

В.А. КРАСНОЩЕКОВ, Т.В. БЕЛЬКО

РЕДИЗАЙН И РЕТРОДИЗАЙН КАК МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЙ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА

Владимир Александрович Краснощеков,
Поволжский государственный университет сервиса,
кафедра дизайна и искусства,
доцент
Гагарина ул., д. 4, Тольятти, 445677, Россия
кандидат исторических наук, доцент
ORCID 0000-0003-0275-4490; SPIN 3097-7485
E-mail: kulbiaka@yandex.ru

Татьяна Васильевна Белько,
Поволжский государственный университет сервиса,
кафедра дизайна и искусства,
заведующая кафедрой
Гагарина ул., д. 4, Тольятти, 445677, Россия
доктор технических наук, профессор
ORCID 0000-0002-4385-6293; SPIN 6683-2916
E-mail: belko@tolgas.ru

Реферат. В статье рассматривается ставшая распространенной в современном искусстве и дизайне тенденция — черпать источник вдохновения в предшествующих стилях и направлениях, которые остались в разных своих формах как историческая память и как артефакты, существующие параллельно в одном культурно-информационном пространстве. Проектная культура достигла наибольших высот в сфере прототипного проектирования в период последней фазы модернизма в середи-

не XX века. Эпоха постмодерна нарушила эту традицию. Отрицание модернизма как устаревшего художественно-творческого подхода, поиск новых путей и методов проектирования нашли отражение в альтернативных направлениях дизайна второй половины 1960-х гг. — радикальном дизайне и антидизайне, которые вылились в дальнейшем в редизайн и банальный дизайн. Отрицая достижения модернизма с его культом эстетики и функциональности, делая ставку на самовыражение, дизайнеры нового поколения оставили попытки по формированию и разработке широкоуниверсальных образцов с высокой степенью подчиненности эстетическим нормам и ценностям, но тем не менее обратились к модернизму и более ранним стилям и эпохам как к источникам вдохновения. Не случайно поэтому характерной чертой дизайна рубежа XX—XXI вв. стало бесконечное повторение самого себя, а редизайн и ретро-дизайн можно считать ключевыми методами современного дизайн-проектирования и создания произведений искусства. Вполне вероятно, что в недалеком будущем в подобной ситуации искусство и культура перестанут воспроизводить оригинальные продукты и идеи. В этой связи вызывает опасение притягательность, особенно для молодого поколения, форм, жанров, приемов, которые существуют уже десятилетиями. Апроприация, ссылка и рекурсия сделали типологическими особенностями

дизайна. Приводя противоположные мнения по этому поводу, в данной статье предлагается поразмыслить над вопросом: считать постоянное обращение культуры к своему прошлому и связанную с этим подмену новизны подлинного новаторства позитивным или негативным явлением?

Ключевые слова: дизайн, искусство, ирония, апроприация, интерпретация, редизайн, ретро-дизайн, постмодернизм.

Для цитирования: Краснощекоев В.А., Белько Т.В. Редизайн и ретро-дизайн как методы создания произведений современного искусства и дизайна // Обсерватория культуры. 2020. Т. 17, № 6. С. 594–605. DOI: 10.25281/2072-3156-2020-17-6-594-605.

Согласно концепциям циклического развития общества, в том числе теории поколений [1; 2], любой стиль или направление в искусстве как феномен культуры может в один отрезок времени претерпеть фазу пробуждения, подъема, спада и кризиса, а через некоторое время повториться в той или иной форме похожести. В широком смысле культура есть творческая деятельность в пространстве материальной и духовной жизни социума. Всякий исторический промежуток генерирует уникальное культурное поле, часть которого — проектная культура (высший уровень сферы дизайна, по мнению теоретика дизайна О.И. Генисаретского [3]) является отражением так называемого духа времени [4, с. 262] — стиля мышления определенной эпохи. Фундаментом современной культуры справедливо считается массовая культура. Одним из направлений, видов массовой культуры является дизайн. Его корни уходят далеко в прошлое, в декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, кустарно-ремесленное производство. Дизайн с момента своего рождения (в современном его понимании) выступает визуализацией повседневных культурных, общественных, политических, экономических и социальных процессов, протекающих здесь и сейчас. Дизайн есть своеобразный маркер настроения социума.

Объектом настоящего исследования выступает проектная культура в контексте текущих культурных процессов. Предметом изучения являются методы создания произведений современного искусства и дизайна.

В ходе исследования использовались культурологический (для раскрытия ценностно-смыслового содержания произведений искусства и дизайна в современном культурном пространстве) и формально-стилистический (для выявления методов создания произведений современного искусства и дизайна через анализ их содержательных и формальных признаков) методологические подходы, а также метод сравнительного анализа. Эти приемы позволили оценить процессы проектно-художественного творчества в дизайне и искусстве рубежа XX—XXI веков. Проведенные исследования основаны на объектах материальной культуры — произведениях искусства и дизайна последней четверти XX — начала XXI в., культурологической и искусствоведческой литературе, посвященной проблемам современного искусства и дизайна.

