

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Альберти, Л. Б. Десять книг о зодчестве. В 2-х т. / Л. Б. Альберти. – М.: Изд-во Всесоюзной Академии архитектуры, 1935-1937. – Т. 1. – 1935. – 393 с.
2. Гропиус, В. Границы архитектуры / В. Гропиус.– М.: Искусство, 1971.– 286 с.
3. Дживелегов, А. К. Леонардо да Винчи / А. К. Дживелегов. – М.: Искусство, 1969. – 219 с.
4. Дитякин, В. Т. Леонардо да Винчи / В. Т. Дитякин. – М.: Мин-во просвещения РСФСР, 1959. – 223 с.
5. Зубов, В. П. Леонардо да Винчи / В. П. Зубов. – М.-Л.: Изд-во АН СССР, 1962. – 372 с.
6. История эстетики: памятники мировой эстетической мысли: в 5 т. – М.: Изд-во АХ СССР, 1962-1970. – Т.1: Античность. Средние века. Возрождение / ред.-сост. В.П. Шестаков. – 1962. – 682 с.
7. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория / Н. А. Ковешникова. – М.: Омега-Л, 2005. – 224 с.
8. Леонардо да Винчи. Суждения о науке и искусстве / Леонардо да Винчи. – СПб.: Азбука, 2014. – 224 с.
9. Фрейд, З. Леонардо да Винчи / З. Фрейд. – М.: Современные проблемы, 1912. – 119 с.
10. Холмянский, Л. М. Дизайн / Л. М. Холмянский, А.С. Щипанов. – М.: Просвещение, 1985. – 240 с.
11. Ширяев, О. Дизайнер Генри Дрейфус / О. Ширяев // Декоративное искусство СССР. – 1974. – №3. – С. 39–42.

НОВЫЕ ВИДЫ ДИЗАЙНА XXI ВЕКА

NEW DESIGN TYPES OF THE XXI CENTURY

А.Ю. СЕМЕНЦОВ

A.Y. SEMENTSOV

Белорусский государственный университет

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: alexeixx@bk.ru

В статье даны исторические аспекты становления и формирование новых видов дизайна, в частности, бауботаники и дизайна организмов, связанные с новациями в науке и технике XXI века.

Ключевые слова: дизайн; модернизм; супрематизм; технологические новшества; эксперимент; гибридизация; эстетическая мутация.

The article presents the historical aspects of the new design types formation and establishment, in particular, baobotany and design of organisms, associated with innovations in science and technology of the XXI century.

Keywords: design modernism; suprematism; technological innovations; mutual influence; experiment; hybridization; aesthetic mutation.

В современной культуре дизайн стал тотальным феноменом: он выступает не только в качестве важного экономического фактора, но и является проводником определённого мировоззрения, формирует ценности (а значит, и стиль жизни), участвует в коммуникационных процессах, содействует распространению новейших технологий и материалов.

В силу того, что количество продуктов дизайна, изготавливаемых в различных странах мира, лавинообразно растёт, теория и история дизайна отстаёт от практики. В последнее время сильно изменился и сам дизайн, и его понимание. Поэтому необходимо осветить ряд тенденций в современном проектном творчестве, которые предопределяют дизайн будущего.

Дизайн возник в эпоху модерна (англ. «Modernity» – современность), постепенно дистанцировавшись от прикладного искусства к началу XX в. Эпоха модерна, хронологически совпадающая с Новым временем и практически охватывающая Новейшее время, обладает ярко выраженными чертами: она характеризуется верой в разум, этику и социальный прогресс. Отметим, что термин «эпоха модерна» относится к развитому индустриальному урбанизированному западному обществу. Концепция модерна сформировалась в русле западной философии, за четыре последних десятилетия термин прочно закрепился в гуманитарных науках, став общепринятым [4, с. 56–59].

Ядром эпохи модерна была философия Просвещения. Веру европейцев в прогресс и в Человека подкрепляли успехи в развитии науки, техники и политических практик. Однако в XX в. научная картина мира многократно усложнилась (мир перестал быть легко познаваемым, разум оказался уязвимым и непрочным перед лицом бессознательных сил), а две мировые войны заставили европейцев разувериться в собственной рациональности и социальном прогрессе. Это отразилось и на искусстве, и на общественном сознании.

