Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный институт культуры»

ФАКУЛЬТЕТ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ КАФЕДРА ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой
искусствоведения к. иск.,
доцент Г.Н. Габриэль

_____
(подпись)
«___»_____ 2023 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

“Дизайн и Современное искусство”
(тема)

Выполнил магистрант группы — Мирошниченко Мария Владимировна
(ФИО)

_____
(подпись, дата)

Направление — Искусствоведение

Форма обучения — Заочная

Научный руководитель — Демшина Ю.А., доктор культурологии, профессор кафедры искусствоведения СПбГИК
_____
(ученая степень, ученое звание, должность, ФИО)

_____
(подпись, дата)

Рецензент — Тимофеева Р. А., кандидат искусствоведения, доцент кафедры истории и теории искусства СПбГУПТД
_____
(ученая степень, ученое звание, должность, ФИО)

_____
(подпись, дата)

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение 3-9

1. Дизайн и Тенденции Современного Искусства

1.1. Тенденции Современного Искусства 10-20
1.2. Пересечение Современного Искусства и Дизайна 21-29

2. Основные и значимые направления
2.1. Дизайн и искусство Мемфиса 30-38
2.2. Биофильный дизайн 39-49

Заключение 50-54

Список использованной литературы 55-59

Список иллюстраций 60-61

Альбом иллюстраций 62-74

ВВЕДЕНИЕ

Темой моего исследования является Дизайн и Современное Искусство, поднимающие такие вопросы как, важность современного искусства и дизайна в жизни людей сегодня. В наши дни мы достаточно часто сталкиваемся с проблемой непонимания, а также отрицания произведений современного искусства. Консервативные взгляды мешают осознанию, что в настоящий момент происходит смена исторических эпох и формируется новая система анализа дизайна и искусства не только как направлений, но и образа жизни человека. Исследуя тенденции и направления развития современного дизайна и искусства в своей работе, в заключительной части я сформулирую основные тезисы и выводы о важности современного искусства.

Исследуя пространства галерей и музеев, мы как бы путешествуем сквозь художественные инсталляции, имитирующие интерьер или даже подчеркивающие его отсутствие. Грани между дизайном и искусством в представлении современных дизайнеров порой истончаются на столько что глаз привыкает к абстрактным образам из всем привычного интернет пространства и компьютерных игр.

Сфера современного дизайна сегодня, это перекрестная тема между удобством и технологичностью, она проистекает от использования искусственного интеллекта до биофильного дизайна и архитектуры. Сегодня мы переживаем начало огромных изменений в том, как мы живем и работаем благодаря последним инновациям во всех сферах жизни. В наших домах почти повсеместно присутствует искусственный интеллект совершающий революцию в области искусства и дизайна интерьера. Но одновременно с этим, у нас все больше и чаще возрастает интерес к природе. В дизайне интерьера эти тенденции воплощаются в антиутопические пространства,

повторяющие виртуальные миры, индивидуалистические пространства и экзотические уголки природы. В дизайне графическом мы наблюдаем тенденции в направлениях 3D футуристического дизайна с гипнотическими и чарующими образами, мемфис, оптические иллюзии и хаотичную типографику, дизайн с элементами из классической живописи остается с нами последние несколько лет. В следующих главах я рассмотрю популярные направления дизайна интерьеров, но так же с переносом на другие виды дизайнов.

На протяжении всей истории человечества искусство всегда доказывало свою значимость. Так ли это в случае с современным искусством? В наше время, когда люди часто считают, что в искусстве "все идет своим чередом", на этот вопрос можно было бы ответить "нет". Однако, анализируя всемирную историю искусства, можно с уверенностью утверждать, что современное искусство будет актуальным всегда.

Современное искусство важно в силу своей исторической ценности, поскольку является продуктом и свидетелем конкретного времени и эпохи. Оно заставляя мир остановиться что бы рассмотреть что то новое.

Актуальность исследования определяется общемировыми тенденциями в сферах дизайна и искусства на основании всемирно известных шоу таких как Арт Безель, Фриз, Венецианская Биеннале, а так же Космоскоу, Серии выставок неделя Московского дизайна и одного из известных шоу дизайна Салони.

Цель исследования – исследовать особенности взаимодействия новых направлений в дизайне и искусстве и сформулировать тезисы о важности современного дизайна и искусства. Данная цель определила решение следующих задач:

Исследовать тенденции развития современного искусства влияющие на дизайн.

Определить направления взаимодействия современного искусства и дизайна.

Изучить и проанализировать на примере искусств Мемфиса и биофильного дизайна проекты реализованные в контексте выявленных направлений.

Объект исследования – дизайн и современное искусство.

Предмет исследования – особенности взаимодействия современного дизайна и искусства.

Методами исследования являются как практические, так и теоретические методы основанные на культурно-историческом подходе позволяющем отследить время зарождения тенденций современного дизайна и искусства в контексте исторического развития.

Степень разработанности проблемы:

Изучение данной темы предполагает исследование трудов по искусствознанию, статей и работ главных музеев мира, дизайну, экологии, и биофилии.

Очень важной частью исследования был сбор и подготовка информации по биофильному дизайну. Я обнаружила, что систематизированных знаний на данную тему еще не так много, но профессионалы данной сферы открыты к этой информации и публикуют свои наблюдения, особенно в зарубежных изданиях. Я воспользовалась рекомендациями по литературе одного из известных архитекторов и мировых специалистов в Лондоне, основателя школы Биофильного дизайна Оливера Хита и выбрала следующие издания для анализа:

Biophilic Design: Learning Spaces Inspired by Nature, Publisher : Independently published 2022, 53 pages

Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life, Publisher : Wiley; 1st edition 2013, 432 pages

Biophilia: A handbook for bringing the natural world into your life, Publisher : Kyle Books 2020, 160 pages

Evergreen Architecture overgrown buildings and green living, Publisher Gestalten, 2021, 288 pages

Так же, Эко, Умберто Отсутствующая структура. Введение в семиологию/ У. Эко/пер. с ит. В. Резник и А. Погоняйло. – Москва: Издательство АСТ, 2019

Изучая каталоги и исследования музеев, таких как Тейт и Смитсониян, я увидела, что способность искусства изменять окружающий мир, ставит его в один ряд с наукой. Анализ произведений искусства способствует развитию аналитического мышления, удовлетворяет нашу потребность в философии, этике и эстетике, и учит рассуждать. Ведь свой выбор музеи делают совсем не случайно, в том числе объектов виртуального искусства, которые для многих считаются поверхностными. Важными здесь оказались такие работы как:

Series: What is OpenVR and how to get started with its APIs, 2018, https://skarredghost.com/2018/03/15/introduction-to-openvr-101-series-what-is-openvr-and-how-toget-started-with-its-apis/

Guggenheim, Time-Based Media, n.d., https://www.guggenheim.org/conservation/time-basedmedia.

Smithsonian, Time-based Media & Digital Art, n.d., https://www.si.edu/tbma/. Patricia Falcão, Developing a Risk Assessment Tool for the Conservation of

Software-Based Artworks,MA thesis, Hochschule der Künste Bern, 2010.

Tate, Software-based Art Preservation – Project, 2021, https:// www.tate.org.uk/aboutus/projects/software-based-art-preservation.

Jack McConchie, VR tools as spatial documentation, presented at the American Institute for Conservation Annual Meeting 2018, Houston, Texas, May 31, 2018.

Включив в свое исследование литературу по искусствознанию я увидела, что это помогает мне критически посмотреть на информацию, и деффереинецеровать наиболее важные и ценные для моего исследования знания.

Я перечислю особо важные для моего исследования в области особенностей современного дизайна и искусства издания.

Memphis: Research, Experiences, Failures and Successes of New Design, Publisher : Thames & Hudson; First Edition 1995, 207 pages

Postmodern Design Complete: Design, Furniture, Graphics, Architecture, Interiors, Publisher : Thames & Hudson 2017, 480 pages

Memphis. Plastic Field, Publisher : Editions Norma; Bilingual edition 2019, 192 pages

Mod to Memphis: Design in Colour 1960s-80s, Publisher : Lund Humphries 2001, 80 pages

Гудмен Н. Когда есть искусство? // Способы создания миров/ Н. Гудмен.URL: http://opentextnn.ru/old/man/index.html@id=2392. (дата обращения 16.04.2023г.)

Пол К. Цифровое искусство/К. Пол/ пер. Глебовская А. – Москва: Ад Маргинем, 2017

Winton, Alexandra Griffith. “The Bauhaus, 1919–1933.” (August 2007; last revised October 2016)

Точка линия на плоскости / В. Кандинский ; пер. с нем. Е. Козиной. СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2016. (Азбука-классика. Non-Fiction).

Гройс Б. Искусство и проблема понимания. Ранние тексты 1976–1990. М. : Ad Marginem, 2017. 496 с. 6. Каталог MZT: FEST/III. Екатеринбург : Екатеринбургский музей изобразительных искусств, 2017.

Личенко З.Ф. Экология как тема актуального искусства на примере Венецианского биеннале 2019 года/З.Ф. Личенко//Научный журнал «Молодежный Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры». – 2021. – URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45964433 (дата обращения 14.04.2023)

Постановка проблемы. У большей части современного общества отсутствует понимание и желание понимать современное искусство и дизайн в связи с несформированностью и изменениями в последние несколько лет. Образовательная программа по предмету мировой художественной культуры, а также другим общеобразовательным предметам гуманитарной направленности составляется на основе продвижения консервативных взглядов в сфере искусства, вследствие чего у обучающихся и исследователей данной темы формируется искаженное представление о современном дизайне и искусстве в целом. Хорошей литературы на данные темы крайне мало.

Гипотеза: если подойти к оценке современного искусства и дизайна не с точки зрения классического искусствоведческого анализа, а создать условия для формирования нового видения, например об эмоциональном и смысловом поле которое можно создать с помощью искусства и дизайна, то появление коммуникаций между зрителем и предметом современного искусства станет возможным.

Структура работы определена Целью и Задачами исследования, и состоит из Введения, Двух глав, Заключения, Списка литературы, Списка

иллюстраций и Альбома иллюстраций. Первая часть посвящена тенденциям и исследованию истоков возникновения современного дизайна и искусства. Исследованию тенденций в данной сфере и их пересечению между собой.

Во второй главе рассмотрены примеры двух противоположных направлений таких как искусство и дизайн Мемфиса и Биофильный дизайн.

1. Дизайн и Тенденции Современного Искусства

1.1. Тенденции Современного Искусства

За последние два года художественное сообщество сделало гигантский скачок в сторону оцифровки своих творений. Все больше людей начинают осознавать пользу искусства не только как смыслового элемента или элемента украшения интерьера и экстерьера, но и привлечения внимания к важным проблемам, с которыми сегодня сталкивается весь мир. Тенденции в искусстве и дизайне в большей степени ориентированы на потребителя, в отличие от художественных движений, на которые влияют идеологии и политические нарративы. Хотелось бы привести слова Василия Кандинского из книги “Точка и линия на плоскости” которые стали отправной точкой в моем исследовании. “Каждый культурный период создает свое собственное искусство, которое не может быть повторено. Стремление вдохнуть жизнь в художественные принципы прошлого может в лучшем случае вызвать произведения, подобные мертворожденному ребенку. Мы не можем ни чувствовать, как древние греки, например, ни жить их внутренней жизнью.

Такое подражание похоже на подражание обезьян. С внешней стороны движения обезьяны совершенно сходны с человеческими. Обезьяна сидит и держит перед собой книгу, она перелистывает ее, делает задумчивое лицо, но внутренний смысл этих движений совершенно отсутствует”[1].

---

[1] Василий Кандинский “Точка и линия на плоскости”
Издательство Азбука, серия Азбука-классика. Non-Fiction 2017 г., мягкая обложка, 240 с.

