

Частное учреждение образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Факультет искусств  
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО  
Заведующий кафедрой  
Коновалов И. М.

20.06.2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
Декан факультета  
Кузьминич Т. В.

20.06.2024 г.

## ФИЛОСОФИЯ ДИЗАЙНА

*Электронный учебно-методический комплекс  
для обучающихся специальности 7-06-0212-01 Дизайн*

Составитель  
Коновалов И. М., завкафедрой дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова», кандидат искусствоведения, доцент

Рассмотрено и утверждено  
на заседании Совета факультета искусств  
протокол № 2 от 12.10.2024 г.

УДК 1:74(075.8)  
ББК 87:30.18я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра теории и практики коммуникативного дизайна учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств» (протокол № 11 от 21.05.2024);

*Сычева Т. П.*, завкафедрой промышленного дизайна и интерьера учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств», кандидат искусствоведения, доцент.

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению  
кафедрой дизайна  
(протокол № 10 от 29.05.2024 г.)

Ф56 **Коновалов, И. М.** Философия дизайна : учеб.-метод. комплекс для обучающихся специальности 7-06-0212-01 Дизайн [Электронный ресурс] / Сост. И. М. Коновалов. – Электрон. дан. (2,3 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2024. – 229 с.

Систем. требования (миним.) : Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей) 1 ГГц ; 512 Мб оперативной памяти ; 500 Мб свободного дискового пространства ; привод DVD ; операционная система Microsoft Windows 2000 SP 4 / XP SP 2 / Vista (32 бит) или более поздние версии ; Adobe Reader 7.0 (или аналогичный продукт для чтения файлов формата pdf).

Номер гос. регистрации в РУП «Центр цифрового развития» 1022440270 от 30.10.2024 г.

Учебно-методический комплекс представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках изучения дисциплины «Философия дизайна».

Для магистрантов.

ISBN 978-985-547-471-6

О Институт современных знаний  
имени А. М. Широкова, 2024

## Введение

Учебная дисциплина «Философия дизайна» является одной из профилирующих учебных дисциплин углубленного высшего образования специальности 7-06-0212-01 Дизайн.

**Цель** изучения учебной дисциплины углубленного высшего образования – овладеть теоретико-философской системой понимания сущности дизайна. Дать требуемые для теоретической деятельности системные знания, метод философской интерпретации проектной деятельности и дизайна.

**Задачи** преподавания учебной дисциплины: научить магистрантов философско-теоретическому восприятию дизайна как творческой организационной и системной деятельности, существенным образом преобразовывающей пространство человеческого бытия, формирующей эстетические ценности и социокультурные смыслы. В процессе изучения философии дизайна магистрант должен понять диалектическую систему дизайна, уметь анализировать явления дизайн с герменевтической, семиотической, аксиологической, феноменологической позиции для расширения границ теоретико-практического видения дизайн-деятельности.

В результате изучения учебной дисциплины магистрант должен:

**знать:**

философские концепции дизайна;

аксиологические, феноменологические, семиотические и герменевтические аспекты дизайна;

мифопоэтическую концепцию художественного образа в дизайне;

специфику дизайна в условиях барочной технотеатрокрации;

интерпретировать дизайн с позиций постмодернизма;

**уметь:**

создавать философские концепции в дизайне;

анализировать явления в дизайне с различных философских ракурсов;

выявлять философскую сущность процессов в современном дизайне;

прогнозировать развитие дизайна в русле цивилизационной парадигмы;

***иметь навык:***

философской концептуализации дизайна и его природы;

создания способностью философско-исторического экскурса в систему отношений «человек – дизайн – культура»;

навыками философского и эстетического анализа и оценки проектных форм, концепций и других явлений в современном дизайне;

Освоение учебной дисциплины обеспечит формирование следующих компетенций.

***Требования к универсальным компетенциям***

Магистр должен:

УК-5. Развивать инновационную восприимчивость и способность к инновационной деятельности.

УК-6. Быть способным к прогнозированию условий реализации профессиональной деятельности и решению профессиональных задач в условиях неопределенности.

УК-9. Использовать методологию научного познания, анализировать и оценивать содержание и уровень философско-методологических проблем при решении задач научно-исследовательской и инновационной деятельности.

***Требования к углубленным профессиональным компетенциям***

Магистр должен:

УПК-1. Применять расширенный объем теоретико-методологических знаний в области профессии, которые обеспечивают способность разрабатывать научно-исследовательские проекты, решение новых нестандартных задач и получение новаторских продуктов.

УПК-2. Строить профессиональную деятельность на инновационной основе и использовать знания методологии разработки инновационного продукта, полученные в ходе аккумулирования международного опыта инновационной деятельности.

УПК-3. Выносить мнения и давать оценку современным концепциям в теории и практике дизайна на основе различных аналитических процедур.

УПК-4. Верифицировать и оценивать полноту информации в ходе профессиональной деятельности, работать в условиях неопределенности.

УПК-5. Проводить комплексные теоретические исследования, осуществлять постановку научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности, выбор способов средств их решения.

Учебная дисциплина преподается как теоретическая с самостоятельной научной работой по содержанию дисциплины.

Форма получения углубленного высшего образования очная (дневная) и заочная.

Аудиторные часы, предусмотренные учебным планом на учебную дисциплину «Философия дизайна»:

очная (дневная) форма получения углубленного высшего образования:

всего 98 часов, аудиторных часов 48, в том числе лекций – 30, семинарских занятий 18. Форма промежуточной аттестации – экзамен, форма текущего контроля – собеседование (2 раза).

заочная форма получения высшего образования:

всего аудиторных часов на учебную дисциплину – 98, аудиторных часов 12, в том числе лекции – 8; семинарские занятия – 4 часа. Форма промежуточной аттестации – экзамен, форма текущего контроля – собеседование. (1 раз).

# 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Курс лекций

### **Тема 1. Введение в учебную дисциплину «Философия дизайна». Методы аналитических процедур**

Дизайн как профессиональная творческая и проектная деятельность прочно утвердилась в современной проектной практике и мире. Широчайшее преобразовательное воздействие дизайн-деятельности существенным образом влияет на материально-предметный мир, социокультурные ценности и эстетические смыслы.

Многообразие проектных практик, видов и направлений дизайна предполагает не только их освоение в практическом ключе, но также требует и теоретического осмысления. Во-первых, дисциплина I степени высшего образования «Теория и методология дизайна» направлена именно на понимание сущности и определения дизайна, метода дизайн-деятельности, практических методик, соотношения дизайна к цивилизации, культуре, обществу и природе. Следовательно, изучение теории и методологии дизайна уже является существенным шагом к осознанию дизайна как социокультурного явления, бифункционального искусства, проектно-творческой деятельности, имеющей собственные характеристики, этапы зарождения, становления и развития, собственно, историю дизайна, тесно связанную с историей искусств, историей науки и техники.

Во-вторых, более углубленное изучение механизмов реализации дизайна как проектной деятельности, необходимость последующей концептуализации дизайн-деятельности требует отдельной дисциплины, предполагающие проникновение не в ширь, а в глубину сущности дизайна. Следовательно, возможно рассмотрение дизайна с позиций философии, дословно «любомудрия», как учения о понимании и явления и его сущности, исследования дизайна относительно тех или иных вопросов философии, включая и сферу этики и эстетики.

*Цель* философии дизайна – овладение теоретико-философской системой понимания сущности дизайна. Для ее реализации необходимо освоить требуемые для теоретической деятельности системные знания и методы философской интерпретации проектной деятельности и дизайна.

*Задачи* философии дизайна: научиться философско-теоретическому восприятию дизайна как творческой организационной и системной деятельности, существенным образом преобразовывающей пространство человеческого бытия, формирующей эстетические ценности и социокультурные смыслы. В процессе изучения дисциплины следует понять диалектическую систему дизайна, уметь анализировать явления дизайн с герменевтической, семиотической, аксиологической, феноменологической позиции для расширения границ теоретико-практического видения дизайн-деятельности.

В результате изучения дисциплины специалист должен:

*знать:*

- философские концепции дизайна;
- современные тенденции формообразования в средовом дизайне;
- аксиологические, феноменологические и герменевтические аспекты дизайна;

– мифопоэтическую концепцию художественного образа в дизайне;

– специфику дизайна в условиях барочной технотеатрокрации;

– интерпретировать дизайн с позиций постмодернистской традиции;

*уметь:*

– создавать философские концепции в дизайне;

– анализировать явления в дизайне с различных философских ракурсов;

– выявлять гуманистическую и философскую сущность процессов в современном дизайне;

– прогнозировать развитие дизайна относительно настоящей цивилизационной парадигмы;

*владеть:*

– методами философской концептуализации дизайна и его природы;

– способностью философско-исторического экскурса в систему отношений «человек – дизайн – культура»;

– навыками философского и эстетического анализа и оценки проектных форм, концепций и других явлений в современном дизайне.

Освоение философии дизайна должно обеспечить формирование следующих компетенций:

– Быть способным применять методы научного познания (анализ, сопоставление, систематизация, абстрагирование, моделирование, проверка точности данных и пр.);

– Владеть методологией научного познания, быть способным анализировать и оценивать содержание и уровень философско-методологических проблем во время решения задач научно-исследовательской и инновационной деятельности;

– Быть способным на основе разных аналитических процедур выносить мнения и давать оценку современным концепциям в теории и практике дизайна.

Философию дизайна также следует понимать как дисциплину, которая устанавливает системные связи как внутри самой дизайн-деятельности (что было одной из методических задач курса «Теория и методология дизайна»), так и формирующей связи дизайн-деятельности с другими видами деятельности (архитектура, визуальные искусства, инженерное проектирование, биотехнологии, программирование, робототехника, индустрия виртуальной среды и т.д.), а также культурой, искусством и технологией вообще. Следует отметить, что эта «технология вообще» всегда была характерна в системе искусства, но в нынешнее время механизм технологии вышел далеко за пределы узких специализаций, превращаясь в культ технологии и даже технологическую диктатуру. Отсюда явная необходимость раскрытия вопроса медиации дизайна между машинной технологией и гуманистическими ценностями, между культурой и технологией, искусством и технологией.

Раскрытие философской сущности дизайна формирует ряд направлений исследования этого явления, для чего требуется овладение навыками различных анализов и прилагаемых методик.

*Искусствоведческий анализ* используется с целью выявления эстетической и художественной составляющей произведения, описания структуры произведения, его содержания, выделения специфических художественных приемов, самобытных черт произведения, его художественной и эстетической ценности, определения авторства, времени создания, стиля или стилистики.

*Сравнительно-критический анализ* применяется для выявления достоинств и преимуществ одного объекта из ряда аналогичных относительно их функциональных качеств, эстетических, образно-художественных свойств в дизайне и искусстве в целом. Прием сопоставления может использоваться также и для критической оценки объекта анализа относительно или уже существующих аналогов, или относительно существующих идеальных моделей, построенных на основе идеальных проектных свойств, потребительских желаний, систем предпочтения и другим параметрам. Эти параметры определяются целью сопоставления и контекстом критического анализа.

В *системном анализе* исследование объекта всегда исходит из установки того, что этот объект является частью определенной системы, а это означает необходимость изучения всех элементов системы как взаимодействующего целого, где каждая часть соподчиняется другой части и целому, одновременно оказывая на них влияние. Следовательно, системный анализ базируется на диалектической паре «часть – целое» и позволяет глубже понять сущность исследуемого объекта, как части целой структуры, оказавшую на него непосредственное или косвенное влияние.

Например, конкретная форма изделия может быть объяснена не ее функцией, а технологией ее производства, а выбор этой технологии объясняется выбором материала, а он – стоимостью изделия, а стоимость – целевой аудиторией и т.д.

В *структурном анализе* устанавливается иерархия отношений, что позволяет понять место объекта относительно других частей целого, выявляется формула, матрица или система отношений, от образа и организации которой зависит и способы взаимодействия элементов структуры. В последующем, структурный анализ будет составляющей частью метода абстрагирования, когда выход на чистую, абстрактно-формальную структуру позволит создавать концептуализацию явления.

*Морфологический анализ* объекта дизайн-проектирования представляет собой совмещение структурного (соподчинение элементов целого) и системного (определение системы взаимодействия и взаимоорганизации) анализа в исследовании композиционного и/или тектонического решения, функциональной организации, образно-художественного выражения.

В системном и структурном анализах действуют такие диалектические пары как «часть – целое», «главное – второстепенное», «причина – следствие», «элемент – система».

*Методика абстрагирования* предполагает выстраивание идеальных систем без привязки к конкретному контенту-наполнению (как правило, изобразительного или предметного содержания) и для постижения сущностнообразующих связей и механизмов, влекущих образование именно этой действующей системы, а не другой конкретной.

В этом плане привязка к предметным системам может оказаться менее результативной или вообще не эффективной в силу очевидности предметных связей, которые, к тому же, могут формировать стереотипы, давление которых мешает как процессу постижения, так и созданию креативного перевоплощения системы, например, с целью повышения ее эффективности или адаптации к новым контекстуальным условиям. И в том и в другом случаях наличие уже готового предметно выраженного решения препятствует возникновению новаторского действия, которое может быть более действенным снятием проблемной ситуации.

*Приемы моделирования* связаны с модельным принципом в проектировании, когда создаваемая вещь как бы всегда стремится заключить в себе собственный идеал, называемой идеальной моделью. Естественные отношения «идеальное – материальное» означает, что идеальное не может быть никогда воплощено в материальную, конечную форму именно в силу ее конечности, скрытого противоречия. Это значит, что процедура моделирования отталкивается от некоторого ряда заданных обусловленностей, входящих факторов, условий проектирования и пр. с целью создания условной системы отношений, которая способна развиваться в определенном пространстве и времени, видоизменяться, трансформироваться, развиваться или деградировать. Процедура моделирования позволяет прогнозировать векторы развития тех или иных систем, дизайн-проектов, вещественных комплексов.

Так, для исследования в области истории дизайна необходим сравнительный и критический анализы, чтобы выявить особенности и качества объекта исследования. Искусствоведческий анализ позволит выявить художественные особенности объекта и атрибутировать его. Системный анализ поможет определить влияние входящих факторов, условий и воздействие средового окружения на образно-функциональную организацию объекта. Структурный анализ позволит иерархию структурных связей системы. Прием абстрагирования может связать его функцию с системой ценностей и культурным ландшафтом места его функционирования, а метод моделирования позволит понять возможные траектории последующей трансформации объекта даже без оперирования конкретными предметными формами. В результате создается концептуализированная модель развития не столько отдельной предметной формы, сколько модель реализации функции, которая выражает определенную материальную или духовную потребность человека.

*Семиотический анализ* исходит из предпосылки, что объект исследования – есть текст-сообщение, существующий для конкретного адресата и в определенном контексте. Семиотический анализ определяет знаковую функцию объекта исследования и способ реализации его знаково-игровой функции. В семио-

тическом анализе используется деконструкция текста относительно тех или иных уровней организации кода-сообщения для выявления специфики определения кода и способов его прочтения адресатом.

*Аксиологический анализ* ставит целью определение ценности объекта изучения и форм воплощения художественной, эстетической, утилитарной, потребительской ценностей в предметной форме. Аксиологический анализ невозможен без ориентации в культуре, исследований потребительской культуры, потребительских ценностей, а также эстетических и культурных норм социума, социальных прослоек и отдельной личности-потребителя.

В аналитических процедурах используются алгоритмический, культурологический, феноменологический, рационалистический, эмпирический, сценарный и футурологический методы.

*Алгоритмический метод* представляет собой выстраивание последовательности действий, выявление такой последовательности, что позволяет обнаружить цепочки причинно-следственных связей в объекте исследования вне зависимости является ли этот объект одним предметом/формой/вещью или системой функциональных форм. Так, можно говорить о алгоритме изобретения, алгоритме внедрения инноваций, алгоритме проектирования, алгоритме аналитических процедур, алгоритме реализации функции, алгоритме взаимодействия и т.д. В каждом отдельном случае алгоритм раскрывает специфический процесс и позволяет проследить или создать последовательность действий.

Выявление алгоритмов помогает проводить структурный и системный анализы, а также находить возможные ошибки в функционировании системы или способе соподчинения структурных элементов.

*Рационалистический метод* постулирует наличие обязательного полезного, рационального компонента в любой системе. В рационалистическом методе работают диалектические отношения «причина – следствие» и «форма – содержание». В основе рационалистического подхода лежат логико-понятийные связи, которые устанавливают смыслообразность и целесообразность элементов системы, где исключаются случайные связи, элементы иррационального, спон-

танного, парадоксального. При рациональном подходе все имеет свою функцию, назначение и может иметь логическое обоснование-объяснение. Рационалистический метод применяется в структурном и системном анализе, в которых совершенство системы и структуры имеет ясную логическую основу, формулу.

Нередко при анализе художественного образа требуется понять наличие авторского умысла, вычленение смысла и способов его выражения в конструкции, технологии, оперировании средствами образно-художественной выразительности и эти задачи решаются рационалистическим методом. Алгоритмический и рационалистический подходы часто применяются в процессах дизайн-проектирования, методике создания проектного образа и моделировании сложных систем взаимодействия, например, крупные объемно-пространственные комплексы социального назначения, культурные мероприятия.

*Эмпирический метод* заключается в опытном освоении тех или иных аспектов объекта исследования. Это может быть творческий эксперимент, разработка экспериментальных систем функционирования, сценарный эксперимент и др. Эксперимент означает выяснение неизвестных элементов системы, проявление скрытых функций или отношений. Эмпирический метод интересен еще и тем, что он всегда является способом наращивания опыта, профессиональной компетенции вне зависимости от результатов эксперимента, ведь отрицательные результаты – тоже результаты и они позволяют далее корректировать последующие опыты.

В философии эмпирио-критицизма опыт является начальной точкой понимания сущности явления, однако, окончание эксперимента не означает окончание опыта, поскольку требуется еще и этап критического анализа полученных результатов, а далее – процедур обобщения и выводов.

*Сценарный метод* представляет собой способ создания вероятностных прогнозов будущего развития объекта исследования или определенной системы взаимодействия. Сценарное моделирование означает создание условных систем для протекания процесса взаимодействия, когда, исходя из начальных данных,

далее развивается цепочка причинно-следственных актов, ведущих к изменениям системы и ее элементов. Немаловажное место в сценарном моделировании отводится непосредственно человеку, как активному субъекту взаимодействия, от поведения которого зависит состояние предполагаемой системы. В то же время и сама система способна оказывать влияние на человека и управлять его действиями, как управляют нашими действиями различные указатели, знаки дорожного движения и т.д.

Сценарный метод предполагает наличие нескольких вариантов протекания исходя из различных внешних входящих факторов. Такая поливариантность или вариативность сценарного моделирования позволяет лучше понимать характер функционирования и изменения системы, прогнозировать возможные нарушения функций, снижение эффективности процессов, риски деградации, возникновения внутренних противоречий-конфликтов или прецедентов саморазрушения.

Метод сценарного моделирования применяется в ряде компьютерных программ, созданных для просчета всех вариантов событий из заданных параметров системы, что позволяет экономить ресурсы, которые могли бы быть потрачены для реальных экспериментов и существенно снижает риски внедрения тех разработок, которые могли содержать системные ошибки и неучтенные сценарии поведения системы.

*Культурологический метод* является следствием культурно-исторического подхода в проектировании, при котором объект проектирования рассматривается как часть уже существующей историко-культурной среды, обладающей собственной неповторимостью и существующей в пространстве и времени. Этот подход соответствует современному принципу включенного или средового дизайна, когда любая новая форма органично вписывается (включается) в уже существующее функциональное и эстетическое окружение. В ином случае, новый объект может оказаться разрушителем целостности среды, диссонирующим акцентом, потерять начальную функцию или быть малоэффективным.

Следовательно, культурологический метод означает исследование объекта относительно его окружения: непосредственной среды, социокультурного наполнения, характеристик местной культуры, художественного ландшафта, религиозных, этических и эстетических норм, общих ценностных парадигм. Культурологический метод активно используется крупными рекламномаркетинговыми компаниями, когда для любого нового товара разрабатывается оперативная тактика и долговременная стратегия внедрения на новый рынок посредством рекламных акций, телевизионной рекламы и других средств маркетинга. Для этого в этих организациях работают культурологи, тщательно исследующие характеристики историко-культурной среды общества, территории, где предполагается внедрение нового товара.

*Феноменологический метод* применяется в том случае, когда есть необходимость понять сущность того или иного художественного образа, психологическую и эстетическую реакцию на объект. В семиотике есть раздел психо-семантики, исследующий воздействие знаков на человека, однако феноменологический метод разделяет непосредственно психологическую реакцию на знак и эстетическую реакцию на художественный образ, хотя в обоих случаях мы имеем дело с миром чувств и ощущений.

Итак, феноменологический метод работает в области чувственного отреагирования на образ, заложенный в любой предметной или условно-предметной (виртуальной) форме. Предмет феноменологического метода – переживание предметной формы, эмоциональная реакция на объект и средства художественной выразительности, которыми были заложены те или иные чувственные отклики.

Вспомогательной практикой служит *метод вчувствования* в образ, чтобы непосредственно чувственным аппаратом постигнуть заложенные в визуальном образе свойства. Если в рационалистическом методе исследователь отвечает на вопрос «Почему?», а в семиотическом – «Что?», то в феноменологическом – «Какой?». Данный метод также касается понимания иррационального в проектировании, случайной реакции, аспектов субъективного восприятия, моментов

неописуемости и невысказанности, неизъяснимости чувственного постижения объекта дизайн-проектирования.

*Футурологический метод* – это способ прогнозирования будущего времени в дизайн-деятельности относительно данных, связанных с перспективным развитием техники, технологии, экономики, человечества. Превентивное проектирование возможно при наличии нескольких подтвержденных значимых открытий в науке или технологии, которые могут оказать значительное изменение на облик человеческой среды существования.

В футурологическом методе идея будущей формы как нигде зависима от человека и его потребностей, которые, оставаясь практически неизменными (если говорить о базовых потребностях), все же разными способами реализуются в соответствующих предметных формах.

Гибельные последствия ложных ценностей и идей общества потребления XX – XXI вв., сумерки технократизма, деградация искусства, экологические бедствия, уничтожение природных систем как нельзя лучше демонстрируют необходимость перспективного проектирования безопасного будущего нашей планеты.

## **Тема 2. Общефилософская проблематика технической эстетики и дизайна**

Рассматривая систему отношений «человек – природа – социум – культура – цивилизация» относительно дизайна, с его мощной преобразующей силой, нетрудно понять роль дизайна в современном мире и значимость технической эстетики в культурном пространстве.

Исходя из классических определений дизайна, знакомых с курса «Теории и методологии дизайна», известно, что дизайн является медиатором между производителем и потребителем, формируя те качества продукции, удовлетворяющие и производственные факторы и потребительские. В тоже время, дизайн, из-за чрезвычайно широкого спектра собственных функций, оказывает значительно большее воздействие, выходя за пределы функции медиации, а дизайнер, как

выражалась И. А. Розенсон в «Основах теории дизайна» оказывается даже «неузнанным хранителем бытия».

Устанавливая связь между производителем и потребителем, продуктом дизайна будет воплощенная в предметной форме человеческая потребность материального или духовного планов. Неверно полагать, что смысл дизайна заключается в создании просто хорошей вещи, потому что сразу возникает вопрос о том, что следует понимать под определением «хорошая»? Говорим ли мы о качестве выражения функции или об экономической целесообразности изделия, или об эстетической полноценности продукта? Кроме того, чем вообще является продукт дизайна, результат направленных творческих и проектных усилий? Продуктом дизайна будет не «хорошая вещь», а то, что она в себе включает. Соответственно, дизайн способствует повышению результативности человеческой деятельности, создает социокультурные смыслы и эстетические ценности.

Это подводит нас к познанию сущности и смысла дизайна в философской транскрипции, раскрывая аспекты того, в чем заключается истина дизайна как явления в человеческом мире. В философии дизайна последний рассматривается в его отношении к бытию, его значимости, роли в мире, того, что он несет в себе, его отношении к человеку, культуре, искусственным и природным системам – это и будет предметом философии дизайна. Уместно рассматривать дизайн с позиций философии науки, чтобы знать методологию исследования дизайна, как объективного явления, объекта познания.

Относительно общефилософской парадигмы дизайна следует знать, что дизайн не может быть сведен лишь к своему определению как проектной деятельности и бифункциональному искусству, хотя они и являются характеристиками дизайна. *Парадигма* – это исходная целостная система концепций, идей, взглядов, теорий, методов, норм, постулатов, понятий и определений, характеризующих определенное явление, временной период, цивилизацию, культуру.

Философская парадигма дизайна заключается в том, что дизайн, является творческой, преобразующей проектной деятельностью, направленной на обес-

печение эффективности человеческой деятельности, удовлетворение в предметно выраженных формах человеческих материальных и духовных потребностей, создание новых социокультурных смыслов и эстетических ценностей, на снятие противоречия между потребителем и производителем. Бифункциональность дизайна как искусства заключается в том, что продукт дизайна одновременно воплощает как утилитарную ценность, так и художественную. Эффективность дизайна как проектной практики исходит из того, что в нем сочетаются научное, инженерное и художественное творчество. В сущность дизайна закладывается его гуманистическая направленность, ориентация на высокие человеческие идеалы, эстетику и этику, гармонизация человеческой деятельности и органичное, экологичное включение ее в культурные и природные системы. Субъектом дизайна является человек, причем человек как дизайнер и человек как потребитель, а объектом дизайна будет среда существования человека. Специфика художественного образа и функционального содержания в дизайне определяется технической эстетикой. В коммерческом ракурсе дизайн представляет собой рыночную социальную службу, обслуживающую интересы производителей и рекламно-маркетинговых компаний с целью извлечения максимальной прибыли от производимых товаров, которые своими качествами должны пользоваться повышенным и постоянным спросом у потребителя.

