

АНДРЕЙ ЛЮБЛИНСКИЙ

Андрей Люблинский родился в Ленинграде 25.09.1972 г., профессиональный дизайнер и художник, куратор.

Выпускник факультета дизайна СПГХПА им. Штиглица. Тема диплома: «Игра - как метод дизайна».

Стажировался в Высшей Художественной школе "Берлин - Вайсензее" (Германия).

Куратор профиля «Коммуникационный дизайн» в Школе дизайна (НИУ ВШЭ - Санкт-Петербург)

Член Союза Художников России, секция ДПИ.

Участник группы «Колдовские художники».

Автор красных человечков в Перми, огромного жёлтого утенка в московском Парке Горького, крокодила на дизайн-заводе «Флаконе» и масштабной инсталляции «Дружба народов» на ВДНХ. Работы Андрея Люблинского находятся в музейных и частных собраниях в России и за рубежом, в том числе: в собрании Государственного Русского музея (СПб), музея современного искусства PERMM (Пермь), музея современного искусства «Эрарта» (СПб), НИУ ВШЭ (СПб), школы управления СКОЛКОВО (Москва), Dukley Gardens (Будва).

Лауреат профессиональных премий. С 1997 года активно сотрудничает с галереями, музеями и другими институциями в качестве художника и куратора. В его творческой биографии около 40 персональных и более 100 коллективных выставок в России, Европе и США.

RED PEOPLE

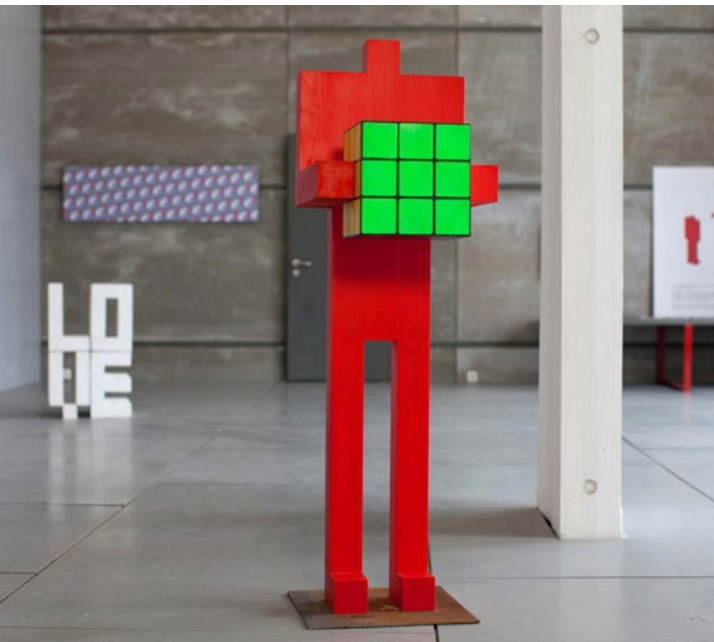
«Red People. Арт-конструктор»

Red People — это модульная система, конструктор, посредством которого собирается антропоморфный объект-персонаж. Такой конструктор позволяет не только манипулировать композиционными элементами, но и проникать за временные рамки, границы течений и жанров в искусстве. Являясь универсальным модулем, своего рода «вирусным объектом», «Красный человек» может действовать практически в любом контексте, при этом, будучи в этот контекст не просто помещен, а полностью интегрирован.