В XX в. появляется множество авангардных течений, экспериментировавших с формой и смыслом, подчас доходя до абсурда. Совокупность этих направлений классического авангарда принято называть модернизмом [1, с. 8–10]. Модернизм в искусстве выражался в поиске новых форм, художественных средств, идеологий, в утопических идеях перестройки

всего мира. Дизайн, находясь в неразрывной связи с изобразительным искусством и архитектурой, вбирал все характерные стилистические особенности авангардных направлений и заимствовал подходы к формообразованию. Так, советский дизайн начался с экспериментов футуристов и супрематистов.

История советского предметного дизайна, дизайна городской среды началась в 1918 г. с творческого манифеста футуристов под названием «Декрет №1 о демократизации искусств (заборная литература и площадная живопись)». Декрет, призывавший к оформлению предметной среды (улиц, транспорта, одежды) был создан футуристами Д.Д. Бурлюком, В.В. Каменским и В.В. Маяковским. В дальнейшем художникам-новаторам В.В. Маяковскому и А.М. Родченко, связанным сотрудничеством в авангардистском журнале «ЛЕФ», удалось внести значительный вклад в развитие графического дизайна.

Супрематизм, зародившись в недрах объединения художников-авангардистов «Молпосновис» («Молодые последователи нового искусства»), это объединение больше известно по более позднему названию УНОВИС, основанного К. Малевичем в 1920 г. на базе Витебского художественно-практического института, стал основой нового дизайна предметной среды и архитектуры. Супрематисты ставили перед собой цели изменить всю культуру, планируя начать с городского декора, росписей интерьеров, изготовления мебели и книг [2, с. 207]. Непосредственное влияние на дизайн оказали художники-авангардисты, вовлечённые в образовательный процесс – педагоги Витебского художественно-практического института (Л. Лисицкий, К. Малевич, Н. Суетин, И. Чашник).

Западный дизайн тоже формировался под влиянием авангардизма, поскольку первыми педагогами в первой крупной школе дизайна Баухаусе были авангардисты: И. Иттен, В. Кандинский, П. Клее, Л. Мохой-Надь, Л. Файнингер.

В дальнейшем в качестве дизайнера мебели выступил конструктивист Ле Корбюзье, создавал витражи и гобелены М. Шагал, дизайном рекламы и декором арт-кара (Art Car) занимался представитель поп-арта Э. Уорхол (график-авангардист расписал BMW M1 в 1979) и т.д.

Модернистские направления (ар деко, конструктивизм, поп-арт и др.) определяли развитие предметного и графического дизайна, некоторые из них (в частности, конструктивизм) сохраняют своё влияние до сих пор.

Постепенно осознанный как уже существующий феномен культуры, постмодернизм, ярко проявившийся в 70-х–80-х гг. XX в., стал отходом от целей и миропонимания авангардистов: от попыток перестроить мир

посредством искусства, от нигилистического отрицания культуры и искусства прошлого, а также – от веры в разумный миропорядок, в единство добра и красоты.

Современную культурную ситуацию принято называть ситуацией постмодерна. Поскольку дизайн всегда испытывал влияние искусства, важно охарактеризовать основные особенности актуального искусства, которое основано на неклассической эстетике, связанной с постмодернистской парадигмой. Эстетика постмодернизма базируется на философии литературо- и лингвоориентированных философов, часто фрейдистского толка, сосредоточившихся на критике капиталистического общества: критике властных отношений, идеологий, общества потребления, неистинного бытия и т.д. (Ж. Делёз, Ж. Деррида, М. Фуко, Ж.-Ф. Лиотар, Ж. Лакан, Р. Барт и др.).

Парадигмальные сдвиги в культуре привели к формированию новых эстетических принципов и художественных приёмов, среди которых:

- отказ от классической рациональности и классической эстетики;
- отказ от иерархичности, идеализации и символизации;
- идеологический и стилистический плюрализм;
- ироничность;
- цитатность, коллажность, интертекстуальность;
- конвенциональность.