Каждый из элементов философской парадигмы дизайна представляет элемент системы, создающий смыслы в связке с другими понятиями, а все вместе они создают взаимодействующую концептуальную систему дизайна. Философский метод направлен на понимание системы дизайна для формирования целостной картины взаимодействия. Далее философия дизайна должна выявить и охарактеризовать механизмы, которыми осуществляется взаимодействие и иерархию элементов системы. Затем парные отношения между понятиями в этой системе также представляют собой объект философского осознания, чтобы выявить суть этих отношений и их следствия, результаты и возможности влияния на другие элементы системы.

Немаловажное значение в философии дизайна придается критическому анализу различных явлений в проектной культуре, обществе и цивилизации для выявления возникающих противоречий в этих сферах. Суть интеллектуальных практик направлена на вскрытие существующих проблем и противоречий, проблем и противоречий, которые возникнут в будущем из настоящих предпосылок процессов развития, а также обсуждение методов их снятия как средствами дизайна, так и другими способами деятельностного реагирования. Это необходимо для обеспечения эффективной жизнедеятельности человека и продуктивной работы материальных систем, направленных во благо человечества и природы. Следовательно, возникает не менее важный вопрос, что есть благо для человека и как это благо следует соотнести с устойчивостью природных систем, общественных и культурных институтов и конструкций.

Так, Н. Н. Мосорова отмечает: «Социально-философская концепция современного дизайна направлена на активизацию дизайнерского критического мышления, идентифицирующего свои методы с мышлением позитивно-негативным. Негативное мышление в дизайне противостоит безграничной терпимости и самоограниченности «общего мнения» основной массы потребителей, всегда готовых схватить данное и получить, в лучшем случае, заурядный результат. Деконструируя методами социальной философии то, что сегодня провозглашается «открытым» и «позитивным», философия дизайна выявляет истоки скрытости целей и губительный смысл разрушительного освобождения понятий и практики в обществе обманчивой конкретности и узкопрагматического эмпиризма. То, что провозглашается и навязывается как плюрализм вкусов и разнообразие с избытком, – не является ли это в большинстве случаев исключительно эффективным средством подавления и манипулирования? Методология философии современного дизайна противостоит равнодушию и терпимости, обращенному в сторону пассивного морально-интеллектуального статуса дизайна, часто предстающего сегодня как *принудительное и принуждающее зло*, но демонстрирующее себя в виде добра, поскольку служит осознанию социума на пути к изобилию или к еще большему изобилию. Такой *дизайн*

*ставит человеку пределы в самом себе*, восполняя их радужными, мимолетными впечатлениями от лавинообразного потока современных товаров. Истинная универсальность поставляющих и эстетизирующих функций дизайна, практикуемых как созидающие законы экзистенциальных эквилибриумов для миллионов людей, глубоко и корыстно осмыслена *за пределами* профессиональной дизайнерской методологии и используется в качестве рычага социального умиротворения или нагнетания социальной конфликтности /.../. Разница оказывается лишь в том, что объективная и равнодушная позиция дизайна в первом случае нацелена на устранение глубинного конфликта между человеком и деструктивностью индустриально-технологического потенциала социума, репрессивными формами использования дизайна, тогда как во втором случае и дизайн, и население избавляются от излишних сомнений, так же, как и от аналитических способностей, препятствующих беспроblemному потребительству.

Необходимость философского осмысления социально-антропологических и теоретико-познавательных проблем дизайна в значительной степени обусловлена еще одной важнейшей и существенной особенностью современного дизайна: дизайн с нарастающей силой демонстрирует себя не только как один из основных источников и носителей социальных изменений; тщательного философского анализа требует тот фундаментальный факт, что *дизайн становится эффективной формой контроля за индивидуальным поведением человека*, формой социального планирования основных социально-онтологических изменений индивидуального бытия человека. Серьезная и глубокая проработка онтологических и теоретико-познавательных проблем профессии обогащает методологический и практический арсенал дизайна достаточным набором средств, способных обеспечить такие духовно-практические преобразования социального бытия, которые стимулируют развитие конструктивно-созидательных аспектов индивидуальной и социальной жизни» [Н. Н. Мосорова. Философия дизайна: социально-антропологические проблемы. Автореферат на соискание ученой степени доктора философских наук. Екатеринбург, 2001 г. С. 5–6].

При диалектическом подходе к изменениям материального мира устанавливается, что возникновение противоречий – естественный процесс развития, ими обусловлено всякое движение. Любой конфликт между человеком и его средой обитания создает проблему, решение которой и есть движение. Характер движения определяется способом снятия противоречия, в результате чего система претерпевает трансформацию в виде совершенствования, собственного усложнения, упрощения, деградации или деструкции вообще. Деструкция одной системы взаимодействия не всегда означает отрицательное явление, ведь она может означать становление и развитие другой. Например, деструкция ремесленного производства происходила из-за развития фабричного производства. Упадок патриархального уклада жизни означал становление урбанистического образа жизни.

Примеры нашего настоящего и прошедшего показывают, что благо человека нередко входит в противоречие с материальными и природными системами. Устрашающие объемы уничтожения природы во имя удовлетворения человеческих потребностей демонстрируют насущную экологическую проблему. Эта проблема, в свою очередь, далее оказывает разрушающее воздействие на само человечество, продуцируя проблемы уже для человека и реализации его потребностей. Естественным образом напрашиваются идеи ограничения и управления механизмом потребления, а это означает корректировку системы общечеловеческих ценностей и пересмотр представления о границах свободы и внешних обязательствах.

Важно понимать, что система дизайна не статична, а предельно динамична, это процесс отношений, протекающий в пространстве и времени, на уровнях реального и идеального, действительного и возможного, фактического и воображаемого, логического и чувственного, рационального и иррационального. Равно как и процессы внутри системы полны собственной динамикой отношений, обеспечивающих их актуализацию в сфере бытия.

Например, рассматривая отношение «человек – природа» с его положительными и негативными воздействиями друг на друга, серией возникающих

проблем взаимодействия, предполагается включить в это отношение дизайн и понять, как средствами дизайн-деятельности возможно снятие этих проблем, минимизировать негативные влияния и усилить положительные воздействия. То же самое касается отношений «человек – культура», «человек – общество» в связи с преобразующей функцией дизайна. Предметом философского осмысления будут и такие отношения как «форма – функция», «форма – идея», «форма – смысл», «форма – эмоция», «форма – игра» – за каждым таким отношением может стоять человек с его внутренним миром, система культуры, пространство и время, ценность и переживание, действительность и выразительность, стиль и стилистика, этика и эстетика, субъективное и объективное и т. д. Все это позволяет осознать многогранность, многоаспектность дизайн-деятельности, увидеть ее сущность и понять роль дизайна как явления в материальном мире.

Сущностью философии дизайна является поиск путей достижения истины относительно предмета дисциплины. Как следует из парадигмы дизайна, это явление включает в себе ориентацию на положительные идеалы дизайна для людей и негативно окрашенные, недалекие задачи коммерческого характера, диктуемые ценностями общества потребления и рыночного капитализма. Смена парадигмы в постиндустриальном мире приведет к смене приложения интеллектуально-творческих усилий и задач в дизайн-деятельности. Отсюда возникает философский вопрос о двоякой сущности дизайна и того, на решение каких социальных и художественных задач направлена дизайн-деятельность. Если дизайн формирует социокультурные смыслы в объектах дизайн-проектирования, то, какого рода эти смыслы и почему они вообще необходимы? То есть, тут возникают сугубо аксиологические вопросы о ценности, которую включает в себе продукт дизайна. В соответствующей теме аксиологические вопросы ценности будут рассмотрены подробнее, а здесь лишь заметим, что ценность объекта может исходить из его функции, за которой стоит осознанная потребность, может быть из социокультурного смысла, текста, который будет представлять ценность, снова отражая эстетическую потребность челове-

ка или эта ценность будет определяться значимостью той эмоциональной реакции, которую будет вызывать объект.

Понять истину о дизайне, как средстве создания предметных текстов, значений помогает семиотика и герменевтика дизайна, тогда как феноменология дизайна раскрывает аспекты образного звучания художественной формы в дизайне, как объекта акта переживания, вчувствования в образ.

Не в последнюю очередь предметом философии дизайна будет анализ влияния дизайн-деятельности на человека и культуру в локальном и мировом масштабе, рассмотрении вопроса глобализации, отмирании культурных традиций и формировании новой, цифровой, а далее виртуальной культуры, проблемы развития личности в новых средовых условиях, последствия активного влияния человека на природу и климат. Это значит, что проявляются задачи объективной оценки различных явлений в дизайне в свете очерченных проблем, а также складывается необходимость в разработке концепций, предполагающих снятие ряда проблем средствами дизайна или решения их внутри системы дизайна относительно ее центральной фигуры – человека.

История дизайна изучается не как фактологический перечень, фиксирующий те или иные достижения в данный период времени, а как динамический процесс, включающий систему взаимообусловленных факторов, причин, которые привели к именно такой ситуации и таким предметным формам. Важно уметь увидеть эти причинно-следственные связи в целом, чтобы выявить механизм формообразования. Например, как влиял контекст исторического стиля на формообразование предметного мира. Как трансформировалась функция в связи с научно-техническим прогрессом. Какие потребности возникали у людей с ростом экономических благ и какое влияние оказывал социальный и культурный контекст на внешнее оформление функции. Как трансформировалась форма в зависимости от географических и климатических условий. Какие процессы повлекли за собой смену потребительской ценности и значимости. Какие факторы в формообразовании в рассматриваемый период были главенствующими, а какие – второстепенными и почему.

Игнорируя системный подход в исследовании можно получить не только не полную ситуационную картину, но и ложные выводы о генезисе формы или функции. Неверные выводы получаются и тогда, когда исторический факт рассматривается с позиций современных ценностных установок и характеристик системы, а также с религиозных, эзотерических, субъективных, идеологических и политических мотивов настоящего. Но такие мотивы могли существовать в прошлом и оказывать воздействие на облик предметного мира, авторскую творческую концепцию, кроме того, зависимостью от этих мотивов могли быть продиктованы исследования прошлых лет, что следует учитывать при работе с источниками.

Образно говоря, автор, придерживающийся идеологии «Всемогущего синего пути» будет интерпретировать факты в соответствии со своими убеждениями, но те же факты будут иметь совершенно иное объяснение у автора, рассматривающего их с позиций религиозных догм «Божественного зеленого светила». Также немалую опасность для научного познания представляют псевдонаучные теории, отрицающие те или иные объективные данные и подменяющие их ложными идеями. Бесплодными усилиями будут заканчиваться и попытки применять давно опровергнутые наукой теории и учения (например, применять алхимические трактаты для понимания современной химии, нумерологию применять в высшей математике, хиромантию – в психологии или астрономию рассматривать через астрологию).

В крайнем случае, опровергнутые наукой теории и откровенно ненаучные мистические и религиозные домыслы, фантазии, идеи применяются для создания творческих концепций, художественных моделей и постмодернистских текстуальных игр без претензии на научность, но для стимулирования фантазии и воображения. Теория алхимических превращений никак не объясняет явления в дизайне и искусстве, но способна простимулировать разработку авторской концепции серии одежды, графического концепт-арта, контента компьютерной игры, видеорекламы, внося новые смыслы на основе давно забытых таинствен-

ных знаков и уравнений. В таком случае, алхимическая теория не более чем источник инспирации для воображения дизайнера.

С другой стороны, как выяснил еще К. Г. Юнг в середине XX в., и мистические превращения и алхимия отсылают своим глубинным символическим содержанием к архетипам, которые лежат в основе как нашей психики, так и идеального и материального мира. Именно поэтому образы прошлого, таящие в себе энергию архетипического, способны вновь актуализироваться иными предметными формами. Наличие таких универсальных структур выявляли философы-структуралисты в XX в., утверждая, что эти структуры лежат в основании любых человеческих систем. Идеи постструктуралистов ставили под сомнение всеобъемлющий характер этих структур, утверждая фактор индивидуальности человека и волевых личностных качеств. Таким образом, исследовать архетипы дизайна будет научной практикой, опирающейся на уже существующий опыт школы юнгианской психоаналитики и герменевтики архитектуры, также раскрывающей архетипы в зодчестве. А вот алхимия дизайна останется, даже будучи предельно стилизованной под научное исследование, мифопоэтической творческой практикой.

Строгий научный подход исключает воздействие на субъекта исследования указанных форм искажения истины и означает абстрагирование автора от его субъективного видения, личного вкуса и системы предпочтений. Особенно это важно при разработке концептуализированных прогнозов будущего развития, в которых автор, быть может неосознанно, но все же будет видеть будущее таким, каким бы он хотел лично его видеть, а не таким, каким оно вычерчивается исходя из объективных данных. Свойства личности также могут оказать влияние на прогнозы: у автора-оптимиста и автора-пессимиста при одинаковых фактах прогнозы будут разными. Иногда ошибочные результаты получаются из-за того, что автор спекулятивно оперировал избирательно отобранными фактами, которые должны были бы привести к желаемым выводам. Например, выбирая из многоцветия настоящего времени только синие фрагменты, автор ма-

нипулятивно делает вывод, что будущее будет синим, намеренно игнорируя иные цвета и модели развития.

Нередко в начале исследования, продиктованного конкретной насущной необходимостью, или актуальностью, перед исследователем предстает чрезвычайно пестрая и разрозненная картина данных, которые необходимо систематизировать. Для этого нужно понять и обосновать метод систематизации, найти формулу для выстраивания информации в закономерность. Здесь возможно введение гипотезы. *Гипотеза* – это предположение, допущение, которое может быть доказанным. Гипотеза предполагает высокую вероятность исполнения чего-либо на основе доказанных фактологических предпосылок. Научная гипотеза должна объяснять факты, исключать внутреннюю противоречивость и не противоречить ранее установленным фактам, ее достоверность проверяется критическим экспериментом (верификация), она может быть доказана или опровергнута. Если гипотеза не доказана и не опровергнута, то она называется *открытой проблемой*. Ценность эмпирического метода заключается в том, что отрицательный результат – это тоже результат, позволяющий делать соответствующие выводы. Гипотетическое допущение, которое оказалось неверным означает не то, что аналитик неграмотен, а то, что положенная в ее основу идея, формула, принцип, механизм – ложные и объект исследования требует выдвижения новой гипотезы, объясняющей суть объекта, принцип его существования, глубинные истоки и мотивы.

При успешной верификации допущения-гипотезы, она позволяет выстраивать последовательности согласно ее содержанию.

Далее осуществляются следующие действия:

- Информация выстраивается согласно найденной закономерности в ясную структуру;
- Восстанавливаются недостающие или утраченные фрагменты знаний;
- Выстраивается ретроспектива элементов системы, которые были в прошлом;

– Прогнозируется дальнейшее развитие системы исходя из найденной последовательности.

Периодическая таблица химических элементов Д. И. Менделеева представляла собой такую закономерность, позволившую предполагать недостающие и вскоре открытые химические элементы и спрогнозировать химические свойства последующих, ныне синтезируемых элементов.

Выявить и понять систему – значит не только упорядочить, структурировать существующие данные, что уже есть извлечение истины, но и узнавать отсутствующие фрагменты, анализировать их без фактического наличия, а также понимать прежние, исторические формы системы и создавать прогнозы ее изменения в будущем.

Философия дизайна близка к философии техники, поскольку заметна близость рассматриваемых систем, кроме того, элемент технического – тоже единый объект осмысления, вместе со структурными связями и отношениями, с которыми он сопоставляется. Философия техники исследует первопричины техники. Впервые вопросы философии техники рассмотрел немецкий философ Э. Капп (1808 – 1896 гг.) в работе «Основные направления в философии техники» (1877 г.), в которой автор рассматривал технику не как создание чего-то нового, но как проекцию человека и его органов. Техника виделась Э. Каппу как путь к новым горизонтам бытия, что было очень характерно для ученых XIX в., с их оптимистичной верой в научно-технический прогресс, который решит абсолютно все проблемы человечества. Ряд философов XX в., изучающих технику, среди которых Ортега-и-Гассет (1883 – 1955 гг.), Э. Чиммер (1873 – 1940 гг.), Т. Ясперс (1883 – 1969 гг.), также понимали ее как средство освобождения человека.

В этой связи отметим, что искусство представлялось философом А. Шопенгауэром как средство освобождения души от страданий жизни, что перекликается с сущностью дизайна и техники. Совершенная в своей технической выразительности и эстетике вещь, как результат дизайн-проектирования, действительно совмещает в себе удовольствие от эффективного пользования и эстети-

ческое удовольствие от его визуального образа. Многообразие форм наручных часов и их популярность (особенно при наличии смартфонов, также показывающих время) свидетельствует о главенстве не столько утилитарной функции, сколько эстетической составляющей.

М. Хайдеггер (1889 – 1976 гг.) в своей феноменологии понимал технику как средство самораскрытия бытия, а Ж. Симондон (1924 – 1989 гг.) исследовал феноменологию машин. Согласно М. Хайдеггеру, инструментальная функция является важнейшей для понимания техники, однако именно от инструментальности следует отказаться, чтобы увидеть в технике не просто инструмент. Если инструментальность – это причинность, то у нее есть цель, которая объединяет все четыре вида причин, а эти причины являются поводом прийти к присутствию ранее не выявленного. Тем самым техника – есть сфера выведения из потаенности, явление истины. Разница между художественным производством и технической формой в том, что первая создается началом поэтическим, творческим, тогда как техника – добывающим, поставляющим производством. Тогда Постав (Gestell), по М. Хайдеггеру, – есть существо техники; способ раскрытия потаенности, управляющий сущностью техники; безличный познавательный каркас, направляющий человека для вызова миру. Постав – это скрытая сила, таящаяся в технике и порождающая ее сущность. Философ намеренно исключил обыденное слово «Technik», чтобы исключить порождаемые им априорные смыслы, вводя неологизм «Gestell», как обозначение силы сотворения мира техникой, подставка для бытия и раскрытия в нем потаенности человеком.

Человек принадлежит техническому миру и не способен выйти за его пределы, потому что человек находится внутри сущности постав и поставяющего производства. Проблема в том, что попытки выхода из техники, при осуществлении этого техникой скроет ее пойезис, то есть чувственное, поэтическое начало. Техника скрывает в себе и опасность и спасение, а ее двойственная природа как раз и указывает на тайну истины. Ведь постав, недоступный опытному постижению, посылает человеку его судьбу в виде техники, сущ-

ность которой – нечто не-техническое. При таком суждении о технике она перестает концентрироваться на механизме порабощения человека, технизации жизни, предполагая возможность услышать зов истины, который напугает человека о своем изначальном происхождении и естестве. Увидеть в технике не-техническое означает высвободить из формы тайну человеческого духа, в этом и заключается главное назначение данной поставом техники, ее экзистенциальная функция, залегающая глубже, а потому скрытая, потаенная, чем очевидная инструментальная. Индивидуальная степень готовности человека к извлечению собственной сущности определяет меру поставляющего раскрытия, которое содержится в современной ему технике.

Примечательность идей М. Хайдеггера в том, что нам предлагается увидеть технику как особый механизм, заключающий в себе тайну бытия, а не сугубо творение инженерной мысли, что, разумеется, неопровержимо. Неслучайно М. Хайдеггер напоминал, что древнегреческое «*техне*» – значит умение, мастерство и искусство, причем то искусство, которое направлено на раскрытие потаенности. Добавим и то, что сам термин «техника» имеет ряд смыслов: это непосредственные устройства и механизмы, созданные человеком искусственным путем (ноутбук, дизельный двигатель, молоток), это и обозначение акта владения чем-либо, навыками, способностями, сводами правил (техника живописи, техника полировки поверхностей) и это обозначение процесса чего-либо (проектирование, изображение).

Техническое устройство восхищает своей мощью и эффективностью, демонстрируя торжество человеческого разума, способного создавать эти технические чудеса. История техники в первую очередь показывает прогресс инженерной мысли, победы над материалом, выявляя в ней человеческий разум, а не демонстрирует технику как самоцель и самосвершение ее в самой себе, что ведет к фетишизации техники, ее разобщения от творческого разума.

Объект технического мира предполагает в знакомстве с ним не только понимание его функции и мощи, цепочек ассоциаций и метафор, но и вытаскивание его истинного духа, постигнуть который можно через освобождение взгля-

да от оков предметности и функциональности в процессе рассредоточенного созерцания. Что взволновывает нас при рассмотрении железных мускулов паровоза, закопченных сажей от мазута механических органов, находящихся в жесткой логическо-конструктивной сцепке, уверенности рычагов, колес, клапанов, парового двигателя, ритмов болтов и заклепок? Чем так вдохновлял стальной зверь многочисленных поэтов и художников в своих разных поэтизированных ипостасях, что даже футуристы начала XX в. объявили его символом новой эпохи? Значит, паровоз не просто механизм силы и мощи, но образное явление, провоцирующее многослойную систему эстетического реагирования, эмоционального переживания, возникающее в соотношении паровоза с человеком. Далее, в теме о мифопоэтике художественного образа в дизайне будет рассмотрено, как возникают современные мифопоэтические образы, переводя мир технического в мир художественного.

Следовательно, объекты дизайна и техники могут быть рассмотрены феноменологически, как данности, в которых и субъект, и объект выносятся за скобки, чтобы постигнуть их сущность.

Как показывает история XX в. научно-технический прогресс, хотя и способствовал существенному улучшению качества жизни человека во всех сферах, тем не менее, привел человечество к катастрофам Мировых войн, экологическим кризисам планетарного масштаба. Но действительно ли первопричиной был научно-технический прогресс, или сами люди, допустившие развитие техники в деструктивном направлении? Культ машин и технологии, особенно характерный для культуры конца XX – начала XXI вв. не является прямым следствием развития технического века, а последствием роста рыночной экономики, развитием общества потребления и общим впечатляющим эффектом, который производит сегодня сила технологии.

Таким образом, как и в философии дизайна, предметом философии техники будет оценка технического относительно задач развития человечества, выявлении роли техники в обустройстве мира. Техника, в своей сущности, всегда направлена на повышение эффективности деятельности. Ее эволюция про-

исходит от менее эффективных к более эффективным формам, которые смеют друг друга из-за научно-технического прогресса и прикладных задач. Например, счеты сменились счетной машинкой, а ее сменил калькулятор, многократно быстрее осуществляющий вычислительные операции, что приводит к значительной экономии времени и требует минимальных интеллектуальных усилий.

С точки зрения результативной и инструментальной функции технический устройства действительно похожи на искусственные продолжения человека, более эффективно выполняя, при этом, то, что человек сделает медленно или вообще не сделает без этих инструментов и приборов. Бинокль помогает видеть дальше, телескоп и микроскоп – видеть дальше и глубже то, что глаз увидеть не может, прибор ночного видения – видеть тогда, когда темно, ультразвуковой сканнер – увидеть скрытое, георадар, металлодетектор – увидеть то, что в земле и т.д.

Относительно инженерного творчества тут мы видим безусловное стремление совершенствования и повышения эффективности. Дизайн, в свою очередь, способствует тому, чтобы все эти приборы выглядели красиво относительно позиций технической эстетики современности, выражали свою функцию, были удобны и понятны в пользовании, надежны, долговечны, пластически целостны, грамотно окрашены, разумно фактуризированы.

Однако, как только в мир техники включается общество потребления, сразу ряды технических устройств начинают бурно трансформироваться, подстраиваясь под все более требовательные запросы и вкусы потребителей. Проблема в том, что эти вкусы и запросы потребителям были внушены маркетинговыми приемами с целью повышения продаж, часть прибыли с которых идет для новых дорогостоящих рекламных продвижений и еще часть для оплаты новых технологических улучшений, которые, как правило, не меняют сущность модного гаджета. Так формируется усиленное технологическое устаревание, которое, как и мода, по сути, искусственные формы устаревания. Нет ничего негативного в том, что современные сотовые телефоны уже и не телефоны во все, а смартфоны, карманные компьютеры с множеством функций, из которых

важнейшие – это доступ в интернет, многочисленные мобильные приложения, игры и фотокамеры. Последняя функция спровоцировала настоящую гонку технологий за качество цифровой фотографии и привела к фактическому вытеснению с рынка таких классов приборов как цифровые фотокамеры и видеокамеры, при том, что качество фотографий сравнимо со снимками с профессиональных камер. Известно, что всегда существует технологический предел, после которого в определенной сфере далее технологии развивать невозможно без нового научного прорыва. Кроме того, возможности человеческого глаза ограничены и дальнейшее совершенствование фотографий может оказаться бессмысленным.

Так вот негативной тенденцией в рассмотренном примере будет то, что немалые средства и ресурсы расходуются на сферу развлечений, куда бросается значительная часть технологической мощи. Также явным негативным моментом выглядит искусственно подогреваемый спрос на модные приборы и сепарацию общества на тех, у кого новейшая модель и людей второго сорта, кто ее еще не купил. В заключительной теме курса «Философии дизайна», касающаяся вопросов будущего человечества и дизайна в контексте трансгуманизма, будет рассмотрена возможность возникновения других, ранее не известных и невозможных форм социального разделения. Относительно позиций универсального гуманизма любое социальное разделение – зло, поскольку ведет к социальным конфликтам и неравенству в распределении материальных благ.

Ж. Бодрийяр в работе «Система вещей» (1967 г.) немало внимания уделил именно знаковой, символической функции техники и роли дизайна в ее смысловой организации. Работы философов Р. Барта, У. Эко также затрагивали специфику техники в условиях калейдоскопического многообразия мира тотального театра эпохи постмодернизма.

Ж. Эллюль (1912 – 1994 гг.) в ряде своих работ критически рассматривал роль техники и технической идеологии, которую предлагал решительно отвергнуть, сохранив, безусловно, идею технического прогресса, поставив последний в рамки контроля. Автор считал, что техника порабощает человека во всех сфе-

рах его бытия, делает его стандартизированным и обезличенным, лишая свободы выбора и самовыражения, предопределяет политику, культуру и власть. Развитие техники вытесняет гуманистические ценности, а технические средства превращаются в цели. Техногенный социальный прогресс означает порабощение человека технологией и стирание его личности в обществе потребления, в котором материальные блага вытеснили духовные ценности. Творчество, как и искусство, сосредотачивается в технике, а технические ценности начинают пронизывать обустройство культуры с невиданным размахом производимых вещей, образов, товаров, символов.