RED PEOPLE







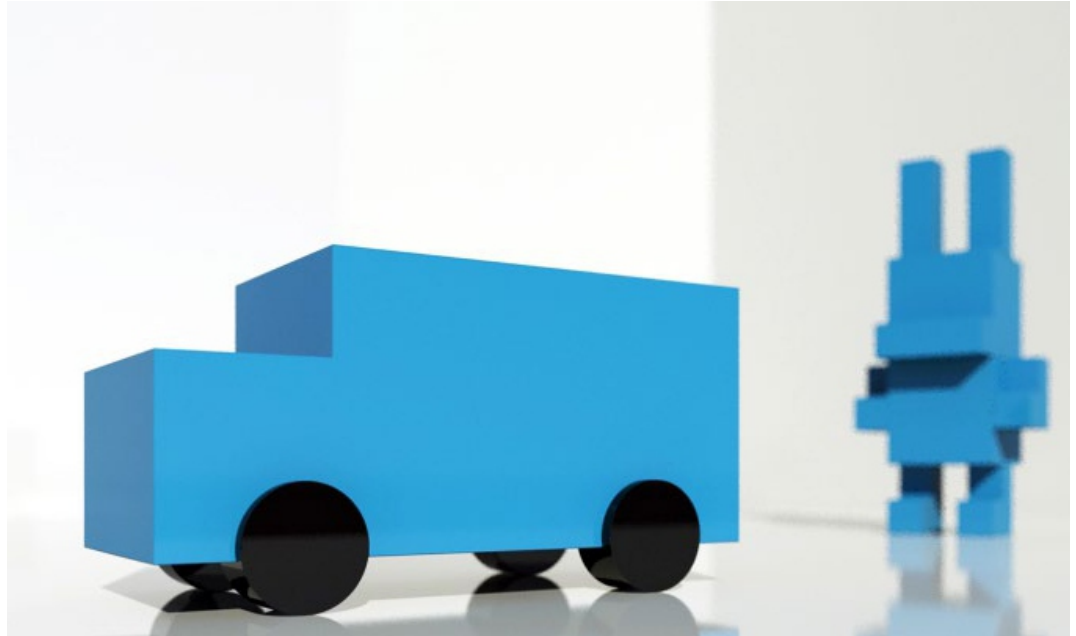
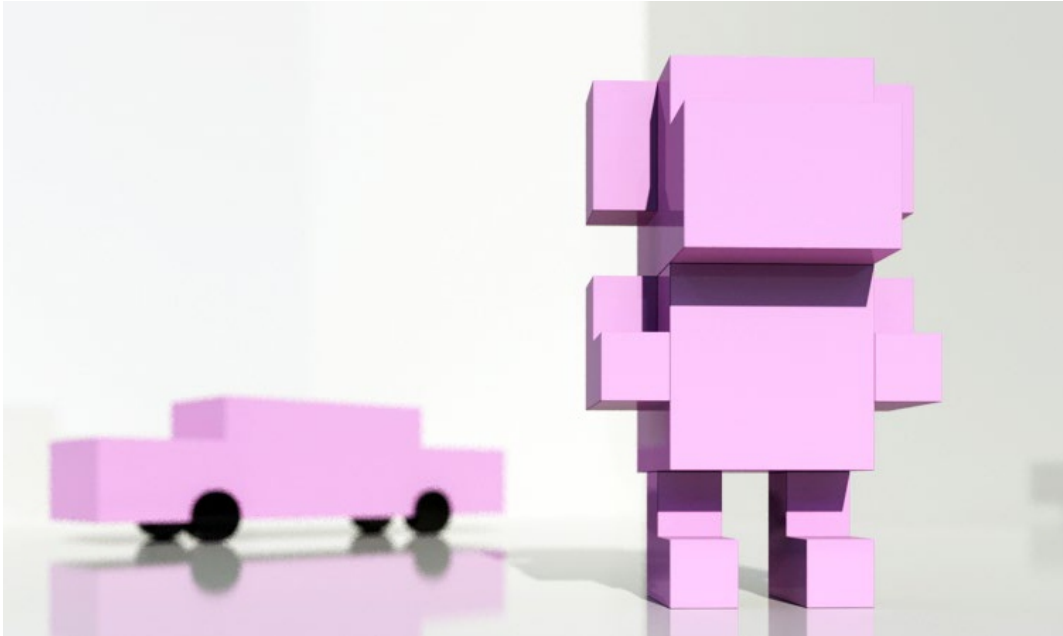
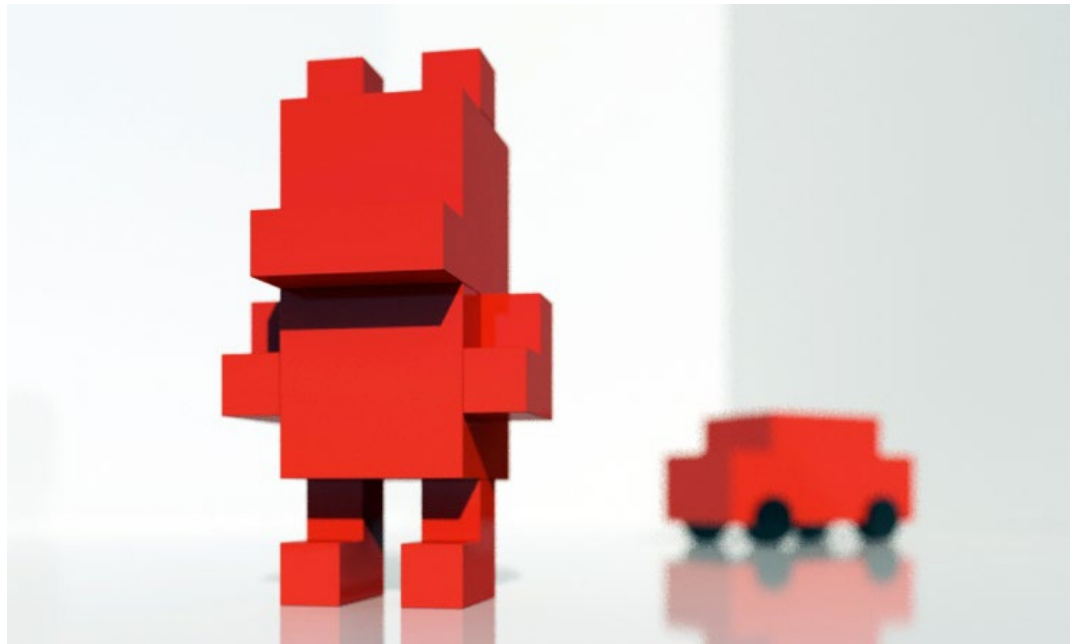
CUBISM