Хотя в мире существует бесчисленное множество видов искусства и дизайна, коллекционеры, кураторы и потребители преимущественно диктуют популярные тенденции и господствующие стили, так было во все времена и остается до сих пор. Так, в связи с экономической неопределенностью, вызванной пандемией (COVID-19), энтузиасты искусства начали рассматривать цифровые произведения в качестве не только развлекательного контента у себя дома, реагирующего на настроение владельца данного искусства, а так же как произведения искусства отвечающие принципам и тенденциям современного времени, и актив, для диверсификации инвестиционных портфелей и смягчения непредсказуемых времен.

Уже возможно отследить новые тенденции в области искусства и дизайна, такие как виртуальные художественные выставки, VR и иммерсивное искусство, NFT, крипто-арт, возрождающееся искусство Мемфиса, биофильный дизайн, и именно эти направления мне будет интересно исследовать в своей работе. (Иллюстрация 1).

Искусство НФТ - это цифровой актив. Термин расшифровывается как "неиграбельный токен". Как и криптовалюта, NFT торгуются с помощью технологии блокчейн и представляют собой товары реального мира, такие как искусство, недвижимость и так далее. Люди покупают и продают эти активы через торговые площадки НФТ.

Поскольку каждый НФТ имеет свой собственный идентификационный код и метаданные, он не может быть заменен. НФТ стали значительным рынком для инвесторов и коллекционеров, заинтересованных в покупке, продаже и торговле как физическим, так и цифровым искусством. Успех цифровых художников и ажиотаж вокруг проектов НФТ привели к крупнейшим продажам в мире НФТ в том числе в коллекции мировых музеев.

Творческие сообщества адаптировались к виртуальным мероприятиям и выставкам, позволяющим художникам выйти на глобальную аудиторию, не выходя из дома. Галереи, музеи, дома моды и даже масштабные фестивали искусств, например как "Burning Man", используют различные платформы в метавселенной, чтобы передать дух, культуру и качества реального события и воспроизвести их в интерактивном пространстве виртуальной реальности (VR). Они в буквальном смысле формируют новые направления и ценности у молодых коллекционеров искусства.

Кроме того, благодаря отсутствию географических границ, они стремятся культивировать общение, связь и ощущение сообщества в глобальном мире искусства через интернет.

Криптоискусство и НФТ становятся бесценными активами для любителей искусства. Ведущие художники осваивают эти средства, совершая рекордные продажи цифровых проектов. Произведение искусства под названием “The Merge”, созданное известным художником под псевдонимом Пак, было продано в 2021 году на NFT-рынке Nifty Gateway за рекордную сумму в 91,8 млн долларов США - самый дорогой NFT, когда-либо проданный в качестве произведения искусства. (Иллюстрация 2).

Государственный Эрмитаж в рамках проекта «Ваш токен хранится в Эрмитаже» выпустил лимитированную серию NFT-работ — цифровые копии мировых шедевров из своей коллекции, в том числе картины Леонардо да Винчи, Джорджоне, Винсента Ван Гога, Клода Моне. Цифровые копии подписаны директором Эрмитажа Михаилом Пиотровским — именно этот автограф придает эрмитажным NFT-картинам уникальность и при этом защищает оригиналы.

Перспективы развития НФТ искусства очень высоки. С развитием технологии блокчейн и ростом интереса к цифровым активам, все больше

художников и коллекционеров начинают использовать НФТ для продажи и покупки искусства. Кроме того, возможности для использования НФТ искусства расширяются, включая использование его в играх, виртуальных мирах и других цифровых проектах.

Однако, как и в любой новой индустрии, есть некоторые вызовы и риски. Один из главных вызовов заключается в том, что рынок НФТ искусства все еще находится в стадии развития, и нет четких правил и стандартов. Кроме того, есть риск подделки и мошенничества, поскольку НФТ искусство является цифровым и может быть легко скопировано или подделано.

Еще одним направлением в искусстве к которому необходимо присмотреться, это мультимедийное искусство. Довольно сложная форма искусства, сочетающая два или более творческих форматов: рисунок, живопись, скульптура, аудио, литература, цифровые технологии или перформанс. В последние годы оно приобрело огромную популярность, о чем свидетельствует растущее количество мультимедийных инсталляций, выставляемых в галереях и музеях по всему миру.

Многие учебные заведения уже пользуются этой тенденцией. Например, в Тихоокеанском северо-западном колледже искусств (PNCA) в Портленде, штат Орегон, студенты магистратуры представили свои дипломные работы в полном мультимедийном формате. Университет Калифорнии в Лос-Анджелесе (UCLA) проводил выставку под названием "Истории недокументированных произведений", которая использует мультимедийное искусство, чтобы показать уникальный взгляд на тему иммиграции.

Истоки мультимедийного искусства можно проследить с 1960-х годов когда этот термин был включен для описания мероприятий организованных

Энди Уорхолом совместно с рок-группой “Velvet Underground” под названием "Взрывающаяся пластиковая неизбежность", в которых сочетались музыка, перформанс, кино и освещение. Затем в 1966 году, художник и автор песен Боб Голдштейн использовал слово "мультимедиа" для рекламы одного из своих предстоящих шоу. Некоторые говорят, что он был вдохновлен композитором Диком Хиггинсом, который двумя годами ранее придумал термин "интермедиа" для описания искусства, которое нельзя отнести к одной конкретной категории.

Со временем термин "мультимедийное искусство" приобрел совершенно новое значение. Сегодня оно чаще всего ассоциируется с искусством, которое включает в себя использование технологий. Например, аудиозапись может воспроизводиться вместе со световым шоу. Танцор может выступать на фоне короткометражного фильма. Стихотворение может включать в себя анимированные изображения.

В качестве примера можно привести Иммерсивны й мультидисциплинарный зрелищный проект от создательницы особого вида искусства – Искусства осознанности – Марии Луттик @staytrue_guys (Luttik Mariya) под названием DEEP INSIDE/GHT НОВОЕ НАЧАЛО проходящий в ЦСИ М’АРС Москва. Мистический мир, где совмещаются живопись, инсталляции, частотный stereo sound design, видеоарт, интерактивные проекции, VR и AR, а также натуральные психоактивные ароматы, – является очень объемным и доступным для зрителя. В канву художественного диалога о счастье, любви и свободе автор вписывает главы, где можно проследить путь души в материальный мир. (Иллюстрация 3).

По мере развития технологий и появления новых форм искусства термин "мультимедийное искусство", вероятно, приобретет совершенно новое значение. Также возможно, что для описания мультимедийных работ

будет использоваться целый список новых терминов, относящихся к конкретной эпохе, в которую они были созданы. Значение термина "мультимедийное искусство" менялось с течением времени, поэтому вполне вероятно, что в ближайшем будущем оно снова изменится, но как форма искусство безусловно останется.

Еще одно из активно развивающихся направлений в настоящее время, это Иммерсивное искусство. Я имела счастье посетить выставку иммерсивного искусства "Опыт" Ван Гога". Данное гастролирующее шоу представляет собой серию масштабных цифровых проекций работ художника, дополненных звуками и визуальными эффектами, которые кружатся вокруг выставочного пространства. Перестав быть двухмерными, картины перемещаются по стене, окружая зрителей, которые проходят через центр красочных росчерков художника.

На мой взгляд, иммерсивные шоу отражают культурный сдвиг в сторону "инстаграмизации" искусства, когда пространство музея или галереи становится местом развлечения. И растущая популярность такого рода художественного опыта имеет прецедент в современном искусстве; художники и кураторы играют с этой идеей на протяжении десятилетий.

Искусство участия и экспериментальное искусство имеют богатую историю, от Дада до Флюксуса и концепции реляционной эстетики. Зритель-посетитель-аудитория становится основным компонентом произведения. Посетитель больше не является пассивным зрителем, а участвует в активации инсталляции, работы или пространства.

Искусство, основанное на участии, экспериментальное искусство и интерактивные инсталляции захватывают посетителей и увлекают их в искусственную, сконструированную, часто мультисенсорную среду. Центральная роль зрителя не является исключительной для иммерсивного

искусства, и существует множество пересечений между иммерсивным, интерактивным и партисипативным искусством.

Например, интересно увидеть, что центральное место отводится зрителю-посетителю-участнику в работах Марины Абрамович "Художник присутствует". Посетители данного перформанса имели возможность погрузиться в работу, сидя напротив художницы во время ее 736-часового выступления в Музее современного искусства в Нью-Йорке в 2010 году.

Участие посетителей так же является ключевым моментом в инсталляционных работах Карстена Холлера, который исследует пространство, участие и интерактивность между зрителем и произведением. В лондонской галерее Hayward Gallery выставка "Карстен Холлер под названием “Решение" погрузила посетителей в экспериментальную среду. Выставка была основана на интерактивности. На каждом этапе посетители могли решать, какой путь выбрать. Им предлагалось употребить таблетки, пройти через незнакомые пространства и покинуть выставку по горке (или по лестнице). Выставка как произведение искусства является определяющей характеристикой иммерсивного искусства.

Японская художница Яйо Кусама приглашает зрителей погрузиться в свои иммерсивные работы с 1960-х годов. Такая работа как Infinity Mirror Room - Phalli's Field 1965 года где она экспериментирует с пространством, является ранним примером использования повторяющихся объектов и зеркал, которые заставляют зрителя усомниться в своем ощущении пространства. В 2021 году художница открыла свою иммерсивную арт-инсталляцию Infinity Rooms в Тейт Модерн в Лондоне. Иммерсивная инсталляция из отражений и света дает посетителю бесконечное пространство для исследования. Интерес к творчеству художницы, так же дает представление о быстро растущей

популярности иммерсивного искусства в настоящее время, особенно среди молодежи.

Желание зрителей всех возрастов принимать участие в создании смыслов является ключевым для такого рода иммерсивных работ. На мой взгляд, желание видеть себя в центре захватывающего и необычного опыта - стимулирует рост иммерсивных пространсв. Возможность оказаться внутри произведения искусства, в том числе театральной постановки, увидеть себя в пространстве, которое сам человек даже не может представить, будет стимулировать развитие данного вида современного искусства и в будущем.

Художественно-развлекательная компания Meow Wolf, которая является домом для иммерсивных арт-пространств по всей территории США, является идеальным примером пересечения искусства и развлечений. Они начали свою деятельность как коллектив художников в 2008 году и с тех пор занимают тысячи квадратных метров в помещениях от Лас-Вегаса до Денвера. В Лас- Вегасе они работают в AREA15, "эмпирическом развлекательном районе", где расположено множество "постоянно меняющихся художественных, торговых и развлекательных мероприятий”.

Иммерсивные художественные шоу используют такие технологии, как VR, голография и цифровая проекция, чтобы зрители могли войти в произведение искусства и стать его действующим лицом.

На примере моего посещения “Van Gogh Experience” я оказалась во вселенной, созданной художником, а точнее, куратором и получила возможность с очень близкого расстояния рассмотреть каждое произведение великого импрессиониста. Встреча с цифровым воплощением работ художника далека от того, что мы можем испытать в музее Ван Гога в Амстердаме, но и цель такого погружения в искусство - не столько образование, сколько развлечение, или, как его стали называть, “artainment”.

Иммерсивное искусство - это нечто гораздо большее, чем развлекательное мероприятие. Художники и коллективы уже много лет экспериментируют с новыми цифровыми технологиями, создавая иммерсивное искусство в традициях партисипаторного искусства.

С 2001 года еще один международный художественный коллектив TeamLab из Токио создает экспериментальные, иммерсивные произведения искусства, которые ставят зрителя в центр произведения. Коллектив объединяет искусство, технологии и науку для создания исследований идей пространства и времени. Это междисциплинарная группа художников, аниматоров, инженеров, архитекторов и программистов, которые стремятся исследовать идеи восприятия через свои работы.

Иммерсивные произведения искусства постоянно находятся в движении, значение и опыт этих работы никогда не фиксируется. И именно поэтому, опыт каждого посетителя, каждая встреча и каждое взаимодействие с произведением уникальны.

Отдельно хотелось бы написать о создании большого количества произведений искусств в дополненной реальности. В связи с пандемией художники из сферы дополненной реальности значительно увеличили количество своих произведений, которые в данный момент уже становятся частью постоянных коллекций мировых музеев и шоу искусств как Арт Базель и Фриз. Можно сказать, что нестареющий процесс творчества претерпевает увлекательную трансформацию в новой смелой визуальной эпохе. В дополненной реальности видение художника превращается в эскиз, и появляется на заранее обозначенных местах произведения или там, куда зритель направляет камеру мобильного телефона.