Л. Мамфорд (1895 – 1990 гг.) исследуя технику, пришел к неутешительным и актуальным относительно современных исследований выводам о том, что человек, передавая возможность мыслить машинам, сам мыслить перестает. Создание сложных техногенных систем и мегамашин (систем, состоящих из других интегрированных систем или их частей) приведет к тому, что не человек будет управлять такими системами, а техническое будет формировать человека по своему образу и подобию. Л. Мамфорд и Ж. Бодрийяр отмечали, что современная техника, включая города, отменяет ранее присущие человеку качества, прививая другие. Главным образом замечается программирование, конвейерность поведения, механистичность действия, редуктивность и стереотипность мышления, следование инструкциям и алгоритмам, повышенное внимание к знакам управления и запрета.

Автоматизация действий, следование распорядку и расписанию, тайминг, планирование, так характерные для современного цивилизованного человека все больше превращают его в шестерню всеобщего техногенного механизма. Перечисленные свойства, характерные для промышленного робота, все более превращают в робота и самого человека. Кроме того, современные приборы вызывают все большую зависимость у его пользователя, а также способствуют утрате присущих человеку чувства времени (для этого есть часы или смартфон), ориентации в пространстве и пространственном мышлении (когда утрачиваются навыки ориентации по географическим картам, потому что теперь

думает навигатор), чувства температуры тела (умный гаджет сообщает температуру тела, пульс и пр.), чувство насыщения и меры (заменяется калькулятором калорий) и т.д.

Философия дизайна, как и философия техники не может обходить стороной проблему сохранения человека и его развития, предупреждая о негативных следствиях обезличивания, которое возникает при чрезмерном насыщении жизни техническими формами, тенденциями превратить жизнь в подробный алгоритм и конвейер. По другую сторону механизации жизни стоит живость поведения и естественные реакции, импровизация и вариативность поведения, расслабленность, спонтанность, опытное познание среды и ее чувственное освоение, привнесение элементов иррационального и хаотичного, эффектов внезапности и намеренной запутанности, загадочности и заколдовывания предметной среды, наполнение ее скрытыми смыслами и символами. Постулирование ценности чувственного и интуитивного познания не функциональности, а атмосферности, не рациональности, а духовности, не материального, а воображаемого, не серийного, а уникального; освобождения духа из машины и воплощения его в созерцательной форме художественного произведения, стимулирующего фантазию без приложения инструкции-объяснения.

То, что техно-форма способна формировать и формирует собственные художественные образы переводит ее в план эстетического восприятия. Выше приводился пример паровоза, как стального зверя, несущего силу и мощь. Вообще XX в. особенно характерен поэтизацией техники, а дизайн возник как реакция культуры на сдвиг научно-технической парадигмы. Зарождающаяся техническая эстетика остро ставила вопрос о том, что следует полагать красивым в мире бытовых вещей и фабричных механизмов. Сегодня красота техно-формы определяется ее обнаженной функциональной структурой, а в других случаях она скрыта под эстетизированной оболочкой. В ряде других объектов дизайн-проектирования, например, украшения, интерьеры, графический контент компьютерных игр, некоторых предметах промышленного дизайна художественная функция выражается в большей степени и даже является главенствующей, а

значит представляет собой *большую* потребительскую ценность, чем более скромная утилитарная. Действительно, красота и художественная выразительность интерьера кафе значит больше, чем непосредственная функция. Интерьер подобного потребительского профиля всегда говорит больше, создавая или стремясь создавать самобытную атмосферу, повышенную аттрактивность (зрелищность) для привлечения посетителя.

Средствами художественной выразительности создаются самые разные оттенки смыслов и эмоций, постигаемых главным образом через эстетическое восприятие, а не логико-понятийное осознание. Примером будут имиджевые интерьеры, автомобили или костюмы, художественные образы которых выражают идею престижности организации, ее строгости, элитности и надежности. Из этого следует, что художественный образ в дизайне – необходимый компонент в процессе проектирования, а иногда важнейший и отвечающий за его значимость в системе ценностей общества.

В настоящее время ведутся научные дискуссии о влиянии научно-технического прогресса на культуру. Очевидно, что технический прогресс во многом формирует образ «технического века», создавая новые ценности, перераспределяя трудовые ресурсы, тем самым, высвобождая свободное время на другие процессы. Современная культура в буквальном смысле пронизана техникой, техногенными системами и технологиями. Техника явно влияет на социокультурное обустройство мира. С другой стороны, возможен ли был научно-технический прогресс без наличия социокультурной необходимости? Каждый этап развития общества стимулировал и соответствующее развитие науки и техники, которое должно было обеспечить насущные потребности социума.

Могло ли развиваться фабричное производство без роста численности жителей городов и увеличением их потребностей? Одновременно, увеличение производственных мощностей требовало большее количество работников. Увеличение производительности труда высвобождало свободное время у рабочих, тем самым пробуждая у них рост потребностей и формирование новых социальных запросов. А для их удовлетворения требовалось создание новых произ-

водств и т.д. Автоматизация производства, массовая тиражная продукция невысокой стоимости, рассчитанная на широкие слои населения, в дальнейшем предопределила ряд проблем, повлекших за собой возникновение дизайна, как инструмента и метода разрешения проблем промышленности и формы предметов производства. Еще одним следствием тиражного производства было зарождение массовой культуры и искусства. Современное понятие «шоу-индустрия» как нельзя лучше отражает специфику конвейерного производства-тиражирования культуры развлечений и зрелищ для массового потребителя. Не случайно, что ряд показателей изделий дизайна совпадает с характеристиками продуктов массового искусства. Облик массовой продукции продиктован утрированными, наивно-сентиментальными вкусами широких слоев населения, далеких от идеалов высокой эстетики. Попытки воспитывать вкус у массового потребителя не имели коммерческого успеха, в отличие от прибыльного процесса «возведения безвкусицы в степень», как характеризуется интернациональный народно-ярмарочный китч. Не слишком удивляет тот факт, что и рабочий из Швеции и рабочий из Беларуси, приехав на экскурсию в Рим, покупают на ступеньках Колизея пачки распечатанных на картоне Микки-Маусов в качестве сувениров для раздачи близким на родине. Невозможность выбрать «эстетскую» поздравительную открытку в магазине означает не отсутствие вкуса у автора и производителя, но их ориентацию на вкусы массового покупателя, обеспечивающего стабильную прибыль. Попытки низового искусства подражать высоким вкусам приводят, к примеру, в интерьере, к китчевой версии стиля барокко в виде «купеческого барокко», дешевым копиям и имитациям подлинников. Вместе с тем, выразительность искусства Поп-арта – это намеренная игра в массовое искусство, с использованием и культовых поп-фигур и броской рекламы, когда банка томатного супа как бы в издевку искусству возводится в положение произведения искусства. Культовый художник Энди Уорхол (1928 – 1987 гг.) тем самым обнажал проблему массового искусства, такого же конвейерного характера, как и изготовление консервов. Еще один крупный представитель поп-арта, Рой Лихтенштейн (1923 – 1997 гг.) наме-

ренно писал картины так, чтобы казалось, будто они грубо напечатанные в типографии увеличенные комиксы: «Эти картины должны выглядеть, как фальшивка», – утверждал художник.

Мир технического и мир художественного, который заключает в себе дизайн – это стороны человеческого бытия, постижение которого возможно через философское осмысление системы дизайна. Выявление противоречий – одна из важнейших задач философского анализа дизайна относительно его роли в процессах преобразования действительности во всех областях человеческой деятельности. Способы снятия конфликтов в системах взаимодействия означает определение характера объективного движения и развития.

### **Тема 3. Дизайн и диалектическая картина мира**

Дизайн, как явление в материальном мире и мире идей, следует определенной логике развития, за которой прослеживаются универсальные законы движения и снятия противоречий в порядке. Поэтому диалектика, определяемая как философский метод и форма рефлексивного мышления, направленная на выявление противоречий в таком мышлении, лежит в основе общей теории развития мира. Диалектический метод является магистральным методом познания во многих философских учениях европейской, китайской, индийской цивилизаций, начиная с античных авторов и по сегодняшний день. Гераклит определял диалектику как учение о вечном становлении и изменчивости бытия, а Г. В. Ф. Гегель – как всеобщий метод познания противоречий как внутренних движущих сил развития бытия, духа и истории.

Великий философ Г. В. Ф. Гегель (1770 – 1831 гг.) максимально полно развил содержание диалектического метода в философии, а его идеи легли в основу диалектического материализма в виде двух принципов и трех законов диалектики. *Принцип всеобщей взаимосвязи* постулирует, что все взаимосвязано со всем. Следовательно, необходимо уметь находить такие взаимосвязи, выявлять механизмы взаимодействия и причинно-следственные отношения, чтобы понимать сущность системы и ее элементов в развитии.

*Взаимодействие* – это понятие, раскрывающее процесс изменения качественной природы материальных и идеальных систем в их возможном и действительном существовании, в котором взаимное соучастие элементов системы, их взаимная обусловленность, означает приобретение ими новых свойств, что является признаком продуктивного действия. Взаимодействие – это универсальная форма движения. *Связь* – это отношение, в котором изменения качеств (существующих или отсутствующих) одних объектов системы означает изменения качеств других объектов и способ приобщения объектов друг к другу. Существование единого осуществляется за счет связей между его частями. *Отношение* – это взаимозависимость между элементами системы, момент соучастия между всеми явлениями в целом, при котором потенциальные свойства элементов становятся действительными.

*Система* – это целое, состоящее из множества элементов, находящихся в связи друг с другом. *Структура* – это взаимозависимость элементов системы, совокупность связей между ними. *Иерархия* – порядок организации структуры от высшего к низшему, от главного к второстепенному. Система состоит из упорядоченных (структурированных) элементов, их порядок может быть равнозначным (тождественным) или иерархичным, с разделением на главные и второстепенные элементы. Характер отношений создает системы с жесткими связями и системы со слабыми связями – диффузные. Слабыми и произвольными связями отличаются и аморфные системы. Система предполагает наличие определенного порядка, тогда как отсутствие такового означает деградацию системы и превращение ее в хаос. В дизайне композиция – противоположность хаосу и направлена она на систематизацию элементов в целое. Плохая композиция – в первую очередь плохая система.

Системы обладают целостностью, характеризуются своим состоянием, развитием (эволюционное, революционное), жизненным циклом. Системы бывают идеальными, концептуальными, искусственными. Системы также бывают простыми, однокомпонентными или сложными, с множеством элементов и связей между ними – поликомпонентные; статичными и динамичными; непрерывными и

дискретными; закрытыми и открытыми; гомогенные (состоящие из однородных, взаимозаменяемых элементов) и гетерогенные (состоят из разнородных и незаменимых другими элементами). В детерминированных системах связи строго обусловлены, а в релятивных наблюдается вариативность поведения. Динамика систем может носить расширяющийся характер, а может и коллапсивный – сжимающийся, сворачивающийся. Взаимодействие между элементами системы определяет их качественную природу и способ функционирования.

В своей диссертации «Социальное взаимодействие как информационный феномен» Ф. И. Розанов пишет: «Проведенный нами анализ онтологических оснований процессов взаимодействия в природе позволяет утверждать, что «взаимодействие» является важнейшей и универсальной категорией для философии, так как она отражает процессы воздействия различных объектов друг на друга, их взаимную обусловленность и изменение состояния или взаимопереход, а также порождение одним объектом другого. Взаимодействие представляет собой объективный и универсальный процесс, которым охвачены все формы бытия и формы их отражения. При этом каждая форма движения материи имеет в своей основе определённые типы взаимодействия структурных элементов. В соответствии с достижениями современного естествознания философия считает, что каждой качественно определенной системе свойствен особый тип взаимодействия и любое взаимодействие связано с материальными полями и сопровождается переносом материи, движения и информации. Движение материи во всех его формах, видах и взаимопревращениях неразрывно связано с взаимодействием элементов. При этом каждому уровню развития материи соответствует свой тип взаимодействий, ключом к пониманию которых служит концепция Энгельса об основных формах движения материи» [Ф. И. Розанов «Социальное взаимодействие как информационный феномен», 2010 г., автореф. дисс., с.14].

Относительно дизайна это значит, что дизайн-деятельность не может быть рассмотрена изолированно от других процессов, происходящих в сфере человеческого разума и за его пределами. В процессе проектирования объект

разработки не может создаваться сам по себе без учета системы входящих факторов, свойств потребителя, характеристик среды, которые и отражаются в предметном содержании этого объекта. Каждое изменение системы взаимодействующих элементов означает неминуемые трансформации порядка и системы и ее элементов. Иногда эти изменения незаметны, а иногда оказывают сильнейшее влияние. Тем не менее, незаметные, как ход часовой стрелки циферблата часов, изменения все же следуют закону перехода количества в качество и вызывают эволюционное обновление системы, тогда как внезапные, активные изменения приводят к революционным изменениям свойств системы.

Кардинальные изменения свойств элементов системы приводят даже к отмиранию ряда функциональных форм, как утративших свою актуальность, ценность или вообще заключенную в них потребность. Также параллельное сосуществование в одном мире устаревших и прогрессивных форм опредмеченной потребности объясняется пониманием аспектов отношений внутри системы, а не ее несовершенством или противоречивостью. Сегодня люди для преодоления расстояния используют такие транспортные средства как телега, с запряженным конем и автомобили. Несмотря на очевидные преимущества автомобиля, бывают условия, когда телега легко преодолевает непролазное затопленное бездорожье, в котором буксуют машины повышенной проходимости.

История науки показывает, что постепенное прибавление научных знаний приводило к качественному прорыву и внедрению чрезвычайно новых идей, которые не могли возникнуть «из ниоткуда», но всегда опирались на ранее известные данные. Нередко открытие в одной области науки провоцировало движение в другой или оказывало влияние на другие виды деятельности. Например, открытие фотографии оказало сильнейшее влияние на изобразительное искусство XIX в., поставив перед живописцами задачу раскрытия художественного образа такими средствами, которые фотография сделать не способна. То есть отходить от стремлений доскональной передачи реалистичности (что с успехом делает и фотография) в живописное раскрытие сущности, характера, а это с успехом воплотили импрессионисты и экспрессионисты. Далее кубисты разра-

ботали метод, отрицающий законы перспективы и ракурса, дадаисты вышли за пределы изобразительности как таковой, равно как и абстракционисты. Наконец сюрреалисты чуть ли не с фотографической убедительностью стали изображать то, что никогда не могла зафиксировать фотокамера.

*Принцип развития* утверждает наличие обязательного изменения любых материальных и идеальных систем посредством отрицания отрицания, снятия противоречия и спирального повторения этапов уже на более высокой ступени развития. В основе принципа развития лежит движение и диалектические законы, определяющие характер этого движения.

Для развития характерен переход одного состояния в другое, включение предыдущих этапов в новый уровень (кумулятивность развития), революционные и эволюционные модели развития. В первом случае происходят резкие качественные изменения, тогда как во втором – медленные количественные. Развитие имеет направленность: прогресс, означающий усложнение, усовершенствование системы и регресс, при котором система разрушается, приходит к стагнации и упадку, к форме деструкции. При анализе предметного мира выявляется существование как регрессивных, так и прогрессивных форм, а также синхронное и попеременное течение процессов регресса и прогресса.

При общей стабильности и постоянстве развития, оно проходит через промежутки нестабильности, кризисные моменты неустойчивости.

В биологии наблюдается развитие систем от простейших организмов в более сложным, в истории прослеживается развитие общества и государства как процесс преодоления противоречий и структурного усложнения.

К характеристикам развития относят *интеграцию и дифференциацию*. Интеграция – это объединение частей в целое, а дифференциация – разделение целого на части. Любая система состоит из отдельных интегрированных, согласованных по каким-либо принципам элементов. При этом сам элемент воспринимается отдельно, то есть дифференцируется относительно общего целого. Человек является частью общества, но каждый человек – это самостоятельная отдельная (дифференцированная) система личности, способная понимать и раз-

делять объективное и субъективное, общее и особенное. Развитие личности всегда проходит через период отрицания, сначала родителей, затем общества (термин «подростковый бунт») – это необходимо для собственной дифференциации личности. Далее человек начинает искать единомышленников, таких же «бунтарей» - и возникают первичные общественные образования по интересам – так проявляется закон интеграции. Подобная организация количественно разрастается и изменяется качественно – появляются внутренние противоречия, внутренние организации и последующий неминуемый распад на отдельные группы. Личность как бы «вырастает» из группы, а затем снова начинает искать из-за сил интеграции и новых целей другую общественную организацию из-за потребности в общении и уважении.

В психологии центробежные и центростремительные силы означают интеграционные и дифференцирующие процессы в человеческой психике. На космическом уровне мы наблюдаем интегрированные звездные системы и дифференцированные небесные тела – звезды, планеты, их спутники.

В системе дизайна отдельная знаковая система состоит из символов, каждый из которых имеет собственное значение. Единое целое состоит из интегрированных, согласованных частей, каждая из которых играет свою роль и нередко разделяется пластическим и/или колористическим решением.

*Конвергенция – дивергенция* – также противоположные закономерности процесса развития. Конвергенция – это сближение элементов за счет приобретения общих свойств, стремление к тождественности частей системы, а дивергенция – это увеличение качественного разнообразия элементов системы, движение в сторону контраста.

Унификация и модельная система в проектировании – проявления процессов конвергенции. Дивергенция проявляется в увеличении разнообразия ассортимента моделей (расширение модельного ряда), ориентацией на индивидуальное проектирование.

Такой важный качественный показатель полноценности среды как разнообразие (смыслов, образов, функций, символов) базируется на дивергенции, ко-

гда необходимо проектными средствами обеспечить ее целостность в многоплановости образов и смыслов. Конвергенция возникает в том случае, когда возникает необходимость объединения разрозненных элементов в единое стилистическое, пластическое, колористическое решение. Композиция в дизайне предполагает творческое течение процессов дивергенции и конвергенции.

Закономерности *устойчивости и изменчивости* означают стабильность системы, при постоянстве протекающих в ней трансформациях. Форма обладает определенной устойчивостью, но в то же время она способна в силу различных факторов изменяться – некоторые свойства остаются неизменными, а другие устаревают и заменяются новыми. Этот закон в природе проявляется в законах эволюции, генетики. Например, в теле человека происходит постоянная замена старых клеток новыми, тело обновляется, сохраняя при этом свою форму.

Такие вещные формы как кровать, стул, карандаш, велосипед, автомобиль, видоизменяются в процессе исторического развития, при этом, сохраняя свои основные композиционные и конструктивные черты.

История дизайна свидетельствует о стадиях зарождения, становления и развития дизайна как вида бифункционального предметного искусства. Эти стадии означали разные качественные и количественные показатели дизайна и характеризуются усложнением дизайна в структурном и проектном планах. История техники также проявляет принцип развития, когда более простые технические формы уступают место более сложным и каждая технологическая революция меняет качественный и количественный характер технического устройства. Например, сегодня мы наблюдаем трансформацию технического мира из-за пятой электронно-цифровой технической революции, когда электрическое устройство сменяется электронным. Однако ряд утилитарных вещей изменились незначительно, сохранив традиционную функцию и форму (карандаш, кисть, коса, лопата) несмотря на то, что многие из них уже давно имеют усложненные технические модификации (механический карандаш, аэрограф, электрокосилка, разрыхлитель почвы и пр.).

*Закон единства и борьбы противоположностей* означает переход объекта в процессе развития в свою противоположность, эта борьба означает наличие противоречия, которое является движущей силой любого созидания. Восточный знак Инь и Ян – символическое выражение сущности закона борьбы и единства противоположностей, одно определяется и обуславливается другим, одновременно отрицая одним другое. Отношение противоположности элементов, объектов реальности, их сторон и свойств выражает присущую всем явлениям действительности противоречивость. Противоречие – это единство взаимоисключающих друг друга противоположностей, оно обладает колоссальной движущей преобразующей силой из-за взаимодействия противоположностей, в нем заключается импульс самоизменения и источник развития.

Так, добро невозможно определить без зла, как свет от тьмы, мужчину без женщины, предмет без пространства. В последнем случае мыслительно воображая какой-либо элемент, он естественным образом формирует вокруг себя пространство. При попытке представить себя пространство вообще, оно возникает в нашем воображении через определяющие его элементы. Пространство комнаты, к примеру, определяется ограничивающим его элементами – стенами, полом и потолком. Все вместе они создают диалектическое единство.

Наличие противоречий в системе ведет к ее изменениям. В этом смысле дизайн понимается как средство снятия таких противоречий, возникающих в процессе взаимодействия человека с предметным окружением, обществом, культурой, природой. Диалектическая картина мира предполагает вездесущее наличие противоречий. С этой точки зрения надо осознавать, что любая предметная форма уже априори заключает в себе скрытое противоречие, которое однажды, при воздействии изменений в системе, актуализируется и потребует разрешения.

Нанесение изображения в учебных целях на доску перед аудиторией создает необходимость создания оборудования для снятия этой проблемы. На черную, зеленую или коричневую матовую учебную доску изображение наносится мелом, который удобно стирать. Но мел расходуется, пачкает одежду и

руки, что является противоречием относительно представления об идеальной писчей доске для пользователя. Мел не может быть бесконечен, а поверхность доски срабатывается. Для снятия этих противоречий предлагаем белую полированную доску и маркер на водной основе для изображения, которое удобно стирать специальной губкой. Но и маркер расходуется или требует заправки, а поверхность срабатывается. Тогда предложим электронную доску и стилус с функцией удаления изображения, но они зависят от электричества, подача которого может быть прервана или прекратиться. Далее снятие противоречия пролагает в плоскости решения вопроса бесперебойного электропитания, которое выявляет последующие противоречия и т.д.

*Закон перехода количества в качество* означает, что постепенное увеличение количества ведет к неминуемому изменению качества, причем это изменение имеет характер скачка (внезапного изменения качества). *Качество* – это неразрывно связанная с существованием предмета целостная внутренняя совокупность его отличительных свойств. *Количество* – это характеристики предмета по внешним для нее и тождественным с другими предметами параметрами. «Качество» и «количество» противоположные категории, отношение их единства называется «категорией меры». *Мера* определяет пределы возможного количественного изменения в рамках данного качества, границы изменения количественной определенности предмета, в которых он остается самим собой. То есть при преодолении меры новое качество возникает вследствие количественного изменения (например, мера воды в жидком состоянии определяется пределом от 0 до 100 °С, после превышения меры вода осуществляет качественный скачок переходя из жидкого в газообразное состояние).

Развитие означает единство стадий непрерывности и диалектического скачка. Если скачок означает стремительное качественное преобразование, протекающее быстро, то непрерывность означает медленное изменение количественных характеристик не касаясь качества.

Следует понимать, что не фактическое количество переходит в качество, а сопутствующие этому количеству качества переходят в другие качества, тогда

как количество просто переходит в другое количество (может увеличиваться или уменьшаться). Но именно количественные изменения системы влекут за собой изменение качества.

Понимание диалектической природы меры принципиально важно для развития дизайнерского мышления и творческого процесса. В сущности, такая фундаментальная дисциплина в дизайне как «Композиция» определяется и как система учения о мере использования средств художественной выразительности.

Такой элемент графической структуры как линия обладает показателем длины и толщины. Если толщину линии увеличивать, то, в определенный момент, при сохранении характеристик длины линии и параметров пространства, такая линия будет выглядеть тонким вытянутым прямоугольным пятном. Если пространство многократно увеличивать, то, превысив меру, это пятно снова будет восприниматься как линия. Точка – это минимальная единица визуальной активности относительно пространства, увеличение размеров точки или уменьшение размеров пространства превращает точку в пятно. Несколько разбросанных в пространстве точек будут казаться группой частиц, если расстояния между точками уменьшать, а при дальнейшем сокращении расстояния точки будут казаться пятном или фактурой.

Профессиональные навыки, осваиваемые в процессе обучения накапливаются до тех пор, когда их оказывается достаточно для полноценного мастерства. В свою очередь, продолжая развивать мастерство, оно переходит в виртуозное владение, искусство, приближающееся к совершенству. Каждый последующий шаг не только прибавляет опыта по своему факту, но и усиливает опыт кумулятивно.

*Закон отрицания отрицания* означает цикличное повторяющееся движение развития и определяет движение всего сущего. *Движение*, в философской трактовке, – есть любое изменение и преобразование, движение не может быть остановлено, поскольку оно объективный и неотъемлемый атрибут материи. Время – это субъективное наблюдение действия физических законов и отношений, форма их протекания, необратимое движение из прошлого в настоящее и

будущее. Поступательность и повторяемость движения придают ему форму спирали. Переход из одного качественного состояния в другое осуществляется посредством отрицания прежнего качества и повторного его принятия уже в новом качестве в следующем шаге обретения.

Так, чтобы двигаться вперед нужно сделать шаг, а каждый шаг отталкивается от предыдущего. Растение отрицает материнское зерно, чтобы самореализоваться, а зерна в колоске отрицают материнское растение, чтобы стать носителями потенциального нового растения.

Смену исторических стилей определяло последовательное отрицание старого стиля новым. Готика отрицала романский стиль, который воплотился в Ренессансе, отрицавшем готическую традицию. Барокко отрицало приемы ренессансной архитектуры, а Классицизм, отрицавший барочный стиль, возвращался к наследию Ренессанса, а через него к античному искусству. Новый стиль никогда не сформируется как самостоятельный, если он не будет отрицать тот, от которого отталкивается.

В мире вещей каждое новое воплощение функции означает отрицание предыдущей формы с той же функцией. Новый дизайн автомобиля означает ту или иную форму отрицания предыдущей модели. Новые модные коллекции отрицают предыдущие, однако здесь особенно заметна цикличность моды в ее развитии, когда спираль моды, набирая новый виток, осуществляет диалектический повтор некогда существовавших модных форм, но уже в иной, актуальной модификации. Это значит, на примере моды, что в новом витке спираль осуществляется движение путем творческого преобразования-переосмысления формы прошлого, а не его механического копирования.