Автор разработал модульную систему, используя которую он создал ряд ярких и легко узнаваемых зооморфных персонажей: зайца, медведя, крокодила - всего 10 объектов. Рядом с каждой фигурой помещен маленький автомобиль, имеющий несомненное сходство со своим владельцем – машинка выступает символом эго своего хозяина (чем нередко является автомобиль и в реальной жизни).

Cubism развивает ключевые для автора идеи арт-конструирования и переносит игру в кубики в пространство музея. Ироничное название проекта утверждает игровой, наивный кубизм, который, в отличие от кубизма Пикассо и Брака, не усложняет, а упрощает форму. «Новый» кубизм - простой и удобный, можно сказать, доступный каждому способ формообразования.

Пластический язык, открытый для интернационального прочтения и напоминающий о русском авангарде, отсылает к цифровой природе современной визуальности. Здесь так же прослеживается близкая художнику идея возможной тиражируемости объектов, демократичности, свойственной дизайнерской практике.



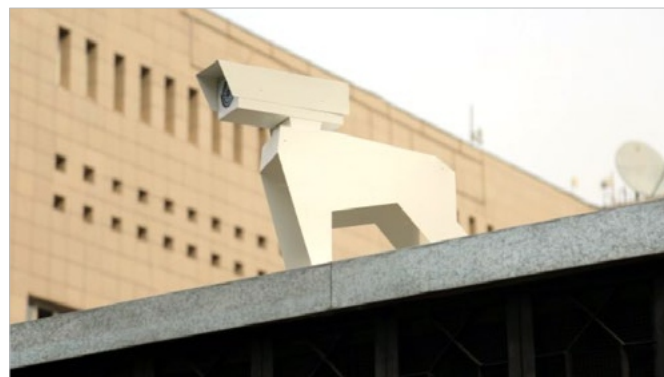


CUBISM



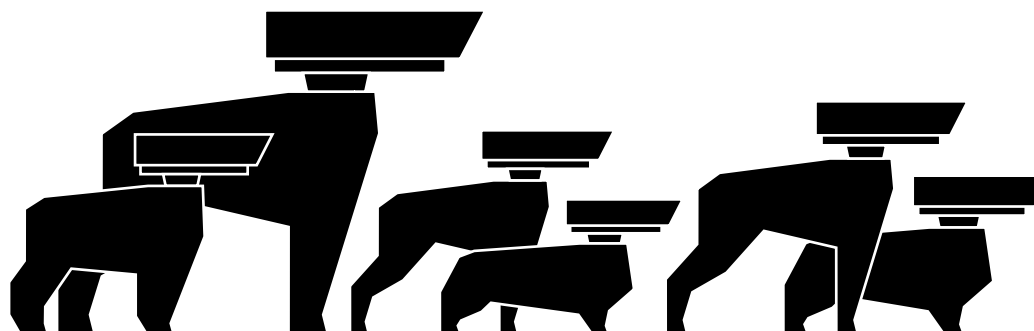


UNDER CONTROL



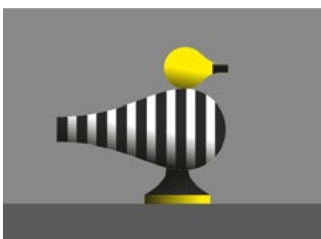
UNDER CONTROL

Инсталляция представляет собой стаю собак разнообразных пород и габаритов (6-9 объектов, в натуральную величину), на месте голов у них располагаются макеты камер наружного наблюдения. Работа является простой и понятной метафорой ситуации, когда гражданин находится под неусыпным, иногда – даже агрессивным контролем 7 дней в неделю 24 часа в сутки. Объекты изготовлены из металла и покрыты порошковой краской, могут экспонироваться как стаей, так и по одному.