Специально разработанные приложения могут обнаружить художественный продукт в реальной среде и преобразовать его в

интерактивное шоу. Одним из таких приложений является “Landscapes Reimagined" - приложение дополненной реальности, созданное компанией Factory 42 совместно с Tate музей и Шанхайским музеем, чтобы позволить пользователям исследовать, взаимодействовать и создавать искусство новыми и инновационными способами.

Пользователь может выбрать одну из 12 картин. Выбрав одну из них, просмотреть оригинал работы в виртуальной галерее и взаимодействовать с картиной, предлагая мультисенсорный цифровой опыт. Например, нажатие на экран телефона активирует анимацию, а дуновение создает движение или изменения погоды. Когда пользователь взаимодействует с картиной, он собирает предметы и фильтры, которые можно использовать при создании собственных произведений искусства. Пользователи также могут фотографировать или снимать на видео свои творения и делиться ими в социальных сетях.

Подводя итог данной главы, хочу вспомнить такое понятие, как «мир искусства», которое в конце 1960-х годов ввел английский критик, философ и теоретик Артур Данто. И это обозначает целый круг людей, занимающихся одним делом, создающих одно и тоже, собирающихся на одних территориях и определяющих отличия искусства от не искусства. Данное понятие продолжает существовать и сегодня. Мы так же продолжаем вести культурный образ жизни, но возможно, незаметно для себя оказались в новой среде, транслирующей новые особенности и принципы анализа. Стало ли само искусство от этого менее интересным, конечно нет. Но на мой взгляд, искусство получило расширение во все сферы нашей жизни, от цифрового искусства на стенах квартиры, до иммерсивных театров, где взаимодействие искусства и зрителя происходит самым неожиданным образом. Современное

искусство может нравится или не нравится, но сегодня оно продолжает расширять не только сознание людей, но и личные границы.

1.2. Пересечение Современного Искусства и Дизайна

Искусство и дизайн - две самые популярные формы визуальной коммуникации. Они настолько тесно связаны, что даже в творческих сообществах часто задаются вопросом: дизайн - это искусство? или искусство - это дизайн? Поэтому необходимо разобрать общие черты и различия между искусством и дизайном и то, почему они не считаются одним и тем же.

Искусство обычно определяется как выражение и применение творческого мастерства и воображения. Существует множество форм искусства, из которых мы выделяем семь основных:1. Живопись 2. Скульптура 3. Архитектура 4. Музыка 5. Литература 6. Театр 7. Кино. Кроме того, также можно выделить другие формы искусства, как поэзия, танец, фотография, графика, дизайн, видео-арт и т.д. При пересечении искусства с дизайном мы имеем в виду именно творческие визуальные искусства, такие как живопись, фотография или скульптура.

Целью создания этих произведений искусства является создание чего-то, что мы можем оценить, прежде всего, за его визуальную красоту или эмоциональное воздействие. Художники стремятся создать что-то, что выражает их видение, идеи или чувства.

Искусство использует творческий потенциал в сочетании с техническим мастерством для воплощения красоты, эмоциональной силы или концептуальных идей в визуальном формате. Определение искусства является широким и широко обсуждаемым; оно также по своей сути является всеобъемлющим.

Бруно Мунари (Bruno Munari, 24.10.1907 – 30.09.1998) — дизайнер, художник, скульптор, писатель и педагог, оставивший обширное теоретическое наследие, говорил про искусство следующее “Искусство —

это не то, что находится где-то далеко в прошлом, чему придается какое-то формальное, отдельное от нынешнего дня значение. Искусство всегда находится в настоящем и является частью искренней и здоровой жизни людей”[2].

Оценка и интерпретация искусства могут быть весьма субъективными, и то, что один человек считает искусством, другой может воспринимать иначе. Редко существует согласованное определение того, что представляет собой искусство, и представление о том, что включает в себя искусство, так как оно всегда менялось с течением времени. Ваза когда-то имела самое утилитарное и повседневное значение — в ней хранилось масло. И вместе с тем сейчас мы смотрим на древние вазы как на произведения искусства. Эти вазы делались дизайнерами того времени, когда жизнь и искусство шли рука об руку. В те эпохи не было разделения на искусство отдельно для рассмотрения и анализа, предметы просто были некими объектами, которыми пользуются в обыденной жизни.

Дизайн определяется как план или спецификация для создания объекта, системы, деятельности или процесса. Процесс проектирования направлен на создание плана, прототипа, продукта или процесса. Пользователи всегда занимают центральное место в процессе проектирования. Дизайн стремится создать решения для людей, систем или физических объектов.

Как говорил дизайнер (1954 - 2023) Роберт Л. Петерс, культура формирует ценности, а ценности определяют будущее.

---

[2]. Bruno Munari's Design as Art. Publisher : Penguin Classics; Illustrated edition (25 Sept. 2008) Language : English . Paperback : 224 pages

Дизайн играет роль почти в каждом элементе нашей повседневной жизни и формирует наше состояние. Дизайн можно наблюдать в интерьере, продуктах, видеоиграх, программных интерфейсах, брендинге, анимации, издательском деле, рекламе и многих других отраслях.

Дизайн практичен и не ориентирован исключительно на эстетику. Дизайн - это не просто добавление украшений к предмету. Даже если речь идет о ярком дизайне одежды или интерьера, продукт должен быть, прежде всего, практичным и функциональным. В отличие от искусства, дизайнеры должны ставить потребности конечного пользователя выше своих желаний.

Дизайнеры могут выражать - и выражают - чувства и идеи через свои проекты, но самовыражение не является главной целью хорошего дизайна. Художественные навыки и креативность дизайнера по-прежнему важны, но создание практичного предмета, инструмента или опыта является главным приоритетом.

Между искусством и дизайном есть много общего, но есть и много различий. В целом, одно из главных различий между этими двумя дисциплинами заключается в том, что дизайн более сдержан в творческом плане.

Художники могут смотреть на свои работы и рассматривать их как форму самовыражения или даже как продолжение самих себя. Дизайнеры не имеют такой свободы для самовыражения и в большей степени ограничены выполнением требований конечного пользователя.

Дизайнеры всегда работают на основе технического задания с конкретными требованиями. Художники могут работать по заказу, но у них обычно больше творческой свободы самовыражения. Дизайн всегда должен быть функциональным, в то время как искусство должно только существовать. Дизайн должен решать проблемы, в то время как искусство

должно вызывать мысли и эмоции. Дизайнеры работают методично, опираясь на данные или математический процесс, в то время как художники работают интуитивно, используя свое чутье.

Художественные способности считаются в первую очередь природным даром, в то время как дизайнерским навыкам можно обучиться и отточить их. Дизайнеры должны идти на компромисс со своим видением, если оно противоречит коммерческим целям и задачам, в то время как художникам не приходится идти на такие уступки. У дизайна всегда есть цель, в то время как искусство может служить любой цели, которую выберет художник, не иметь цели вообще, либо иметь неопределенную или интерпретационную цель.

Искусство не имеет ограничений, в то время как дизайн имеет множество ограничений, таких как клиенты, бизнес-цели и потребности пользователей.

К однозначным пересечениям дизайна и искусства необходимо отнести фундаментальные творческие визуальные принципы: Форма, цвет, линия, контраст, баланс, ритм и т.д. И дизайнеры, и художники изучают художественные методы, такие как рисунок, живопись или скульптура, чтобы развить свои творческие способности.

И дизайн, и произведения искусства могут быть визуально привлекательными. Как искусство, так и некоторые формы дизайна могут быть достойны того, чтобы повесить их на стену или выставить на всеобщее обозрение.

И дизайн, и произведения искусства могут быть использованы для рассказа историй. Однако выражение эмоций и пересказывание историй - это основная цель искусства, а для дизайнеров пересказывание историй - это всего лишь инструмент для достижения конкретной цели.

Отношения между искусством и дизайном тесные, границы постоянно меняются и часто размыты. На протяжении всей истории искусство влияло на дизайн, а иногда дизайн влиял на искусство. Стоит только посмотреть на изысканные предметы дизайна от мастеров Жака Адне, Андре Сорне, Армана-Альберта Рато.

Современное и новейшее искусство, в частности, может быть тесно связано с тенденциями в дизайне. В качестве примера, хотелось бы обратить внимание на несколько направлений в дизайне, возникшие в том числе в период изоляции и активного развития цифрового искусства и средств трансляции эстетического многообразия.

Одна из тенденций в дизайне, возникшая в последние годы была навеяна поколением активно проводящем время в социальных сетях, которое ценит привлекательность и разнообразие во всем, в том числе в дизайне. Поколение социальных сетей предпочитает более яркие, модульные, авторские, эксклюзивные интерьеры, чтобы делиться ими на своих аккаунтах. Данные пространства полные цветов, геометрии, цифровых инсталляций и задерживающего взгляд декора.

Еще одно направление, которые развивают дизайнеры по всему миру, называется Киберпанк или Цифровой реализм. Андеграундный цифровой мир, примененный в дизайне интерьера, проявляется в основном в специфических элементах декора, с яркими неоновыми цветами часто в сочетании с классическими элементами дизайна.

Одновременно, на хорошем контрасте с двумя выше описанными тенденциями, в последнее время “биофильная революция” начала менять отношение людей к своему пространству, как дома, так и на работе. В ее основе лежит идея о том, что большое пространство в помещении должно имитировать пространство на открытом воздухе.

Биофильный дизайн берет свое начало в начале 1980-х годов, когда биолог Эдвард О. Уилсон изложил свою философию биофилии, выдвинув гипотезу о том, что люди обладают врожденной биологической привязанностью к миру природы. Биофильный дизайн продвигает эту идею на один шаг вперед: Поскольку сегодня люди проводят 90% своего времени в помещении, необходимо привнести в помещение окружающую среду и создать в нем обстановку, отсылающую к природе как очевидными, так и не очевидными способами.

Данна тенденция уже способствует открытию большого количества пространств с растениями и эко-зонами. Так же, появляются произведения искусства прямо или косвенно отсылающие нас к теме природы. Но биофильный дизайн - это не просто добавление растений или зеленых изображений в интерьер. Это этика, которая рассматривает дизайн не просто как эстетическую или функциональную дисциплину, а как способ улучшить психическое и физическое состояние людей. Данная дисциплина имеет особые принципы, которые я опишу в отдельной главе своего исследования.

Необходимо сказать что дом и в будущем останется крепостью, где мы отключаемся от внешнего мира ради досуга или общения с семьей. Но ценность пространства для работы и частной жизни значительно вырастет. Пространство все чаще используется в качестве офиса, рабочего места, места учебы, а они требуют хотя бы минимальной изоляции. В небольших городских квартирах будет востребована трансформация площади, в том числе перегородками, для создания индивидуального помещения разного назначения. Тоже самое уже подтверждают тренды в направлениях дизайна помещения и мебели. Компании производители выпускают предметы мебели позволяющие человеку немного изолироваться в свое пространство.

Медиа стены, медиа обои, это уже не вымысел из будущего, а наша реальность. Производители все чаще предлагают изображения картинных галерей транслируемых через средства телекоммуникаций. Мы занимаемся спортом с зеркалом и подсчитываем расход калорий, мы изменяем атмосферу в доме и иллюзию пространства с помощью искусственного интеллекта, кухни теряют свою функциональную принадлежность в связи с тем что мы все больше и больше пользуемся услугами доставки. Появляются новые продукты, выполненные из инновационных, перерабатываемых и многоразовых материалов с применением передовых и все более энергосберегающих технологий, а также с вниманием к позиции молодого поколения. Компании стремятся к сбалансированному бюджету: это позволяет им инвестировать дизайн экологически безопасный и ориентированный на благополучие людей. Но такие периоды не являются новыми в истории искусства. (Иллюстрация 4).