Научная новизна данной работы заключается в анализе таких понятий и методов создания произведений современного искусства и дизайна, как «редизайн» и «ретро-дизайн» на стыке эстетики и культурологии с опорой на концепции современного искусства.

Появление дизайна породило новую культуру потребления, в которой предметная среда, средства визуальной коммуникации и идентификации являются развлекательно-потребительской формой проведения досуга, а также способом организации коммуникации и обмена информацией. Данный способ, имеющий сложный, комбинированный характер, в то же время эффективен, так как немедленно «считывается» потребителем. Будучи традиционно всегда функциональным (приносящим пользу, практичным, улучшающим что-либо), дизайн в настоящее время приобрел еще и развлекательную функцию. Искусство, возможно, тоже сейчас выполняет эту функцию, если ее рассматривать как развлечение и расширение интеллектуальных, творческих и прочих возможностей.

Вопреки ожиданиям, XXI в. оказался скуп на открытия в области искусства и дизайна —

художники и дизайнеры черпали свои идеи в достижениях предыдущих лет в режиме «копирования в бабушкином сундуке». Следует отметить, что стили и направления прошлых эпох существовали параллельно в одном информационном поле, формируя вкусы и образ мышления, взращивая почитателей и подражателей. Переосмысление и бесконечное повторение самого себя, этакий эффект Дрёсте, по праву можно считать отличительной особенностью дизайна 2000–2010-х годов.

Конечно, использование накопленных предыдущими поколениями знаний, опыта и достижений свойственно человечеству и является ценным капиталом и определенной базой, толчком в его развитии. В домодерновую эпоху канон выступал в роли главного метода проектирования предметно-бытовой и пространственной среды. Он содержал строгие требования ко всем этапам изготовления вещи, которых следовало придерживаться мастеру. По мнению русского философа А.Ф. Лосева, канон — это «количественно-структурная модель художественного произведения такого стиля, который, являясь определенным социально-историческим показателем, интерпретируется как принцип конструирования известного множества произведений» [5, с. 15]. По принципу канона созданы почти все известные работы в области культуры и искусства доиндустриального общества. Как следствие промышленной революции и перехода от ручного труда к массовому промышленному производству на смену канону в середине XIX в. приходит прототип, он же образец, модель. Прототипное проектирование становится ключевым методом создания товаров потребительского и промышленного назначения, достигнув своего пика в период последней фазы модернизма: с 1980-х гг. начали интенсивно развиваться технологии быстрого прототипирования (макетирования) путем формирования трехмерных объектов [6].

Эпоха постмодерна нарушила эту практику, оставив попытки создания универсального метода проектирования. В середине 1960-х годов в Италии и Великобритании появляются и заявляют о себе «альтернативные» направления дизайна, такие как «радикальный дизайн» и «антидизайн» (т. е. дизайн анти-Bauhaus),

категорически отрицающие модернизм и навязанную им картину мира, в которой функция определяла форму. Молодые дизайнеры, участники творческих групп и объединений из Милана, Флоренции и Турина, таких как «Archizoom», «Superstudio», «UFO», «Группа 9999», «Strum», «Global Tools», студии «Alchimia», выступали за освобождение от доминанты эстетического аспекта и принципов «хорошего дизайна»¹ [7; 8], ориентированного на потребителя. Ставя во главу угла творческий потенциал личности, они боролись против академичности, косности, которые стали сущностью дизайна модернизма, превратившегося в набор догматических правил и норм.

Дизайнеры нового поколения оставляют, возможно, не бесполезные и по-своему верные попытки по формированию и разработке идеально-универсальных образцов с высокой степенью подчиненности эстетическим нормам и ценностям. Отрицая достижения модернизма с его культом эстетики и функциональности, делая ставку на самовыражение, они тем не менее, вольно или невольно, обращают внимание на модернизм как на источник вдохновения, а также на классицизм, барокко, рококо и более ранние стили и эпохи. Видимо, здесь срабатывает заложенная еще в древности потребность в каноне, авторитете, образце, трансформировавшаяся в некий навязчивый аналог сентиментальной ностальгии, которая служит рычагом, приводящим творческую мысль в действие.

Подобный творческий метод, основанный на обращении к прошлому, британский критик Саймон Рейнольдс (Simon Reynolds) [9] называет «хонтологией» — навязчивым влечением к призракам. Термин «hauntology» ввел философ-постструктуралист Жак Деррида [10, с. 24, 72], апеллируя к известной начальной фразе «Манифеста Коммунистической партии» («Призрак бродит по Европе, призрак коммунизма») и утверждая, что марксизм будет будоражить западное общество из могилы. Ибо глагол «haunting» (в английском перево-

¹ Имеются в виду 10 принципов хорошего дизайна немецкого дизайнера Дитера Рамса, «отца» стиля компании Braun, представителя школы неофункционализма в промышленном дизайне.



