

ЗАИМСТВОВАНИЯ ИЛИ ПЛАГИАТ В ДИЗАЙНЕ

Н. Г. Иванова

*Белорусский государственный университет, г. Минск;
ivanova.nadya86@gmail.com,
науч. рук. – Д. Р. Кривулько, преподаватель-стажер*

Статья посвящена проблеме копирования в дизайне и разработке новых идей в современном потоке информации.

Ключевые слова: графический дизайн; плагиат в дизайне; сходство; заимствование идеи; оригинальность работы.

В эпоху глобализации и общего цифрового пространства, перенасыщения информацией все чаще и чаще хочется вернуться к словам Книги Екклесиаста: «Что было, то и будет; и что делалось, то и будет делаться, и нет ничего нового под солнцем» [1].

В наше время, когда «всё уже было», в ситуации перепроизводства материальных и интеллектуальных ценностей и открытости информации разница между сходством и плагиатом становится трудно различима. Поэтому все чаще в новостях появляются громкие заголовки о заимствовании одним дизайнером идей другого. Достаточно вспомнить последний случай с обложкой нового альбома Земфиры, дизайнером *автором* которой являлся известный грузинский дизайнер Демна Гвасалия. Сходство в обложках заметил американский исполнитель Лео Луганский, который с подобной обложкой выпустил свою пластинку еще в 2019 году. Но главный вопрос является ли это заимствованием чужой идеи и почему так вышло?

У большинства дизайнеров развитие собственного стиля и видения начинается с повторов за опытными авторами. Такая практика помогает наработать техники и методы работы. Учиться у мастеров – это общепринятая практика, после которой должен следовать самостоятельный творческий путь, базирующийся на полученном опыте и собственном нетривиальном мышлении.

Во всем мире существует огромное количество графических дизайнеров, – работающих и в студиях, и в агентствах. И все они ежедневно создают и публикуют огромное количество работ в открытых портфолио. Многие из нас с удовольствием коллекционируют на своих компьютерах вдохновляющие работы графических дизайнеров. Подборки референсов и создание мудбордов давно стали неотъемлемым элементом нашей жизни

Как отмечено в статье [2], произведения создаются и публикуются с оглядкой на профессиональное сообщество, с оглядкой на одобрение и

признание. Увидев вашу работу, дизайнер на другом конце света должен воскликнуть: «Я хотел бы сделать так же!». То есть ваша работа теоретически должна быть понятна и близка как идейно, так и пластически максимально большому количеству профессионалов. Здесь и кроется главная опасность: работа должна быть как трендовой (то есть содержать общие места и понятные всем стилистические отсылки), так и оригинальной, чем-то непохожей. В общем, всё как в жизни: нужно отличаться и при этом быть похожим [2].

При создании нового произведения графического дизайна не стоит стремиться быть слишком оригинальным, тогда вашу работу просто никто не поймет, она не будет никому близка. Есть риск, что работа просто сольется с общей массой. Проверять ~~свою~~ работу на вторичность и защищать от повторов принято юридическими методами, проходя процесс регистрации товарного знака – это хорошая школа, знание этого процесса может здорово помочь дизайнерам в дальнейшей работе.

Отсюда мы приходим к тому, что для нас важнее идея объекта, который мы держим в руках, нам важно то, сделана эта кнопка для удобства или ради эстетического перфекционизма, причем эти кнопки обязательно должны выглядеть по-разному (у них могут быть разные цели, задачи, идеи, а форма выражения может быть похожей).

Подражание, пародия, заимствование идей (без точного копирования конкретных технических решений или фрагментов произведения, т.к. сами идеи не могут быть объектом авторского права) и цитирование не являются плагиатом, как и соблюдение канонов и традиций, а также работа в рамках стилистических стандартов и использование шаблонов. С плагиатом не следует путать идейную, художественную или научную преемственность, развитие или интерпретацию произведений творчества или интеллектуальной деятельности. Нужно понимать, что все произведения науки и искусства в той или иной степени основаны на ранее созданных произведениях.

Проблему плагиата сегодня целесообразно рассматривать в двух ракурсах:

- как неоспоримое повторение чужой разработки и, как следствие, незаконное присвоение чужой интеллектуальной собственности;
- как использование схожих стилистических и пластических решений, основанных на универсальных формах и идеях.

Во втором случае довольно сложно определить авторство и первенство, т.к. многие идеи и формы уже несут вторичный характер. Идея – понятие абстрактное, которое можно наполнить различным содержанием в нескончаемых пропорциях. Если повторить существующую форму, то авторское право вступает в силу. Но и здесь есть свои нюансы. Если

один художник использует форму какого-то другого художника, тогда в своей работе он должен ее так преобразовать, чтобы проявление «прототипа» было минимальным, а новая работа создавала другой образ и производила иное впечатление. Таким образом, плагиат – это выдача чужого произведения за свое, незаконное опубликование чужого произведения под своим именем. Копирование – это внешнее сознательное подражание (в знак уважения либо памяти великих художников). Заимствование – творческая переработка материалов другого дизайнера.

В заключение можно еще отметить, что даже оригинальные работы создаются на основе чего-то, увиденного ранее. В наше время уже трудно придумать что-то принципиально новое. Нельзя придумать новую форму – они все уже придуманы до нас. Также нельзя придумать новое композиционное расположение, так как мы работаем по определенным правилам в дизайне и располагаем элементы, согласно этим правилам.

Но можно преподнести уже существующую идею, пропустив ее через себя, через свой опыт и восприятие. Привнести что-то свое, личное, внутреннее, соединить с другими ранее виденными приемами. И тогда это уже будет оригинальная работа, она не будет считаться копией и указание авторства не будет считаться нарушением авторского права.

Библиографические ссылки

1. Библия. Ветхий Завет Притчи Соломона. Притчи / [Перевод и комментарии А.С. Десницкого и др.]. Книга Экклезиаста / [Перевод и комментарии А.Э. Графова]. Книга Иова / [Перевод и текстологические примечания А.С. Десницкого]. – Москва : Издательство Российского Государственного Гуманитарного Университета, 2001.
2. Сходство или плагиат: Дизайн в эпоху, «когда всё уже было» : интернет-издание «Vc.ru». – Текст : электронный. – URL : <http://vc.ru/marketing/12165-design-plagiarism>. Дата доступа 04.05.2021.
3. *Клеон, О.* Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения / О. Клеон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019.