BIRDWATCHING

«Birdwatching» – тотальная инсталляция, реализованная в пространстве виртуальной галереи. В данном проекте рассматриваемой суперформой становится обычная птичка-свиристель из арсенала «народных промыслов». Эта форма привлекает автора своей лаконичностью и минималистской простотой.



ДРУЖБА НАРОДОВ

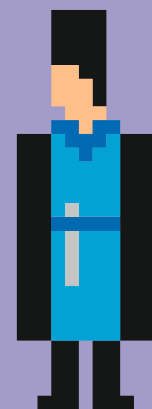
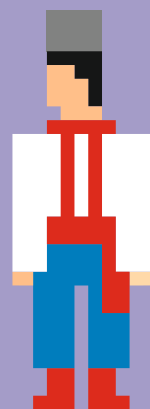
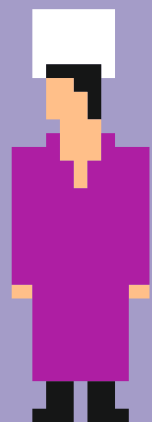
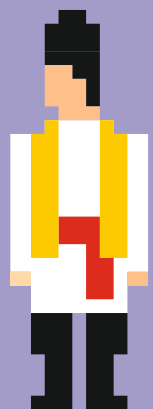
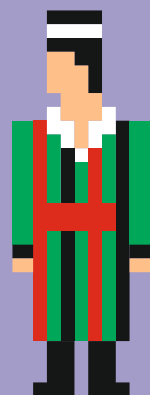
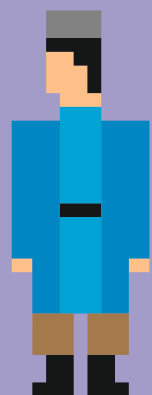
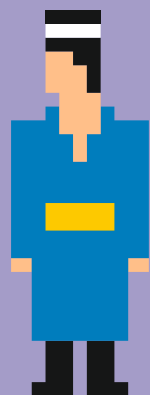
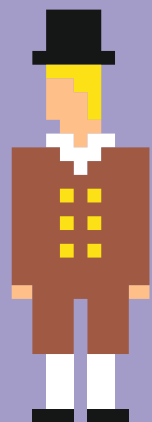
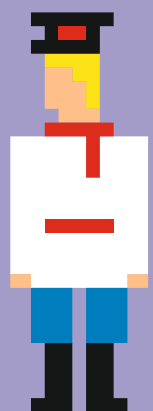
«Дружба народов» – проект, который создавался специально для ВДНХ. В сердце некогда главной советской выставки, места вечного триумфа СССР, находится знаменитый фонтан «Сноп» или «Дружба народов» – средоточие силы, образ братского единения советских республик. Автор создает 8-битную реплику советской идеи, расставляя на ВДНХ 15 четырехметровых фигур, одетых в официальные парадные костюмы представителей советских республик. Эти фигуры имперсональны – они безлики, как и весь советский пантеон рабочих, крестьян и братских народов, лица которых не выражают ничего кроме базовых эмоций. Масштабная инсталляция является новым, современным прочтением темы «дружбы народов», одного из главных символов ВДНХ, что особенно актуально сегодня, учитывая события последних десятилетий. На смену социалистическому реализму приходит пиксель-арт.