Рис. 1. А. Мендини. Кресло «Пруст», 1978 г.
Музей современного искусства (МоМА),
г. Нью-Йорк. № 965.2016
(<https://www.moma.org/collection/works/206491>)



Рис. 2. А. Мендини.
Кресло «Пруст Геометрика», 2009 г.
Коллекция мебельной фабрики Cappellini
(<https://www.cappellini.com/en/proust-geometrica>)

де эта фраза звучит как «A spectre is haunting Europe, the spectre of communism»), имеет значения «преследовать», «часто посещать», не «давать покоя» (о мыслях) и «посещать место, человека в виде призрака» [11, с. 346]. В дальнейшем термин «хонтология» переместился в общекультурный контекст, оказавшись уместным в дискурсах о поп-культуре, искусстве, дизайне. Под понятием «хонтология» подразумевается все, связанное с модой на далекое или близкое ретро [12], создавая двоякую ситуацию, в которой «призраки прошлого» и здесь, и вроде не здесь, и не живы, и не мертвы [13].

Пример тому — кресло «Пруст» 1978 г. (рис. 1), автором которого является Алессандро Мендини, итальянский архитектор и дизайнер, видный представитель радикального дизайна, член легендарной пострадикальной творческой студии «Алхимия» (Studio Alchimia), базировавшейся в Милане. А. Мендини известен также как теоретик таких направлений в художественном проектировании, как редизайн и банальный дизайн, прекрасным примером концептуального подхода которых служит соединение китча с искусством, в том числе вы-

шеупомянутое произведение. А. Мендини взял кресло, выполненное в стиле барокко, и расписал его в манере, присущей живописному стилистическому направлению пуантилизм, соединив в одном изделии два совершенно разных стиля и подчеркнув тем самым заурядность самого предмета.

За креслом «Пруст» последовало кресло «Пруст Геометрика» (рис. 2), созданное в 2009 г. по заказу итальянского производителя элитной мебели — фабрики Cappellini. В этом проекте А. Мендини обратился к творчеству Казимира Малевича, живописные работы которого послужили источником вдохновения для рисунка обивки кресла.

А. Мендини вновь касается темы пуантилизма в 1996 г., используя этот прием в обновленном дизайне часов модели GZ121 компании Swatch, получивших недвусмысленное название «Lots of Dots», что в переводе означает «много точек». Этот же стилистический подход А. Мендини применяет в редизайне кофеварки и чайного сервиза «ТАМ 4», выполненного для знаменитого итальянского производителя кухонной посуды — компании Alessi (2001), и в коллекции предметов мебели при



Рис. 3. А. Мендини.
Кресло «В3» («Василий»), 1978 г.
(<https://www.dezeen.com/2015/10/11/vitra-design-museum-major-bauhaus-retrospective-weil-am-rhein-germany/>)



Рис. 4. А. Мендини.
Стул «Zig Zag», 1978 г. Фото Wouter Eggink.
(https://www.researchgate.net/figure/Redesigning-the-modern-movement-by-Alessandro-Mellini-1978-The-addition-to-the_fig8_241880598)

оформлении арт-отеля Byblos (2005), расположенного в городе Верона.

Продолжая работать в этом направлении, А. Мендини обращается к классике европейского модернизма, выполняя редизайны кресла «В3» («Василий») Марселя Брёйера (Marcel Breuer) (рис. 3) и стула «Zig Zag»² Гёррита Рйтвельда (Gerrit Rietveld) (рис. 4). Оба проекта были представлены в 1978 г. на выставке под названием «Bau-Haus uno» студии «Алхимия». Годом позже дизайнер создает редизайн знаменитого венского стула № 14, вставив в его спинку кусок пластика и длинные металлические штыри с прикрепленными на их концах разноцветными шарами. И примерно в то же время — диван «Кандинский» — стандартный диван, продающийся в любом мебельном магазине и рассчитанный на массового потребителя, который А. Мендини декорировал в стиле картин художника-модерниста Василия Кандинского.

К теме редизайна обращается также сотрудник дизайн-студии «Archizoom Associati» из Флоренции и член знаковой для дизайна 1980-х гг. архитектурно-дизайнерской группы «Мемфис» (Memphis Group), итальянский архитектор и дизайнер Андреа Бранци (Andrea Branzi). В 1982 г. он представил проект «Century» (рис. 5). Это софа, в дизайне которой А. Бранци соединил все ключевые подходы к формообразованию в целом и дизайну мебели в частности, выдвинутые дизайнерами-модернистами от Эйлин Грей (Eileen Gray) до Марселя Брёйера и Шарлотты Перриан (Charlotte Perriand). В 1983 г. он представил свое осмысление красно-синего стула Гёррита Ритвельда 1918 г. — кресло «Пляж» (рис. 6).

