на внешние импульсы, но активно создает новые конфигурации смысла в процессе работы.

Эволюция роли сценографии в театре может быть систематизирована при помощи типологии агентности с шестью уровнями. На нулевом уровне технология выполняет исключительно декоративную функцию — таковы статичные проекции, фоновая музыка, подчиненные человеку. Первый уровень характеризуется появлением простейших реактивных систем типа «стимул—реакция», когда освещение меняется в зависимости от музыкальных акцентов, но характер реакции остается предсказуемым. На втором уровне системы способны к сложному анализу входящих данных и генерации разнообразных ответов. Пример — представление *Vox Conspiracy* («Заговор ящика», 1993) Джорджа Коутса, где исполнители управляли проекциями в реальное время, представляя, каким бы могло быть интерактивное телевидение страшного будущего.

Третий уровень знаменует подлинное партнерство — технология приобретает способность к инициативе, пуская и в определенных рамках. Постановка *Needles and Opium* («Иглы и опиум», 1991) Робера Лепажа демонстрирует, как вращающийся экран становится соучастником создания метафор о зависимости и творчестве. Четвертый уровень характеризуется доминированием технологической системы, которая определяет основную структуру события. В проекте *ALLADEEN* («АЛЛАДИН»), созданном в 2003–2005 годах труппой *The Builders Association*, многоэкранная система с живым видеомиксингом формирует драматургию спектакля о глобализации, а актеры функционируют как элементы технологической среды. Наконец, пятый уровень представляют полностью самостоятельные системы, способные к созданию театрального события без человека-исполнителя. *Stifters Ding* («Вещь Штифтера», 2007) Хайнера Геббельса — автоматические столы, проекции и механизмы создают 90-минутное представление, где отсутствие человеческого тела на сцене не уменьшает интенсивности восприятия, но качественно трансформирует его характер.

Технологические основания алгоритмического театра базируются на устойчивых паттернах, сформировавшихся за последние три десятилетия. Сенсорная триангуляция интегрирует множественные источники данных — компьютерное зрение, аудиоанализ, биометрические сенсоры — для создания объемного понимания происходящего

в пространстве. Алгоритмическая археология использует исторические данные и архивные материалы как основу для генерации нового контента, реализуя концепцию анамнезиса — активного вспоминания прошлого как творческого акта.

Алгоритмические театральные системы наиболее полно реализуют принципы постдраматического театра, описанные Хансом-Тисом Леманом. А инсталляции радикализуют эту тенденцию, полностью устраняя из творческого акта человека. Здесь алгоритм выступает как субъект художественного высказывания, способный к самостоятельной организации театрального события.

Эти системы функционируют как форма критики цифрового общества. Создавая ситуации, где зрители непосредственно взаимодействуют с алгоритмическими процессами, они позволяют физически ощутить логику автоматизированного принятия решений. Проект *Remote X* (производное от англ. *remote control* — «удаленный доступ») группы *Rimini Protokoll* 2013–2016 годов представляет серию аудиопроходов, в которых компьютерный голос управляет группами из 50 участников в различных городах мира. Система функционирует как автономный режиссер, принимающий решения о маршруте, ритме и характере взаимодействий, адаптируясь к специфике каждого города при сохранении общей логики. Участники начинают физически ощущать механизмы контроля, что создает дополнительный слой рефлексии о роли GPS-навигаторов, социальных сетей и рекомендательных систем в повседневной жизни.

«Зловещая долина» (2018) Штефана Кеги исследует границы человеческого и машинного при помощи гуманоидного робота — точной копии писателя Томаса Мелле, созданной с использованием 3D-сканирования и силиконового литья. Тридцать два серводвигателя воспроизводят лекцию о биполярном расстройстве, поднимая вопросы эмпатии, границ технологического воспроизведения человеческой личности и способности машины вызывать сопереживание. Проект функционирует на пересечении этических и эстетических вопросов, исследуя феномен «зловещей долины» — психологического дискомфорта при восприятии человекоподобных роботов.