Еще одним примером закона отрицания отрицания является маятникообразный принцип возвращения к различным ретроспективным формам: периоды стремления к чистой, функционально обнаженной форме сменялись периодами тяги к декоративности и образной избыточности исторических и ретро-стилизаций, передающий дух именно «позавчашнего» прошлого, а не минималистско-функционального «вчера».

Отрицание осуществляется на основе разворачивающихся противоречий. По сущностной природе этих противоречий различают три формы отрицания – *деструкцию, снятие и трансформацию*. В деструктивном отрицании высшая система сменяется низшей, целостная структура дезинтегрируется и разрушается. Историческим примером деструкции является упадок Римской империи, когда законы, письменность, архитектура пришли в упадок, сменяясь все более деградированными формами. Ряд явлений в современном искусстве также демонстрирует явление деструкции, когда прежнее искусство живописи подменяется трюкачеством, эпатажем и откровенным художественным неумением.

Развитие сотовой связи привело к деструкции стационарной, когда будок городских телефонов-автоматов сократилось до считанных единиц.

Изменение технологий приводит к тому, что прежние предметные формы лишаются смысла и исчезают, сменяясь принципиально новыми, но с той же функцией, как это видно на примере видеомэгафонов, гибких дисков 3.5А (256 кбт) и печатных машинок, последнюю из которых выпустили в мире в 2014 г. Деструктивная отмена одной вещи может означать возникновение новой с другим способом выражения прежней функции.

При снятии отрицание является моментом связи и развития от низшего к высшему, когда при разрушении предмета сохраняются его отдельные элементы и звенья структуры, в результате чего новый предмет оказывается более сложным, а система обретает более совершенную и высокую степень развития. Примером служат современные смартфоны, карманные компьютеры с множеством функций, пришедшие на место мобильным телефонам, которые некогда потеснили стационарные телефоны.

При трансформации качественные изменения происходят с сохранением у предмета его основной части или у системы ее основы, фундаментальных законов. Здесь уместно вспомнить форсированное технологическое устаревание, когда новая модная технологическая «фишка» в смартфоне влечет за собой устаревание предыдущей модели, при том, что это внедрение не меняет прин-

ципально ничего и не способствует значительно улучшенному, эффективному функционированию прибора.

Закон отрицания отрицания лежит в основе разработанной Г. В. Ф. Гегелем диалектической триады «тезис – антитезис – синтез», которые еще называются тремя диалектическими шагами. Тезис – это изначальная идея, принцип, теория. Антитезис – это то, что будет оппозицией к тезису, а синтез – это то, что снимает противоречие между тезисом и антитезисом, их решение. В непрерывной цепочке отрицания отрицания снятая форма противоречия становится новым тезисом, тем самым заключая в себе предвосхищаемый антитезис.

Научное знание также использует систему тезисов и антитезисов. Так, А. Ф. Лосев в работе «О диалектике художественной формы» определял понятие художественной формы через столкновение ряда тезисов и антитезисов: «Тезис. *Художественная форма тождественна своему художественному факту, или явлению.* Антитезис. *Художественная форма отлична от своего художественного факта, или явления.*

Синтез. *Художественная форма есть осмысленно становящаяся (и, стало быть, ставшая), т. е. энергийно-подвижная качественность факта»* [С. 55].

В дизайне функциональный объект мы рассматриваем как тезис, который заключает в себе идею конкретного предметного выражения функции и художественного образа. Антитезисом выступает выявленное противоречие, делающее тезис-вещь недостаточно совершенной, неверной или даже ошибочной. Новое проектное предложение, разрешающее противоречие-антитезис, будет проектным синтезом. Таким образом, в качестве антитезиса рассматривается проблемная ситуация, приводящая вещь к конфликту к своему содержанию. Если содержание формы – ее функция, а содержание функции – человеческая потребность (нужда, влечение, желание, мечта), то разрешение конфликта будет начинаться с анализа содержания, чтобы выявить противоречие в определенной функции.

Стимулировать развертывание антитезиса может новая технология и материалы, новый стиль или модная тенденция, изменение характеристик потре-

бителя (экономического, возрастного, психологического, социального характера), смена маркетинговой политики, смена среды и условий функционирования. Например, ультраавангардная и удобная уличная скамья превосходной конструкции, сделанная из надежных материалов, помещается в историческое сердце города. Тогда она начинает разрушать историческую атмосферу своим вызывающим визуальным образом с одной стороны, а с другой – выглядеть нелепым неуместным пугалом в данном историко-архитектурном контексте. Проектным синтезом, в этом случае, будет элементарное изъятие скамьи из несвойственного контекста и внедрение ее туда, где она будет смотреться уместно и даже выполнять функцию визуального акцента.

Диалектическое взаимодействие в проектировании рассматривается посредством триады «тезис – антитезис – синтез» с целью выявления существующих и возможных противоречий и разработкой тактики и стратегии их снятия согласно природе найденных противоречий.

В диалектической картине мира форма всегда определяется через ее содержание, которое объясняет возникновение именно этой формы как предметное выражение содержания. Содержание в дизайне определяется не только действительной функцией, назначением формы, но и сложным комплексом той эстетической значимости, которая придается форме потребителем. Ведь заключенный в форме художественный образ также является предметом выражения человеческих ценностей, определенным текстом-повествованием и предполагаемой эстетической реакцией на визуальный образ. Исключать из формы ее художественную, эстетическую функцию означает лишать дизайн его бифункциональной природы, переводя дизайн в сугубо техническое, инженерное проектирование.

Согласно диалектическому методу, каждое явление включает в себе свою сущность, которую нужно выявить для того, чтобы дать полноценную характеристику явления. Так, мы познаем сущность дизайна, как деятельности, направленной на творческое преобразование предметного мира функционирования человека в системе его потребностей материального и эстетического пла-

на; проектирования, которое способствует эффективной человеческой деятельности, создавая социокультурные смыслы и эстетические ценности.

Анализируя художественный образ необходимо понять, что является его чувственной сущностью, для чего нужно разделить образ от его определения и сопутствующих текстуальных комментариев, объяснений и трактовок.

Исследование того или иного явления в дизайне и культуре может оказаться механическим фактологическим описанием предметных воплощений явления и это будет лишь поверхностным свидетельством, если не пытаться постигнуть сущность этого явления, вскрыть механизм его возникновения и систему отношений.

Для этого в диалектическом методе используется отношение «причина – следствие». Рассматривая явление, следует понимать его как следствие ряда процессов, установить то, что ее сформулировало, то есть причину. Чем, к примеру, объясняется современная форма и пластика автомобилей и почему она пользуется спросом? Почему поверхность автомобиля блестящая и покрыта лаком? Почему важна аэродинамика? У всех этих следствий, выраженных в предметном виде, есть причина, повлекшая к созданию именно такого проектного решения.

Дальнейший анализ позволяет оперировать категориями «общее – особенное», весьма важными в искусствоведении. Особенное не может существовать без общего, поскольку исчезает момент сопоставления. Следовательно, выявленные общие признаки будут следствиями взаимодействия системы отношений, внутренние связи в которой моделируют причины возникновения общих признаков. Понимая сущностную основу общего, далее определяются особенности. Это самобытные черты, оригинальные элементы, авторские проявления, уникальные детали – все то, что выделяет это особенное из ряда общего. Анализ особенностей позволяет глубже понять и специфику соответствующего художественного образа, увидеть то, как эти самобытные черты влияют на эстетическую реакцию человека, насколько они запоминаются, какие чувства побуждают и какие тексты формируют.

Например, стиль барокко означает наличие ряда общих признаков стиля, отличающих барокко от других стилей. При этой общности стилистических признаков, также выделяют по временным периодам раннее, зрелое, позднее барокко, барочный классицизм, рококо и необарокко. По эстетике стиль барокко разделяют на высокое и низовое. Кроме того, существуют и территориальные отличия. Так выделяют самобытные черты Виленского и Сарматского барокко в Беларуси, Украинское барокко, Люблинское барокко в Польше, Нарышкинское и Елизаветинское барокко в России, Испанское и Латиноамериканское барокко, стиль королевы Анны в Великобритании и т.д. Все эти территориальные направления барочной архитектуры имеют как общие для стиля черты, так и свои множественные отличительные признаки, благодаря которым эти произведения не только атрибутируются, но и обретают свою художественную и образную неповторимость, как следствие, эстетическую и историческую ценность.

При ограниченном перечне графических приемов, тем не менее ярко проявляются авторские черты, выводящие их произведения из сферы рядовой продукции.

Здесь проявляется отношение категорий «единичное – множественное», когда в потоке серийной продукции возникает нечто такое, что резко выделяется из всей массы. Единичное может быть случайностью, даже дефектом, уродством и неверно определять систему через характеристики этого единичного. Так, встречаются внестилевые явления в искусстве и дизайне. Иногда единичное означает принципиальное опережение времени, как бы его предвосхищая. Такие явления всегда интересны для исследования причин их появления и мотивов, например, автора, создавшее это единичное произведение.

Бывает и наоборот, когда единичное возникает как следствие произвольной, возможно, волюнтаристской ретроградности или просто оказывается анахронизмом, пережившим свое время, предметным воплощением давно прошедших вкусов и ценностей. В любом случае исследуя эстетическую или культурную ценность таких единичных артефактов всегда необходимо учитывать

характеристики множественного, характерного для избранного временного периода.

Общность характерных признаков чело-либо следует понимать как целое, состоящее из своих частей. Отношение «часть – целое» означает, что целое всегда больше, чем сумма своих частей, в то же время целое всегда состоит из частей. Каждая отдельная часть обладает собственными характеристиками, но никогда не сможет определить через себя качество целого, лишь указывая на некоторую его часть. Действительно, колесо никак не сообщает об автомобиле в целом, но говорит о себе как части этой машины. Однако автомобиль, как целое, состоит из структурированных частей, согласно их функции и конструкции. Структура является тем инструментом, который формирует целое из элементов в определенном порядке.

Так, дерево состоит из частей (корни, ствол, ветви, крона), но если все эти части собрать в кучу, мы не увидим дерева, потому что отсутствует то, что делало дерево – деревом, формировало его облик, визуальный образ.

Диалектическое исследование означает анализ от общего к частному, от целого к частям, это позволяет создать первоначально представление о системе в ее целостности, а далее исследовать ее структурные элементы исходя из отношения «главное – второстепенное». Это отношение устанавливает иерархию элементов системы, частей к целому согласно их значимости относительно сущности объекта. Тут нужно понять, что главные элементы подчиняют себе второстепенные, благодаря которым и выражается это главенство. Сам по себе элемент, не взирая на его функцию или форму, размеры, цвет, стоимость, ценность еще не сообщает никак свое главенство, если он взят сам по себе, поскольку не существует момента сопоставления относительно других элементов системы, которые могут быть еще больше, ценнее, ярче и т.д. То есть сопоставление с другими частями целого и место в структуре позволяют говорить о главной или второстепенной роли элементов в системе.

Отсюда понятно, что фиксация исследования на частных случаях, отдельных элементов позволительна только в том случае, когда уже осознано це-

лостное явление и определена его сущность, вместе с системой причинно-следственных связей и выявленной иерархии в структуре.

Нередко осознание системы зависит от опыта, как формы познания мира. Философ Р. Авенариус (1843 – 1896 гг.) был родоначальником философского направления эмпириокритицизма, в котором постулировалась критика с позиции опыта. Опыт представлялся единственным инструментом познания мира, его отправным пунктом. Отметим, что опытное познание системы позволяет не только ее осознать, но и прибавить собственные эмпирические навыки. В эмпирическом познании субъект отталкивается от каких-либо предположений в пользу чистого опыта с его последующим критическим рассмотрением, за наблюдением – соображение и далее – воображение. Устанавливается последовательность: опыт, его анализ и выводы. Из эмпирического опыта следует опыт теоретический, с систематизацией полученных знаний и выявлением внутренних связей и принципов, характеристик процессов развития.

В дедуктивном методе мышления умозаключение осуществляется от общего к частному. Общим может быть аксиома или гипотеза, которые, в случае своей истинности, приводят к верности частных случаев и теорем. Если общая посылка верна, то и верными будут следствия. Здесь происходит движение от теории к эмпирии, опыту. Творческий эксперимент, ряд наблюдений позволяет исходя из первичной теоретической установки опровергнуть или подтвердить теоретические посылы.

В индуктивном методе мышления умозаключение осуществляется от частного к общему. Из ряда частных предпосылок выводится общее на основе определенных формул и закономерностей. Эксперименты и наблюдения создают фактологическую базу, анализ которой позволяет вывести теоретические выводы.

В абдуктивном методе мышления из первоначальной посылки и известного заключения выводится вторая посылка. Г. И. Рузавин пишет: «...абдуктивные рассуждения чаще всего используются для открытия эмпирических законов, которые устанавливают необходимые регулярные связи между

наблюдаемыми свойствами и отношениями явлений. Теоретические законы не могут быть открыты таким путём, поскольку они содержат абстрактные понятия, которые нельзя наблюдать на опыте. Поэтому путь к ним идёт через гипотезы или системы гипотез, которые проверяются обычно путём логического вывода из них эмпирических законов. Как свидетельствует история науки, именно так фактически происходило открытие теоретических законов и построение целостных теорий и теоретических систем» [Рузавин Г. И., Абдукция как метод поиска и обоснования объяснительных гипотез // Теория и практика аргументации. М., 2001. с. 44.].

Каждый этап исследования, эксперимента понимается как тезис, а противоположный ему эксперимент – как антитезис, который направлен не на негативное перечеркивание предыдущего результата, а на форму проявления закона отрицания отрицания для осуществления интеллектуального движения-синтеза.

Также за любыми полученными знаниями нужно уметь распознавать работу диалектических законов и характер их проявления. Так мы узнаем диалектическую природу явления и сможем понять, следуя какому закону будет осуществляться дальнейшее движение найденных явлений.

В дизайне эмпирические исследования способствуют пониманию диалектических отношений в действии, поскольку аналитическая часть критического рассмотрения будет всегда переводить взгляд от явления в его сущность, от следствия в причину. Эмпирическое исследование формы будет неизменно обнажать ее функцию, а за ней человеческие потребности и ценности в системе диалектического взаимодействия и взаимообусловленности.

В диалектической традиции любая вещь, форма, событие в мире дизайна будет пониматься как результат диалектического синтеза, следовательно, их анализ позволяет выявить в них как предшествовавший им тезис (в виде иной вещи, формы, события), так и антитезис, повлекший за собой отмену первой и возникновение второй.

Всеобщий характер диалектики позволяет понимать материальный и идеальный мир как непрерывный и постоянный процесс развития, взаимодействия,

движения, возникающего из столкновения бинарных оппозиций, снятия противоречий и качественно-количественных переходов.

#### **Тема 4. Аксиологические вопросы сущности и функций дизайна**

Дизайн, как творческая деятельность, направлена на организацию человеческой деятельности и среды обитания, создание новых социокультурных смыслов и эстетических ценностей. Соответственно, отсюда выводятся с культурных, социальных и эстетических позиций многочисленные функции дизайна: адаптивная, интегрирующая, организационная, коммуникативная, инструментальная, аккумулирующая, трансформационная, аксиологическая, маркетинговая, социальная, эстетическая, художественная, культурная, экологическая, гносеологическая, дифференцирующая, мифологическая.

Такое многообразие функций дизайна означает его важную роль в структуре современного мира, ценность дизайна как творческой деятельности. Бифункциональная природа дизайна как предметного творчества означает, что в продукте дизайна всегда будет присутствовать утилитарная и эстетическая ценность в разном количественном соотношении. Например, в произведении арт-дизайна эстетическая ценность будет больше, чем утилитарная, а в ряде простых функциональных вещей утилитарная ценность превалирует над эстетической. В то же время не стоит путать эстетику художественного произведения с технической эстетикой утилитарной формы. Красота и выразительность отвертки означает предельное удобство пользования, осуществления ее функции, ее визуальной и функциональной целостности, качества материалов и разумность их применения вкупе с их визуальными, тактильными и даже обонятельными свойствами, пластической согласованности элементов. Еще больше техническая эстетика проявляется в предметах престижа: автомобилях, одежде, мебели, которые несколько отличаются от серийных, массовых промышленных образцов.

Таким образом, сущность дизайна может быть раскрыта через представление о нем как полезной деятельности, имеющей социальную и эстетическую

ценность. В свою очередь, предметная форма представляет собой опредмеченную материальную или духовную потребность человека, а значит, представляет собой и социальную и эстетическую ценность.

Аксиология – это раздел философии, изучающий теории ценностей, их природу и функцию в социуме и культуре. Вопрос аксиологии возникает тогда, когда бытие разделяется на действительность (реальность) и ценность, как вектор потенциальной реализации, намерение осуществления. В античной философии Платон определял Благо как тождественное бытию, красоте и добру, а Сократ сформулировал, что Благо – это реализованная ценность – полезность. То есть Сократ считал, что польза возникает от осуществления ценности, ее выражения во благо.

В аксиологической мысли выделяют пять теорий: *натуралистический психологизм, трансцендентализм, персоналистический онтологизм, культурно-исторический релятивизм, социологизм.*

*Натуралистический психологизм* (представитель Д. Дьюи (1859 – 1952 гг.) утверждает, что биологическо-психологическо интерпретированные потребности человека лежат в основе системы ценностей. Действительно, согласно рассматриваемой ниже пирамиде потребностей Маслоу, те ценности, которые исходят из элементарных, физиологических потребностей, имеют безусловную психологическую природу.

Несколько сложнее понять природу эстетических ценностей, поскольку предполагается увидеть некий механизм, переводящий биопсихологическое в эстетическое, что не видится однозначным и достоверным. Попытки философов-структуралистов выявить в человеческой культуре универсальные структуры, создающие мир, привели к идеям, что даже наличие таких структур не объясняет и не определяет творческую волю самого человека и его воображение в интерпретации эстетического произведения.

Следовательно, ценность кресла как утилитарной формы можно объяснить биологической потребностью в отдыхе, расслаблении тела, но проблематично относительно эстетики кресла, его цвета, стиля, пластики.

*Трансцендентализм* (Г. Риккерт (1863 – 1936 гг.) постулировал, согласно школе неокантианства, что ценность – это идеальное бытие, находящееся в чистом, не опытном, трансцендентальном сознании и не зависит от человеческих желаний и потребностей.

Значимость этой позиции будет раскрыта в последующей теме о феноменологии художественного образа, когда непосредственный опыт вчувствования в образ позволяет проникнуть в его сущность без оков опыта, представлений о норме, мере и значении. Здесь мы говорим о ценности идеальной формы-образа, к выражению которого направлены усилия дизайнера.

*Персоналистический онтологизм* (М. Шелер (1874 – 1928 гг.) развивал идею логоса, как источника и носителя сверхчеловеческих ценностей, вневременную аксиологическую серию в Боге, тогда как ее реальное и несовершенное отражение возникает в структуре человеческого сознания. Характер личности определяется иерархией системы ценностей, образующей онтологический фундамент личности.

Бытие человека определяется его системой ценностей, с чем нельзя не согласиться, равно как и сам человек. Наличие общечеловеческих ценностей как бы предполагает поиск того самого источника мудрости, изначального порядка ценностей, к которому так стремится человечество в своей творческой, гуманистической и продуктивной части. В выразительности и красоте художественного образа лежит идеальная ценность жизнеутверждающего логоса, предустановленного порядка ценностей, которые постигает человек, отождествляя этот порядок с почувствованной идеей художественного образа.

*Культурно-исторический релятивизм* (В. Дильтей (1833 – 1911 гг.) предполагал наличие множества равноправных систем ценностей, содержание которых обусловлено культурно-историческими факторами. Познание культурно-исторического окружения-контекста позволяет выявить и соответствующую ему систему ценностей.

На этой основе базируется культурно-исторический подход в дизайне и архитектуре, где объект проектирования внедряется в уже существующую си-

стему входящих факторов историко-культурного происхождения. Естественно, что существует выраженная разница в системах ценностей разных культур, обществ и субкультур. На вопрос почему вообще существует представление о ценности у человека мы получим ответ, что это или биопсихологическая обусловленность, возникшая в процессе эволюции, или это отражение сверхчеловеческой идеи, или реализация чистой идеальной ценности. Однако в условиях культурно-исторического релятивизма устанавливается то, что все эти идеальные ценностные отражения разные и обусловлены многочисленными культурными настройками. Здесь уместно рассматривать эволюцию ценности в мире искусства и эстетики, когда единство эмоциональной реакции на прекрасное равно у всех народов мира, а сам объект искусства, конечно, разный.

Также в историческом ракурсе прослеживается эволюция представлений о художественной ценности, ее соотнесения с характером и стилем эпохи и сопутствующей эстетикой, и этикой. Культурологический анализ поможет понять, когда у людей начала возникать эстетическая ценность утилитарной вещи помимо естественной ценности функциональной пользы. Возможно очень верны исследования, показывающие возникновение искусства от ритуальных и магических практик, что и привело к последующей смене магической функции вещи на эстетическую и художественную. Самым очевидным примером являются украшения, за декоративной, статусной или имиджево-игровой функцией которых уже не читается их изначальное происхождение как магических оберегов.

Далее культурно-исторический релятивизм помогает понять настоящее положение дел в мире современной эстетики, когда помимо универсальных ценностей утилитарных форм и систем обустройства человеческих потребностей, существуют равнозначные и совершенно разные эстетические ценности художественного образа и имиджа. Например, если сравнивать ценности субкультуры хиппи, готов, панков, рейверов, гранжей, байкеров, растаманов и пр. Или сравнивать ценность художественного образа в сюрреализме, реализме, импрессионизме и экспрессионизме. Очевидно, что подход к анализу ценностей будет исходить из предпосылок и анализа сущностных установок этих стилей

или субкультур исключая субъективное видение исследователя и его эстетическую позицию, вкусы и иррациональные явления.

*Социологизм* (М. Вебер (1864 – 1920 гг.), Т. Парсонс (1902 – 1979 гг.)) определял ценность как норму, существующая у субъекта в виде значимости. Далее, в школе структурно-функционального анализа, ценность является инструментом выявления и характеристик систем социума. Позиция социологизма помогает понять наличие значимости и нормы эстетической оценки предметов искусства или утилитарного назначения через характеристики социальных установок. А оперирование данными социума через его ценностную систему позволяет глубже понять природу социальных предпочтений к тем или иным формам предметного мира.

Например, в книге В. Тасалова «Прометей или Орфей. Искусство «технического» века» (1967 г.) автор убедительно показал, как в мир искусства постепенно внедрялась эстетика техники и техницизма, коренным образом изменив мир художественных ценностей и ценностей вообще, как уже показывает опыт настоящего времени, когда культ технологии довлеет над миром искусства, а художественные ценности уступают место ценностям техногенного происхождения.

Связывая ценность с человеческой потребностью, следует понимать, что наличие базовых, универсальных потребностей означает следующих из них ценностных установках. Так ценность является характеристикой человека и его системы потребностей, а не свойством самих вещей или требованием к тому, что должно быть у человека. Отметим наличие общечеловеческих ценностей и ценностей локальных, этнических групп и социальных прослоек, возрастные и имиджевые ценности, наконец сугубо субъективные ценности, связанные со вкусом, типом восприятия, психикой и иррациональными явлениями.

Потребности являются источником личностной активности, ее влечений и желаний, мотивом поведенческих стратегий. Влечение – это первичное эмоциональное проявление потребности, а желание – это конкретизация потребности, ее осознанная форма. Потребность имеет эмоциональную окрашенность: негативные чувства неудовлетворенности, дискомфорта, раздражения, тревожно-

сти, гнева, подавленности, субъективного определения «плохо» при нереализованной потребности и положительные чувства после удовлетворения потребности – удовольствие, наслаждение, расслабление, безмятежность, веселье, субъективного определения «счастье» и «хорошо». Неудовлетворенная потребность может быть определена как страдание, проблема (как точка осознанного и переживаемого неблагополучия).

Возрастное развитие человека влечет рост потребностей и усложняющуюся систему ценностей, равно как и интеллектуальное и эмоциональное личностное развитие. Непосредственно высокий социальный статус или владение значительными материальными ресурсами влечет не к качественному изменению потребностей, а к количественному. Выраженное осознание потребности влечет к избирательности сознательного восприятия: человек искажает картину мира таким образом, что исключает из нее все те объекты, которые не имеют отношения к реализации потребности, фокусируя внимание на тех, которые могут принести желаемое. Потребности формируют программы поведения и многие процессы психической деятельности.

Потребности различаются: по функциональной роли на естественные и обусловленные культурой, социумом; по главенствованию на доминирующие и второстепенные; по объекту потребности на материальные, биологические, духовные, этические, эстетические и т.д.; по субъекту потребности на субъективные, коллективные, общественные; по временной устойчивости на постоянные и спонтанные (ситуативные); по сфере деятельности на трудовые, отдыха, общения и пр.

Блага – это средства удовлетворения потребностей, наличие которых определяет благосостояние – степень удовлетворения потребностей. Замечено, что удовлетворение одних потребностей влечет к появлению других. Например, удовлетворение более значимой потребности высвобождает ранее подавляемую второстепенную потребность и т.д. Чувственное влечение и осознанное желание формирует мотивацию поведения для снятия потребности путем ее опредмечивания – процесса проецирования-узнавания во внешних формах. Именно

здесь и возникает дизайн, как средство перевода-опредмечивания потребностей в вещные формы. Разумеется, не только дизайн, но и всякая предметная деятельность, направленная на снятие неудовлетворенности от нереализованной потребности.

Система потребностей обуславливает систему ценностей и пользы. Так, полезные вещи обладают ценностью, поскольку удовлетворяют конкретную потребность. Например, кровать обладает бытовой ценностью как вещь, удовлетворяющая потребность во сне и отдыхе. Панковский ошейник с шипами обладает ценностью как имиджевая символическая вещь.