Постмодернизм выступил не только как радикальный разрыв с модернизмом, но и как ироничное его переосмысление. Современное искусство и дизайн предполагают понимать иронию как добавочный смысл в структуре художественного произведения. Объектом иронии выступают и обыгрываются мифы и стере-

² А. Мендини трансформировал спинку стула в крест, превратив его в идеальный символ дизайна, столь же догматичного, как и религия. Подобный стул можно использовать в церкви, где его жесткие формы могут служить дополнительным инструментом усмирения плоти, как и отсутствие комфорта для адептов модернизма в идеальном модернистском мире.



Рис. 5. А. Бранци. Софа «Century», 1982 г.
(<http://www.artnet.com/artists/andrea-branzi/century-chaise-longue-D4Pqz2voeRr4nCKfGnC4Ag2>)

отипы прошлого, «общие места» (банальности) массовой культуры, такие как страсть, личность, прогресс. И здесь ирония играет роль провокатора, который своим радикальным подстрекательным жестом вносит в устоявшийся порядок вещей и образ мышления людей смятение. Ирония возникает в контексте культуры, когда акция художника (дизайнера) контрастирует с коллективными представлениями. И дело здесь даже не в отрицании всего или в пародии, а в контексте (ситуативности) и уходе от принципа аналогии. Гротеск становится языком, обрывающим смысл значений, угрожающим всему мирскому и мелочному, обыденности наслаждения, повседневной жизни [14–16].

Ирония в постмодерне выступает и как инструмент переоценки ценностей, создания своего культурного поля и игры с собственным прошлым [15; 16]. В центре внимания оказываются интерпретация и эклектизм как методы художественно-образного мышления и познания действительности [17]. Вооружившись приемами реди-мейда [18], заимствуя готовый материал, извлекая его из привычной среды

и помещая в чужеродную, иногда предварительно слегка изменив, дизайнер эпохи постмодерна использует любую художественную форму как строительный материал [19], объявляя вторичность творческим методом. При помощи ностальгических стратегий в режиме «секонд хэнд» создается иллюзия актуального, образ прошлого переносится на настоящее, поэтому современному искусству так сложно выйти за рамки трэш-арта [20; 21], пародирующего и обыгрывающего массовую культуру.

Проследив за изменениями в искусстве и дизайне, о которых пишут журналы и сетевые издания, уверенно можно сказать, что ничего по-настоящему нового, новаторского в данных областях не происходит. Современные художники и дизайнеры довольствуются достижениями своих предшественников, творивших в те времена, когда искусство и дизайн характеризовались появлением новых имен, стилей, направлений и острым чувством нарастающего поступательного движения вперед. Большинство стилей и вещей до сих пор с нами. Если оглянуться назад на 2000-е гг., то окажется, что ничего существенного в ди-



Рис. 6. А. Бранци. Кресло «Пляж», 1983 г.
(<https://www.decoist.com/memphis-design-decor/>)

зайне и искусстве за этот период так и не произошло. В настоящее время пространство искусства и дизайна загромождено, что, несомненно, препятствует возникновению оригинального, нового, самобытного. В конечном итоге мы можем забыть, что появление нового, вообще, когда-то было. В этом аспекте озадачивает (если не сказать — тревожит) притягательность, особенно для молодого поколения, форм, жанров, приемов, которые существуют уже десятилетиями.

Типологическими особенностями дизайна стали апроприация, ссылка и рекурсия, подменившие настоящее новаторство (чем дизайн, собственно, и ценен). У прошлого появилась прекрасная возможность еще раз быть использованным. Мы знаем, что в истории дизайна и искусства у каждого периода времени, у каждого продуктивного десятилетия есть свой зеркально отраженный, с некоторыми неизбежными искажениями, ретро-дублер. Особенно заметно это стало во второй половине XX века. Пятидесятые годы отразились в семидесятых, шестидесятые — в восьмидесятых, семидесятые — в девяностых, а восьмидесятые — в нулевых. Современная культура находится под сильнейшим постоянным перекрестным огнем ретро, под которым художник кажется вторичным персонажем, а оригинальность — продуктом с порядочно завышенной стоимостью. Хотя, возможно, это повод доказать обратное:

культура способна создавать что-то по-настоящему новое.

Британский журнал *Frieze*, посвященный проблемам современного искусства, предложил концепцию супергибридности, предполагающую сочетание постмодернистского приема создания предмета или объекта из подручных материалов (бриколаж) в искусстве и эффекта искажения пространства и времени, характерного для Интернета [22]. Смесь «передовой технологичности и намеренной допотопности» (*advanced techiness and the deliberately antediluvian*), как описал ее один из редакторов журнала «*Frieze*» Ёрг Хайзер. Оптимистично считая супергибридность определенным этапом в дизайне и искусстве, своеобразной прелюдией к моменту настоящего авангарда, он уверен, что этот тактический метод, «не впадая в грязный плагиат, сохраняет магию, и именно в этом его главная ценность» [23]. С. Рейнольдс называет это гиперзастоем, имея в виду ситуацию, в которую попали творческие умы (а то и целые жанры), отчаянно стремясь найти выход из лабиринта среди влияний и источников.