SOMEONE («НЕКТО», 2020) Лорен Ли Маккарти предлагает еще более радикальную инверсию традиционных отношений между человеком и технологией. Проект превращает зрителей в «человеческие версии „Алексы“», выполняющие команды ИИ-системы и ставшие элементами технологической инфраструктуры. Это создает парадоксальную ситуацию: чтобы понять механизмы алгоритмического контроля, участник должен стать его объектом. Методология остранения позволяет увидеть привычные «умные» технологии под новым углом и осознать собственную включенность в их системы.

В России развивается особая традиция алгоритмического театра. «Робот Костя» Ивана Заславца демонстрирует возможности локализации технологических решений в национальном культурном контексте. В спектакле «В ученом обществе» три робота интерпретируют чеховский рассказ, включая робота-собаку, создающего интертекстуальный диалог с «Каштанкой». Создание такого проекта в Александринском театре демонстрирует, что теперь стало возможным интегрировать робототехнику

в традиционную театральную среду без радикального разрыва с классическими формами.

Развитие алгоритмического театра требует критического осмысления фармакологической природы цифровых технологий. Согласно концепции Бернара Стиглера, каждая технологическая система одновременно и токсична, и терапевтична. Алгоритмические театральные проекты могут как расширять выразительные возможности искусства, так и вести к детерминизму. Терапевтический аспект же проявляется в создании реактивных сценографических сред, способных откликаться на действия участников в реальное время, возможности алгоритмической генерации уникального контента, формировании новых типов иммерсивного опыта и развитии гибридных форм присутствия, где физическое и виртуальное пространства образуют единую систему.

Как отмечает Стив Диксон, «восхищение и изумление от работы технологий становятся значительным аспектом опыта перформанса», утраты критического мышления, стандартизации и гомогенизации художественного опыта, замещения живого присутствия технологическими симулякрами. Успешная алгоритмическая система должна создавать «негэнтропические разветвления» — моменты, когда автоматизированные процессы открывают пространство для непредсказуемого, уникального критического опыта.

За последние тридцать лет наблюдается прогрессивное нарастание технологической перформативности — интеграция генеративно-создательных сетей (*GANs*). Это архитектура, где одна нейросеть создает данные, а другая оценивает их подлинность. Подобный подход открывает возможности для генерации визуального и аудиального контента, неотличимого от созданного человеком. Особые методы обучения позволяют таким системам адаптироваться к конкретным аудиториям, формируя персонализированный опыт взаимодействия, в то время как биометрическая обратная связь на основе электроэнцефалографии, электрокардиографии и регистрации кожно-гальванической реакции создает новые формы психосоматического воздействия. Наконец, квантовые технологии открывают перспективы для истинно случайной генерации событий, недостижимой для классических вычислительных систем.

Алгоритмический театр представляет собой не просто новую художественную форму, но модель возможного будущего театрального искусства в условиях цифровой трансформации общества. Он демонстрирует, как искусство может развиваться, сохраняя свои основные черты. В формирующейся модели возникает новый тип гибридной субъективности, где человеческое и технологическое сознание образуют единую среду — где машина не приходит на замену человеку, а становится его соавтором.

В контексте современных дискуссий о роли искусственного интеллекта в культуре алгоритмический театр предлагает уникальную перспективу — не угрозу человеческому творчеству, но пространство для исследования новых форм сотворчества и взаимной трансформации. Это искусство будущего, которое уже сегодня формируется в лабораториях и студиях художников, режиссеров и технологов по всему миру, предлагая нам переосмыслить фундаментальные вопросы, связанные с творчеством, формами присутствия и категорией человеческого в эпоху алгоритмов.

Это искусство будущего, которое уже сегодня формируется в лабораториях и студиях художников

**Генеральный директор
Дома культуры «ГЭС-2»**
Артем Бондаревский

**Программный директор
Дома культуры «ГЭС-2»**
Алиса Прудникова

**Куратор Центра
художественного
производства «Своды»**
Ольга Дружинина

**Младший куратор
Центра художественного
производства «Своды»**
Аня Агафонова

**Руководитель Центра
художественного
производства «Своды»**
Людмила Фрост

Авторы
Сергей Гуськов
Ольга Дружинина
Анна Ильдатова
Дарья Мальцева
Анна Познанская
Александра Санькова