Здесь полезно привести пирамиду потребностей, разработанную видным психологом А. Маслоу (1908 – 1970 гг.). Пирамида потребностей Маслоу отражает мотивационную теорию иерархии потребностей и состоит из семи уровней. В основании пирамиды положены физиологические потребности, далее над ними лежат потребности в безопасности, затем потребности в принадлежности и любви, потом потребности в уважении, над ними познавательные потребности, после лежат эстетические потребности и вершину пирамиды венчают потребности в самоактуализации. Потребность в самореализации – это единство потребностей в самоактуализации, познавательных и эстетических потребностей. Реализация потребностей осуществляется продвижением из основания пирамиды, физиологических потребностей все выше к самоактуализации. Так, голодный и замерзающий человек не будет получать удовольствия от художественной экспозиции или красивого автомобиля. Беспокоящийся за свою жизнь человек менее всего будет склонен к высшей интеллектуальной деятельности.

Если вернуться к перечисленным выше функциям дизайна, то легко заметить, что дизайн обеспечивает все уровни потребностей. Например, на первом уровне появляются такие вещи как кровать, кресло, чайник. Потребность в безопасности реализуется в конструкции вещей: чайник не будет проливать кипяток и не будет угрожать поражением электрическим током. Микроволновая печь сконструирована таким образом, что дверцу невозможно открыть во время работы

энергоисточника, либо печь автоматически прекращает работу при открытии дверцы. Ряд эргономических решений не только повышает эффективность эксплуатации вещи, но и решает задачи безопасности, снижения вероятности возникновения травматических случаев. Потребности в принадлежности и любви и в уважении формируют чрезвычайно большой ассортимент изделий: фирменные костюмы, средства выражения имиджа, средства коммуникаций, вещи, делающие личность более привлекательной и пр. Не менее полон вещами мир, созданный для удовлетворения познавательных и эстетических потребностей: компьютерные игры, виртуальные обучающие симуляторы, книжная графика, экспозиция и архитектура, эстетически выразительные предметы мебели и интерьеры, украшения и т.д. Наконец для обеспечения самоактуализации личности дизайн предоставляет как инструментальные средства достижения развития личностных качеств, так и комплексы вещей, которые будут материальным выражением вкусов и предпочтений, раскрывающих индивидуальность.

Это значит, что дизайн представляет собой ценность как деятельность, способствующая реализации потребностей.

Говоря о ценности, это понятие не следует определять экономически, как меновую стоимость или потребительскую стоимость, где ценность напоминает понятие цена. С экономической точки зрения ценность – это значение количества товаров или благ для удовлетворения потребностей. Чем более человек зависим от объекта, тем выше его ценность. В то же время благам в больших количествах ценность присваивается небольшая (например, Парадокс А. Смита, в котором польза воды для человека многократно больше, чем бесполезных алмазов, но вода стоит многократно ниже, чем алмазы). Вместе с этим имеют место искусственные ценности, внушаемые индустрией маркетинга и моды, а также нарушение меры в обладании благами, когда стремление их достигнуть переходит явную меру и норму оценки.

Г. Госсен сформулировал первый закон предельной полезности, согласно которому при непрерывном акте потребления полезность каждой последующей единицы продукта ниже, чем предыдущей. Это значит, что полезность убывает

по мере удовлетворения потребности. Для человека, который испытывает сильнейшую жажду, нет ничего ценнее, чем стакан воды (а не жменя бриллиантов), но второй стакан принесет меньшее удовольствие, последующий будет использован для умывания, а еще последующий для протирания ботинок. Такой же эффект хорошо заметен у детей: ребенок очень хочет съесть желанную ему конфету, что он и делает с ней, а получив доступ к коробке таких конфет, быстро теряет к ним интерес как к лакомству, начиная с ними играть, бросаться в других детей, кормить черепашек и пр. Далее доступность тех или иных вещей уменьшает их субъективную ценность, переводя в разряд обыденных и не желанных. В свое время автору приходилось объездить чуть ли не весь город, чтобы отыскать редкий музыкальный альбом желанного исполнителя, прослушивание которого вызывало немалое удовольствие не только самой музыкой, но и осознанием факта обнаружения редкой записи. Теперь эти и даже еще более редкие записи можно свободно и быстро скопировать из интернета, а такого наслаждения, как раньше, не достигаешь.

Это пример того как может возникать субъективная ценность объекта, исходящая из эстетической потребности личности. Теперь эта аудиокассета с записью музыки является скорее примечательным артефактом, символизирующим то самое время и те усилия, которые были потрачены на ее поиски и приобретение, что снова изменяет ее эстетическую ценность как объекта-воспоминания, а не сугубо функциональный аудионоситель.

Далее, полезность неверно пытаться соизмерить и выстроить соответствующую систему соразмерности разных полезностей. Вместо этого продуктивно использовать систему предпочтений одной пользы относительно другой. То есть можно сравнивать объекты различные по своей утилитарной функции, чтобы понять какая функция считается в данном обществе желанной. Затем можно изучать предпочтения между вещами с одной рабочей функцией, чтобы оценить ее потребительскую ценность и эффективность. Известное утверждение, что «нас окружают желанные, но не практичные вещи» означает особенности представления рабочей и потребительской функции в глазах пользователей,

а не с точки зрения чистой функции как снятия потребности. Представление о полезности может варьироваться от характера потребителей вплоть до факторов культуры, религии, цивилизации. Сама полезность существует только как понятие в сознании человека без своего материального воплощения.

В аксиологическом плане дизайн понимается как деятельность, где в процессе проектного синтеза сливаются и утилитарные и эстетические ценности, опредмеченные в проектной форме. Сама эта форма стремится воплотить в себе идеальную функцию, достигнуть идеала эффективности художественной выразительности. При этом, каждая такая форма предполагает возможную зависимость от тех эстетических ценностей, которые существуют в данной культуре, социуме, группе и даже ценностным установкам отдельно взятого человека.

В объекте дизайн-проектирования, соответственно, заключается как утилитарная ценность (эффективно функционирует), так и эстетическая (эффектно выглядит). Иначе говоря, красота и польза будут выражением конкретных ценностных установок, уходящих в систему человеческих потребностей от простейших физиологических до высших эстетических и потребностей в самоактуализации. Это влияет на систему эстетической оценки объекта проектирования, когда критерии устанавливаются не только из утилитарного назначения формы, но и качеств ее художественного образа.

Значимость опредмеченной потребности разделяется относительно социокультурной ценности и ценности субъективной. Изменение условий существования вещи в социуме или в личном пользовании могут приводить к трансформации ее значимости, сводя ее на нет или превращая в сверхценную, наделяя новыми особенностями (например, «счастливая лопата», «удачная удочка», «дом моего детства» или наделение другими магическими свойствами вещей, превращающихся в амулеты и обереги).

Новые ценности, заключенные в предметной форме, могут быть результатом внимательного анализа системы мировоззрения общества, его идеологических ожиданий и личностного кредо отдельного человека. Если подлинные ценности опираются на универсальные общечеловеческие потребности, но ис-

кусственные, Ложные ценности являются продуктом воздействия рекламы и маркетинга, спекулятивной гонкой за новизной, провоцирующей процесс усиленного технологического устаревания.

Трансформации современной культуры провоцируют и изменения в мире ценностей. Прежде всего заметна борьба традиционных ценностей с новаторскими, которые зарождаются в свете пятой технологической цифровой революции и стремительной информатизацией общества во всемирном масштабе. Столкновения эволюционных и революционных стратегий ведет к стремительной девальвации значимости одних товаров и услуг, соответственно, мира вещей и процессов их сопровождения и к эксплозивному распространению других. Традициям гуманизма противостоит культ технологии, что проявляется в выраженной ценности технологических устройств и постепенному обесцениванию культурной жизни, которая также превращается в игровой процесс и симулякр, все сильнее отрываясь от того, что она в себе заключала. Ценность подлинного замещается ценностью игрового и условного, стабильные ценности заменяются ситуационными и краткосрочными.

Аксиология художественного образа в искусстве раскрывает вопросы ценности произведения искусства и того содержательного посыла, идеи, которое оно заключает в себе и доносит зрителю. Разумеется, зритель должен быть интеллектуально готов к акту взаимодействия с искусством, что предполагает определенный уровень его художественного и эстетического видения и воспитания. В ряде случаев требуется пояснение, на что нужно смотреть и почему перед зрителем произведение искусства, а не просто, допустим, дешевая подделка. Следовательно, в некоторых случаях ценность объекта измеряется видением субъекта с его системой восприятия и интерпретации.

Исторические примеры свидетельствуют, что мраморные античные статуи спустя века в массовом порядке обжигались местным населением с целью получения строительной извести. То есть люди не воспринимали античные статуи как ценные произведения искусства. Многие шедевры готической архитектуры перестраивались согласно вкусам текущего времени, а сам готический

стиль представлялся уродливым и варварским вплоть до его поэтизации в период Романтизма в XIX в. Ряд каменных замков и храмов XVI – XVIII вв. на территории Беларуси были разобраны на кирпичи для мощения дорог и строительства корчем в XIX в., а в советское время сотни восхитительных, высокохудожественных барочных храмовых ансамблей были снесены по идеологическим соображениям. Это говорит о том, что исторические и художественные ценности определяются ценностными установками отдельного периода времени и общества.

Ценность многих произведений дизайна определяется не столько функциональным содержанием, сколько художественным образом. Интерьер, безусловно, может радовать грамотной функциональной организацией, однако во многих областях интерьерного проектирования этого будет недостаточно. Потому что интерьер должен воплощать художественную идею, стилистическую красоту, эмоциональную атмосферу, ощущение уюта, постигаемые мифопоэтические модели и связанные с ними цепочки ассоциаций и смыслов. Ценностную значимость имеет непосредственно художественный образ, выраженный в интерьере. Значит, чувственная реакция и символ будут обладать потребительской и художественной ценностью в большей степени, чем непосредственная утилитарная функция. Так, рассмотренный выше паровоз, детище пара и огня, имеет выраженную символическую и поэтическую ценность, а не функциональную в плане мифопоэтики.

В отличие от художественного произведения, ценность которого, как правило, с течением времени не убывает, а чаще всего – увеличивается, в дизайне наблюдается иная ситуация. Ряд красивых и удобных предметов, по истечению их срока службы, техническому или моральному устареванию, физическому износу, утрачивает свою ценность и утилизируется. Реже это касается ритуальных вещей культа, вещей с повышенной знаковой функцией, элитарных вещей-ценностей (например, мебельный гарнитур из палисандра или из других ценных и редких пород древесины). Высокая стоимость изделия не всегда означает и ценность объекта: первые мобильные телефоны были дорогостоя-

щими приборами, что никак не повлияло на их техническое устаревание и утилизацию как вещей уже не имеющих ценности. Однако, желание обладания вещью или предвкушение обращения с ней придают объекту увеличенную ценность в глазах потребителя, как в уже приведенном примере ценности стакана воды для того, кто испытывает жажду.

Иногда старые вещи обретают специфический налет сентиментальности, переходя в статус винтажных вещей, ретро-форм «в теплом ламповом свете». Это не устаревшие вещи вчерашнего дня, а вещи «из позавчера». Автомобили, фотоаппараты, компьютерные игры и даже музыка вчерашнего дня выглядят неинтересными и устаревшими. Но «позавчерашние» вещи вызывают теплые ностальгические чувства, они начинают создавать антураж интерьера, ретро-атмосферу, переходя из мира вещей-функций в мир вещей-чувств, вещей-интерпретаций и вещей-фантазий. Благодаря существованию в таких измерениях бытия, вещи-воспоминания снова обретают новую ценность для потребителя, уже в другом качестве.

Следовательно, вслед за изделием, как объектом дизайн-проектирования, возникает произведение, таящее в себе нечто большее, чем прикладную функцию. *Из-делие* – то, что произведено из дела, действия для дела, работы. *Произ-из-ведение* – то, что следует из ведения, знания и процесса для знания, узнавания. Скрамная эстетика множества прикладных вещей означает их утилитарную ценность в большей степени, чем художественную. Изделие обретает статус произведения тогда, когда оно предлагает человеку таинство эстетического погружения в ее содержание, осуществляя передачу от дизайнера к потребителю художественного смысла, момента познавания глубины произведения. Это может произойти внезапно, в виде эвристической вспышки ясности о форме или осторожными шагами войти постепенно, в процессе расслабленного созерцания предмета.

Феноменологическая редукция, как мы увидим в последующей теме, как раз и направлена на чувственное проникновение в суть художественного образа, тщательно скрытого под системой определений, «оков» функционального

узнавания и неизменно возникающего текста-повествования о форме. Авторучка «Паркер», фабричное изделие, отнюдь не инструмент-однодневка, но вещь статусная и, как говорят, – «стильная». Но увидеть в чем именно заключается ее стильность – значит выйти за пределы понимания ее как авторучки известного бренда и вообще за определение письменного прибора в сторону постижения красоты отношения подлинных материалов, их блеска, фактур, ровности и пластичности поверхностей, увидев динамику элементов и выражение образа летящей стрелы – так полезное изделие обретает свою художественную функцию и превращается в эстетическое произведение определенной ценности.

Ложные ценности возникают тогда, когда нечто истинное подменяется фальшивым. Подлинная вещь, созданная из настоящих материалов с честными, то есть присущими ими вообще, характеристиками цвета, структуры, пластики, фактуры, искренна своей правдивой натуральностью. Фальшивая вещь лишь только имитирует подлинность, формируя псевдо-ценную форму. Согласно системы симулякров Ж. Бодрийера, вещь-фальшивка – это копия своего подлинника, который она замещает, указывая на его отсутствие. Пластиковые позолоченные часы имитируют настоящие золотые, пытаясь выдать себя за них, тем самым моделируя предметную ложь. Здесь не столько форма не соответствует содержанию, сколько способ реализации формы направлен на заведомо ложное формо-утверждение.

Поэтому в мире современных материалов ценятся натуральные материалы, заметно выделяясь ценой среди множества имитирующих. Так, ценится честная красота пола из деревянной доски. Менее ценится ламинат, который, в своем большинстве, имитирует фактуру древесины, но все же основа ламината – древесные опилки, генетически как бы оправдывают такую ложь. А вот линолеум, имитирующий фактуру древесины, выглядит откровенно лживым, как и пластиковые двери, раскрашенные «под дерево», отчего их эстетическая ценность невелика. Надо сказать, что дешевизна искусственных материалов – не есть признак фальши. Многие честные пластмассовые формы бывают не менее красивы и привлекательны.

Примечательно, что дети осознают разницу между подлинным и фальшивым. Мир детских игрушек – это почти сплошная гротескная стилизация, но ребенок более радуется той игрушке, которая, хотя и игрушка, но «как настоящая». В мире детских игрушек оловянные солдатики всегда ценятся больше, чем даже более детализированные пластмассовые.

Фальшивость вещь – это соответствующие неискренние переживания, которые будут возникать у человека, чувствующего подмену подлинного на фальшивое. Отсюда человеческое стремление сохранять и любоваться вещами, пусть и вышедшими из употребления, даже сломанными, но зато честными. Высохший букет роз искренен и более романтичен, чем букет из пластиковых цветов. Подлинный бонсай поэтичен, а его копия из пластмассы, стоящая в пластиковом горшке, – жалка и убога.

Высокий вкус тем и отличается от низкого, иначе говоря, от безвкусицы, что всегда выбирает истинное, а не лживое. Репродукция «Джоконды», «Мишек на поляне», каменные вазы в стиле архаики, корешки красивых книг на полке, элементы «античности» в интерьере вовсе не говорят о высоком вкусе их владельцев. Если вместо розовощекой свинки-статуэтки мы видим статуэтку балерины, а вместо слащавого пейзажа-натюрморта – картину с красным зонтиком на брусчатке на фоне Эйфелевой башни в дождливый день – то и это все есть признаки имитации высокого вкуса, но другого рода. В этом случае человек как бы заявляет движение к высоким чувствам, но все такими же фальшивыми средствами. Это особенно заметно в настоящем мире, наполненном фальшивыми вещами и чувствами. В таких условиях, когда искусственные материалы часто более эффективны и дешевы, видимо, следует искать компромисс между ними и теми впечатлениями, которые они создают. С другой стороны, культура тотальной видимости как раз и формирует соответствующие вкусы у общества, когда массовый потребитель уже не способен отличить настоящее от имитирующего, более того – не желает стремиться к искренности, довольствуясь мимолетными, поверхностными впечатлениями, что прекрасно

иллюстрирует массовая культура, обеспечивая людей невообразимым количеством калейдоскопической фальшивости.

Эстетические ценности высокой культуры практически всегда были ориентиром для тех, кто желал попасть в общественную элиту, однако и отсутствие воспитанного вкуса, и материальные ограничения продуцировали упрощенные версии образцов высокого искусства и далее скатывались в формы низового искусства для масс. Протест как ироническая провокация, авангардный бунт, нонконформистский эпатаж, хотя и изменял что-то в эстетическом ландшафте общества, но явно недостаточно для подлинного революционного изменения эстетических ценностей широкого круга общества. Вслед за эстетической диверсией наступала традиционалистская реакция, благодаря которой из века в век «перетаскиваются» примитивные обывательские ценности с наивной любовью к позолоте и блестящим камешкам.

В аксиологическом ракурсе заметна разница в трагическом, комическом и трикстерском проектировании. Высокий дизайн, являющийся образцом эстетики трагического минимализма дорогих форм из качественного материала, противопоставляется комическим массовым производством карнавально-ярмарочной дешевой продукции вещей-однодневок для нужд наивного народного потребления. Эстетике высокого салонного дизайна противопоставляется эстетика пестрой сентиментальной «милоты» на прилавках гипермаркетов и рынков. Третью сторону занимает провоцирующе-подрывной, озорной, шокирующий и эпатирующий трикстерский дизайн, смело высмеивающий снобизм и элитизм высокого дизайна, выворачивая его стильные образы наизнанку и цинично издеваясь над наивно-китчевыми вкусами народных масс.

Эстетика высокого стиля, эстетика низового ярмарочного китча и эстетика эпатажной провокации и треша означают три вектора выражения содержания художественного образа и три системы ценностных установок. Эти установки выражают эстетические потребности трех групп потребителей и творческое кредо дизайнера (дизайнер-трагик, дизайнер-комик и дизайнер-плут), а может быть его проектные игровые маски. Такие течения в дизайне как анти-

дизайн, треш-дизайн направлены на осознанный отход от представлений о прекрасном в сторону того, что обычно считается некрасивым, уродливым и даже отвратительным. Наличие эстетики отвратительного существует именно за счет эстетики прекрасного, как тьма делает свет светом. Однако, факт существования такой «эстетики тьмы» еще означает и наличие глубоко скрытых потребностей, мотивирующих возникновение соответствующих ценностей.

В свое время З. Фрейд объяснял мировые катаклизмы сосуществованием в психической структуре человека созидательного Эроса и разрушительного Танатоса, своеобразной диалектической парой. Если первый – первопричина стремления к жизни, то второй – источник деструктивного поведения, стремления к смерти. Если понимать Эрос как символ потребностей к жизни, то Танатос будет символом потребностей смерти. Так объясняется наличие в системе ценностей явлений анти-эстетики, эстетики отвратительного, деструктивного и упадочного. Потому пока одни люди находят удовольствие в блестящей полированной упругой металлической поверхности новенького механизма, другие наслаждаются ржавыми, насквозь коррозированными, смятыми, гнутыми, сморщенными разрушенными формами. Триумф Эроса новой формы диалектически неумолимо сменяется апофеозом коррозии хлама Танатоса.

В архитектуре красота нового здания вызывает воодушевление и ликование своей свежестью, актуальностью, бодростью Эроса. Древние руины вызывают чувства романтического переживания прошедшего, поэтичной ностальгии о былом величии, созерцания течения времени, тленности сущего, разрушения материи, что недвусмысленно означает сферу Танатоса. Пример красивых романтических руин показывает, что невозможно утверждать лишь ценность Эроса, отрицая те ценности и эстетику, управляемую Танатосом.

Аксиологический анализ предметных форм и социокультурной ситуации необходим как для исследований в области истории дизайна и предметного мира, так и для разработки концептуальных моделей реализации современного дизайна относительно того, что будет его сущностным наполнением в свете

ценностей утилитарного и эстетико-художественного характера и понимания ценности парадигмы дизайн-деятельности в целом.

### **Тема 5. Дизайн в семиотической транскрипции постструктурализма**

Структурализм возник как междисциплинарное направление в гуманитарных науках второй половины XX в. с целью использования опыта лингвистических моделей в понимании задач социологии, философии, истории, антропологии, психологии и культурологии. Культура определялась как система знаков, а общество как символический порядок-иерархия. В структурализме бессознательное понималось как доминирующее над осознанным и объективным, утверждалось наличие разнокачественных уровней согласования актов коммуникации путем их структуризации как символического текста. Объект исследования в гуманитарных дисциплинах имеет относительную, а не абсолютную природу, определяется системой взаимодействия. В плане организации, в основании любой системы лежит структура, бессознательная, предопределяющая мотивы, кодирующая сущность внешних явлений. Для выявления и исследования конфигурации структур и синхронических причин использовались методы семиотического анализа, герменевтика, феноменология с ее идеей и вчувствованием без включения опыта, синтаксис и формализацию. Отрицались жесткий детерминизм, бихевиоризм, механицизм, центризм, описательные и эволюционные теории. Вместо эволюции предполагалась трансформация, вместе с децентрализацией и деконструкцией.

Семиотика, как наука о знаках, предполагалась одним из основных инструментов для понимания и выявления значений такого символического текста. Пережив упадок к 1970-м гг., структурализм возродился под видом постструктурализма (неоструктурализма, ультраструктурализма). Постструктурализм отличался критикой ряда позиций структурализма, утверждал принцип отсутствия центра в культуре и важнейшим качеством системы постулировал ее способность выйти за собственные пределы. Многие философы в процессе собственных исследований, начиная как структуралисты, позже перешли на по-

зиции постструктурализма, среди них Р. Барт, Ж. Бодрийяр, Ф. Гваттари, Ж. Делез, Ж. Деррида, Ж. Лакан, Ю. Кристева, У. Эко и др. Философия структурализма и постструктурализма определила основную ось философии Постмодернизма и его идеологию.

К. Леви-Стросс, исследуя символические структуры, заметил, что символы реальнее того, что они символизируют. Структура представляет собой отношение кодов, когда код предшествует сообщению, от которого не зависит и определяется как то, что переводится в другой код. Универсальные бессознательные структуры, лежащие в основании культуры, также хорошо просматриваются в тотемизме, ритуалах, мифах и искусстве. Магическое и первобытное мышление не менее логичны, чем обычное логико-понятийное и причинно-следственное, поскольку за ними лежат одни и те же универсальные структуры понимания и отношения кода к знаку. Это формирует метафоричность мышления и вновь актуализирует необходимость понимания символизма явления, а не его объяснения.

В этом плане интересен опыт трактовки мифа у К. Леви-Стросса. Миф – это универсальная вневременная структура и складывается из простейших частей – мифем. Мифы структурируются через бинарные оппозиции с помощью знаков. Начальная оппозиция трансформируется в последующую методом аналогии, тем самым формирует последовательность символических отношений и мифов, существующих вне времени, пространства и общества, его законов и традиций. Содержание мифа вторично, является плавающим в системе инвариантов, трансформируется, но характер структурных связей, сформированных первичным кодом бинарных оппозиций и соответствующим архетипом, будет всегда неизменным. Первичные бинарные отношения, как и архетипы не могут быть чем-то абсолютным, поскольку существуют в человеческом сознании и являются бессознательными проекциями на внешний мир и систему отношений. Парные отношения «бездна – переправа», «голод – насыщение», «профанное – сакральное», «внутреннее – внешнее» лишаются всякого смысла как аб-

страктные понятия вне сознательного опыта постижения и отреагирования человеком.

Это значит, что за любым культурным явлением скрывается провоцирующий его миф, бессознательная структура, определяющая мотивы человека. Следовательно, каждая вещь, как носитель смысла, также является порождением или отражением некоторой мифологической перво модели. Так создается знаковая функция предметной формы, ее идеальная модель.

Например, любой автомобиль стремится достигнуть собственного идеала, идеального выражения, слияния формы с сущностью автомобиля как символа скорости и преодоления пути в различных инвариантах. Это может быть скоростной автомобиль, максимально быстро преодолевающий путь, а может быть мощный внедорожник, эффективно преодолевающий путь непростой. В первом случае мы видим воплощение символа скорости, а во втором – силы, словно сопоставляя мифических древнегреческих героев Ахилла и Геракла, животных лань и медведя, оружие стрелу и молот, свойства личности сметливость и упорство, спортсменов бегуна и штангиста.

Не сразу возможно понять, что обычный стул заключает в себе архетип утверждения-маркировки места, точки отсчета, как королевский трон (все тот же утилитарный стул, как приспособление для сидения) является центром утверждения власти над территорией, символом подчинения-контроля. И даже детский стульчик несет в себе все ту же символическую нагрузку утверждения ребенка над небольшой, но маркированной для него территорией.

Неслучайно, что эти ассоциации-метафоры успешно применяются в рекламе, когда в сопоставлении вещи с чем-то другим устанавливается-транслируется символизация, уводящая предметную форму в ее глубинную, магическую сущность явления-переживания первосмыслов, тех самых первичных бинарных оппозиций.

Для осознания мифологического слияния символических текстов К. Леви-Стросс предложил метод свободных ассоциаций, помогающий преодолеть привычные логико-понятийные связи и почти автоматическую категоризацию-

определение через интеллектуальную призму и субъективный опыт. В плане дизайна широко известна ловушка знакомой формы, диктата традиции, когда уже существующая функциональная форма мешает взглянуть и воплотить функцию в ином виде. Например, почему, при необходимости создания приспособления для сидения нужно проектировать стул? И почему у него будет непременно четыре ножки? Ведь существуют примеры, когда сидение отбрасывается от вертикальной плоскости и крепится консольно, а в качелях можно сидеть без опоры на поверхность, сидение бывает без сплошной плоскости и т.д. Поиску образного и функционального решения будет способствовать погружение в цепочки свободных ассоциаций, метафор и сопоставлений, чтобы выйти на креативное решение и свежий художественный образ. Особенно немало примеров неожиданных решений можно наблюдать в области арт-дизайна, нередко поражающем ловкостью воображения и поэтичностью метафор.