Если раньше культура характеризовалась медленным, но уверенным движением вперед, то сейчас, в цифровую эпоху, когда человечество в доли секунды перерабатывает огромное количество информации, это движение должно было бы ускориться. Однако на общекультурном уровне наблюдается застой. Парадоксальным образом скорость и неподвижность соседствуют рядом.

Николя Буррио (Nicolas Bourriaud) [24], искусствовед и художественный критик из Франции, представляет современную культуру как эпоху стерильности и «формального коммунизма» — свободного пользования существующими формами. Исследуя тему апроприации, Н. Буррио называет художников, создающих реплики чужих произведений, Шерри Левина, Джеффа Кунса, Хаима Стейнбаха, Маурисио Каттелана диджеями, «квартиросъемщиками культуры», берущими займы и тасующими любые ее продукты, и «брокерами желания», безвозмездно потребляющими «мир от имени зрителя и за его счет» [24]³.

³ Художники, занимающиеся репликой и апроприацией, объясняют свое искусство тем, что они якобы де-

Философ, теоретик и критик современного искусства Борис Гройс справедливо считает, что современный художник — это апроприатор, он не производит, а присваивает, делает отбор, komponует, перемещает и располагает в другом месте. Теперь культурные процессы идут путем приспособления культурной традиции к современным технологиям, методам подачи произведения, жизненным ситуациям, формам поведения и мироощущения [25].

Не редко в современном дизайн-проектировании можно встретить еще один схожий метод — оммаж. Особенно часто его использует популярный французский дизайнер Филипп Старк (Philippe Starck). Для итальянской компании по производству престижной мебели Kartell Ф. Старк создал в 2000 г. ироничную пластиковую, из прозрачного поликарбоната версию-оммаж кресла французского короля Людовика XVI, назвав его «Призрак Луи» (рис. 7). Для той же компании Kartell Ф. Старк и каталонец Эжени Куитле (Eugeni Quitllet) в 2009 г. разработали стул, у которого спинка повторяет силуэты сразу трех знаменитых стульев, созданных иконами послевоенного модернизма: стул «Eiffel-Tower base» американцев Чарльза и Рэй Имз (1948), стул «Тюльпан» Ээро Сааринена (1956), тоже американца, и стул «№ 7» дизайнера из Дании Арне Якобсена (1955). Ф. Старк и Э. Куитле назвали свое произведение «Стул Мастеров» (рис. 8).

Заказчик редизайна — человек, не отягощенный багажом знаний в области культуры. По мнению Б. Гройса, восприятие такого потребителя подобно восприятию обывателем «Черного квадрата» К. Малевича. Оно совершенно освобождено «от всяких культурных предпосылок, от всякого архива... на котором можно разместить все, что предлагается капиталом. Этому потребителю любое искусство кажется новым и волнующим. Тем самым окончательно отменяется поиск нового в искусстве» [25, с. 357].

лают то, чего хотят зрители, что уже вписано в историю и заняло место в ее иерархии. Через свои произведения они выстраивают ситуации, в которых предупреждают об опасности «всеобщего овеществления», обнажая механизмы коммерциализации и тарификации отношений между людьми: «помогают увидеть в мировой культуре своего рода ящик с инструментами, открытое нарративное пространство, а не однозначный рассказ» [24].



Рис. 7. Ф. Старк.
Стул «Призрак Луи», 2000 г. Kartell
(<https://www.kartell.com/SEating/louis-ghost/04852>)



Рис. 8. Ф. Старк, Э. Куитле.
«Стул Мастеров», 2009 г. Kartell
(<https://www.kartell.com/US/seating/masters/05865>)

Одержимость прошлым, заикленность на нем вызывает тревогу. Некоторые критически настроенные представители западной культуры задаются вопросом: что ожидает человечество, если оно продолжит увлеченно, с маниакальным упорством искать во вчерашнем дне идеи для сегодняшнего настоящего и, не стремясь к поискам нового, выработает весь запас прошлого? Что оно будет делать, когда этот плодородный слой полностью исчерпает себя?

Другие, например американский антрополог Грег Урбан, наоборот считают, что обращение к прошлому — это вполне органически традиционный путь, ведущий человечество вперед, и что не стоит смотреть под отрицательным углом на постоянное использование культурой своего прошлого. Правильнее всего — научиться грамотно применять эту «культурную память», активно с нею работать, не поддаваясь слепому копированию. И это, безусловно, прогрессивный путь [26].

Любые движения, творческие поиски (будь то перформанс или проект интерьера) в области современного искусства и дизайна, а шире — в области современной культуры, стоит начинать с постановки необходимых в данной ситуации закономерных вопросов. Было ли это раньше и что нам оно напоминает, говорит ли о чем-то? А может стоит, наконец, осознать, что вчерашнего не существует, а сегодняшнее в руках у завтра? Возможно, пришла пора заново научиться отказывать себе в тяге к прошлому и не бояться этого.