В качестве аналогии взаимосвязи социальных трендов искусства и дизайна, хочется вспомнить направление поп-арт, где художники находились под сильным влиянием таких дисциплин дизайна, как реклама, издательское дело и дизайн продукции. Некоторые художники, такие как Энди Уорхол, брали дизайн повседневных товаров, например, супа Campbell's, и печатали его на холсте для создания произведений искусства. Рой Лихтенштейн черпал вдохновение у дизайнеров комиксов и использовал их технику для создания картин в стиле поп-арт.

Несколько художников поп-арта начали свою карьеру в коммерческом дизайне. Когда они перешли к изобразительному искусству, они взяли издательские и коммерческие методы печати и использовали те же методы для создания картин. Другие художники поп-арта брали вырезки из журналов и газет и превращали их в коллажи из смешанных материалов.

Художники и дизайнеры часто взаимодействуют друг с другом, и дизайн, безусловно, играет определенную роль в создании многих произведений искусства. Модные фотографы, такие как Хельмет Ньютон или Сесил Битон, запечатлевают проекты модельеров и создают фотографии, которые затем считаются произведениями искусства. Современные художники, такие как Алек Монополи, берут элементы популярной культуры дизайна, например, мультипликационных персонажей, и переосмысливают их как произведения изобразительного искусства.

Некоторые художники, такие как Фред Аллард или Клаес Ольденберг, берут коммерческий продукт или дизайн одежды и используют его как вдохновение для создания скульптуры изобразительного искусства. Поскольку границы становятся все более размытыми, вполне понятно, что некоторые дизайнеры считают свою работу искусством.

Изобразительное искусство - это творческая работа, созданная исключительно для удовольствия и демонстрации. Дизайн имеет определенную функцию. Традиционно изобразительное искусство создавалось для того, чтобы его ценили за эстетическую красоту. Историче ски сложило сь т ак, что искусством наслажда лись, коллекционировали и демонстрировали люди с наиболее развитым вкусом. Декоративно-прикладное искусство и ремесла, создавались больше для масс. У предметов дизайна более низкие барьеры для получения удовольствия, и оно может быть доступным по цене и широкому кругу пользователей. Но и эта тенденция уже сильно меняется в последние годы. В центральных городах Росиии и зарубежья можно найти большое количество галерей представляющих уникальные предметы интерьерного декора и мебели, по стоимости и воплощению задумки художника ни чуть не уступающие произведениям искусства. Галерея современного искусства MYTH,

представила капсульную коллекцию предметов интерьера, разработанную в соавторстве с современными российскими художниками: Людмилой Барониной, Алиной Глазун и Ульяной Подкорытовой. Изображение на ширме Людмилы Барониной "Пастораль" было как раз создано в период карантина, когда всем хотелось выйти за пределы ограниченной свободы и насладиться умиротворением. Переплетающиеся сюжеты старинных гобеленов сложились в новый образ городского московского пейзажа, изначально воплощенного в живописной работе художницы. Форма ширмы превратила изображение в декорацию, которую можно сложить в любой момент, и, одновременно, актуализировала шпалерную основу изображения, снова ставшую украшением интерьера. (Иллюстрация 5).

В конце главы можно отметить, что современные дизайн и искусство трансформируют действительность для наблюдателя. Дизайн для зрителя чаще выступает как собирающий оператор. Он фокусирует и структурирует опыт, формирует впечатление. А искусство, наоборот, выступает в качестве расширяющего оператора. Оно способно множить интерпретации, двигать зрителя на новую чувственную и смысловую территорию.

Современные дизайн и искусство связаны с новыми материалами, подача которых носит совершенно другой характер. Дизайнеры и художники раскрывают сущность материала и переосмысляют его. Но что остается неотъемлемой частью мира искусства, это качество новаторства и резонанс. Как и во все времена, новаторы могут опровергать конвенции внутри той или иной линии. Тем самым обрекая себя на чудовищную невостребованность в обмен на то, что исследуют какое то новое и, неизвестное направление в искусстве, а могут прославиться и изменить ход истории на многие десятилетия вперед.

2. Основные и значимые направления

2.1. Дизайн и искусство Мемфиса

Громкий образ 80-х вернулся, и его эстетика снова в моде, отчасти благодаря ностальгии поколения так называемого поколения “Z” и миллениалов. Дизайн Мемфиса повсеместно распространился - от моды и графического дизайна до коммерческой упаковки и брендинга.

Одна из самых узнаваемых тенденций в дизайне, это стиль Мемфис. Яркие цвета, геометрические орнаменты и смелые, повторяющиеся узоры - все это отличительные черты стиля. Влияние мемфисской группы на современный дизайн и искусство невозможно оспорить. Дизайн в стиле Мемфис, одна из тенденций, которые в начале 2000-х годов вызвали бы насмешку в среде энтузиастов искусства, но сегодня это направление заметит каждый.

Одной из самых маловероятных историй успеха в истории дизайна является движение "Мемфиский дизайн". Оно началось как стратегия его авторов, направленная против элитарного восприятия и сбивающая его с толку, как это делают многие художественные ответы. Результатом стала инновационная эстетика, которая продолжает вдохновлять и сегодня.

В начале 1980-х годов знаменитый коллектив миланских дизайнеров “Memphis Design” создал важный постмодернистский стиль, известный как Мемфис. Его основал великий итальянский дизайнер Этторе Соттсасс (1917-2007), и он оказал огромное влияние на дизайн 80-х годов, подталкивая к переменам своим смелым смешением стилей.

Благодаря ярким цветам, смешивающимся узорам и радикальному отношению к дизайну, Мемфис дизайн считался спорным стилем. Сегодня

предметы этого направления является предметами музейных коллекций и продолжают вдохновлять дизайнеров интерьеров, дома моды, дизайнеров графики и типографики, художников по декорациям и костюмам. Мемфисский дизайн известен как определяющая эстетика 1980-х годов, и для его понимания необходимо знать эпоху, в которую он зародился. (Иллюстрация 6).

Этторе Соттсасс, итальянский архитектор и дизайнер австрийского происхождения, основал Memphis Design Group в своей миланской гостиной в 1980 году, собрав группу авантюрных людей со всего мира, разделяющих желание изменить мир дизайна. С 55 предметами, премьера которых состоялась в 1981 году на миланской выставке Salone del Mobile, они представили свой броский, провокационный, нарушающий правила стиль, породивший шумную волну любви или ненависти, который мгновенно стал известен во всем мире. Мемфис Дизайн был реакцией против чистого, линейного современного дизайна 1950-х и 1960-х годов, а также минимализма 1970-х годов, с его декоративным стилем, наполненным поп культурой и историческими отсылками. Начиная с 1960-х годов, Соттсасс участвовал в движениях "Радикальный дизайн" и "Антидизайн" в Италии.

Его ранние работы включают скульптурную мебель, которую он назвал "тотемами" и которая сегодня выставлена в престижных музеях мира, таких как Музей Метрополитен в Нью-Йорке. На мемфис дизайн повлияло возрождение интереса к движению арт деко 1920-х годов, а также к поп арту середины века, которые были популярны в 1980-х годах, с примесью китча 1950-х годов.

Мемфис дизайн пришелся по душе некоторым людям. Другие считали его несносным. "Свадьба между Баухаусом и Фишер-Прайс", - так

выражались критики. Соттсасс и его коллеги создавали необычные, причудливые, нарушающие правила дизайны декоративных предметов из стекла и металла, аксессуаров для дома, керамики, освещения, текстиля, обивки, конструкций, интерьеров и фирменных стилей. Соттсасс знаменито заметил: "Когда я был молодым, мы только и слышали о функционализме, функционализме, функционализме, но этого недостаточно, важен также чувственный и увлекательный дизайн”[3]. Легендарный модельер Карл Лагерфельд и Дэвид Боуи были большими сторонниками этого стиля дизайна в 1980-х годах.

Мемфис дизайн транслирует следующие принципы:

Разрушить предвзятые представления о том, что такое отличный вкус. Опровергнуть идею дизайна Баухауса о том, что форма следует за функцией. Не боятся быть громкими, откровенными, страстными, игривыми и несдержанными. Создан, чтобы вызывать сильную эмоциональную реакцию. Используются цвета в необычных сочетаниях. Намеренно используются смелые, контрастные дизайны. Используются простые геометрические формы. В этом проекте используется черно-белая графика. Края и кривые, которые были закруглены. Терраццо и пластиковый ламинат - примеры материалов, используемых в различных вариантах отделки. Нетрадиционные формы, например, круглые ножки стола, используются, чтобы опровергнуть ожидания. Данные принципы вполне соответствуют поколению социальных сетей которые задают настроение сегодняшним тенденциям в дизайне.

---

[3] Memphis: Research, Experiences, Failures and Successes of New Design, Publisher : Thames & Hudson; First Edition 1995, 207 pages

Еще несколько коллекционных предметов, которые так же вдохновляют современное поколение молодых дизайнеров и молодое поколение энтузиастов искусства, это Зеркало “Ultrafragola". Интересное зеркало с подсветкой для селфи, представленное на выставке Ракель Кейр "Дом мечты" в 2018 году выполненной в стиле мемфис, и находящееся в коллекциях Кэтрин Бернахардт, Беллы Хадид, Лены Данэм, Ким Джису и многим других известных личностей, которое не раз появлялась в социальных сетях знаменитостей. Отражатель из термоформованного пластика (который появился за десять лет до того, как Соттсасс основал Мемфис груп был призван подчеркнуть женственность фигуры женщины, волны ее волос и некоторые другие ключевые особенности анатомии тела. В наши дни это можно назвать объективацией. Данное зеркало до сих пор изготавливается вручную по оригинальной форме 1970 года.

Еще один запоминающийся пример, это спальный гарнитур "Mobili Grigi”, серия спален, разработанная архитектором Этторе Соттсассом, представленая флорентийским производителем “Poltronova” на выставке Евродомус в Милане в 1970 году. Дизайнеры Мемфис груп стремились привнести в интерьеры революционные промышленные материалы, которые ранее уже меняли направления морского и автомобильного дизайна. Спальный гарнитур был выполнен из гладкого, вакуумно формованного пластика и литого стекловолокна.

К сожалению, к концу десятилетия коллектив распался: Соттсасс ушел в 1985 году, а несколько других основных дизайнеров группы занялись сольной карьерой после того, как в 1988 году группа распалась навсегда. Альберто Бьянки Альбричи купил бренд Memphis-Milano в 1990-х годах и продолжает выпускать оригинальные модели коллектива 1980-х годов.

С начала 21 века, когда вернулась ностальгия по стилю 1980-х годов, мемфис дизайн вновь стал источником влияния для многопрофильных дизайнеров, включая таких гигантов моды, как Christian Dior и Missoni, а также новых поколений дизайнеров интерьеров, шрифтовых дизайнеров, кинематографистов в том числе и в России.

Мемфис дизайн, это каламбур на песню Боба Дилана "Stuck Inside of Mobile with the Memphis Blues Again" из его альбома Blonde on Blonde 1966 года, которая играла на повторе в гостиной Соттсасса в тот вечер, когда группа Memphis Design провела свою первую официальную встречу.

Свое возрождение, дизайн мемфиса начал в Лос-Анджелесе в 2005 году, где за год до смерти Соттсасса, в Городском Музее Искусства Лос - Анджелеса, Штат Калифорния, США был выставлена коллекция произведений дизайнера.

Натали Дю Паскье, основательница группы, разработала ряд узоров для American Apparel несколько лет спустя, в 2014 году. Алессандро Мендини, дебютировавший на первой выставке в Мемфисе, в 2016 году разработал линейку дизайнов для скейтбордов и одежды для бренда Суприм (Supreme). В 2017 году компания West Elm представила линию современного бизнеса Dusen Dusen, вдохновленного Дю Паскье, что позволило перенести эту тенденцию в огромную сеть магазинов.

В 1990-х годах, когда минимализм укоренился, мемфисский дизайн вышел из моды. Несмотря на это, спустя примерно 40 лет после революционного дебюта философия дизайна "Меньше - скучнее" снова в моде.