Р. Барт был одним из первых философов-структуралистов, предложивших семиотический анализ как средство понимания мира вещей. Его исходная установка определялась тем, что вещь – это текст, который подлежит анализу относительно структуры знаков и их символического значения. Согласно Р. Барту именно знаки определяют систему различий и отношений, а поскольку символ больше чем соответствующая ему вещь, то в мире человеческих отношений осуществляется функционирование символов и мифов, а не предметных форм. Так, мифы содержат в себе первичные значения – денотации и последующие вторичные значения – коннотации, являющиеся идеологией.

В работе «Система моды» (1967 г.) Р. Барт выявил, что система моды имеет три уровня означивания: «реальная одежда» (то, что она собой представляет), «одежда-образ» (то, какой образ она создает) и «одежда-описание» (то, что пишут об одежде). Р. Барт делает вывод, что система моды создает миф, изолируя означаемое от системы означающих.

Идеи Р. Барта продолжил Ж. Бодрийяр в «Системе вещей» (1968 г.) и «Обществе потребления» (1970 г.), рассматривая мир буржуазных ценностей, философ выявил иллюзорность, как бы театральность предметного мира и отчуждения

реальности вещного мира от системы означающих, в которой и функционирует общество потребления. Процесс вытеснения реальности определяется превалирующей функцией символа над вещью, образа над полезностью, игрой над действительностью, оболочкой над содержанием. Так символическое значение и образ, также бренд, марка, статус оказываются объектами потребления. Ж. Бодрийяр отметил наличие тавтологию в потреблении, когда человек покупает вещь, в которой нуждается, но нуждается он в той вещи, которая продается. То есть вещь побуждает эту потребность в ней самой, а не снимает некоторую материальную потребность человека, действительную нужду.

Немаловажное место в «Системе вещей» Ж. Бодрийяр уделил философии техники, в плане соотношения функциональной формы с ее символическим содержанием. Философ подчеркивал существенное для понимания специфики потребления вещей явление вытеснения первичной, утилитарной функции вещи ее символическими значениями, приводя пример электрокамина, как символа домашнего очага вместо реальной печи – действительного домашнего очага, источника тепла и пищи. Сущность автомобиля заключается не в полезном средстве передвижения, а в том, что символизирует автомобиль и о каком имидже владельца он сообщает своим внешним видом и стоимостью.

В работе «Симулякр и симуляция» (1981 г.) Ж. Бодрийяр продолжил развивать свою теорию, используя понятие симулякра (симулякр – это как бы «копия», не имеющая в действительности оригинала, первоисточника, знак, не имеющий в реальности означаемого объекта), чтобы объяснить состояние гиперреальности, основанное на тотальной имитации, видимости, симуляции. В этой гиперреальности взаимодействуют только симулякры, как знаки, указывающие на другие знаки без отождествления с реальностью. Симулякры функционируют по принципу символического обмена и выстраиваются в четыре уровня.

На первом уровне возникают симулякры-копии, в которых исходная реальность еще отражается. Своеобразные изображения реальности, образы, которым человек верит. Например, реалистическая фотография человека.

На втором уровне реальность изменяется маскировкой, искажением, эрзац-вещами, подменяющими реальное действие. Место достоверных образов-копий сменяют недостоверные образы. Знаки начинают указывать на то, чего, возможно не существует. Примером будет отретушированная в графическом редакторе фотография, но все же предполагающая наличие исходного человека.

На третьем уровне возникают симулякры, знаки, указывающие на отсутствие реальности, заменяя ее самими собой. Поскольку реальность утрачивает модель, ее место не могут занять другие объекты, но лишь условные заменители, маскирующие отсутствие действительности. Знаки начинают «колдовским» образом выстраивать имитацию некоторой действительности, которой уже не существует. Продолжая сравнение, так будет выглядеть цифровая модель фотографии, в которой не осталось и следа от реального человека, чьи черты почти произвольно изменены в сторону условного, якобы идеального и как бы существующего человека.

Четвертый и завершающий уровень заключается в том, что реальность окончательно отрывается от симуляции, а последняя функционирует самостоятельно и симулякры уже не служат для того, что маскировать лишение реальности, а существуют сами по себе, то есть знак превращается в собственный симулякр. То есть смысл образа заключается в самом образе. Это тот вариант цифровой фотографии, который содержит образ человека, но не обозначает никакого реального человека вообще и ни с кем конкретным не соотносится, чистая иллюзорная видимость.

Ярким примером симулякра является мода, существующая для самой себя и указывающая на саму себя. Легко ответить, как следует одеваться по сезону, по характеру работы, по имиджу, но стоит задуматься, как нужно одеваться, чтобы быть модным, мы получаем ровно такой же тавтологический ответ – надо одеваться по-модному.

Ж. Деррида (1930–2004 гг.) разработал принцип деконструкции, позволяющий преодолеть стереотипы мышления и выйти за рамки существующего контекста, путем включения объекта деконструкции в новый контекст. Уже описанный

выше «диктат известной формы» означает, что смысл формы будет банален, в силу отсутствия глубины воображения и использования стандартной системы прочтения функции. Чтобы освободить неизведанные смысловые аспекты формы и функции необходим иницирующий прорыв, провокация, позволяющая преодолеть границы авторского контроля. Это касается не только анализа уже существующего произведения, которое можно увидеть иначе, помещая в другой контекст, но и вновь создаваемой формы-текста, чтобы увидеть возможные символические цепочки значений, ранее не заметные проектировщику.

Деконструкция означает игру текста против смысла, то есть формы против содержания, формы против функции. Это позволяет выявить присутствие авторской воли в тексте, заметить давление традиции и нормы, вычленить противоречие, разобрать на части и сложить иначе, чтобы увидеть новый текст или функцию. Уничтожение смысла может означать выход на постижение чистой художественной формы вне объясняющего контекста.

Разрушение стандартной формы и привычной иерархии соподчинения элементов целому способствует появлению альтернативного конструктивного решения, которое, при определенных обстоятельствах, так же может стать общепринятым стандартом. Особенно такое бывает при заметном или даже эксплозивном прогрессе технологии, внедрении новых материалов, когда инерция традиционной формы мешает принятию актуального проекта.

Иными словами, согласно деконструкции, существующая структура не является единственно возможной формой сцепления формы и функции, но лишь приемлемой в данных идеологических условиях предметной формой существования мифа и функции (мифо-функции). Изменение контекста мифо-функции и потребительской идеологии будут требовать и изменения опредмеченного вида мифо-функциональной конструкции.

Символическая отмена функции в утилитарном объекте избавляет его от самоотождествления, обнажая, тем самым, его чистую форму, располагающую к ассоциированию ее к другим формам, в результате чего может появиться либо

новая форма, либо новое выражение функции, либо иной способ создания исходной формы.

Пародия на текст, на форму или функцию также является видом деконструкции, поскольку разрушение привычной модели восприятия позволяет глубже проникнуть в предмет пародии. Характерная для искусства и дизайна постмодернизма ироничность художественного образа является прямым следствием деконструкции классического образа. Нередко запоминающиеся дизайнерские решения были следствием проектных шуток, «приколов», когда в хорошо известный контент вдруг «прилепливается» чуждый, нелепый элемент, вызывающий смешное удивление как раз своей неуместностью, откровенной глупостью или инфантильностью и далее, тем самым, обеспечивающим проектную «изюминку» разработки.

В ином измерении проектных решений деконструкция выразилась в направлении деконструктивизма в архитектуре и моде. Деконструктивизм – это конструктивизм наизуоборот, когда симметрия конструктивизма сменяется асимметрией в деконструктивизме; прямая линия – ломаной и зигзагом; принцип соответствия внутреннего внешнему – полным несоответствием; стабильные ритмы – аритмичными, «рванными» ритмами; визуальная стабильность – иллюзорной нестабильностью, текучестью, разламыванию; целостность – фрагментации и распаду, ровная плоскость – фрактальной поверхностью; статичность относительно среды – агрессивным динамичным вторжением.

Как ни странно, деконструктивизм в моде должен был означать слияние интеллектуальных идей постструктурализма с модой и искусством, вступить в борьбу с модой 1980-х гг. и быть альтернативой коммерческой и высокой подиумной моде, но на деле привел к оглушительному коммерческому успеху и популярности, чему, не в последнюю очередь, способствовали работы в стиле деконструктивизма мировых кутюрье Е. Ямамото, К. Лагерфельда, М. Маржела и др.

В стиле деконструктивизма в костюме подчеркивался визуальный образ распада, рассыпания, незавершенности. Внедрялась асимметричность, складчатость, произвольность, гиперболизация форм. В технике кроя подчеркивались

элементы конструкции и структурные элементы, использовались грубо обработанные или необработанные края, выпущенные наружу швы, кривые и асимметричные подола, эффекты прорванности, потертости, прорезания. Децентрализация, о которой писал Ж. Деррида, привела к внедрению в костюме случайных элементов, абсурдной смене визуальных акцентов, хаотичное смешение и нарушение порядка.

Протестные костюмы с вывернутыми наружу грубыми швами, сплошь покрытые рваными отверстиями, потертостями, необработанными краями, неуместными нашивками, которые должны были стать актом дизайн-провокации, ударом по высокой моде, неожиданно оказались вершиной моды, невероятно популярными во всемирном масштабе и коммерчески востребованной продукцией. Это еще раз напоминает о том, что в «обществе спектакля», по Г. Дебору, революция невозможна и всякий протест превращается в театральное зрелище, ничего не меняя в действительности. А согласно Ж. Бодрийяру, который определял моду как симулякр в чистом виде, получается, что модная революция невозможна, поскольку ее участник тоже должен перейти на тот же символический язык образов, без которого он не будет понят. А если он переходит в этот символический строй, то становится участником глобального процесса модной симуляции, тем самым никак не влияя на сам процесс и его авангардный бунт быстро превращается в такой же модный симулякр.

Согласно Ж. Деррида, многообразие стилей и направлений в современном мире объясняется доказанным им явлением децентрализации, то есть отсутствием определенного центра, стержня в культуре, от которого формируются все остальные, соподчиненные ему элементы. Ж. Деррида установил, что центр возникает там, где прилагается воля субъекта и, что центр может возникнуть практически произвольно. Отсюда мы видим отсутствие единой эстетики и представлений об эстетической норме, борьбу и сосуществование разных идеологий, фрагментарное и эклектическое мировоззрение, спекулятивное манипулирование отдельно взятыми нормами и эстетическими кодами.

К примеру, эстетика панк-культуры не равна канонам красоты в эстетике движения хиппи или растаманов. Неверно полагать превалирование одной эстетики над другой, или пытаться выстроить их иерархические зависимости, которые отсутствуют. Один и тот же предмет может иметь различные символические значения в разных субкультурах, как и формы кодирования эстетического послания. При этом, разница пролегает не только в способах организации внешнего вида, имиджа, но и в области ценностей и идеологии.

Иногда схожесть внешнего антуража и стилистики соседствует с противоположными идеологическими установками. Например, дресс-коды киберпанков, киберготов и риветхеда местами перекликаются и объединяются стилистикой постапокалипсиса, но разница начинает отслеживаться уже на уровне главенствующих символов и символических структур, а также, главным образом, в идеологиях этих субкультур. Там, где у киберпанка протест, свобода, борьба, у кибергота – этилизм, мрачность, уединенность, мистичность, а у индастриала – заброшенность, депрессивность, выживание. Нелишне отметить, что киберготы – это лишь одна из 34 разновидностей готической субкультуры, объединенной общей идеологией, но вмещающей указанное количество стилистик и имиджей.

Исходя из того, что дизайн-проектирование – это создание текстов, смыслов и значений, поэтому семиологический ракурс дизайна необходим для понимания закономерностей возникновения знаковости, структуры знаковых систем и кодов восприятия. Отношение «означаемое – означающее» устанавливает отношение между содержанием и формой, значением и обозначением. Возникновение смыслов и значений отражает треугольник Огдена – Ричардса: в вершинах этого треугольника понятия «денотация», «денотатор» и «коннотация». Денотатор – это человек, воспринявший знак и его истолковавший. От человека зависит возникновение коннотативных значений и узнавания первичного, денотативного значения. Это объясняет положение о том, что дизайн-продукция ориентируется на потребителя, каждый из которого прочитывает в этой продукции собственные тексты. Вещь обретает значимость, актуальность и знаковость для этого потребителя в именно этом культурном контексте. Пе-

ревод вещей в систему культурной значимости одновременно означает и внедрение ее на рынок потребления, актуализацию вещи средствами рекламы, анонсирования и пр. Запрос на вещь – это запрос на актуальный текст, актуальность которого могла оказаться специально смоделированной средствами рекламы и маркетинга, разрабатывающих специальные «стратегии желаний».

Семиотически минимальной единицей информации принимается код. *Код* – это модель, являющаяся результатом ряда условных упрощений, производимых ради того, чтобы обеспечить возможность передачи тех или иных сообщений. Если это сообщение существует в культурном пространстве, то такой код называется культурным.

М. Бензе приводит следующую классификацию информационных уровней эстетического сообщения: физических носителей; дифференциальных элементов на парадигматической оси; синтагматических связей; денотативных значений; коннотаций; идеологических ожиданий.

*Уровень физических носителей* – это уровень организации материалов, предметных форм, систем их распознавания и отличий (характер материала, цвет, фактура, текстура). Физические характеристики материалов – хрупкость, твердость, текучесть, мягкость и др.

*Уровень дифференциальных элементов на парадигматической оси* – здесь прочитываются морфологические (строение), структурные и композиционные особенности организации форм (масштаб, пропорции, ритмы, пластические характеристики).

*Уровень синтагматических связей* – организует информацию, которая передается в композиции, визуальная цельность, образная целостность, особенности конструкции, технология.

*Уровень денотативных значений* – это уровень восприятия соответствующих информационных кодов. На уровне денотаций возникает прочтение первичной функции предмета, его прямого назначения.

*Уровень коннотаций* – образует сложные системы кодов, стилистические языки, риторические приемы и обороты. На этом уровне возникает эмоцио-

нальное восприятие формы-информации, от чего возникают эмоционально окрашенные образы. Визуальная форма как бы «обрастает» дополнительными коннотативными значениями. Эти значения могут меняться в зависимости от субъекта восприятия и контекста прочтения. От коннотаций зависит возникновение вторичной образности в предмете и характеризуют вторичную функцию предмета.

*Уровень идеологических ожиданий* – на этом уровне информация обретает ценностное значение. Образ сопоставляется окружению, культурной среде и устанавливается в систему эстетического восприятия. Идеологические ожидания – это система ценностей и мировоззрения человека и общества, которые заключаются в предполагаемых (ожидаемых) свойствах объекта.

Итальянский ученый-семиотик, постструктуралист, медиавист и писатель У. Эко (1932–2016 гг.) в работе «Отсутствующая структура: введение в исследование по семиологии» (1968 г.) выделяет следующие уровни организации кодов: коды восприятия; узнавания; передачи; тональные; иконические (фигуры, знаки, семы); иконографические; вкуса и сенсорные коды; риторические; стилистические; коды бессознательного.

*Коды восприятия* – основаны на психологии восприятия, теории зрительного восприятия.

*Коды узнавания* – это совокупность коннотаций объекта, текста, образа.

*Коды передачи* – основаны на физической теории информации, условия восприятия, особенности материалов.

*Тональные коды* – системы конвенций (договоренностей). На этом уровне возникают стили, вторичная образность объектов. Для его обозначения используются прилагательные. Кресло – старое, барочное, дорогое, утонченное. Одежда – спортивная, рабочая, строгая, смешная.

*Иконические коды* – на этом уровне коды организуются в знаки. В иконических кодах выделяют *фигуры, знаки и семы*. *Фигуры* – это первоначальные элементы, не имеющие собственного значения. *Знаки* – коды, имеющие значение, которое меняется исходя из контекста. *Семы* – это сложные системы знаков.

*Иконографические коды* – системы социокультурных интерпретаций знаков. Например, изображение воина в латах, который держит в левой руке весы, а в правой меч – это архангел Михаил. Человек с закрученными вверх усами, держащий на поводке лангуста и гуляющий по пустыни на фоне горящих жирафов – Сальвадор Дали.

*Коды вкуса и сенсорные коды* – обеспечивают эстетические представления, выраженные в опредмеченной форме. Греческий храм – это гармония, античность, христианский крест – символ веры и Христа.

*Риторические коды* – возникают в условиях, когда первоначальная оригинальная идея становится шаблоном, стереотипом. Надпись на значке или рекламной площади – «Здесь должна была быть ваша реклама»; рекламная характеристика товара – «Наша продукция – ваш лучший выбор», «Будь успешным, покупай нашу продукцию», «Наша продукция – это древние традиции и современные технологии».

*Стилистические коды* – организуют системы представлений о стиле, стилистике в литературе, архитектуре, дизайне.

*Коды бессознательного* – уровень глубинных отношений, впечатлений. Коды бессознательного формируют психологические переживания через визуальные, тактильные, обонятельные уровни. Эти коды устанавливают системы восприятия риторических кодов. Наиболее иллюстративно это прослеживается в рекламе, которая активно использует риторические коды.

Так, изображение с синим небом, лазурным морем, песочным пляжем и пальмами устойчиво отождествляется с отдыхом, счастьем, благополучием, вызывая чувства беззаботности и спокойствия. Соответственно, помещенная в это изображение реклама какого-либо товара или услуги также должна говорить о том, что этот товар/услуга принесет те же чувства через ассоциирование.

Исторические мотивы в рекламе представляют собой такую конфигурацию кодов, которая указывает на прошлое в самых различных измерениях, а на уровне кодов бессознательного вызывает ряд чувств и ощущений, связанных с прошлым, например, ностальгия, традиция, ритуал, возвращение к «корням»,

устойчивость, спокойствие. Этим объясняется широкое использование в рекламе (плакаты, видеоролики) исторических сюжетов, указывающих на традиции производства, традиционное качество, ручной труд.

Создание любого дизайн-проекта означает системную структуризацию информации по уровням организации кодов. Дизайн-образ – это текст, в котором осуществлен синтез разноуровневых систем кодированной информации в цельную визуальную оболочку.

Универсальный характер языка художественной выразительности в дизайне позволяет визуализировать как первичную, утилитарную функцию объекта проектирования, так потребительскую функцию, связанную с его моделями предпочтений, мировоззрением. Следует понять разницу между языками выражения/донесения смысла в произведении.

*Предметно-изобразительный язык* предполагает использование реалистических форм, значение которых равно изображаемому. В изобразительном искусстве примером служит реализм, реалистический пейзаж или натюрморт. Реализм произведения всегда будет означать и еще определенный смысл, больший, чем дословная описательная фиксация увиденного активным зрителем.

*Предметно-символический язык* означает наделение изобразительной формы символическим значением. Так, четное количество гвоздик рядом с фотографией человека означает память об ушедшем. Символизм в искусстве был ярким проявлением предметно-изобразительного языка выразительности. Но неподготовленный зритель может и не понять культурных кодов, воспринимая это как предметно-изобразительную речь.

*Знаково-символический язык* означает использование уже существующих стилизованных знаков, с устойчивыми символическими значениями. Их можно увидеть в эмблемах и гербах, содержание которых только и может быть прочтено декодированием значения символов.

*Абстрактно-символический язык* использует независимый порядком систему абстрактных знаков, понятные узкому кругу или даже только самому автору. Такой язык использовался в картинах П. Мондриана, К. Малевича, В.

Кандинского. Без знания их художественной системы (у каждого своя) чтение содержания картин будет затруднительным.

*Формальный язык* использует непосредственную выразительность качеств формы, пластики, цвета, их объективные воздействия на человека. Так, красный цвет не может успокаивать по своей природе психофизиологического воздействия, а острая, криволинейная линия, напоминающая языки пламени не может восприниматься миролюбивой. Опыт создания абстрактных композиций, выражающих какое-либо эмоциональное состояние человека (радость, страсть, тоска, обида) или состояние природы (холодный ветер, морской бриз, летнее утро) и основанное на чувственно-ассоциативном проникновении в их содержание показывает тождественность названия заложенному состоянию и способность даже неподготовленного в эстетическом плане зрителя улавливать смыслы абстракции.

В семиотическом плане высокое качество произведения (формы, текста) определяется показателями целостности текста, уникальности его содержания, лаконичности, выразительности и ясности. В отличие от концептуального искусства, где к одной начерченной линии прилагает сопроводительный текст, объясняющий заложенные в нее смыслы, которые она не выражает, в языке формальной выразительности элементы произведения говорят сами за себя. В тоже время упрощение художественного текста, отсутствие выразительности, «темные тексты», разобщенные тексты с хаотичным беспорядком создают спутанность восприятия и семиотическую неопределенность произведения. Избыточность, перегруженность текста-сообщения также негативно сказывается на прочтении художественного образа зрителем, что означает в дизайне или архитектуре проектную неудачу. Особенно это касается таких комплексных объектов проектирования как интерьеры, предметы арт-дизайна, плакаты, персонажи и локации компьютерных игр.

В ракурсе философской концептуализации, семиотический анализ позволяет выявлять содержание исследуемой формы на разных уровнях кодировки символических и функциональных структур. А в плане проектирования созда-

вать эти функционально-символические структуры выражения содержания в целостной форме-тексте.

## **Тема 6. Герменевтический аспект дизайна**

Дизайн, как средство межкультурной коммуникации и как культуротворческий процесс, на современном этапе занимает немаловажное место в формировании предметных носителей культуры от отдельных вещей до их систем. Многовекторность дизайна означает соответствующее изобилие разнообразных продуктов дизайн-проектирования, каждый из которых включает в себе конкретный социокультурный смысл, эстетическую ценность, утилитарную пользу. Применяя герменевтический метод прочтения предметных форм, осуществляется «проникновение» в круг взаимоотношений, для выявления глубинных онтологических связей между намерением, представлением, впечатлением, определением и формой в отношении «дизайн – общество – культура».

Герменевтика в широком смысле определяется как наука толкования текстов и берет начало из античной философии. Вопросами герменевтики занимались Ф. Шлегель, Ф. Шлеермахер, В. Дильтей, Г.-Г. Гадамер, П. Рикер, М. Хайдеггер и др. Герменевтическая традиция толкования знаков текста, их смысла, как и утверждал Г.-Г. Гадамер, может быть перенесена и на другие носители знаков-смыслов. В работах по семиотике, например, У. Эко «Отсутствующая структура. Введение в семиологию», обосновывалась позиция, что окружающий нас материально-предметный мир – есть текст, а крупный философ XX в. Ж. Деррида обобщил это утверждение до формы «все – есть текст». Следовательно, герменевтический анализ может быть применен для прочтения и толкования смыслов форм материально-предметного мира, в частности тех из них, которые создаются средствами дизайн-проектирования.

Г.-Г. Гадамер писал, что: «В позитивном плане это означает следующее: понять нечто можно лишь благодаря заранее имеющимся относительно него предположениям, а не когда оно предстоит нам как что-то абсолютно загадочное [...]. Неизбежное движение по кругу именно в том и состоит, что за попыт-

кой прочесть и намерением понять нечто «вот тут» написанное «стоят» собственные наши глаза (и собственные наши мысли), коими мы это «вот» видим [...]. Но «в его собственном смысле» не означает «то, что этот автор имел в виду». Значение этого постулата радикально иное: понимание может выходить за пределы субъективного замысла автора, более того, оно всегда и неизбежно выходит за эти рамки. Герменевтика на ранних стадиях своего развития – пока не произошел психологический поворот, называемый теперь историзмом – это создала, да и каждый из вас сам приходит к такому сознанию, стоит лишь поставить перед мысленным взором некоторую знакомую нам модель понимания (скажем, понимание исторических фактов...)» [Гадамер, Г.-Г. Философские основания 20 века // Г.-Г. Гадамер Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. – С. 17-18].

В отечественной науке И.В. Морозов разработал метод герменевтической транскрипции архитектуры, согласно которому зодчество каждого периода времени истолковывается в контексте мировоззренческой системы исторического периода и глубинных архетипических предубеждений, лежащих в их основании. В монографии И. В. Морозова «Герменевтика зодчества» (2009 г.) автор убедительно показывает возможности герменевтического метода в толковании смыслов архитектуры.

Так, И.В. Морозов пишет: «Герменевтика зодчества – творческий подход, доктрина, техника в ее исконном значении как мастерство и искусство доискивания смысла, «путь к языку», концепция понимания, истолкования, интерпретации произведений зодчества в качестве самобытных текстов» [«Герменевтика зодчества», Минск, 2009, с. 12]. И далее, раскрывая сущность герменевтики зодчества, отмечает: «Ведь она стремится проникнуть в самые потаенные уголки человеческого бытия-творчества. Поэтому и одаривает «приращение бытия» (Г.-Г. Гадамер), ибо априори предполагает, что в нем всегда заключено нечто большее, чем то знание, которое лежит на поверхности логики и прагматического детерминизма. В этом смысле герменевтика зодчества – экзегетика, процедура «вытаивания» феноменальных проявлений человека-в-мире. И одновременно в какой-то степени

объяснение существа его мистико-магических сущностей и исходных мифологем» [Герменевтика зодчества», Минск, 2009, с. 13].

Говоря об актуальности герменевтической парадигмы, автор раскрывает ее онтологический, феноменологический, историко-генетический, натуралистический, коммуникационный и лингвистический аспекты. И. В. Морозов толкует проявление зодческих метатипов границы, укрытия, дома, центра, города, пустоты, тишины, пути, конца, перехода и т.д. Далее автор раскрывает архетипику зодчества, исследуя архетипы места, перекрестка, лабиринта, дороги, поворота, моста, природных стихий (огонь, вода, земля, воздух), хронотипы места (момент, событие, жизнь, судьба), касается темы, мотива, стилистик и поэтики места. В завершающей части монографии, И. В. Морозов устанавливает связи между эпохой и символом. Так, у архаики символом будет первокульт места, у Средневековья – лабиринт, у Классицизма – плац, у Модернизма – магистраль, а у Постмодернизма – перекресток.