ДРУЖБА НАРОДОВ

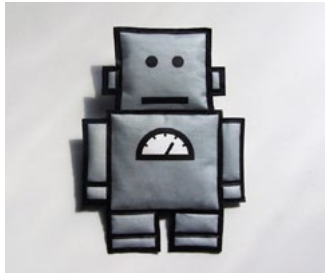


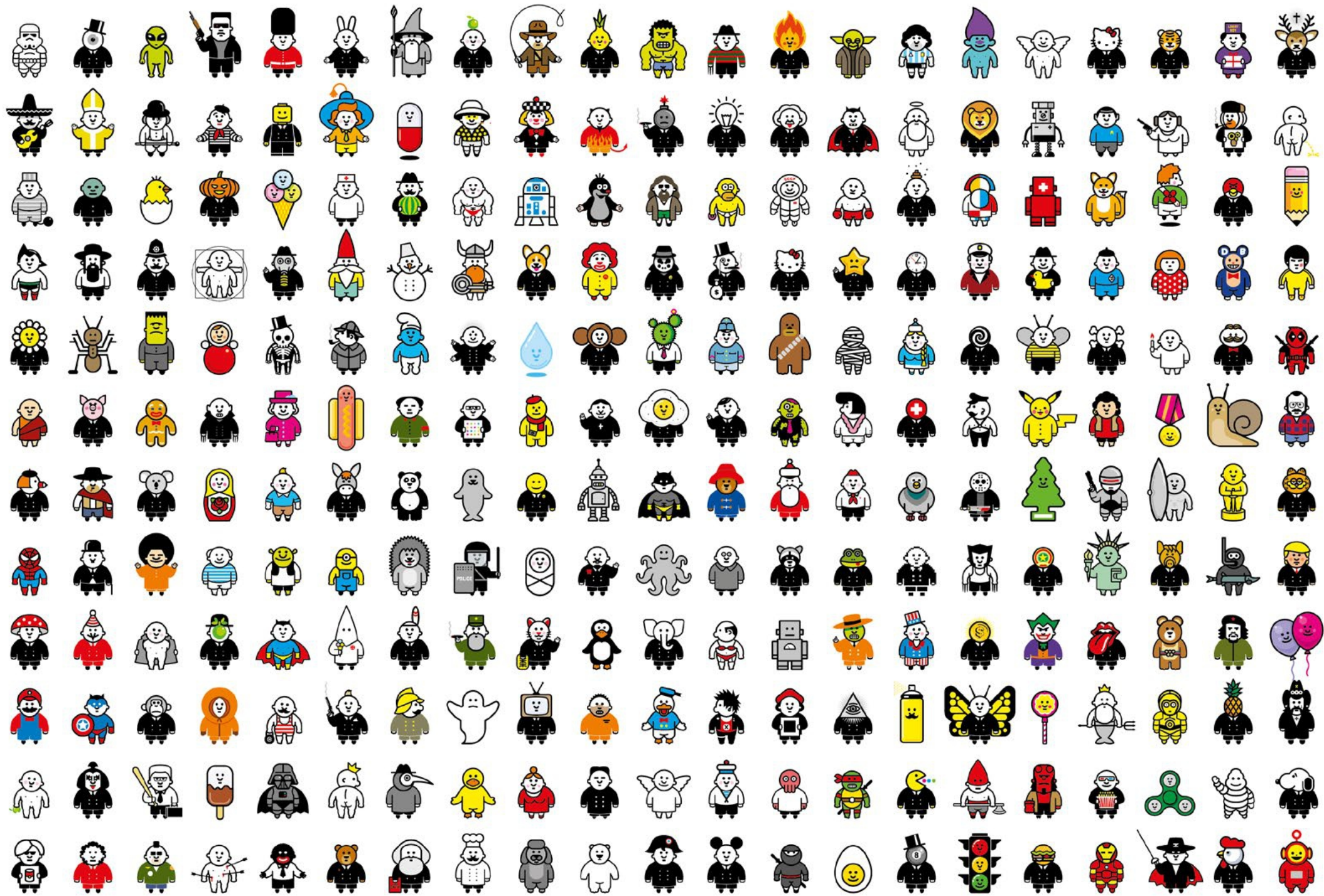




GOODBAD

Автор создал около 350-ти персонажей, часть из них – герои собственной мифологии художника, часть – оригинальные версии культовых фигур из истории и различных сфер современной культуры. Вы найдете в его коллекции кого угодно – от политиков и героев мультфильмов до религиозных деятелей и домашних животных.







УТКА

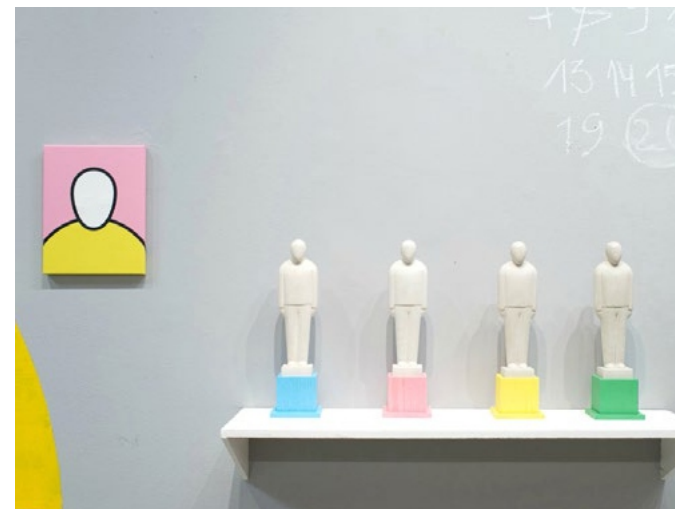
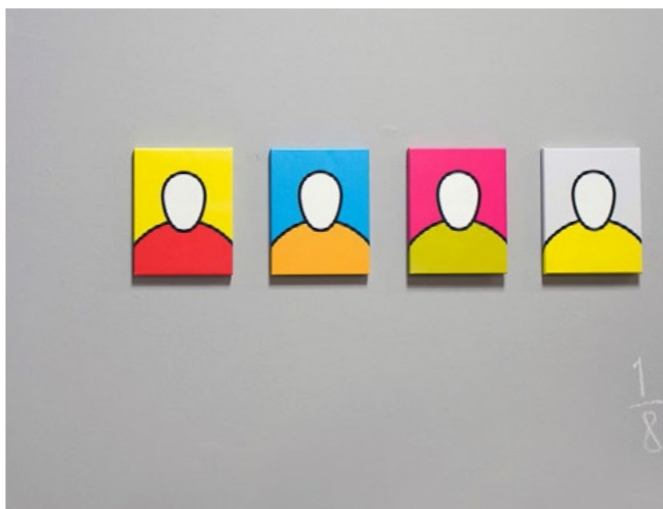
Трехметровый объект, выполненный в свойственной для автора «пиксельной» манере, был спущен на воду в Москве, в парке им. Горького, в рамках биеннале уличного искусства «Артмосфера». «Утка» является репликой на известную работу голландского художника Флорентина Хоффмана.