Мемфисский дизайн нарочито драматичен, что может затруднить работу с ним. Кроме того, это один из тех стилей, который неразрывно связан со своей эпохой, что делает грань между модным ретро и антиквариатом

очень тонкой. Несмотря на это, дизайнеры по всему миру демонстрируют, что этот стиль более адаптивен, чем думают многие критики. (Иллюстрация 7).

Произвести хорошее первое впечатление всегда было приоритетом для этого направления дизайна. Он настолько силен, что достаточно лишь небольшого количества предметов в интерьере, чтобы придать проекту импульс. Именно поэтому, вместо того чтобы полагаться только на эффектные визуальные эффекты, многие дизайнеры в наши дни предпочитают использовать небольшие, разрозненные формы и линии, что бы повторить некоторое количество принципов. В результате им удается воспроизвести радостную энергию Мемфиса без назойливости и китча.

Хотя традиционный мемфисский дизайн характеризуется плоскими цветами и простыми черно-белыми графическими узорами, некоторые современные дизайнеры добавили в него дополнительные разнообразные текстуры. Акварельные и акриловые краски, многослойные эскизные иллюстрации, грубые края бумажных вырезок и градиент - это лишь примеры. Данная техника не только придает ощущение трехмерной реальности дизайну, так популярному сегодня, но и создает тени, сглаживающие строгость самого стиля.

В искусстве типографии, мемфисский дизайн часто наслаивается на сами буквы что слегка сдерживает острость направления. Последовательная надпись, подобно звезде, может служить фокусом для окружающих графических элементов, притягивая и центрируя их. Это особенно заметно в 3D графических надписях, так как дает художнику гораздо больше поверхности для работы при нанесении мемфисских узоров. Мемфисский стиль в графическом дизайне лучше всего подходит для художественных словесных знаков и проектов ручного письма, которые могут позволить себе быть красочными и изобретательными в ущерб разборчивости.

Хотя изначально мемфисский дизайн был известен своей жесткой геометрией, в ходе общей переоценки была предпринята попытка вернуть в спор плавные, продолговатые органические узоры. Они являются логическим продолжением волнистых линий и сферических форм, которые были популярны в классическом Мемфисе, а не значительным отклонением. Хотя некоторые могут посчитать это отходом от типичного дизайна мемфис, это никогда не было целью. Мемфис известен тем, что нарушает правила, поэтому вполне естественно, что он нарушил несколько своих собственных. (Иллюстрация 8).

К ярким примерам мемфис дизайна можно привести Арт-отель Paradiso Ibiza. В данном проекте модернизм Майами и Мемфис Груп столкнулись, создав новый арт объект, в котором искусство занимает центральное место. Отель на 60 номеров, расположенный в бухте Сан-Антонио на острове Испании, входит в группу Concept Hotel Group и отличается ярким цветным декором от Ilmio Design. (Иллюстрация 9)

Изогнутый фасад отеля в стиле ар-деко украшен парой вертикальных розовых веерообразных хвостов. Внутри розового фойе цвета фламинго гости увидят волнистую, утопленную зону отдыха с изогнутыми формами и приятными цветами. Над стойкой регистрации, выложенной аква-голубой плиткой, с потолка свисают неоновые трубки с волнистым дизайном в стиле Мемфис, который повторяется во всех интерьерах отеля. Во всем арт-отеле Paradiso Ibiza представлены произведения Мемфиса поп-арта.

В арт-отеле Paradiso Ibiza есть художественная галерея, библиотека с изданиями по современному искусству и театр под открытым небом. Частные гостевые комнаты арт-отеля Paradiso Ibiza такие же яркие, как и вестибюль, с всплесками желтого, розового и зеленого цветов, отражающих тему 1970-1980 х годов. Они были спроектированы как продолжение галереи и

украшены меняющейся экспозицией произведений искусства, а мебель отдает дань уважения дизайну Этторе Соттсассу из Мемфис Груп со смелыми изгибами и причудливым характером.

Бассейн отеля с розовыми оттенками и лавандовой тропической растительностью, является точкой привлечения арт энтузиастов и поколения социальных сетей.

Возрождение мемфиса продолжает набирать обороты так стиль был не просто дикой догадкой или шалостью скучающих дизайнеров. Это был определяющий момент для целого десятилетия и вдохновение для целого поколения. Его энергия, свобода и яркие цвета актуальны и сегодня, поэтому он так привлекателен для многих людей в разных частях мира.

Подводя итоги параграфа необходимо отметить, что наследие мемфис дизайна так важно, в связи с тем что данный стиль стал поворотным пунктом в истории дизайна, своими яркими цветами, смелыми узорами и новым стилем он повлиял на эстетику 80-х годов и продолжает влиять на направления стилей сегодня. Несмотря на противоречивость и не принятие публикой, мебель мемфиса как книжный шкаф “Карлтан”, или стул “Первый” и многая другая, быстро стала иконой дизайна в свою эпоху, и сегодня выставлена в самых важных музеях мира.

Мемфис не хотел идти против функционализма модернизма: он просто признал, что послание объекта также является частью его функции. Поэтому взрыв цветов и форм был не просто символом бегства или протеста, не простым украшением, а средством, с помощью которого дизайнеры пытались передать свое послание и повлиять на людей. Этот новый подход к дизайну освободил дизайнеров будущего от преследования единственной функции и вернул в их проекты понятие орнамента и личного выражения. Именно в этом причина огромного успеха и важности "Мемфиса" в истории дизайна.

Несмотря на свое короткое существование, с 1981 по 1987 год, группа "Мемфис" представляла собой такую новизну и разрыв с эстетикой того времени, что стала частью воображаемой коллекции, и сорок лет спустя ее наследие все еще влияет на сегодняшний дизайн.

2.2. Биофильный Дизайн

"Отношения между человечеством и природой могут быть отношениями уважения и любви, а не господства... Результат... может быть богатым, удовлетворяющим и долговременно успешным, но только если оба партнера будут изменены своей связью так, чтобы стать лучше приспособленными друг к другу... С нашими знаниями и чувством ответственности… мы можем создать новую среду, которая будет экологически безопасной, эстетически приятной, экономически выгодной". Рене Дюбо "Земля только одна"[4]

В тему биофильного дизайна я бы хотела углубиться более подробно, так как считаю это направление не только популярным, но и жизненно необходимым. В подтверждение этому можно сослаться на отчет компании Пинтерест *(ссылка wikipedia.org Pinterest (Пинтерест) — визуальный социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения, помещать их в тематические коллекции и делиться ими с другими пользователями.)* о тенденциях 2022 года, в котором отмечен значительный всплеск поискового интереса к термину Биофильный дизайн. После слишком долгого времени, определяемого в основном изоляцией повысился интерес к созданию успокаивающих пространств, способствующих здоровью и благополучию.

---

[4]Земля только одна Барбара Уорд, Рене Ж. Дюбо. Год издания: 1975 Язык: Русский Твердый переплет, 320 стр.

И как многие концепции, данная не является новой, так как прародитель зеленой архитектуры Фрэнк Ллойд Райт еще в 1936-1939 годах воплотил в своих проектах концепцию "органической архитектуры". С ее помощью он стремился привнести гармонию в окружающую среду, объединив природу, человека и архитектуру. Одной из самых известных моделей, пропагандирующих его теорию, стала резиденция, которую он спроектировал для своего клиента, господина Эдгара Кауфмана, и его семьи. Проект расположен в живописной местности Пенсильвании, в заповеднике Bear Run Nature Reserve. В основу своей концепции дизайна он положил природный поток, протекающий на высоте 1298 футов над уровнем моря и внезапно обрывающийся на высоте 30 футов. Вместо того чтобы строить здание поперек ручья, как предлагал его клиент, он смог органично вплести природу в конструкцию здания. (Иллюстрация 10).

Понятие биофилии было впервые предложено немецким психологом Эриком Фроммом в 1964 году и означает склонность людей находить связи с другими природными формами жизни и существами. Позже это понятие было популяризировано американским биологом Эдвардом О. Уилсоном в его книге "Биофилия" в 1984 году. Долгое время человек искал вдохновение для дизайна в природе, которая вознаграждала его инновационными прорывами. Однако своей книгой "Биомимикрия: инновации, вдохновленные природой" в 1997 году ученый Джанин Бенюс вызвала всемирный интерес не только биологов и теоретиков, но и профессионалов в строительстве и архитектуре.

Биофилия - это врожденная склонность человека к единению с природой, которая даже в современном мире продолжает иметь решающее значение для физического и психического здоровья и благополучия людей. Идея биофилии берет свое начало в понимании человеческой эволюции, где на протяжении более чем 99% истории нашего вида мы биологически

развивались в адаптивной реакции на естественные, а не искусственные или созданные человеком силы. Большинство из того, что мы сегодня считаем нормальным, возникло относительно недавно.

Если наблюдать за процессом эволюции, то можно увидеть, что человеческое тело, разум и органы чувств развивались в биоцентричном, а не созданном человеком или изобретенном мире. У людей есть врожденная склонность нашего вида реагировать на естественные силы и стимулы. По результатам исследования, проведенного Шведским психологом Арне Оманом в 1986 году, где испытуемым показывали изображения змей, пауков, перетертых электрических проводов и пистолетов. Почти все участники исследования агрессивно реагировали на демонстрируемые изображения змей и пауков, но остались практически равнодушными к пистолетам и оголенным электрическим проводам.

Результаты этого исследования показывают склонности людей реагировать на природу, что сегодня является самой распространенной фобией встречающейся среди людей. Полученные данные свидетельствуют о продолжающемся влиянии наших эволюционных реакций на природу, но также показывают, что некоторые из этих реакций стали "рудиментарными" - когда-то в далеком человеческом прошлом, но в значительной степени неактуальны в современном урбанизированном мире, и, вероятно, атрофируются со временем.

Несмотря на такую возможность, растущий объем научных исследований все больше показывает, что большинство присущих нам тенденций к единению с природой продолжает оказывать значительное влияние на физическое и психическое здоровье, работоспособность и благополучие человека. Хотя данные ограничены, а исследования часто методологически слабы, широта сделанных выводов, в сферах работы,

образования, здравоохранения, отдыха, жилья, и семьи - подтверждают утверждение о том, что контакт с природой по-прежнему оказывает глубокое влияние на физическую форму и качество жизни человека (*абзац из Kellert 2012, Browning et al 2014. Доктор Стивен Р. Келлерт (1943 - 2016) был почетным профессором Йельского университета. Он также был членом совета директоров компании Bio-Logical Capital, которая инвестирует в устойчивое землепользование на больших ландшафтах, которая инвестирует в устойчивое землепользование на больших ландшафтах. Его работа сосредоточена на понимание связи между природой и человечеством, где его особый интерес вызывает потребность человека в природе, а также устойчивое проектирование и развитие проектов связнных с природой).*

Например, в области здравоохранения, широкий спектр исследований показал, что общение с природой может уменьшить стресс, снизить кровяное давление, облегчить боль, улучшить самочувствие, улучшить состояние здоровья, ускорить процессы выздоровления, повысить работоспособность, а также привести к уменьшению количества конфликтов между клиентами и персоналом. Во многих источниках описывается прямая польза от контакта с природой как для взрослых людей, так и для детей, но так же говорится что этот контакт необходимо поддерживать и развивать. Зависимость людей от обучения и опыта - это то, что позволило нашему виду выйти за рамки биологии, чтобы стать изобретательными и самобытными людьми и обществами.

Знаменитые слова Уинстона Черчилля "Мы формируем наши здания, а после этого наши здания формируют нас" в последние годы стали подтверждаться фактами и данными. К сожалению, в прошлые десятилетия современное общество воздвигло множество препятствий для благотворного опыта общения с природой. Этот растущий отрыв от природы отражается в

современном сельском хозяйстве, производстве, образовании, здравоохранении, градостроительстве и архитектуре. Одним из наиболее значительных препятствий для позитивного восприятия природы сегодня является все еще преобладающая парадигма проектирования и развития современной застроенной среды. Это особенно проблематично, потому что, хотя люди, возможно, и эволюционировали в мире природы, "естественная среда обитания" современных людей в значительной степени стала внутренняя среда обитания, в которой мы проводим 90% нашего времени.