Графический дизайн
Кирилл Горбунов

Фоторедактор
Руслан Шавалеев

Редакторы
Даниил Дугаев
Вячеслав Немиров

Корректор
Дарья Савиных

**Юридическое
сопровождение**
Александра Шевченко-
Владышевская

Печатник
Артемий Кулемин

Команда издания
«Своды: А2» благодарит
за предоставленные
фотографии
Государственный
Эрмитаж и лично Михаила
Борисовича Пиотровского,
Московский музей дизайна,
Славу Нестерова, Фонд
поддержки современного
искусства «Сфера»,
галерею *másla lissé*,
галерею «Триумф»,
галерею *Plague Office*,
галерею *Devyatnadsat'*,
галерею *fábula*, Театр
Наций, Ивана Заславца,
Дягилевский фонд
поддержки культурных
инициатив и Максима
Мосолова за помощь
при создании выпуска.

Бумага
Sora Press Cream

Тираж
500 экз.

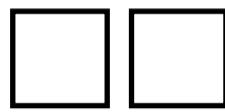
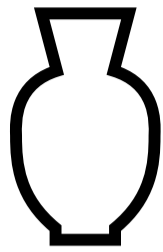
Отпечатано в «Сводах»
на ризографе *RISO A2*

Апр 2026

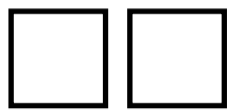
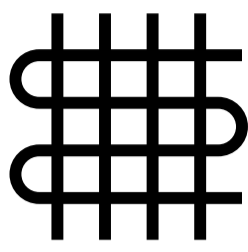
**Официальный партнер
Центра художественного
производства «Своды»**

СИБУР

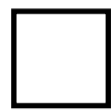
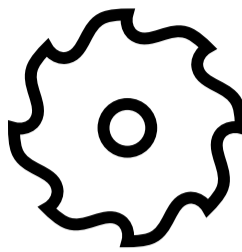
5, 8



1, 2



3

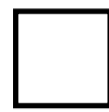
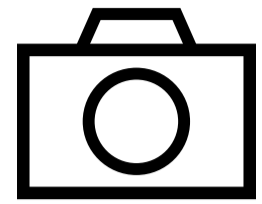


10, 8

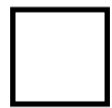
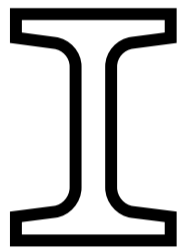
с|а



5

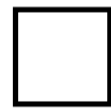


1

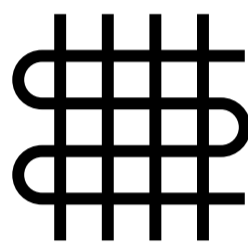


8

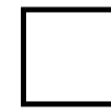
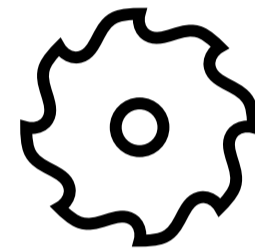
с|а



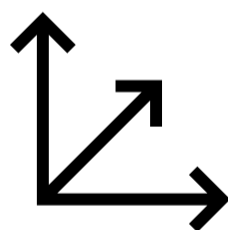
4, 7



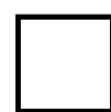
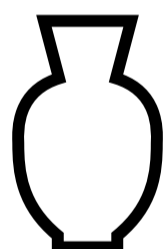
6



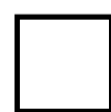
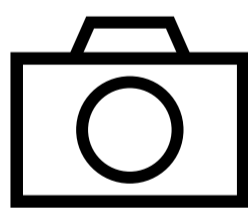
7, 4



4



3

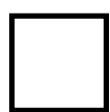
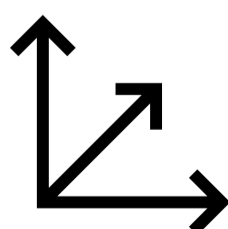


7

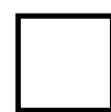
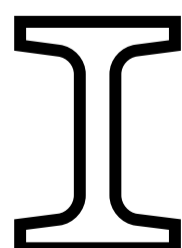
с|а



3

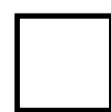


5

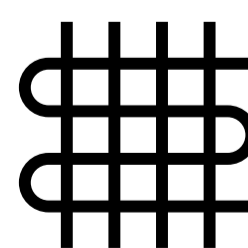


8

с|а



4, 5



6, 7