Опыт герменевтической транскрипции архитектуры позволяет понять целостность предметно-пространственной организации во времени от всего предметного мира вообще, до самой небольшой детали незначительного предмета. Эти формы наделены не столько утилитарным смыслом, что предполагается априори, сколько связанными между собой символическими текстами структуры-зеркала человеческого опыта, воображения, смысла.

Следует понимать, что толкование дизайн-формы всегда зависит от самого интерпретатора, его картины мира, иначе говоря, системы мировоззрения, внутренней идеологии, социального статуса, эрудиции, собственных вкусов, этики и эстетики, моментов воспитания, верований.

Также интерпретация формы зависит от контекста, который определяется условиями функционирования, непосредственным окружением, интер- и паратекстуальными связями, возникающих к другим находящимся поблизости формам и среде вообще. Любое изменение контекста ведет к смене мотивов интерпретации, иному символическому звучанию.

Бифункциональная природа объекта дизайн-проектирования по определению означает наличие двойного кодирования относительно утилитарного значения объекта и его эстетической ценности для человека. В соотношении объекта дизайна к человеку проявляются три уровня его функционирования: уровень непосредственной утилитарной работы, уровень семиотический, где вещь – это текст и уровень феноменологического бытия вещи, где она – есть переживание. Используя герменевтический метод, форма раскрывается как единство смысла и переживания, функции и впечатления, текста и символа.

Согласно герменевтическому методу:

1) объект дизайна рассматривается относительно ему соответствующей культурно-мировоззренческой платформы, которая включает в себе систему понимания и традиции, эмоциональную реакцию и первичные психологические настройки-мотивации, связующие переживаемую реальность с ее архетипическими моделями, структурными мифологемами;

2) восприятие объекта дизайна субъектом начинается с уже существующего предпонимания, которое сформировалось на основе перечисленных выше составляющих;

3) на уровне эмоциональной реакции субъекта предполагается момент предвосхищения и последующее вчувствование в предметную форму;

4) создание и любое другое действие субъекта относительно предметной формы интенционально, то есть – существует определенный (нередко бессознательный) мотив, побуждение, замысел, стремление, влекущий субъекта или социум к действию;

5) любая форма выступает в виде интерпретации уже существующего смысла и подразумевает неограниченное количество возможных инвариантов, актуализация которых осуществляется вследствие, во-первых, изменения условий системы (целого, предметного мира, среды, культурного поля, мировоззрения), во-вторых, воздействия других элементов системы опосредованно через субъект преобразования, в-третьих, интенций созидającego или стимулирующего субъекта.

Следовательно, толкование формы, дизайна-образа или художественного образа означает не сугубо игру с функцией объекта, ее трактовку, хотя опыт постмодернистских игр с выворачиванием функции, или ее применению парадоксальным образом формирует впечатляющие образные феномены, что особенно заметно в графическом дизайне, в плакатном искусстве, где, следуя девизу «бумага стерпит все!», возможно изобразить абсурдное настолько убедительно, что оно начинает восприниматься как реально «и в правду существующее».

Вообще феномен парадоксальной формы как раз и служит хорошим примером того, что иначе интерпретированная функция или форма создает сильное эмоциональное отреагирование прежде всего, а только далее начинает формироваться текстуальная канва. Это значит, что эмоциональный эффект возникает из-за кросстекстуальных связей, образующихся между символом, утилитарной функцией и эмоциональным переживанием. Определенный эффект от раскрытия творческого умысла дополняется нередко восклицанием «Как до этого можно было додуматься!», что означает уже реакцию интерпретатора на автора, попытку понять траектории его творческого воображения, подспудно ставя себя на место создателя.

Исследование феномена ретроспективизма в дизайне иллюстрирует сложность и неоднозначность объяснения бытия предметных форм в социокультурном пространстве. К примеру, по интерьерам современных объектов общественного питания (кафе, бары, рестораны) можно изучать историю стилей, этнографию, культурные явления, популярные клише и пр. Этничность, эклектизм, цитатность, полистилистичность присущи платформе постмодернизма, но остается вопрос о том, почему эти признаки сформировались? В ином случае, формулировка выглядит так: ретроспективизм в дизайне существует потому, что это является частью культуры постмодернизма, а она и определяется наличием ретро-форм.

Исключая момент утилитарной пользы (место приема пищи), известно, что этот процесс будет приятнее в эстетически оформленной обстановке и если привлекательность интерьера, его аттрактивность увеличивает доходность за-

ведения, то можно таким образом, в коммерческом плане, объяснить образную насыщенность и атмосферность ресторанов. Тем не менее, эстетическое оформление не означает такое массовое использование ретроспективной стилизации (исторические, этнографические стили и ретро-стиль). В социокультурном плане и семиотически в некоторых случаях легче найти объяснения ретроспективизму посредством апеллирования к традициям (этно-стиль), стереотипам о стилях (барокко – роскошь, изобилие, богатство, процветание) и пр. Вполне отчетливо сформулированы психологические мотивации существования и неизменной моды на «ретро». Небезынтересны исследования, направленные на психологическую и эмоциональную реакцию, затрагивающие сферу феноменологического бытия формы, поскольку связаны с моментом переживания предметной среды и чувственным откликом.

В этой связи ретроспективизм связывается с архетипическими структурами и структурными мифологемами, устанавливающие связь между традициями, культурными настройками, мифами с переживаниями на уровне глубинной психологии. Здесь также устанавливается отношение между переживанием и символом, которые могут заключать те или иные предметные формы-тексты. В герменевтической транскрипции осуществляется связь между семиотической и феноменологической реальностями существования предметной формы. Деревянное колесо от телеги, некогда сугубо утилитарная деталь, теперь вешается на стенку дома, ограды, ресторана, означая солнце, движение, солнцеворот (движение солнца), создает дух этнографичности, народности, старины. Колесо, утратив первичную утилитарную функцию, обрело не просто новую декоративную, но образовало специфическое «семиотическое облако» значений, каждое из которых, с одной стороны, связывает человека с прошлым цепочками смыслов-посылов, а с другой – заключает в себе эмоциональный заряд. Люстра, сделанная из подвешенного на цепях (веревках) к потолку колеса, тем более воплощает замещенное символическое светило.

Люстра из автомобильного колеса, сохраняя те же глубинные первосмыслы, будет создавать иную атмосферу из-за смещения семиотического поля и,

соответственно, моделировать другие ассоциации и впечатления. Автомобильное колесо может участвовать в интерьерах ретро-стиля, вместе с автомобилями начала XX в. формируя атмосферу прошлого, романтических путешествий, или колесо в кафе, интерьер которого создает впечатление современных гонок, спорта, или колесо, формирующее антураж техно-стиля, гаража и пр.

Очевидно, что важен не столько текст (вместе с его смыслами) одного предмета, сколько его место в другом, более крупном тексте. Такие тексты формируют уникальные семиотические облака и нелинейные интертекстуальные цепочки значений и впечатлений. Размещенные на полке кафе утюг, самовар, кофемолка и другой антураж утилитарно бессмысленны (в отличие от их реальной работы в кафе век назад) и все вместе формируют невидимую логику, но чувственно постижимую атмосферу, символическую структуру. Эта символическая структура является своеобразным «магическим переходом», переносящим человека из логико-функциональной среды в интуитивно-мифопоэтическую сказку. Анализ многочисленных мифопоэтических моделей в дизайне свидетельствует о важности проектирования смыслов, опредмеченных/визуализированных средствами художественной выразительности и предметного насыщения.

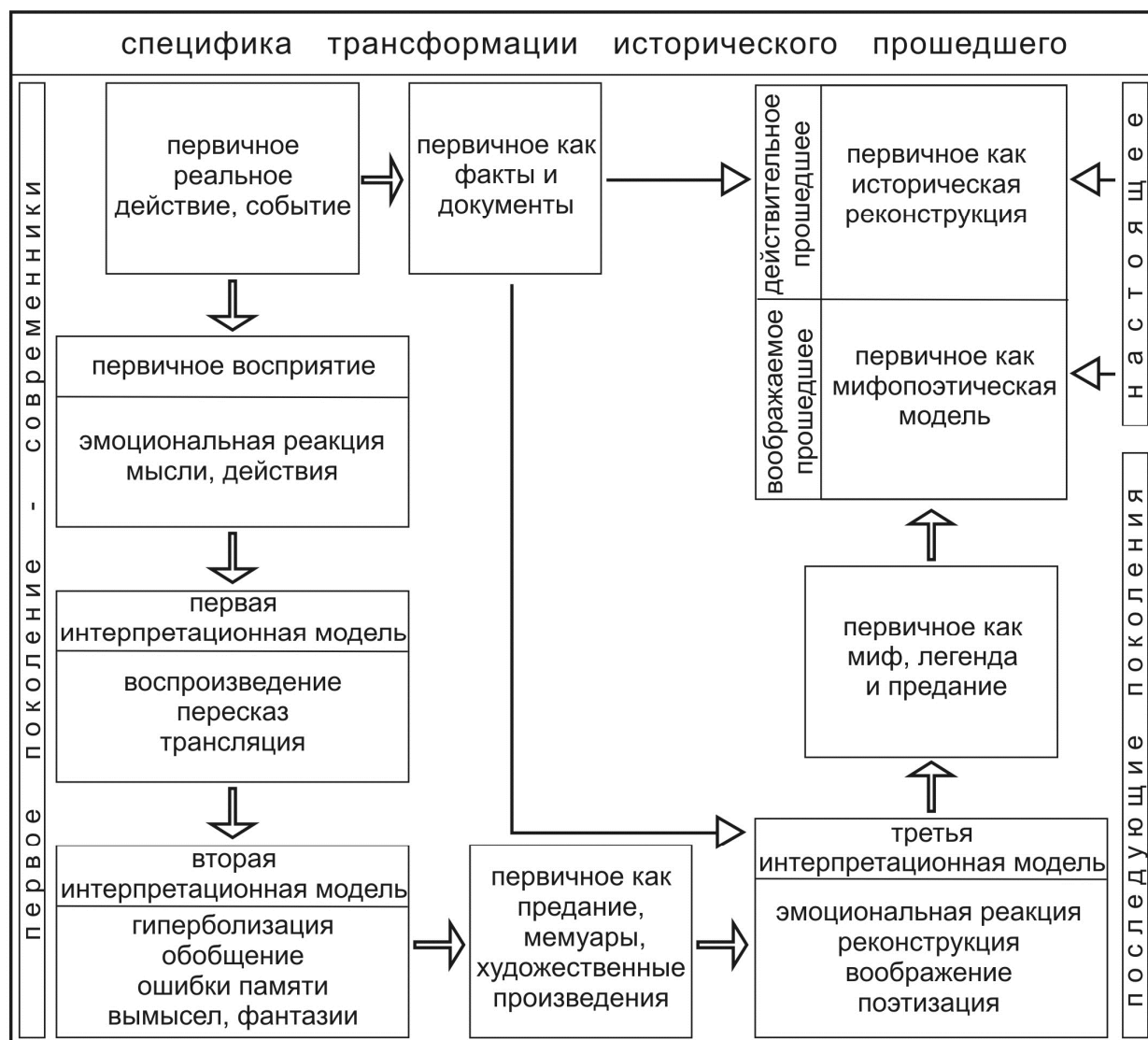
Чистота воплощения замысла напрямую связана со стилистической чистотой, обеспечивающей ясность семиотических смыслов, формирующих образную выразительность наряду с ясностью морфологической и феноменологической. Эклектическое смешение предметных форм, антуража формирует темные, неразборчивые или вообще бессмысленные тексты, вызывая дискомфорт, смятение и усталость. Визуальная перегруженность некоторых ретро-интерьеров, перенасыщенность, между тем, не вызывает таких чувств, поскольку, если эта перегрузка выдержана в едином семиотическом поле, то текст, пускай пестрый и тяжеловесный, все же не утрачивает своей «читабельности». Точно также воспринимаются и интерьеры, созданные в парадоксальном ключе сочетания несочетаемого, однако мастерство парадоксов предполагает ясный текст, вызывающий у субъекта изумление, восторг, интригу. Такие интерьеры

можно сравнить с художественными произведениями Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка», где именно парадоксальное, абсурдное составляет неподражаемое обаяние содержания и последующих ментальных интерпретаций.

Интерпретации исторических смыслов осуществляются в дизайне посредством ретроспективной стилизации, тогда как инспирирующими источниками являются мифологизированные и поэтизированные реали-тексты прошлого (стили, события, личности, легенды), ныне сложившиеся в специфические мифопоэтические модели, представляющие собой устойчивые модели понимания и связанные между собой интертекстуально предметно-символические формы. В этом отношении, предметные воплощения мифопоэтических моделей являются средством воплощения трансформированного исторического времени, а также средством межкультурной интеграции, когда региональные культурные коды воплощаются средствами дизайна в иных культурных контекстах. Например, китайские, японские или индийские мотивы в европейских интерьерах. В отличие от цитирования восточных традиций в интерьерах начала XX в., сегодня формирование дизайн-образов отталкивается от соответствующих мифопоэтических моделей. Так в процессе дизайна осуществляется дальнейшая трансформация культурных кодов и исторического наследия.

Согласно авторскому исследованию предметных форм ретроспективного направления в дизайне (как наиболее фактурного и пестрого относительно многообразия предметных форм и образов прошедшего времени), была разработана схема трансформации исторического прошедшего в мифопоэтическую модель (схема 1).

Разница между функционированием первой, второй и третьей интерпретационными моделями показывает превращение исторического факта в элемент культуры, инспирирующий источник для творчества. Не случайно, что государственные идеологии опирались на вдохновляющие исторические мифы, питающие национальный дух, а не на сухие реальные факты, лишенные символического заряда.



Как видно из приведенной схемы, любой элемент прошлого (стиль, событие, артефакт), уже в течение первого поколения претерпевает трансформацию понимания, в особенности на второй интерпретационной модели, когда прошлое стилизуется посредством обобщения, преувеличения (гиперболы), дополняется вымыслом и фантазиями. Найдя свое материальное отражение (интерпретацию) в произведениях, этот элемент вновь может оказать воздействие теперь уже на последующие поколения, каждый раз преломляясь в понимании в ином историческом контексте и идеологии. Следовательно, понимание и переживание прошлого в настоящем означает присутствие двух исторических времен – воображаемого и действительного. При этом поэтизированное воображаемое прошлое ближе и чувственнее действительного. В нем, к при-

меру, во Франции XVII в. существуют приключения Д'Артаньяна и трех мушкетеров, потому что созданные А. Дюма на основе исторических прототипов персонажи (прототип мушкетера Атоса – Арман де Сийэг д'Атос д'Отвиль был убит на дуэли в 1643 г.) стали привлекательными и давно вышли за пределы художественной литературы, оказавшись беллетризованными в различных популярных фильмах, играх по мотивам и пр. В воображаемом прошедшем может существовать все что угодно, если оно прошло сквозь фильтры воображения и закрепилось в мифопоэтических моделях; как видно из схемы, подлинные документы, факты бывают отправной точкой поэтизации тогда, когда они вызывают в субъекте эмоциональную реакцию.

В герменевтическом плане у такого субъекта будет отмечаться интенциональность и предвосхищение прошлым, которые обеспечены предпониманием, а оно, в свою очередь, формируется современной субъекту социокультурной средой. Поскольку дизайнер является творческим преобразующим субъектом, то те формы, которые он создает, будут отражать его видение прошедшего, опирающееся на культурный контекст. Поэтому функционирование мифопоэтических конструкций в культурной среде обеспечивает множественность предметно выраженных интерпретаций и трансформацию исторических смыслов.

В качестве примера можно привести трансформацию представления о готическом стиле в настоящее время. *Первую группу* составляют интерьеры, в которых готический стиль передается с привязкой к тектонике здания, использованием подлинных признаков стиля, характерных материалов, мебелировки. Применяется характерная мебель с резными массивными ножками: сундуки-лари, секретеры, шкафы, комоды с выдвижными ящиками, креденции (лари на ножках), столы-буфеты с консольной крышей. Среди элементов декора и антуража отмечаются религиозные, геральдические мотивы и рыцарская атрибутика, кованые изделия. Внедряются узнаваемые формы мебели: икс-образные кресла и стулья. Нередко используется мебель с привнесением элементов готической архитектуры и декора, нехарактерным для исторических прототипов, выполненных «под готику».

*Во второй группе* – интерьеры, готический стиль которых выстраивается на основе передачи тональности готики, колорита, вертикализма элементов декора и мебелировки. Мебель и материалы, как правило, не соответствуют историческим прототипам. Часто готичность задается узнаваемыми доминирующими элементами: балдахином, камином, витражом, общей массивностью мебели, тяжелыми бархатными шторами, а также насыщенным, приглушенным колоритом. Встречаются единичные готические реплики в виде стрельчатого проема окна или дверей. В целом же для таких интерьеров характерна лаконичность и условность, соответственно большая распространенность ввиду относительно невысокой стоимости.

*Третью группу* формируют интерьеры, в которых готический стиль представляет собой сплавление со стилистикой и эстетикой субкультуры гóтов. Для таких интерьеров характерно повышенное внимание к передаче атмосферы мрачности, загадочности и мистицизма. Признаки готического стиля применяются фрагментарно, готичность достигается вертикализмом линий. В колористической организации преобладает мрачный черный, страстно-кровавый красный и бордовый, загадочный темно-синий, inferнально-мистические фиолетовый, пурпурный. Помимо вампирской тематики, в антураже присутствуют предметы религиозных культов, подсвечники и свечи, холодное оружие. Эта группа интерьеров отличается вниманием к антуражу и тональностью.

*В четвертой группе* собраны многочисленные интерьеры, неверно ассоциированные с готическими, но являющиеся, скорее, средневековыми, воспроизводящими мифопоэтическую модель «Романтика рыцарства». Стены украшаются декоративными росписями, репродукциями картин и гравюр мастеров XV–XVII вв. Мебель может отличаться грубостью, почти доходящей до архаичности, либо вообще никак не соотноситься с эпохой Средних веков и готическим искусством. В лучшем случае, наиболее удачные проекты воспроизводят атмосферу средневекового крестьянского жилья или трактира.

Интерпретации готического стиля в дизайне на современном этапе демонстрируют широкий ассортимент художественных и технологических прие-

мов, которые различаются в зависимости от того, является ли интерьер виртуальным, либо материальным воплощением готики. Виртуальные интерьеры показывают практически неограниченные возможности качественного и количественного изменения готического стиля, «сплавление» с другими стилями, устанавливая его фантазийные пределы. Неоднозначность восприятия готического стиля означает процесс трансформации готики в современной культуре.

Герменевтический метод анализа предметных форм в дизайне позволяет увидеть взаимоопределяющую систему отношений между субъектом, социокультурным контекстом и пониманием предметной среды как специфического текста, моделирующего последующую множественность интерпретаций благодаря преобразующей природе интенции. Интенциональность субъекта возникает из-за свойственной ему модели понимания (транскрипции) и предпонимания, которое формируется относительно социокультурной среды и определяет поле эмоционально-эстетической реакции на существующий или создаваемый объект.

Мир многоплановый и в нем сосуществуют параллельно протекающие измерения, внутренние миры. Так, есть мир, состоящий из объективных фактов, действий (действительность), мир чувств, мир слов и речи, мир интерпретаций и мир фантазий. Предметная форма существует в мире действительности как факт, уже завершённое в материальном виде действие. Эта форма способна вызвать у человека эмоциональную реакцию, тем самым возникая в мире чувств в виде эмоции. В мире слов эта вещь будет иметь словесное определение, отвечать на вопрос «Что это?», существовать в форме текстуальной характеристики. То, как определил вещь человек и какие чувства она в нем спровоцировала, переводит вещь в мир интерпретаций, где она и существует в виде вещи-интерпретации, со всеми своими коннотациями, символикой, поэтикой. Исходя из феноменологической транскрипции художественного текста, согласно которой текст обладает незавершенностью, благодаря чему его как бы «дописывает» наблюдатель, это дописывание означает перевод вещи в мир фантазии. В мире фантазии вещь представляет собой все то, что она может инициировать, побуждать, ассоциативно высвечивать далекие связи.

Наше сознание направлено на то, чтобы как можно быстрее определять то, что видят глаза, слышит ухо и т.д., чтобы как можно лучше сориентироваться в данной средовой ситуации, выстроить сценарии поведения. Знакомая форма нами определяется практически моментально, тогда как незнакомая вызывает чувства недоумения, смятения или удивления. Чувственный этап эмоционального отклика от предмета обычно настолько короткий, что человек, обычно, его не успевает осознать, сразу переключаясь в режим логического обдумывания-определения. Привычная вещь вызывает чувство спокойствия, уверенности, тогда как что-то необычное провоцирует зрителя на уже указанные реакции. Их следствием будут определения, факты-впечатления, например, «удивительная штука», «странная вещь» и т.д. Форма-удивление, форма-восхищение – это примеры существования предмета на чувственном уровне. Отметим и чувство предвкушения от воображаемого наслаждения, которое принесет вещь.

Природное человеческое любопытство влечет личность к взаимодействию с вещью: впечатлиться, понять, осуществить ее функцию, интерпретировать и далее, фантазировать. Воображение достраивает форму согласно опыта ее интерпретации и чувственной реакции, благодаря чему форма переводится в сферу фантазий, где она обретает многочисленные образные и ассоциативные связи. Такой эффект подобен тому, когда кошка попадает в источник света, отражаясь на стене в виде огромного крылатого монстра. В нашем случае таким источником света будет творческое воображение личности. Вещь-фантазия, исходящая из своей действительной формы, всегда не равна ей, являясь чем-то большим, воображаемым объектом во внутреннем мире личности. Чем более развит внутренний мир личности, тем значительнее будет разница между вещью-фактом и вещью-фантазией, чье функционирование будет эффективнее, а ее субъективная ценность – больше.

Таким образом, рассматривая какой-либо объект дизайн-проектирования, мы представляем его существующим в сразу пяти мирах бытия: вещь-факт, вещь-слово, вещь-чувство, вещь-интерпретация, вещь-фантазия. Следовательно, ее первичная утилитарная функция и вторичная потребительская далее

расщепляются в пяти планах существования и их значения не всегда остаются в них тождественным. Это нередко применяется в маркетинге, когда привлекательный текст о вещи вызывает к ней потребительское внимание, а на деле она в действительности представляет собой скромную прикладную функцию. Кроме того, многоплановость бытия вещи зависит от субъекта, который и создает эту многоплановость. Ниже это будет проиллюстрировано авторским погружением в сущность органоморфного стула от Ф. Старка.

В философском ключе, глубина концептуализации того или иного явления в дизайне зависит от степени погружения в эмоционально-символическую ткань объекта исследования, устанавливая кросстекстуальные связи между ним и средой, между формой и адресатом, между функцией и архетипом, функцией и знаком, функцией и эмоцией. Такая интеллектуальная практика сама по себе способна вызвать радостное чувство «победы над формой», «победой над утилитаризмом», когда вполне обыденная вещь наполняется куда большими значениями и представляет собой загадочную форму, скрывающую в себе парадокс, шутку, идею, интригу. Здесь уместно вспомнить, что среди значений английского слова «design» есть и такие значения как идея и интрига, а также комментарий знаменитого французского дизайнера Филиппа Старка (р. 1949), который заметил, что, быть может, его концептуальная соковыжималка и не совсем удобна, зато вызывает размышления о любви (рис. 1).

В герменевтической транскрипции самые обыденные вещи предстают в многократно большем многозвучии смыслов и значений. Так, молоток представляет собой рабочий инструмент, состоящий из ручки (деревянной, стальной, пластиковой) и бойка (стального, деревянного, резинового), иногда в отверстие бойка, куда крепится ручка, сверху вбивается деревянный или металлический клин для более надежного закрепления ручки. Ручка должна быть достаточно длинной, чтобы обеспечить силу удара и изготавливается из таких материалов, которые способны гасить обратный импульс (отдачу). Поэтому твердые породы древесины (дуб) для ручек не применяются, как и хрупкие (сосна).



*Рис. 1. Филипп Старк, соковыжималка*

Первые молоты человек создавал уже в каменном веке. Ранее функцию разбивания присваивали камням, палкам или костям. Решительным прогрессом было объединение камня с несущей рукоятью, и эта схема сохранилась до наших дней. Кувалды-молоты-молотки-молоточки имеют множество разновидностей, обусловленных спецификой применения: от миниатюрного ювелирного молоточка до brutальной двуручной кувалды и молота как машины ударного действия. Однако главная функция их одна – удар. Следовательно, молот – символ удара, крепости, энергии и еще более обобщенно – символ физического труда.

Молот – это высвобождение энергии, направленной как на созидание (строить), так и на разрушение (разбивать), значит, в молоте заключается как созидаящая сила Эроса, так и деструктивная сила Танатоса. Атрибут этрусского демона смерти Хару – молот на длинной ручке. Молотом заковывают в цепи (символ рабства), но молотом эти цепи и разбивают. Молот – это и оружие войны. Антагонистом молота, забивающего гвозди, будут клещи, его символиче-

ской и функциональной отменой. Или сам молот, у которого другая сторона бойка выполнена в форме гвоздодера будет сам себе отменой и антагонистом.

Сокрушающая мощь молота требует физической силы, которой больше всего у рабочего класса, так что с XIX в. молот – символ рабочего класса. А серп и молот – международные символы союза рабочих и крестьян, использовавшиеся в символике государств и общественных объединений. Символического апофеоза серп и молот достигли в масштабной скульптуре «Рабочий и колхозница» В. Мухиной (СССР, 1938 г.). Марширующие, перекрещенные между собой молоты, с черно-красными рукоятками выступили впечатляющим символом тоталитарного угнетения в фильме А. Паркера «Стена» (1982 г.). И сегодня молоты и шестерни нередко появляются в мирах индастриала, используя в качестве эмблемы субкультуры риветхедов (клепанных голов).