Потребность в благотворном контакте с природой по-прежнему имеет решающее значение для здоровья и физической формы людей. Доминирующий подход к современному строительству и ландшафтному дизайну в основном рассматривает природу либо как препятствие, которое нужно преодолеть, либо как тривиальное и неважное соображение. Результатом этого стала растущая разобщенность между людьми и природой в построенной среде, что отражается в неадекватном контакте с естественным светом, вентиляцией, материалами, растительностью, видами, естественными формами и очертаниями, и в целом благоприятном контакте с миром природы.

Задача биофильного дизайна - устранить эти недостатки современного строительства и ландшафтной практики путем создания новой основы для удовлетворения от восприятия природы в созданной среде. Успешное применение биофильного дизайна требует последовательного соблюдения определенных принципов. Эти принципы представляют собой фундаментальные условия для эффективной практики и включают в себя:

1.Повторяющееся и устойчивое взаимодействие с природой.

2. Фокусирование на адаптации человека к миру природы, которое в течение эволюционного времени способствовало улучшению здоровья, физической формы и благополучия людей.

3. Поощрение эмоциональной привязанности к конкретной обстановке и местам.

4. Способствование позитивному взаимодействию между людьми и природой, которое поощряет расширенное чувство взаимосвязи и ответственности за человеческие и природные сообщества.

5. Поощрение взаимосвязанных и интегрированных дизайн и архитектурных Решений.

6. Поддержание продуктивности, функционирования и устойчивости природных систем во времени.

Один из самых успешных проектов биофильного дизайна можно назвать проект, аэропорта Jewel Changi в Сингапуре созданного известным архитектором в области биофильного дизайна и архитектуры Моше Сафди.

Архитекторы попытались привнести в аэропорт бодрящий опыт, значительно отличающийся от монотонного линейного дизайна соединительного коридора. Разработанный почти как многофункциональное пространство, окулюс струит воду из вершины, что делает его самым высоким крытым водопадом в мире. По словам самого Сафди, "Jewel сплетает воедино опыт природы и рынка, резко утверждая идею аэропорта как бодрящего и оживленного городского цент ра, вовлекая путешественников, посетителей и жителей, и повторяя репутацию Сингапура как "города в саду"". (Иллюстрация 11).

Еще один пример который мне бы хотелось отразись в своем исследовании, это прототип терракотовой фасадной системы, которая может служить домом для мелких животных, птиц и растений от Британской

инженерной компании “Buro Happold” и американской архитектурной студии “Cookfox Architects”.

Модульная система призвана обеспечить диким животным, включая пчел, птиц и растения, пространство для процветания на фасадах зданий в городских условиях. (Иллюстрация 12).

"Фасадная система разработана для поддержки разнообразных местных экосистем, которые процветают в нашей городской среде. Она также носит образовательный характер", - говорит сотрудник Buro Happold Андре Парнтер. "Терракотовая экранная стена сделана из стандартизированных модулей, которые создают каркас для настраиваемых терракотовых блоков с микро-жилищами, вставленными в капсулы в соответствии с типом местной фауны или флоры.

Применение принципов биофильного дизайна может изменить экологические условия не только зданий или ландшафтов, но и в долгосрочной перспективе поддерживать экологически прочное и устойчивое природное сообщество. Успешное применение биофильного дизайна также должно привести к широкому спектру физических, психических и поведенческих преимуществ.

В том числе, можно рассматривать принципы биофильного дизайна в качестве применения к современному искусству. Так как изображение природы и фауны повлечет улучшение физической и психической формы людей. Психические преимущества варьируются от повышения удовлетворения и мотивации, снижения стресса и тревоги, улучшения решения проблем и повышения творческих способностей. Взаимодействие с природой снижает враждебность и агрессию, что не маловажно в сегодняшнее время. .

Практика биофильного дизайна включает в себя применение различных стратегий дизайна, которые взаимно усиливают и дополняют друг друга, в результате чего создается интегрированное экологическое целое. Три вида восприятия природы представляют собой основные категории нашей системы биофильного дизайна. К ним относятся непосредственное восприятие природы, косвенное восприятие природы, а также восприятие пространства и места. Прямое восприятие природы относится к фактическому контакту с экологическими характеристиками в созданной среде, включая естественный свет, воздух, растения, животные, вода, ландшафты, и другие. Косвенный опыт природы относится к контакту с представлением или образом природы, преобразованием природы из ее первоначального состояния или воздействие определенных моделей и процессов характерные для мира природы. К ним относятся картины и произведения искусства, натуральные материалы, такие как деревянная мебель и шерстяные ткани, орнамент, навеянный формами и очертаниями, встречающимися в природе, или процессы окружающей среды, которые были использованы в природе или экологические процессы, которые были важными для эволюции человека, такие как старение и течение времени, информационная насыщенность, естественная геометрия и другие. Наконец, опыт пространства и места относится к пространственным характеристикам, важным для природной среды, которые способствуют укреплению здоровья и благополучия человека. Примеры включают перспективу и убежище, организованную сложность, мобильность и поиск пути, и многое другое.

В рамках этих трех категорий опыта были определены 24 атрибута биофильного дизайна.

Прямое восприятие природы: свет, воздух, вода, растения, животные, погода, природные ландшафты и экосистемы, огонь;

Косвенное восприятие природы: образы природы, природные материалы, натуральные цвета, имитация естественного света и воздуха, натуралистичные формы, информационная насыщенность, возраст, изменения и патина времени, природные геометрии, биомимикрия;

Опыт пространства: Перспектива и убежище, организованная сложность, интеграция частей в целое, переходные пространства, мобильность и прокладывание пути, культурная и экологическая, привязанность к месту;

Все эти биофильные принципы дизайна ощущаются через различные органы чувств человека, включая зрение, звук, осязание, обоняние, вкус и движение. Зрительное восприятие, безусловно, является доминирующим способом, с помощью которого люди воспринимают и реагируют на мир природы. Когда мы видим растения, животных, воду, ландшафты и другие природные объекты, возникает целый ряд физических, эмоциональных и когнитивных реакций. Люди также реагируют на косвенный визуальный контакт с природой, особенно при взаимодействии с натуральными материалами, органическими формами и очертаниями и многими другими элементами напоминающим природу. Эстетически привлекательная природа особенно возбуждает наш интерес, любопытство, воображение и творчество.

Напротив, когда мы лишены визуального контакта с природным миром, например, в безликом пространстве, мы часто испытываем скуку, усталость, а в крайних случаях - физические и психологические напряжения. Несмотря на нашу человеческую склонность отдавать предпочтение зрительному восприятию, другие сенсорные реакции на природу имеют для нас большое значение, особенно осязание, звук, запах, вкус, время и движение. Слышать воду, прикосновение к растениям, запах цветов, ощущение движения воздуха часто волнует нас как эмоционально, так и интеллектуально.

Мультисенсорные встречи с природой в окружающей среде могут

значительно способствовать комфорту, удовлетворению, удовольствию и когнитивной деятельности, поэтому развитие данного направления дизайна необходимо поощрять через размещение различных образов природы использующих природную геометрию, естественные цвета, биомимикрию, природные материалы и тому подобные элементы. В качестве примеров, это могут быть изображения и представления природы в созданной среде - растения, животные, ландшафты, вода, геологические объекты и особенности природы - могут приносить как эмоциональное, и интеллектуальное удовлетворение. Эти образы можно создавать с помощью фотографий, картин, скульптур, фресок, видео, компьютерных симуляций и других изобразительных средств.

Подводя итог этой главы, хочется обозначить основные тезисы, что Биофильный дизайн - это в первую очередь создание хорошей среды обитания для людей как биологического организма в построенной среде. Как и все виды в природе, люди эволюционировали, адаптивно реагируя на естественные, а не искусственные силы, и эти адаптации стали неотъемлемой частью биологии нашего вида в течение эволюционного времени. Биофильный дизайн стремится удовлетворить эти врожденные адаптации к природе в современной построенной среде и, таким образом, улучшить физическое и психическое здоровье людей. Качественная зеленая среда обитания означает экологически безопасное и продуктивное поле, в котором люди реализуют свой оптимальный потенциал. Экосистемы состоят из паутины взаимоукрепляющих и взаимодополняющих отношений, где результирующее целое больше чем сумма его частей. Как и для всех организмов, эффективное функционирование человека зависит от экологически взаимосвязанной, а не разобщенной окружающей среды.

Успешный биофильный дизайн и искусство, должны поощрять связи, которые способствуют созданию общего целостного концепта. И продвигать экологически взаимосвязанные проектные решения в различных масштабах, начиная от отдельных внутренних помещений, здания в целом, окружающего ландшафта, до городского и биорегионального масштаба.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современные дизайн и искусство, это барометр, измеряющий уровень открытости сознания людей. С помощью искусства человек безгранично расширяет свой внутренний опыт, приобщаясь к опыту всего человечества. При этом искусство не растворяет личность во множестве других жизней, а помогает кристаллизироваться, определиться, найти себя как неповторимому индивиду. Эта духовно-нравственная самопроверка, самоиспытание, самосознание и самооценка совершается в контексте социального опыта. Именно искусство сегодня через такие формы как иммерсивное, мультимедийное и НФТ искусство, свободно и непринужденно раскрывает молодому поколению энтузиастов искусства искреннюю природу человеческой сущности. Искусство становится одним из средств свободного выражения чувств, воли, интересов и мышления человека. Например, по словам Михаила Пиотровского, директора Эрмитажа - “NFT — это философия, это эстетика обладания”. Это хорошо показывает что человек, это социально организованное существо, которому искусство помогает реализовывать различные функции, как информационная, интерактивная, эмотивная и прочие, и сформировать круг общения людей по интересам в соответствии с уровнем открытости сознания человека к тому или иному виду искусства.

Современный дизайн и искусство дают комментарии о культуре и вносят вклад в ежедневный эстетический опыт человека. Искусство делает жизнь осмысленной, комфортной и приятной. Более утилитарные предметы и места не воспринимаются многими как "искусство", но так или иначе они вносят свой вклад в эстетический опыт человечества. Вспомним появление мобильных телефонов как iPhone, весеннюю линию брэнда

одежды Gucci, мебель от производителя Versace, современные дизайны солнцезащитных очков, обложки журналов и многое другое. Все эти элементы так же основаны на творчестве, искусстве и дизайне, и если убрать дизайн, то мы получим лишь груды материалов, требующих человеческого воображения и визуального мышления.

Современное искусство и дизайн расширяют личные границы человека. Они заставляют смотреть нас дальше того, что необходимо для выживания, и побуждают творить ради самовыражения и смысла. Современное искусство и дизайн передают нам информацию, формируют нашу повседневную жизнь, делают социальные заявления к наслаждению глубинной эстетической природой как дома, так и снаружи. Современное искусство дает нам выбор, именно об этом было мое исследование. Два вида дизайна как Мемфис и Биофилик, с одной стороны не похожие друг на друга, но соответствующие эстетическим параметрам и принципам современного мира. Благодаря этим направлениям в том числе, дизайнеры и искусствоведы нескольких поколений смотрели дальше и глубже, чем обыденное поле комфорта человека. Дизайн и искусство уже давно вышли за пределы наших домов. Например, стиль мемфис можно встретить не только в ярких дизайнерских интерьерах, но также в мире моды, искусства и архитектуры. На фестивале Нью - Йорк Дизайн британская художница Камилла Валала разрисовала фасад промышленного здания в стиле мемфис, а в Майями, Флорида существует целый район посвященный различным стилям дизайна.

Современный дизайн и искусство это учебный процесс и помогает нам помнить о переменах. Как и наука, искусство не стоит на одном месте, оно еще и усложняется, для этого достаточно ознакомиться со всеми видами современного искусства и дизайна. Чтобы понимать современное воплощение искусства, нужно обратиться к истории, философии

антропологии, научиться смотреть на произведения под другим углом, анализировать историю, разбираться в многообразии видов и стилей. Данный процесс помогает обучиться критическому мышлению, изучить историю и понимать результатом чего являются произведения переосмысленные современными художниками и дизайнерами. Например, чтобы по-настоящему понять все варианты приложения биофильного дизайна, важно понять его историю и его философию, так как он направлен на то, чтобы удовлетворить нашу неотъемлемую биологическую потребность в партнёрстве с природой.