Таким образом, соотношение традиционного и новационного в современном искусстве и дизайне не однозначно — прошлое и настоящее находятся в постоянном взаимодействии. Проектные методы редизайна и ретроидизайна есть результат работы с «культурной памятью» в контексте постмодернистских культурных процессов, где прошлое влияет на настоящее, препятствуя созданию подлинно нового в искусстве. Специфика и причины популярности редизайна и ретроидизайна в большой степени обусловлены сетевой структурой современного общества, наличием единого информационного пространства и свободного пользования существующими художественными формами и приемами, сложившимися в мире.

Результаты данного исследования могут послужить отправной точкой для более глу-

боких теоретических изысканий, в том числе поиска ответа на вопрос, в какой степени прошлое можно использовать для нужд настоящего, а также для смелых, неординарных, уникальных подходов к проектированию в сфере дизайна и современного искусства.

Список источников

1. Шлезингер А.М. (мл.). Циклы американской истории / пер. с англ. П.А. Развина, Е.И. Бухаровой; заключ. ст. В.И. Терехова. Москва : Прогресс : Прогресс-Академия, 1992. 685 с.
2. Howe N., Strauss W. Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York : William Morrow & Company, 1991. 538 p.
3. Генисаретский О.И. Проектная культура и концептуализм [Электронный ресурс] // Гуманитарный портал. 2006. 16 августа. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/2682> (дата обращения 11.06.2020).
4. Magee G.A. The Hegel Dictionary. London ; New York : Continuum International Publishing Group, 2010. 270 p.
5. Лосев А.Ф. О понятии художественного канона // Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки. Москва : Наука, 1973. С. 6–15.
6. Слюсар В.И. Фаббер-технологии. Новое средство трехмерного моделирования // Электроника: наука, технология, бизнес. 2003. № 5. С. 54–60.
7. De Jong C.W. (ed.). Dieter Rams: Ten Principles for Good Design. Munich ; London ; New York ; Prestel, 2017. 416 p.
8. Rosenfield K. Dieter Rams 10 Principles of «Good Design» [Электронный ресурс] // ArchDaily. 2012. January 09. URL: <https://www.archdaily.com/198583/dieter-rams-10-principles-of-%25e2%2580%259cgood-design%25e2%2580%259d> (дата обращения: 11.06.2020).
9. Рейнольдс С. Ретромания. Поп-культура в плену собственного прошлого. Москва : Белое яблоко, 2015. 528 с.
10. Деррида Ж. Призраки Маркса. Государство долга, работа скорби и новый Интернационал / пер. с франц. Б. Скуратова ; под ред. Д. Новикова. Москва : Logos-altera : Ессе homo, 2006. 256 с.
11. Мюллер В.К. Англо-русский словарь. 18-е изд. Москва : Русский язык, 1981. 888 с.

12. Кобрин К. Секс в большом городе: путеводитель по двум книгам Оуэна Хэзерли // Неприкосновенный запас. 2012. № 1 (81). С. 163–170.
13. Davis Colin. Nauntology, spectres and phantoms [Электронный ресурс] // French Studies. 2005. № 59 (3). Р. 373–379. URL: <http://fs.oxfordjournals.org/content/59/3/373.full> (дата обращения: 11.06.2020).
14. Пигулевский В.О. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму. Ростов-на-Дону : Фолиант, 2002. 418 с.
15. Тульчинский Г.Л. Слово и тело постмодернизма // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 35–53.
16. Пивоев В.М. Ирония как феномен культуры. Петрозаводск : Изд-во Петрозаводского гос. ун-та, 2000. 104 с.
17. Тарнас Р. История западного мышления. Москва : Крон-Пресс, 1995. 444 с.
18. Duchamp М. Apropos of «Readymades» // Esthetics contemporary / ed. by R. Kostelanetz. New York : Prometheus books, 1978. Р. 93–94.
19. Брайнин-Пассек В. О постмодернизме, кризисе восприятия и новой классике // Новый мир искусства. 2002. № 5(28). С. 7–9.
20. Жариков С.А. Дырка до востребования (два Баха, две культуры и священный мат московского концептуализма) [Электронный ресурс]. 2015. April 30. URL: <https://zharikov.dreamwidth.org/91937.html> (дата обращения: 11.06.2020).
21. Черняк В.Д., Черняк М.А. Трэш // Массовая литература в понятиях и терминах : учебный словарь-справочник. Москва : Флинта : Наука, 2015. С. 168–169.
22. Heiser J. Analyze This. A round table discussion led by Jörg Heiser on «super-hybridity»: what is it and should we be worried? With Ronald Jones, Nina Power, Seth Price, Sukhdev Sandhu and Hito Steyerl // Frieze.com. 2010. September 01. URL: <https://frieze.com/article/analyze> (дата обращения: 11.06.2020).
23. Heiser J. What is «super-hybridity»? // Frieze.com. 2010. September 01. URL: <https://frieze.com/article/pick-mix> (дата обращения: 11.06.2020).
24. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2016. 215 с.
25. Гройс Б. Политика поэтики : [сб. ст.]. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2012. 400 с.
26. Urban G. Metaculture: How Culture Moves through the World. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. 336 p.