Современное искусство и дизайн часто используют реинтерпретацию культурных текстов (в том числе – произведений искусства) прошлого, они опираются на иронию, цитату, пастиш. И художник, и дизайнер оперируют визуальными цитатами, но при этом доля новизны в произведении искусства или в дизайн-продукте уменьшается.

Причина появления искусства постмодернизма – не только в социальных движениях и политических событиях, не только в критической философии. Российский философ Н.Б. Маньковская, специалист по эстетике постмодернизма, утверждает, что постмодернизм появился в том числе и благодаря развитию технических средств коммуникации: телевидения, видеотехники, компьютерной техники [3, с. 11].

В силу размытости критериев современное произведение искусства часто с трудом можно отнести к искусству. Сейчас, как никогда ранее, искусство напоминает игру: процесс ради процесса. Часто художник выступает как развлекаТЕЛЬ публики (в этом ему помогают эффектные «трюки» – использование инновационной техники и материалов). Идейная составляющая искусства, его высокая функция практически утрачены (в этом коренное различие искусства постмодерна от искусства модерна). И поскольку крайне важной оказалась внешняя сторона – зрелищность – в

современном искусстве очень востребованы технологические новшества, позволяющие создавать масштабные произведения и поражать публику.

Разумеется, использование новых технологий и стремление к зрелищности свойственны и современному дизайну. Характерным примером гигантомании и использования новых технологий стала реклама компании «Кока-Кола» – гигантский интерактивный билборд, созданный из 1760 LED-экранов, которые перемещаются в пространстве. Это самый большой в мире трёхмерный рекламный щит.

И дизайн, и изобразительное искусство часто используют одни и те же технологии: лазер (3D mapping), компьютерные технологии, видео-технологии, голографию.

Эпоха постмодернизма характеризуется «эсхатологическими настроениями, эстетическими мутациями, диффузией больших стилей, эклектичным смешением художественных языков» [3, с. 11]. В отдельных случаях можно говорить и о смешении таких практик, как дизайн-деятельность и искусство, искусство и техническое творчество, искусство, дизайн и наука.

В частности, дизайн переходит на сторону искусства, когда дизайнеры создают арт-объекты. Эти изделия утрачивают такие краеугольные свойства, как полезность, функциональность. Арт-объекты дизайнера – это не совсем вещь, а вещь, балансирующая на грани искусства и дизайна (например, не мебель, а псевдомебель).

Дизайн смыкается с ботаникой и биологией, когда дизайнер начинает экспериментировать с живыми растениями (направление *baubotanik*, гибрид архитектуры и дизайна), использует технологии генной инженерии для создания новой окраски у живых организмов.

В ландшафтном дизайне малые архитектурные формы (заборы, беседки) создаются дизайнерами-архитекторами из растущих деревьев. Деревья деформируются ради создания узоров, становятся колоннами помостов, стенами беседок. Результат (каким будет изделие через несколько лет) не может предсказать никто: темп роста растений разный, дерево может засохнуть и т.п.

В настоящее время формируется новейшее направление дизайна – дизайн живых организмов. Представители этого направления – художники, которые сотрудничают с биологами: бразильский художник Э. Кац, португальская художница М. де Минизиш, российский художник Д. Булатов и другие. Поскольку в данном случае происходит смешение дизайна и искусства, такое творчество можно называть и искусством, и дизайном. В частности, применяются названия: «искусство химер» (*Ars Chimaera*), «влажное искусство».

«Мастера Ars Chimaera, используя методы генной инженерии и биохимии, создают своего рода „живую скульптуру«» – живые художественные объекты с заранее заданными эстетическими свойствами, не имеющими аналогов в природе» [5]. В 2000 г. Э. Кац с помощью биотехнологий создал крольчиху, введя в её гены флюоресцентный белок медузы. Теперь тело крольчихи светится ярким зелёным светом, если на неё направить ультрафиолетовые лучи. В 2001 г. «Дмитрий Булатов совместно с московским институтом вирусологии им Д.И. Ивановского начал опыты по созданию трансгенного светящегося кактуса» [5]. М. де Минизиш создала такие узоры на крыльях бабочек, которые в норме не встречаются у насекомых данного вида.