Современный дизайн и искусство разрушают социальные барьеры и формируют смыслы. Это инструмент диверсификации для всего мира. В данном выводе я говорю о сложной комбинации универсального и социально-конструктивного опыта. Искусство помогает нам понимать друг друга не смотря на социальные и ментальные барьеры. Эти барьеры есть всегда и между всеми, не только когда мы говорим про жителей другой страны или представителей XIV века. Можно сказать, что искусство вызывает универсальные для всех реакции и желание к осмыслению. В каждом человеке присутствует инстинкт поиска нового, произведения изменений в жизни, что подтверждает основание развития науки и цивилизации. Например, желание зрителей всех возрастов и национальностей, принимать участие в создании смыслов и видеть себя в центре захватывающего и необычного опыта - стимулирует рост иммерсивных пространсв по всему миру. Успешно балансируя между обыденным и новым, между привычным и не привычным современное искусство помогает человеку двигаться вперед не взирая ни на какие барьеры. Когда мы испытываем удовольствие и радость, мы одинаково похожи друг на друга.

Особая сила современного искусства состоит не только в том, что оно доводит до нас информацию, оно является проводником некой качественной энергии. Так как известно, что элементы визуальных образов благотворно воздействует на эмоции человека: вдохновляют, развивают чувствование, сопереживание и эстетическое восприятие. В качестве примера, хотела привести иллюстрацию мебельной коллекции дизайнера Карима Рашида выполненную с учетом переосмысленных принципов мемфис дизайна и вызвавшую огромное количество позитивных отзывов за создание мягкого и чувственного эмоционального образа пространства. (Иллюстрация 13).

В любые времена, с появлением радикальных форм современного искусства его важность и актуальность начинали оспариваться общественным мнением. Однако на протяжении всей истории человечества искусство всегда доказывало свою значимость и актуальность.

Современное искусство важно в силу своей исторической ценности, поскольку является продуктом и свидетелем конкретного времени и эпохи. На протяжении веков музей был местом, где «ничего нельзя трогать» и «нельзя заходить за ограждения». До сих пор мы слышим выражения:

«превратить что-либо в музей», — фиксирующие отношение к музею как к оплоту ригидности и строгих правил. Традиционно музей выступает храмом границ, где все участники процесса экспонирования искусства выполняют условно “ритуальные" функции. Современное искусство, как иммерсивное и мультимедийное, позволяют нам констатировать, понять и поставить под сомнение определенные социокультурные правила. Жажда преодолеть границы восприятия, «видеть» музыку, «слышать» живопись и «осязать» слово служит серьезным импульсом для развития подобных направлений и в будущем у поколения свободолюбивых миллениалов. Ведь

именно эти люди являются свидетелями и носителями ценностей искусства нашей эпохи.

В заключении можно отметить, что современный дизайн и искусство вносят неоспоримый вклад в процесс накопления культурного багажа нашей общественной системы, и процесс передачи его новым поколениям в качестве культурного наследия. Так же можно сделать вывод о том, что влияние искусства на жизнедеятельность людей определённых общественных образований неоценимо. Произведения цифрового, художественного, иммерсивного, биофильного и прочих искусств призваны оказывать эстетическое воздействие на всех членов общественной системы, формировать вкус, способствовать гармонизации общества, выработке идеологии на основе добра, равенства, гармонии. Поэтому я бы обозначила основное предназначение искусства – как нести гармонию в массы и формировать высокие культурные образцы..

Список литературы:

1. Biophilic Design: Learning Spaces Inspired by Nature, Publisher : Independently published 2022, 53 pages
2. Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life, Publisher : Wiley; 1st edition 2013, 432 pages
3. Biophilia: A handbook for bringing the natural world into your life, Publisher : Kyle Books 2020, 160 pages
4. EVERGREEN ARCHITECTURE OVERGROWN BUILDINGS AND GREENER LIVING, Publisher Gestalten, 2021, 288 pages
5. Memphis: Research, Experiences, Failures and Successes of New Design, Publisher : Thames & Hudson; First Edition 1995, 207 pages
6. Postmodern Design Complete: Design, Furniture, Graphics, Architecture, Interiors, Publisher : Thames & Hudson 2017, 480 pages
7. Memphis. Plastic Field, Publisher : Editions Norma; Bilingual edition 2019, 192 pages
8. Mod to Memphis: Design in Colour 1960s-80s, Publisher : Lund Humphries 2001, 80 pages
9. Patricia Falcão, Developing a Risk Assessment Tool for the Conservation of Software-Based Artworks,MA thesis, Hochschule der Künste Bern, 2010.
10. Pip Laurenson, ‘Old Media, New Media Significant Difference and the Conservation of SoftwareBased Art’, in Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2013.
11. Klaus Rechert, Patricia Falcão and Tom Ensom, Introduction to an Emulation-Based Preservation Strategy for Software-Based Artworks, 2016, http:// www.tate.org.uk/research/publications/emulationbased-preservation-strategy-for-software-based-artworks.

12. Thomas Ensom, Technical Narratives: Analysis, Description and Representation in the Conservation of Software-Based Art, Ph.D thesis, King's College London, 2019, https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/theses/technical-narratives(e01bff94-08bd-4b83-aeef4e7d6d5b0dfc).html.
13. Tate, Software-based Art Preservation – Project, 2021, https://www.tate.org.uk/ aboutus/projects/software-based-art-preservation.
14. Jack McConchie, VR tools as spatial documentation, presented at the American Institute for Conservation Annual Meeting 2018, Houston, Texas, May 31, 2018
15. Series: What is OpenVR and how to get started with its APIs, 2018, https:// skarredghost.com/2018/03/15/introduction-to-openvr-101-series-what-is-openvr-and-how-toget-started-with-its-apis/
16. See discussion on OpenVR's GitHub repository: https://github.com/ ValveSoftware/openvr/issues/154
17. David Heaney, VR Timewarp, Spacewarp, Reprojection, And Motion Smoothing Explained, 2019, https://uploadvr.com/reprojection-explained/.
18. Matters in Media Art, web page, 2015, http://mattersinmediaart.org/
19. Guggenheim, Time-Based Media, n.d., https://www.guggenheim.org/ conservation/time-basedmedia.
20. Smithsonian, Time-based Media & Digital Art, n.d., https://www.si.edu/tbma/. Tate, Software-based Art Preservation – Project, 2021, https://www.tate.org.uk/ aboutus/projects/software-based-art-preservation.
21. Guggenheim, The Conserving Computer-Based Art Initiative, n.d., https:// www.guggenheim.org/conservation/the-conserving-computer-based-art-initiative.
22. Griffith Winton, Alexandra. "The Bauhaus, 1919–1933." In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000

23. Johnson, J. Stewart. American Modern, 1925–1940: Design for a New Age. Exhibition catalogue. New York: Abrams, 2000.
24. Rapaport, Brooke Kamin, and Kevin L. Stayton, eds. Vital Forms: American Art and Design in the Atomic Age, 1940–1960. Exhibition catalogue. Brooklyn: Brooklyn Museum of Art, 2001.
25. Wilk, Christopher, ed. Modernism: Designing a New World, 1914–1939. Exhibition catalogue. London: V&A Publications, 2006.Семиотика Дизайна Е.В. Жердеева
26. Additional Essays by Alexandra Griffith Winton
27. Winton, Alexandra Griffith. “Charles Eames (1907–1978) and Ray Eames (1913–1988).” (August 2007)
28. Winton, Alexandra Griffith. “The Bauhaus, 1919–1933.” (August 2007; last revised October 2016)
29. Kellert, S. 2012. Birthright: People and Nature in the Modern World. New Haven: Yale University Press. Kellert, S. 2005. Building for Life: Understanding and Designing the Human-Nature Connection. Washington, DC: Island Press. Kellert, S. 1997. Kinship to Mastery: Biophilia in Human Evolution and Development. Washington, DC: Island Press. Kellert, S, J. Heerwagen, M. Mador, eds. 2008. Biophilic Design: the Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life. Hoboken, NJ: John Wiley. Kellert, S. and E.O. Wilson, eds. 1993. The Biophilia Hypothesis. Washington, DC: Island Press.
30. Эко, Умберто Отсутствующая структура. Введение в семиологию/ У. Эко/ пер. с ит. В. Резник и А. Погоняйло. – Москва: Издательство АСТ, 2019
31. Краткая история современной живописи / Р. Герберт. М. : Ад Маргинем Пресс, 2017.

32. Точка линия на плоскости / В. Кандинский ; пер. с нем. Е. Козиной. СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2016. (Азбука-классика. Non-Fiction).
33. Малевич К. Черный квадрат. СПб. : Азбука, 2017.
34. Brocvielle V. La Petit LAROUSSE de l'Histoire de l'Art. LAROUSSE, 21 rue dr Montparnasse 75283 Paris cedex 06, 2010.
35. Гройс Б. Искусство и проблема понимания. Ранние тексты 1976–1990. М. : Ad Marginem, 2017. 496 с. 6. Каталог MZT: FEST/III. Екатеринбург : Екатеринбургский музей изобразительных искусств, 2017.
36. Турчин В.С. По лабиринтам авангарда. М. : Изд-во МГУ, 1993.
37. Сайт Венецианского бьеннале. - URL: https://www.labiennale.org/en. (дата обращения 23.04.2023 г.)
38. Личенко З.Ф. Экология как тема актуального искусства на примере Венецианского биеннале 2019 года/З.Ф. Личенко//Научный журнал «Молодежный Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры». – 2021. – URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45964433 (дата обращения 14.04.2023)
39. Гудмен Н. Когда есть искусство? // Способы создания миров/ Н. Гудмен. - URL: http://opentextnn.ru/old/man/index.html@id=2392. (дата обращения 16.04.2023г.)
40. Пол К. Цифровое искусство/К. Пол/ пер. Глебовская А. – Москва: Ад Маргинем, 2017
41. Кириллова Н.Б. Медиакультура: теория, история, практика/Н.Б. Кириллова. – Москва: Академический проект, 2008.
42. Демпси Э. Модернизм и современное искусство/Пер. Е. Куровой – Москва: Ад Маргинем Пресс; АВСдизайн, 2018.
43. Малышев И.В. Искусство и философия. От модерна к постмодерну/ Сборник статей – Москва: Пробел-2000, 2013.

44. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху технической воспроизводимости/В. Беньямин/ Избранные эссе. пер. с нем. / под. ред. Здорового Ю.А. - Москва: Медиум, 1996.
45. Буррио Николя. Эстетика взаимодействия/ Н. Буррио – Москва: Художественный журнал. №28-29. 2000. - URL: http://moscowartmagazine.com/issue/79/article/1719. (Дата обращения 12.04.2023 г.)