Redesign and Retro Design as Methods of Creating Works of Modern Art and Design

Vladimir A. Krasnoshchyokov ^{a*},
Tatiana V. Belko ^{b**}

Volga Region State University of Service, 4,
Gagarina Str., Togliatti, 445677, Russia

^a ORCID 0000-0003-0275-4490; SPIN 3097-7485

^b ORCID 0000-0002-4385-6293; SPIN 6683-2916

E-mail: * kulbiaka@yandex.ru, ** belko@tolgas.ru

Abstract. *The article examines the trend, widespread in modern art and design, to draw inspiration from preceding styles and directions that have remained in one form or another as historical memory and as artifacts existing in the same cultural and information space. The design culture reached its highest level in the field of pro-*

tototype design during the last phase of modernism in the middle of the 20th century. The postmodern era has broken this tradition. The rejection of modernism as an outdated artistic and creative approach and the search for new ways and methods of design were reflected in the alternative areas of design of the second half of the 1960s, such as radical design and anti-design, which later resulted in redesign and banal design. Rejecting the achievements of modernism with its cult of aesthetics and functionality, and relying on self-expression, designers of the new generation have abandoned attempts to form and develop universal models with a high degree of subordination to aesthetic norms and values, but nevertheless turned to modernism and earlier styles and eras as sources of inspiration. Therefore, it is no accident that a characteristic feature of the design of the turn of the 20th–21st centuries is the endless self-repetition, while redesign and retro design can be considered the key

methods of modern design and creation of artworks. In the near future, this situation may, probably, lead to the fact that art and culture will no longer produce original products and ideas. In this regard, the attractiveness, especially for the younger generation, of forms, genres, and techniques that have existed for decades is a cause for concern. Appropriation, reference, and recursion have become typological features of design. Giving opposing opinions on this issue, this article suggests to reflect on the question: should the constant reversion of culture to its past and the related substitution of the novelty of genuine innovation be considered as a positive or negative phenomenon?

Key words: design, art, irony, appropriation, interpretation, redesign, retro design, postmodernism.

Citation: Krasnoshchyokov V.A., Belko T.V. Redesign and Retro Design as Methods of Creating Works of Modern Art and Design, *Observatory of Culture*, 2020, vol. 17, no. 6, pp. 594–605. DOI: 10.25281/2072-3156-2020-17-6-594-605.

References

- Schlesinger A.M. (Jr.). *The Cycles of American History*. Moscow, Progress Publ., Progress-Akademiya Publ., 1992, 685 p. (in Russ.).
- Howe N., Strauss W. *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York, William Morrow & Company Publ., 1991, 538 p.
- Genisaretsky O.I. Design Culture and Conceptualism, *Gumanitarnyi portal* [Humanitarian Portal], 2006, August 16. Available at: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/2682> (accessed 11.06.2020) (in Russ.).
- Magee G.A. *The Hegel Dictionary*. London, New York, Continuum International Publishing Group, 2010, 270 p.
- Losev A.F. On the Concept of the Artistic Canon, *Problema kanona v drevnem i srednevekovom iskusstve Azii i Afriki* [The Problem of the Canon in the Ancient and Medieval Art of Asia and Africa]. Moscow, Nauka Publ., 1973, pp. 6–15 (in Russ.).
- Slyusar V.I. Fabber Technology. A New Tool for Three-Dimensional Modeling, *Elektronika: nauka, tekhnologiya, biznes* [Electronics: Science, Technology, Business], 2003, no. 5, pp. 54–60 (in Russ.).
- De Jong C.W. (ed.). *Dieter Rams: Ten Principles for Good Design*. Munich, London, New York, Prestel Publ., 2017, 416 p.
- Rosenfield K. Dieter Rams 10 Principles of “Good Design”, *ArchDaily*, 2012, January 9. Available at: <https://www.archdaily.com/198583/dieter-rams-10-principles-of-%25e2%2580%259cgood-design%25e2%2580%259d> (accessed 11.06.2020).
- Reynolds S. *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*. Moscow, Beloe Yabloko Publ., 2015, 528 p. (in Russ.).
- Derrida J. *Prizraki Marksa. Gosudarstvo dolga, rabota skorbi i novyi Internatsional* [Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International]. Moscow, Logos-Altera Publ., Ecce Homo Publ., 2006, 256 p.
- Myuller V.K. *Anglo-russkii slovar'* [English-Russian Dictionary]. Moscow, Russkii Yazyk Publ., 1981, 888 p.
- Kobrin K. Sex and the City: A Guide to Owen Hatherly's Two Books, *Neprikosnovennyi zapas* [The Emergency Reserve], 2012, no. 1 (81), pp. 163–170 (in Russ.).
- Davis Colin. Hauntology, Spectres and Phantoms, *French Studies*, 2005, no. 59 (3), pp. 373–379. Available at: <http://fs.oxfordjournals.org/content/59/3/373.full> (accessed 11.06.2020).
- Pigulevsky V.O. *Ironiya i vymysel: ot romantizma k postmodernizmu* [Irony and Fiction: From Romanticism to Postmodernism]. Rostov-on-Don, Foliant Publ., 2002, 418 p.
- Tulchinsky G.L. The Word and Body of Postmodernism, *Voprosy filosofii* [Russian Studies in Philosophy], 1999, no. 10, pp. 35–53 (in Russ.).
- Pivoev V.M. *Ironiya kak fenomen kul'tury* [Irony as a Cultural Phenomenon]. Petrozavodsk, Petrozavodskogo Gosudarstvennogo Universiteta Publ., 2000, 104 p.
- Tarnas R. *The Passion of the Western Mind*. Moscow, Kron-Press Publ., 1995, 444 p. (in Russ.).
- Duchamp M. Apropos of “Readymades”, *Esthetics Contemporary*. New York, Prometheus Books Publ., 1978, p. 93–94.
- Brainin-Passek V. About Postmodernism, the Crisis of Perception, and the New Classics, *Novyi mir iskusstva* [New World of Art], 2002, no. 5 (28), pp. 7–9 (in Russ.).
- Zharikov S.A. *Dyrka do vostrebovaniya (dva Bakha, dve kul'tury i svyashchennyy mat moskovskogo kontseptualizma)* [A Hole on Demand (Two Bachs,