ANONYMOUS

В этом проекте автор предлагает зрителю – через архитектурный декор, графические знаки – оценить изменения, произошедшие в постсоветском пространстве. Героем, проводником проекта, становится условный персонаж ANONYMOUS, напоминающий одновременно садово-парковые скульптуры советского времени, персонажей из картин Малевича и юзерпик анонимного пользователя социальной сети.





Я ТАК ВИЖУ

Инсталляция представляет из себя серию объектов, которые выглядят как примитивные изображения человека (человечка), напоминающие детские рисунки. Любой прохожий, будучи случайным зрителем, может нарисовать "не хуже", для этого не нужны специальные навыки, это - в широком смысле - работа без авторства. Даже название является известным штампом. Кроме того, любой желающий может назвать (идентифицировать) персонажа, увидеть в нём практически кого угодно.

В 2021 году, рамках проекта, в Томске были установлены памятники Ксении Анатольевне Собчак, Дональду Трампу и Александру Сергеевичу Пушкину







СКАМЕЙКИ

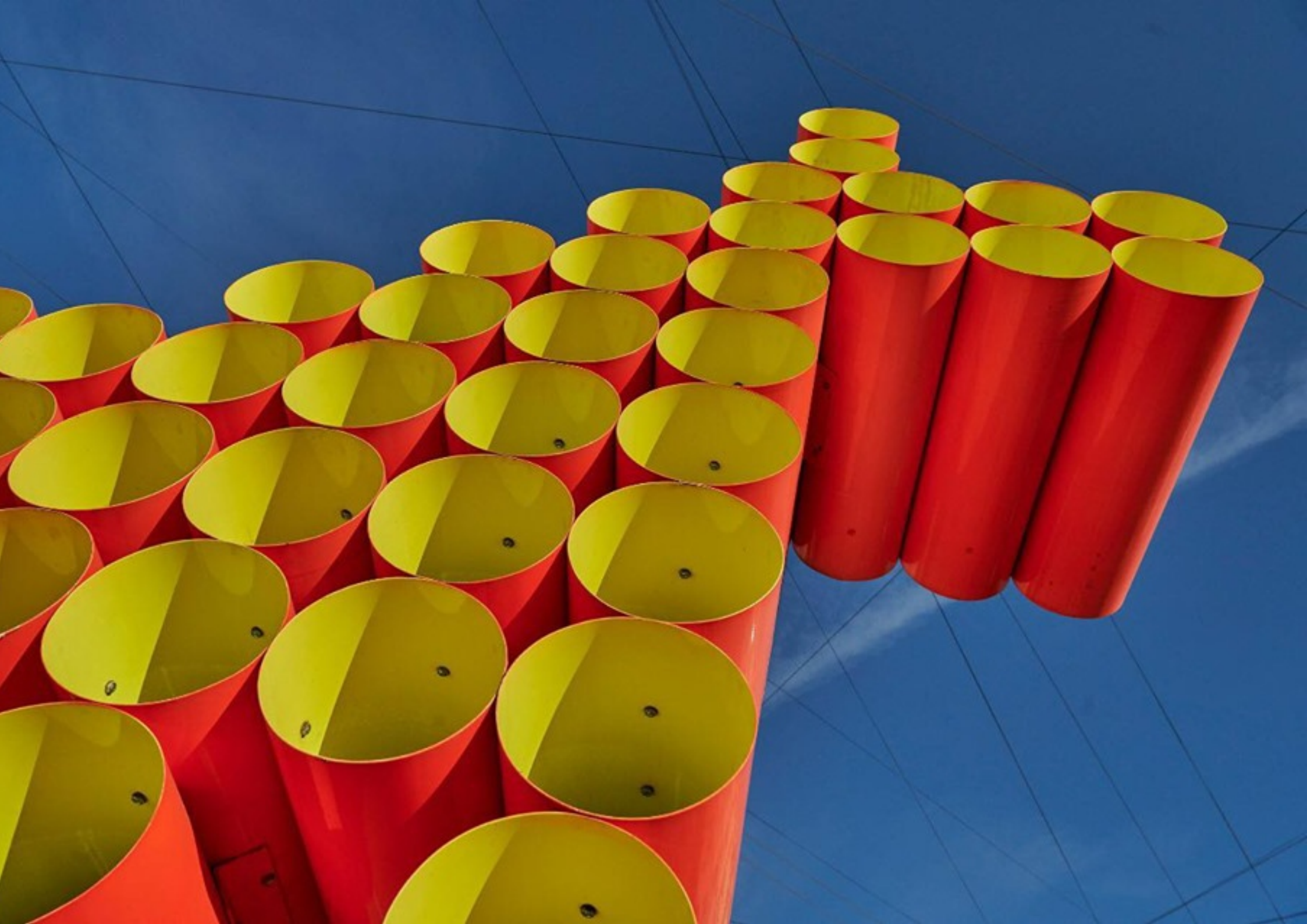


САМЫЕ КРАСИВЫЕ ЛОШАДИ В МИРЕ

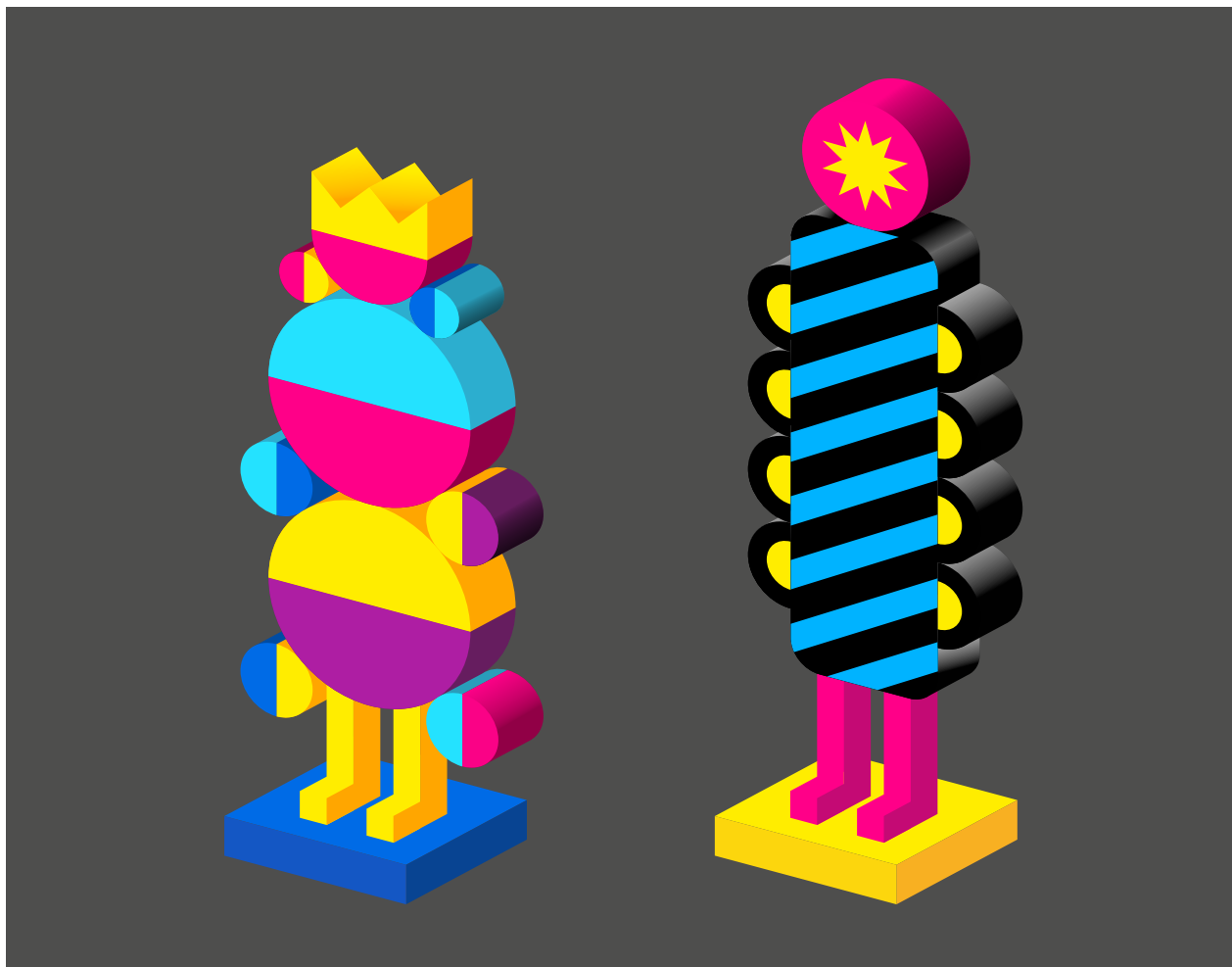
В своём новом проекте, созданном специально для центрального выставочного зала "Манеж", автор представляет актуальную трактовку двух конных статуй, решенных в минималистичной манере и считывающихся на уровне пиктограммы. Оригинальная цветовая гамма призвана контрастировать с классическим окружением. Несмотря на определенную долю условности, пропорции лошадей сохранены, размер объектов позволяет им органично вписаться в пространство.