Как утверждает куратор Калининградского филиала Государственного центра современного искусства Д. Булатов, в настоящее время происходит смена художественной стратегии: техно-био-художники, в отличие от предшественников, отходят от интерпретационных практик и занимаются операционной деятельностью [6, с. 15].

Используя биомедицинские и информационные технологии, а также робототехнику, художники и дизайнеры (сами себя они называют художниками-исследователями, инженерами от искусства) оперируют мышечными, нервными, костными тканями животных и людей, создают инсталляции и картины, используя движущихся животных и насекомых, модифицируют человеческое тело, формируют новые наследуемые формы и окраску у животных и растительных организмов. Экспериментаторы сочетают живые организмы и технически воспроизводимые изделия, создают нечто вроде насекомообразных киборгов. Модификации тел человека и животных, придающие им уродство (отращивание второй головы у ланцетника, выращивание лишнего уха на руке), изображение с помощью вирусов синяков на ткани пациента, больного раком – характерные примеры творчества современных художников или дизайнеров. Подобные эксперименты ломают границы между искусством и неискусством, ставят дизайн и искусство за грань обычной этики и эстетики, сформированных в эпоху модерна.

Таким образом, можно констатировать, во-первых, наличие постоянного взаимовлияния дизайна и искусства, продолжающегося на протяжении всего существования дизайна; во-вторых, гибридизацию искусства, науки, техники и дизайна в культуре постмодерна; в-третьих, формирование новых видов дизайна, в частности, бауботаники и дизайна организмов, связанных с новациями в науке и технике (в частности, в генной инженерии, информатике, робототехнике).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Герман, М.Ю. Модернизм / М.Ю. Герман. – СПб.: Азбука-классика, 2003. – 478 с.
2. Ленсу, Я.Ю. Белорусская школа дизайна на современном этапе / Я.Ю. Ленсу // Управление в социальных и экономических системах: материалы XX междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20 мая 2011 г. / Минский ин-т управления ; редкол.: Н.В. Суша [и др.]. – Минск, 2011. – С. 206–207.
3. Маньковская, Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алатейя, 2000. – 347 с.
4. Семашко, И. М. «Модерн» / «Постмодерн»: история контроверзы в работах Юргена Хабермаса и Жана-Франсуа Лиотара [Электронный ресурс] / И.М. Семашко // Вестник ВолГУ. – Сер. 9: Исследования молодых ученых. – 2010. – №8–10. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/modern-postmodern-istoriya-kontroverzy-v-rabotah-yurgena-habermasa-i-zhana-fransua-liotara>. – Дата доступа: 15.03.2018.
5. Тарасова, А. Химеры искусства [Электронный ресурс] / А. Тарасова. – Режим доступа: <https://artelectronics.ru/posts/khimery-iskusstva>. – Дата доступа: 15.03.2018.
6. Evolution haut couture / сост. и общ. ред. Д. Булатова. – Калининград: КФ ГЦСИ, 2009. – Ч.1. –2009. –193 с.

ОСНОВНЫЕ ПАРАДИГМЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

MAIN PARADIGMS OF THE GRAPHIC DESIGN

Ю. В. СЫМОНОВИЧ

Y. V. SYMONOVICH

Белорусский государственный технологический университет

Минск, Беларусь

Belarusian State Technological University

Minsk, Belarus

e-mail: design@illustrator.by

В работе дан исторический анализ парадигм графического дизайна, раскрыты характерные черты каждой из парадигм, показана историческая динамика и взаимосвязь элементов дизайна на каждом историческом этапе.

Ключевые слова: графический дизайн; классическая парадигма; парадигма модернизма; парадигма постмодернизма.

The article provides a historical analysis of graphic design paradigms, reveals the characteristic features of each of the paradigms, shows the historical dynamics and interrelation of design elements at each historical stage.