- Two Cultures and the Sacred Obscenities of Moscow Conceptualism)], 2015, April 30. Available at: <https://zharikov.dreamwidth.org/91937.html> (accessed 11.06.2020).
21. Chernyak V.D., Chernyak M.A. Trash, *Massovaya literatura v ponyatiyakh i terminakh: uchebnyi slovar'-spravochnik* [Mass Literature in Concepts and Terms: Educational Reference Dictionary]. Moscow, Flinta Publ., Nauka Publ., 2015, pp. 168–169 (in Russ.).
22. Heiser J. Analyze This. A Round Table Discussion Led by Jörg Heiser on “Super-Hybridity”: What Is It and Should We Be Worried? With Ronald Jones, Nina Power, Seth Price, Sukhdev Sandhu and Hito Steyerl, *Frieze.com*, 2010, September 1. Available at: <https://frieze.com/article/analyze> (accessed 11.06.2020).
23. Heiser J. What Is “Super-Hybridity”? *Frieze.com*, 2010, September 1. Available at: <https://frieze.com/article/pick-mix> (accessed 11.06.2020).
24. Bourriaud N. *Relyatsionnaya estetika. Postproduktsiya* [Relational Aesthetics. Postproduction]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2016, 215 p.
25. Groys B. *Politika poetiki* [Politics of Poetics]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2012, 400 p.
26. Urban G. *Metaculture: How Culture Moves through the World*. Minneapolis, University of Minnesota Press Publ., 2001, 336 p.

МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

Москва
21—23 апреля 2021

«РУМЯНЦЕВСКИЕ ЧТЕНИЯ — 2021»

Организаторы: Министерство культуры Российской Федерации, Российская государственная библиотека, Библиотечная Ассамблея Евразии.

Цель Международной научно-практической конференции «Румянцевские чтения» — привлечение внимания к вопросам сохранения и изучения мирового культурного наследия, а также к проблемам функционирования библиотек на современном историческом этапе, поиск перспективных путей развития, расширение межкультурного взаимодействия и сотрудничества между учреждениями культуры, образования, науки.

Тематика конференции:

- ♦ Библиотеки и музеи в контексте истории: частные коллекции и государственные книгохранилища
- ♦ Раскрытие универсальных и специализированных фондов библиотек: книговедческие и историко-ведческие аспекты
- ♦ Вопросы истории, терминологии и методики описания старопечатных книг и рукописей
- ♦ Реестр книжных памятников: государственная база учета и регистрации и научно-исследовательский ресурс
- ♦ Непрерывное библиотечно-информационное образование: вызовы времени и тенденции развития
- ♦ Библиотека в современном мире: доступность в период ограничений
- ♦ Библиотечная наука: состояние, приоритетные направления и перспективы

Место проведения: Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5 (Российская государственная библиотека).

Контакты:

Иванова Елена Александровна,
ученый секретарь Российской государственной библиотеки

☎ +7 (499) 557-04-70, доб. 22-52;
e-mail: IvanovaEA@rsl.ru ; rum@rsl.ru

<http://www.rumchteniya2021.rsl.ru>