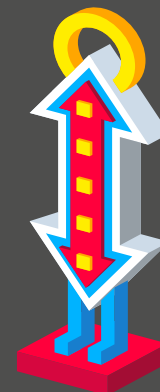
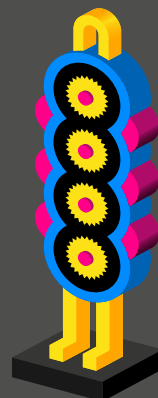
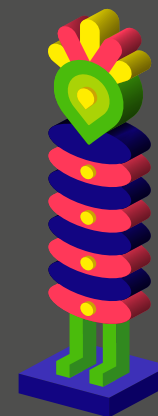
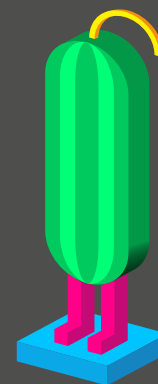
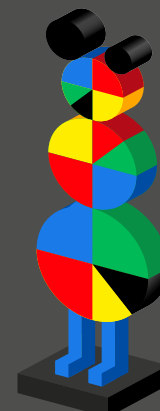
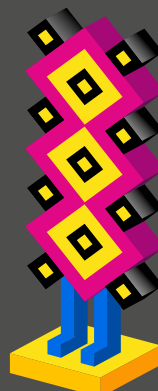
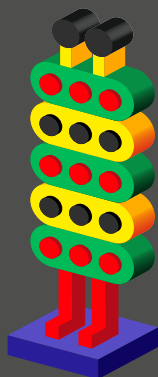
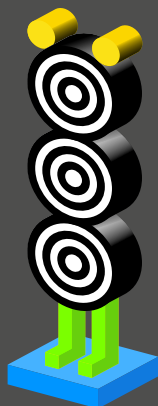
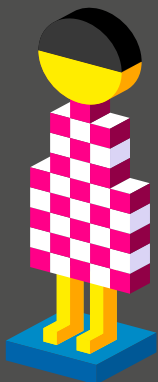






Инсталляция "Художественно-пространственное ориентирование" состоит из 14-ти пёстрых персонажей, закрепленных на фасадах и стенах домов, находящихся в радиусе 500 метров друг от друга. Фигуры обладают явными антропоморфными признаками - все они снабжены разноцветными ножками. Несмотря на различия между собой и яркую индивидуальность каждого, героев объединяет, прежде всего, подчеркнутая устойчивость. При всей своей условности и геометричности - объекты располагают к себе и настраивают зрителя на позитивное восприятие скульптурной композиции, которая стала яркой доминантой в городской среде.









ЖИР

Проект вырастает из наблюдения за чудом сохранившимися фрагментами детских площадок советского времени, в которых автор уловил и распознал красоту дизайнерской мысли и послание для детства и юношества, дошедшее из прошлого. Ажурная гимнастическая стойка включает в себя буквы, которые и выступают скрепляющим конструктивом всего объекта. Эти буквы складываются в простые слоги из букваря, а слоги уже складываются в слова: Миру-мир, Мир как Жир, Жир как символ здоровья 60-х в ложке рыбьего жира перед обедом, а «жиртрест» это уже первый опыт инвективы и детского юмора.