Список иллюстраций:

1. Иллюстрация . Художник Юра Миронов. Exquisite figures XV. Изображение на сайте художника https://knownorigin.io/gallery/10525000-exquisite-figures-xv
2. Иллюстрация . Художник Пак, произведение “Merge” Merge mass. The more mass you have, the more you can merge. Merge mass? It's up to you. Произведение размещено на платформе электронно-цифрового искусства https://www.niftygateway.com/collections/pakmerge
3. Иллюстрация: DEEP INSIDE/GHT НОВОЕ НАЧАЛО Иммерсивный мультидисциплинарный зрелищный проект от Художницы Марии Луттик. Правообладатель ЦСИ М'АРС https://centermars.ru/projects/deep-inside-ght/
4. Иллюстрация : Стеллаж “Батон” от компании Эбурет, выполненный из переработанного пластика. Продукт размещен на сайте компании производителя https://eburet.com/shop/tproduct/508717154-141756127541-baton
5. Иллюстрация :Коллекция предметов интерьера MYTH x ПАЛАТЫ. Соавторство российских художников: Людмилой Барониной, Алиной Глазун и Ульяной Подкорытовой. Место: ПАЛАТЫ, ул. Электрозаводская 33, Москва.https://mythgallery.art/news/
6. Иллюстрация: Ettore Sottsass 'Carlton' room divider Plastic-laminated wood. Collected by a major museum Museum of Modern Art (MoMA)|Centre Pompidou|The Metropolitan Museum of Art|M+|Art Institute of Chicago| Moderna Museet, Stockholm
7. Иллюстрация: Художник Полина Артамонова. Авторские предметы интерьера. Фотография сделана Марией Мирошниченко в дни

Московской недели интерьера и дизайна в ВДНХ. Ссылка на веб-сайт художницы https://polinaartamonova.com/dizaynerskiy-svetilniki-polinyartamonovoy

8. Иллюстрация: Installation view, Nathalie Du Pasquier: From time to time, June 27 – July 29, 2017, Pace Gallery, London © Nathalie Du Pasquier https://www.pacegallery.com/artists/nathalie-du-pasquier/
9. Иллюстрация: Галлерея отеля “Прадисо Ибица” https://www.paradisoibiza.com/the-hotel/#gallery
10. Иллюстрация: Дом с падающей водой, Пенсильвания, США, автор Фрэнк Ллойд Райт построенный в 1936-1939 годах. Изображение получено с сайта Википедия. Действующая ссылка https://en.wikipedia.org/wiki/Fallingwater
11. Иллюстрация: Jewel Changi в Сингапуре. Изображение получено с сайта Википедия; Действующая ссылка https://en.wikipedia.org/wiki/Jewel_Changi_Airport
12. Иллюстрация: Прототип фасада созданный Buro Happold и Cookfox Architects. Иллюстрация принадлежит компании Cookfox Architects https://cookfox.com/
13. Коллекция “Kasual” от дизайнера Карима Рашида фотография от дизайн-студии Карима Рашида https://www.karimrashid.com/

АЛЬБОМ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

1. Иллюстрация. Художник Юра Миронов. 4800 X 4800 PX (IMAGE/ PNG) 14 MBERC721 TOKEN STANDARD Exquisite figures XV. Изображение на сайте художника https://knownorigin.io/gallery/10525000-exquisite-figures-xv



2. Иллюстрация. Художник Пак, НФТ произведение “Merge” Merge mass. The more mass you have, the more you can merge. Merge mass? It's up to you. Произведение размещено на платформе электронно-цифрового искусства https://www.niftygateway.com/collections/pakmerge



3. Иллюстрация: DEEP INSIDE/GHT НОВОЕ НАЧАЛО Иммерсивный мультидисциплинарный зрелищный проект от Художницы Марии Луттик. Правообладатель ЦСИ М'АРС https://centermars.ru/projects/deep-inside-ght/



4. Иллюстрация : Стеллаж “Батон” от компании Эбурет, выполненный из переработанного пластика. Продукт размещен на сайте компании производителя https://eburet.com/shop/tproduct/508717154-141756127541-baton



5. Иллюстрация :Коллекция предметов интерьера MYTH x ПАЛАТЫ. Соавторство российских художников: Людмилой Барониной, Алиной Глазун и Ульяной Подкорытовой.**Место:** ПАЛАТЫ, ул. Электрозаводская 33, Москва.https://mythgallery.art/news/



6. Иллюстрация: Ettore Sottsass 'Carlton' room divider Plastic-laminated wood. Collected by a major museum Museum of Modern Art (MoMA)|Centre Pompidou|The Metropolitan Museum of Art|M+|Art Institute of Chicago| Moderna Museet, Stockholm



7. Иллюстрация: Художник Полина Артамонова. Авторские предметы интерьера. Фотография сделана Марией Мирошниченко в дни Московской недели интерьера и дизайна в ВДНХ. Ссылка на веб-сайт художницы https://polinaartamonova.com/dizaynerskiy-svetilniki-polinyartamonovoy



8. Иллюстрация: Installation view, Nathalie Du Pasquier: From time to time, June 27 – July 29, 2017, Pace Gallery, London © Nathalie Du Pasquier https://www.pacegallery.com/artists/nathalie-du-pasquier/



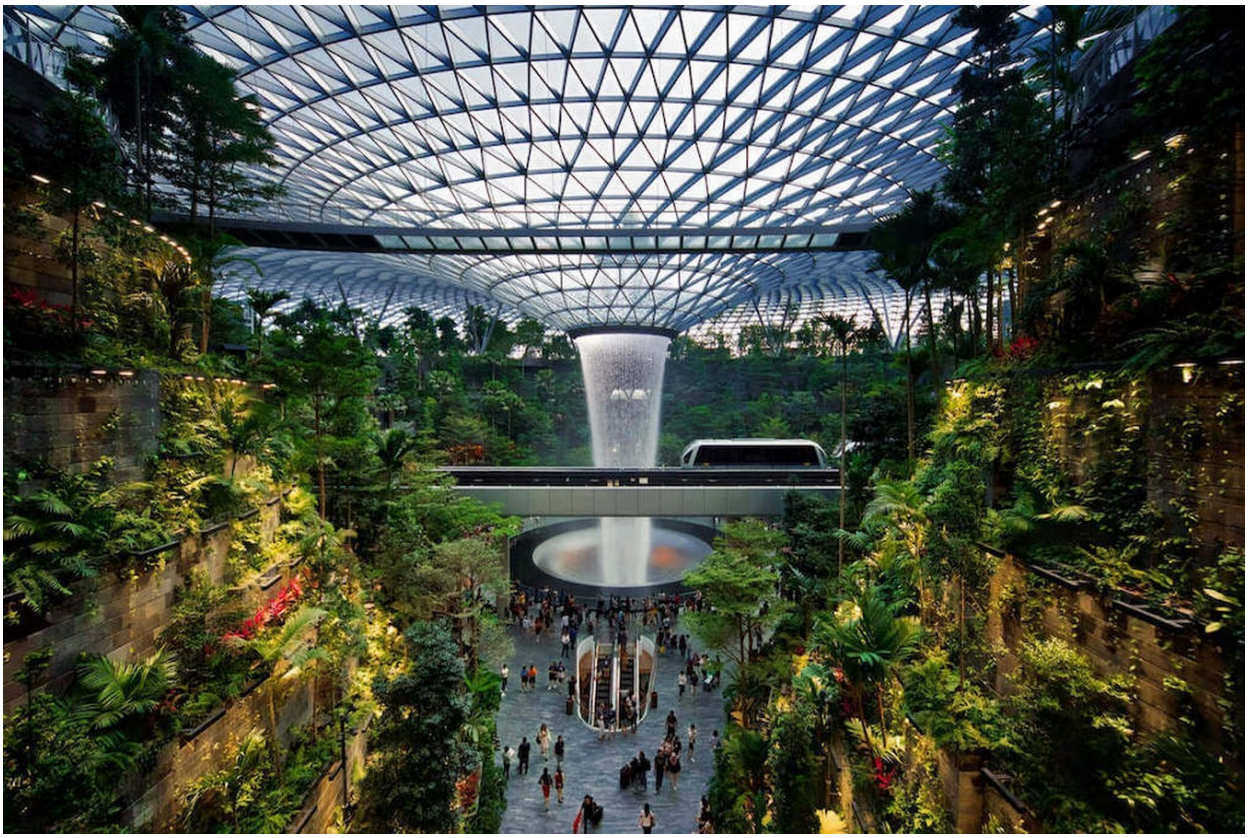
9. Иллюстрация: Галлерея отеля “Прадисо Ибица” Действующая ссылка на сайт отеля https://www.paradisoibiza.com/the-hotel/#gallery



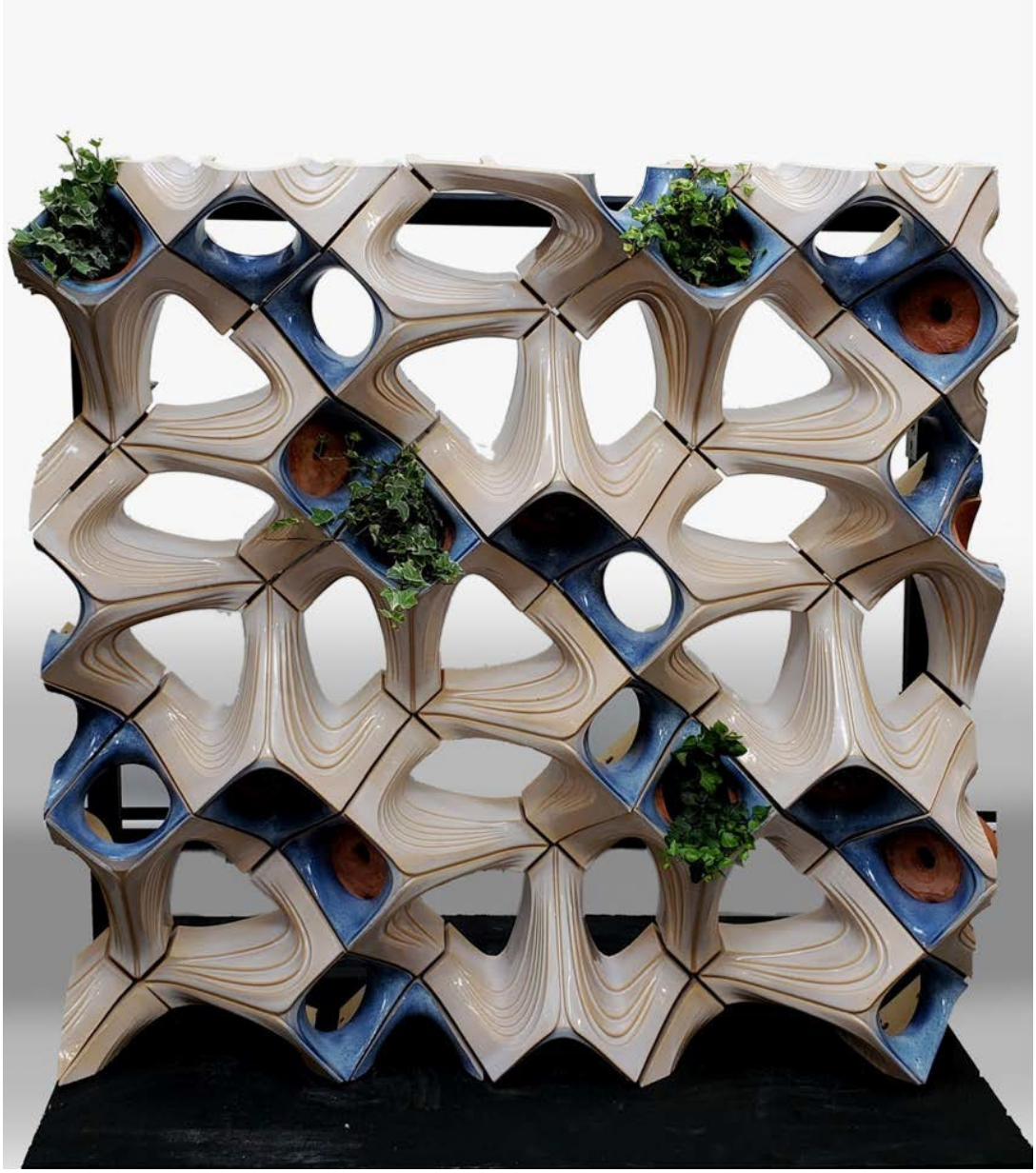
10. Иллюстрация: Дом с падающей водой, Пенсильвания, США, автор Фрэнк Ллойд Райт построенный в 1936-1939 годах. Изображение получено с сайта Википедия. Действующая ссылка https://en.wikipedia.org/wiki/Fallingwater



11. Иллюстрация: Jewel Changi в Сингапуре. Изображение получено с сайта Википедия; Действующая ссылка https://en.wikipedia.org/wiki/Jewel_Changi_Airport



12. Иллюстрация: Прототип фасада созданный Buro Happold и Cookfox Architects. Иллюстрация принадлежит компании Cookfox Architects https://cookfox.com/



13. Коллекция “Kasual” от дизайнера Карима Рашида фотография от дизайн-студии Карима Рашида https://www.karimrashid.com/