Мьельнир – сокрушитель – так называется молот скандинавского бога Тора, которым, в тоже время, заключаются браки. Молот частый атрибут хтонических сил недр земли – гномов. Молот – символ и орудие кузнеца, который, как и гномы, способен огнем преобразовывать руду в металл, а металл – в вещи. Такое преобразование казалось обычным людям колдовством, поэтому мельник, кузнец – первые колдуны в селении, а их орудия труда наделялись в фольклоре волшебными свойствами. И ковать железо отождествлялось с актом зачатия, тогда как молот – символ мужской силы. «Молот ведьм» – трактат по демонологии и способах уничтожения колдунов. Молот – атрибут греческого бога Гефеста – кузнеца богов и славянского Сварога, покровителей кузнецов. Это значит, что молот – символ божественного творческого преобразования и мастерства, творческой энергии. Допустим, что молот может быть одним из символов дизайна, ведь дизайнеры, как и кузнецы, творчески преобразуют материю.

Значимость молота осознавали древние люди, изготавливая его уменьшенные копии в виде привесок-амулетов, которые должны были символической магией сохранять и приумножать ударную силу того, кто их носил. «Молоток!» – так мы хвалим того, кто сделал что-то стоящее. «Молотка в руках не

держал» – так называют изнеженного человека, белоручку. «Про молоток и клещи и другие нужные вещи» написал книгу детям А. М. Маркуша (1981 г.) и настоящий молоток – безусловная ценность для ребенка в мире детских игрушек, потому что владение настоящим молотком – это утверждение себя в мире взрослых на равных. Молоток – символ хорошего хозяина, обязательный атрибут быта. Сцепление гвоздь и молоток также порождают многочисленные вариации отношений. Стук молотка – признак ремонта.

Молот стучит, забивает, вгоняет, бьет, ударяет, вминает, разбивает, раскалывает, заколачивает, тюкает, постукивает, подгоняет, ровняет, проламывает, пробивает, плющит, кует, лупит, грохочет – за всеми этими глаголами таятся наборы человеческих действий, жестов, потребностей, мотивов, чувств. Молот несет символический акт завершения, знак «аукцион закончен» или судебное – «приговор». Молот не лжет, но утверждает.

В архетипической транскрипции молот – это утверждающая вертикаль.

Молот – орудие созидания, символ активного творчества, энергичного сотворения нового и настоящего, подлинного. «Золото не золото, не побывав под молотом», поэтому в Японии молот – символ богатства и удачи, атрибут бога процветания Дайкоку. Молоток скульптора преобразует кусок мрамора в скульптуру. Видимо этой ассоциацией руководствовались масоны, выбирая горнорудный молот в виде одного из своих символов творческого ума, означавший обработку ученика, «сырого камня», до состояния мастера.

И даже попавшая в сеть ассоциаций рыба-молот удивляет природным умыслом расположить на специфических отростках головы (они и создают образ головы-молота) ноздри и глаза (которые таким расположением имеют преимущество обзора на 360 градусов по вертикали).

В таком виде молот-молоток уже никогда не вернется на свое рабочее место как обыденный инструмент с простой функцией. Внешняя форма молотка скрывает в себе узор значений и символов, отнюдь не случайных, но имеющих свою логику из образа действия молотка, прошедшего сквозь миры воображе-

ния, традиции, магии, тем самым выявляя моменты нетехнического в техническом для постижения потаенного в молоте человеческого бытия.

Примечательное произведение Филиппа Старка – стул «*WW stool Vitra*» напоминающий инопланетное существо в органическом стиле, между тем совершенен по своей пластической выразительности и даже шип-подставка под ногу кажется естественным элементом изделия. Органоморфный стул похож на нейрон мозга, удивительный устойчиво-трехногий зуб, странное растение, корнеплод. Стул-корнеплод весьма напоминает ожившие органы с картин Иеронима Босха XVI в., как бы сводя воедино в своем существовании пятисотлетний пласт времени и опыта бытия. Динамика по вертикали говорит о выраженном движении, весеннем росте, прибывающих силах. Это впечатление жизненных сил, восходящих вверх по ножкам-сосудам, должно почувствоваться и показаться и тому, кто на нем сидит. Ведь архетип стула – это утверждающая точка отсчета себя.

Белая блестящая поверхность стула-нейрона придает ему вид современного, актуального в своем образном прибытии, инопланетно-футуристического явления из неведомых, но как бы предполагаемых измерений воображаемого будущего времени. Этот стул располагает не к банальному сидению на нем, но к взаимодействию с ним как с органом-дополнением, питающего сидящего своей органической энергией и динамикой. Общая нюансность пластического решения выражает мягкое движение и мирное согласование, течения визуальных направляющих.

Вызывающим акцентом выглядит шип-опора для ноги, как спонтанные природный отросток, так характерный для сложных путей прорастания природного корня в плотной материи. Отметим, что в композиционном плане шип, относительно ножек, является тройным контрастным сочетанием контраста малого к большому, контраста по направлению и контраста по количеству (один шип к трем ножкам) От этого внезапность шипа кажется естественной и даже намекает на легкую агрессивность, как шип у нежного существа или растения имеет защитную функцию. И шип, и спинка-ручка, как и общая пластика, не

могут не вызвать эротических аллюзий, напоминая об упругих формах и изгибах человеческого тела. Значит, перед нами произведение, воплощающее дух Эроса с его жизнеутверждающей силой.

Как видим, образные характеристики стула дают большее впечатление, чем его непосредственная функция, побуждая интерпретировать характеристики образа, погружаясь в сопутствующие метафоры, ассоциации. В отличие от постмодернистской игры-жонглирования смыслами, здесь постижение сущности формы в чистом виде уходит в чувственную канву, а затем в последующее толкование возникающих образов, спрятанных и, одновременно, выраженных в форме. Это и есть герменевтическое вытискивание смысла произведения.



*Рис. 2. Филип Старк. Стул WW stool Vitra*

Герменевтический метод прочтения дизайн-образов раскрывает способы возникновения символических структур и их последующего функционирования на феноменологическом уровне как образов-переживаний, устанавливающих не столько качественные пределы предметных форм, как проекций человеческого

опыта, сколько непосредственные границы самого человеческого бытия на интуитивно-чувственном, иррационально-метафизическом уровне.

## **Тема 7. Феноменология художественной формы**

Любая художественная форма в архитектуре, дизайне, изобразительном искусстве предполагает многоплановость восприятия. Успешность создания проектной формы зависит, в самых общих чертах, от мастерства выражения содержания визуальной модели, ее функции, отбора средств как художественного моделирования, так и технологического воспроизведения.

Полноценность объекта проектирования, единичного или комплексного, уникального или серийного, обычно определяется показателями эффективного функционирования, совершенством конструкции, материалов и технологий, а также показателями эстетической, образной завершенностью. Композиционная гармонизация предполагает достижение визуального единства структуры, пластики и колорита объекта. Архитектоническая выразительность означает характер воплощения функции в форме объекта, определяя единство технологии, конструкции и материала.

Следовательно, рассматривая любой объект проектирования, мы воспринимаем, во-первых, его внешние показатели, связанные, преимущественно с его конструкцией или структурой; во-вторых, понимаем, что означает эта форма; в-третьих, восприятие объекта вызывает чувственный отклик, эмоциональную и эстетическую реакцию.

Таким образом представляются и три соответствующих аспекта понимания дизайн-образа – морфологический, семиотический и феноменологический.

На уровне морфологической организации анализируется полноценность показателей, связанных со строением объекта:

§ *Выразительность структурной организации* – определяет самобытные черты, признаки отличия данной конструкции от подобных в функциональном классе предметных форм.

§ *Визуальная устойчивость структуры* – показатель стабильности структуры в процессе визуального восприятия.

§ *Целостность строения* – характеризует общую завершенность формы и ее визуальную неделимость, структурно-пластическое согласование элементов формы и ее колорита.

§ *Визуальная убедительность* – эффект понимания формы как достоверной, надежной, говорящей о себе «в полный голос», исключаящую неустойчивость, дробление, фрагментирование.

На уровне семиотической организации определяющую роль играют показатели, связанные со значением дизайн-образа, который здесь воспринимается как текст-сообщение:

§ *Выразительность значений* – каждое значение обладает определенными свойствами, отличающими его от других подобных, что обеспечивает быстроту распознавания и запоминания значений.

§ *Ясность смыслов* – заложенные смыслы должны быть визуально понятными, их значения достаточными, не избыточными, не переусложненными, исключаящие чрезмерную вариативность значений, а иногда и их двойственный способ интерпретации.

§ *Лаконичность языка кодировки* – исключение сложных смыслов и избегание параллельного кодирования несколькими способами, отбор наиболее эффективного и экономного средства.

§ *Согласование кодированных значений* – использование единого языка кодировки и единства полученных значений на разных уровнях кодирования.

На уровне феноменологической организации оценивается эмоциональная составляющая дизайн-образа:

§ *Выразительность заложенных свойств* – четкость различения визуализированного свойства от других, определяющего соответствующую сфокусированную эстетическую реакцию. Это значит, что осознанный отбор средств образно-художественной выразительности направлен на максимально точное достижение нужной эмоциональной составляющей. Чем сложнее объект проек-

тирования, тем разнообразнее могут быть и эстетические свойства объекта и средства их визуализации-опредмечивания.

§ *Образная цельность* – ощущение завершенности и неделимости переживаемого образа. Момент вживания в художественный образ предполагает постижение его неделимости, восприятия всего одномоментно, как единого эстетического посыла.

§ *Уникальность эмоционального содержания* – неповторимость эстетической реакции и различимость эмоциональной атмосферы относительно подобных в классе. Обеспечение самобытности дизайн-образа позволяет ему быть узнаваемым, запоминающимся, что, в свою очередь, увеличивает его художественную ценность и ценность потребительскую.

§ *Ценность побуждаемых переживаний* – субъективное отношение к чувственному опыту как к неповторимому моменту, который обладает оценкой позитивного/положительного, направленного на развитие и расширение эмоциональной картины мира субъекта.

Феноменологический аспект дизайн-проектирования становится все более актуальным относительно специфики современных задач, поставленных перед проектировщиком и касается он вопросов проектирования эмоционального плана предмета, соотносимого с необходимостью создания целостного визуального образа.

Чем более сложен объект проектирования, тем больше функциональных и эмоциональных смыслов в него закладывается. Например, городские ансамбли, где не может быть единства функции, а распределение функций и функциональных зон соотносится с компоновкой социокультурных смыслов, визуальных маркеров и акцентов, управлением коммуникациями и процессами. Там же трудно избежать неумолимой эклектики стиля, которая выглядит особенно уродливо в уже созданных ансамблях и средах. При этом, очарованию исторической среды эклектика как раз не мешает, поскольку время как бы сглаживает разницу в нагромождении исторических стилей, разновременных конструкций и функций.

С другой стороны, оценка уже существующих проектов не может не обойтись без рассмотрения эстетической реакции на форму. Кроме того, феноменология вещи поможет объяснить популярность тех или иных явлений в предметном мире, например, сущность и живительную привлекательность мифопоэтических моделей. Вопрос стоит не в психологических аспектах дизайна, когда можно объяснить то или иное явление внутренними мотивами человека и его психики, мира внутренних переживаний, вплоть до его иррациональных страхов и парадоксов вкуса и предпочтений. Вопрос в том, чем материальная форма, система вызывает эстетическую реакцию у человека, вызывая различные чувства, стимулируя ассоциации, воспоминания, желания.

В философском плане феноменология представляет собой идеалистическое направление, цель которой заключается в описании опыта познающего сознания без конкретных начальных установок для выявления сущности объекта познания. Беспредпосылочность и доконцептуальность феноменологического опыта означает отказ от внедрения метафизических определений предметов самих по себе, которые искажают первичное познание. Осознание первичного опыта означает наделять смыслом объект осознания, определяя его через субъективное реагирование от внешних, поверхностных значений в глубь сущностной организации явления. Феноменологическая парадигма заключается в том, что произведение определяется как интенциональный предмет, постигаемый в процессе идеации.

Основатель феноменологии философ Эдмунд Гуссерль (1859–1938), чье учение оказало сильнейшее влияние на образ философской мысли XX–начала XXI вв., в той или иной мере отразившись в различных философских идеях, в труде «Логические исследования» (1901 г.) утверждал, что в основании всего лежат идеальные вневременные сущности-значения, понять которые можно при помощи интуитивного созерцания, т.е. «идеации». Основой любого знания будет непосредственно очевидное, при чем не сугубо его наблюдения, а сосредоточение на психическом акте переживания сущности явления. Э. Гуссерль рассматривает интенциональность как одно из важнейших свойств челове-

ского сознания, которое заключается в способности быть направленным на определенный предмет, выделяя идеальный и реальный компоненты интенционального переживания. Такое переживание направлено не на выявление конкретных фактов, а на осознание чувственной идеальной сущности предмета интуитивного постижения.

В чистом сознании мышление – это *ноэзис*, а предмет осмысления – *ноэма*, содержание, то, что осмысливается. В интенциональном акте ноэзиса сознание направлено на осмысление заключенного в ноэме, вместе с переживаниями, действительными и возможными этапами существования в своей целостности.

Э. Гуссерль внедрил метод *феноменологической установки*, которая посредством *феноменологической эпохи* выходит из *естественной установки*, которую философ называл догматической и наивно-теоретической и для которой характерно следование сознательному опыту без момента рефлексии в уже предустановленной системе мирового устройства. *Эпоха* (от греческого – остановка, задержка) – это философский прием отказа от суждения о бытии предмета вне субъекта восприятия, его сознания, следовательно, отказа от метафизического видения. В процессе эпохи осуществляется отказ от существующих систем определения, исторического и личного опыта, любых систем представлений и оценочных категорий, чтобы очистить воспринимающее сознание. Для этого высвобождения чистого сознания, наряду с эпохой, следует осуществить процедуру феноменологической редукции. *Феноменологическая редукция* – это отделение вещи от того, как она определяется и представляется, что характерно для естественной (догматической установки), сведение (редуцирование) вещи к феномену. Феноменологическая редукция включает в себе стадии *эйдетической редукции*, когда из мышления устраняются его индивидуальные особенности и случайности и стадию *трансцендентальной редукции*, направленную на то, чтобы устранить опытные и физические аспекты сознания, в результате чего сознание обретет направленность на себя самого в чистом виде. *Феноменологи-*

*ческая установка* – это и есть самонаправленное сознание, доконцептуальное и очищенное от опыта, в процессе феноменологического анализа.

Так возникает феноменологическое отношение, о котором Р. Якупов в статье «Феноменологический метод: адаптация к дизайн-проектированию» пишет: «Термин «эйдетическая редукция» в понимании Гуссерля означает переход из мира фактов в мир сущностей. То, что происходит на этой ступени, является интуитивным постижением сущностей посредством «свободных вариаций». Иначе говоря, когда человек, пользуясь свободным воображением, изменяет свои представления о существующих индивидуальных явлениях и интуитивно обнаруживает нечто универсальное и неизменное, не зависящее от вариаций, он постигает сущность.

Следующая ступень – «трансцендентальная редукция». Выполняя эту операцию, мы прекращаем судить о том, существует мир или нет. Это не означает, что существование внешнего мира отрицается или ставится под сомнение, мы лишь воздерживаемся от суждений по этому вопросу или заключаем их в скобки (*феноменологическое epoché*).

То, что остается после заключения в скобки (исключения), представляет собой «чистое сознание», или «трансцендентальное сознание», а то, что появляется в таком сознании, представляет собой «чистый феномен». Такой подход к оценке чистого феномена представляет собой феноменологическое отношение» [[http://www.taby27.ru/studentam\\_aspirantam/aspirant/filosofiya-nauki.-arxitekture-dizajnu-dpi/fenomenolog-dizajn-proekt.html](http://www.taby27.ru/studentam_aspirantam/aspirant/filosofiya-nauki.-arxitekture-dizajnu-dpi/fenomenolog-dizajn-proekt.html)].

Философ М. Хайдеггер, чьи идеи о философии машин приводились нами в теме об общефилософских проблемах дизайна, предложил свою систему феноменологического анализа. Прежде всего, то, что Э. Гуссерль называл беспредпосылочной (феноменологической) установкой, М. Хайдеггер называет естественной (в то время как у Э. Гуссерля под естественной установкой понимается обыденное видение логико-понятийных сцеплений-смыслов). Эта естественная, по М. Хайдеггеру, установка, далее «обрастает» социокультурными смыслами и опытом, которые снимаются феноменологической редукцией. Далее требуется по-

стигнуть неопределенность предметов естественного (доконцептуального) опыта и использовать выразительные возможности языка для того, чтобы очертить то, что скрывает чистая форма. Если у Э. Гуссерля существует чистая, феноменальная форма, то у М. Хайдеггера такая чистая форма будет скрывающей. Таким образом М. Хайдеггер пытался разрешить противоречие, скрывающееся в основной установке беспредпосылочного опыта, описание которого осуществляется уже существующими языковыми понятиями и структурой человеческого мышления, что означает все же наличие некоторых предустановок и проблемы границ языкового сознания, того самого логоцентризма, деконструкцию которого предлагал Ж. Деррида. Можно ли описать чувственный опыт вне границ языка, довербальными сигнальными системами? И если можно, то насколько тогда будет осознан и прилагаем такой опыт? Например, возможно ли постижение вертикализма формы без представления о понятии «вертикаль», которая будет иметь уже знаково-языковое обозначение? С точки зрения теории визуального восприятия, мозг, посредством анализа информации, которую сообщают ему зрительные органы, формирует систему определения формы относительно пространства. Спеленное высокое дерево уже не вертикальный объект, а вытянутая по горизонтали форма. Следует ли тогда полагать наличие установки вертикализма вообще относительно того, что мы будем безустановочно постигать как нечто вертикальное? Вместе с тем, вертикальный ствол дерева и горизонтальный предполагают разное впечатление.

М. Хайдеггер вводит ключевое для его феноменологии понятие «Дазайн» (немецкое Dasein) – «вот-бытие», «сиюбытность», «экзистенция», «существование», которое означает способность бытия спрашивать о своем бытии, а человек – это и есть такая форма бытия, которая способна это делать. Следовательно, дазайн – это качество человека, существующее в форме экзистенции. Смысл бытия человек может обрести, выявив структуру экзистенциалов (те, которые предшествует категориям и опыту), из которых состоит дазайн.

Для естественного опыта, по М. Хайдеггеру, характерны: непосредственность, самопонятность, безотчетность, неприметность. Непосредственность означает его априорное наличие без специальной подготовки и усилий. Само-

понятность – это то, что уясняется само собой и не требует объяснения, концептуализации, первоначальная понятность. Безотчетность означает установку первичной не-рефлексивности к содержанию, а неприметность – это непосредственная вовлеченность дизайна в бытие, свойства опыта и есть характеристики «вот-бытия». Таким образом, предметный мир является областью познания человека, в котором формы – это носители постижения бытия самого человека и каждая вещь – это сокрытый опыт человеческой экзистенции. Если в феноменологии Э. Гуссерля интуитивно постигается сущность вещи, то феноменология М. Хайдеггера приводит нас уже к философии экзистенциализма.

Т. Ю. Быстрова в работе «Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна» приводит следующую трактовку вещи в феноменологии М. Хайдеггера: «Но вещь ближе чувственных восприятий, она «сформованное вещество», «синтез-сополагание вещества и формы», которые и нужно постичь. Поэтому, определяя чашу как вещь, Хайдеггер пишет: «Что такое чаша? Мы говорим: емкость; нечто приемлющее в себя что-либо другое. Приемлющее в чаше – дно и стенки. Это приемлющее можно в свою очередь тоже взять за ручку. В качестве емкости чаша есть нечто такое, что стоит само по себе. Самостояние характеризует чашу как нечто самостоятельное. В качестве самостояния чего-то самостоятельного чаша отличается от предмета. Нечто самостоятельное может стать предметом, когда мы ставим его перед собой, будь то в непосредственном восприятии, будь то в актуализации через воспоминание. Вещественность вещи, однако, и не заключается в ее представленной предметности, и не поддается определению через предметность предмета вообще» [Хайдеггер М. Вещь // Время и бытие. С. 317]. Надо заметить, Хайдеггер опирается на немецкое слово *Gegenstand* – предмет, указывающее на противостояние человеку, субъекту. Согласно такому прочтению, вещи окружают человека раньше, чем становятся предметами. Качество вещности долгосрочнее качества предметности. Вещь – это часть бытия, а не только элемент культуры. Это форма в ее чистой непосредственной данности: вещь веществует. Но культура давно и прочно забыла о существе, о сущности. «Вещественность вещи остается потаенной, забытой», –

констатирует Хайдеггер [там же, С. 319]. Его логика ясна: чтобы осознать сущность, требуется признание самостоятельности и самодовления. Иначе вещь не понять, не объяснить ее, а, следовательно, и не оценить.

По мнению Хайдеггера, эти трактовки, всегда связывающие вещь с человеком, не приближают к пониманию собственно вещи. Функциональное видение, кроме того, неизбежно односторонне, человек касается вещи-явления, забывая о ее существе. Своеобразие вещи, считает философ, рождается до ее функционального использования. Нужно осмыслить его онтологически, не абсолютизируя связь с человеком/.../. Это удастся заметить, отойдя от традиционного научного-абстрагирующего и классифицирующего рассмотрения. Философ связывает бытие вещи со всем миром, из которого и в котором она возникает/.../. Как видим, Хайдеггер доходит до истоков и первоначальных онтологических смыслов вещи, не сводимых только к тем, что проявляются в процессе ее использования. Древнейшие значения делают вещь тем, что она есть. И они же помогают человеку самоопределиться. Человек может определиться только через то, что им не является. Это происходит посредством вещи/.../. Иначе говоря, по Хайдеггеру, предмет есть некая форма, которой человек как бы пред-писывает им измышляемые сущность и свойства, а вещь знаменует собой такое отношение к форме, которое в первую очередь прислушивается к собственной, внутренней («потаенной», – говорит Хайдеггер) ее сущности. Предмет функционален, вещь не только такова. Предмет односторонен, вещь целостна. Более того, вещь конституирует «мирность мира», то есть через нее бытие самоопределяется в качестве мира» [Т. Ю. Быстрова. Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна. Екатеринбург, 2001 г. Реж. доступа: [http://taby27.ru/tvorcheskie\\_raboty/veshh-forma-stil-vvedenie-v-filosofiyu-dizajna-byistrova.html](http://taby27.ru/tvorcheskie_raboty/veshh-forma-stil-vvedenie-v-filosofiyu-dizajna-byistrova.html)].

Получила развитие и феноменологическая эстетика, в основе которой лежали работы Р. Ингардена (1893–1970 гг.), Н. Гартмана (1882–1950 гг.) и М. Дюфренна (1910–1995 гг.).

Р. Ингарден разработал фундаментальное для феноменологической эстетики учение о многослойности структуры произведения, с установлением ее горизонтальной и вертикальной осей. По горизонтальной оси выстраивается последовательность восприятия объекта, его частей, элементов, а по вертикальной формируются четыре слоя восприятия: звучание, значение частей, предмет и содержание, форма представления объекта.

Например, восприятие стула начинается со считывания его структуры и иерархии соотношения частей, определяется его образное звучание, какой это стул – мощный, изящный и пр., а далее он предстает как целостный и неделимый образ, вступающий во взаимодействие со зрителем, обуславливая эмоциональное отреагирование на него. Р. Ингарден писал: «Они возникают скорее временами, как бы сверкают в течение одного мгновения и гаснут, когда читатель переходит к следующей фазе произведения. Они актуализируются читателем в процессе чтения. В самом же произведении они пребывают как бы «наготове», в некоем потенциальном состоянии» [*Исследования по эстетике*», 1992. С. 29:].

Рассматривая феноменологически сложный городской ансамбль площади, понятно, что сама по себе предметика, антураж, здания, их декор и функции, их история не являются прямыми стимулами для чувственного проникновения, поскольку означают собой конкретный текст (функциональный, стилистический, исторический), который можно прочесть и исследовать семиотически. В то же время, человек, недостаточно знакомый с историей архитектурных стилей и историей именно этого места, все же будет испытывать эстетическую реакцию в процессе осмотра ансамбля, удивляться, любопытствовать, изумляться, восторгаться, вдохновляться. Между прочим, современная мода все увиденное фиксировать в виде фотографий или видеофайлов сказывается весьма вредным на чувствование места, когда в погоне за фиксацией пропадает время для ощущения атмосферы, переживания нахождения здесь и сейчас относительно этого места. Так осуществляется подмена погружения в красоту фиксацией все подряд, что может привлечь внимание зрителя.

Все же тот самый *Genius Loci*, Дух Места постигается чувственно, приобретает ценность сама атмосфера, а не предметная конкретика, которая в совокупности не обеспечат момент переживания целостного образа.

Также Р. Ингарден отметил наличие схематичности и конкретизации в произведении. Схематичность означает некоторую незавершенность компонентов произведения, ограниченных количественными характеристиками, в то время как в действительности их многократно больше. Тот же стул обладает большим числом качеств, описать которые не позволяет модель восприятия, языковые ограничения и время идеации. Ведь тот же стул спустя 50 лет будет обладать новыми смыслами, наблюдателю пока неизвестными и непредсказуемыми. Равно как и только что изготовленный, этот стул тогда обладал иными свойствами и определял другой порядок восприятия своих качеств, чем спустя 50 лет.

Конкретизация, по Р. Ингардену, заключается в том, что созерцатель самостоятельно достраивает образ произведения, отчего тот же стул в его образном представлении будет содержательнее, чем непосредственно физическая форма. Так происходит акт сотворчества, когда зритель додумывает авторское произведение, продлевая его своим воображением, воспоминаниями, сомнениями. Это значит, что вещь-определение и вещь-функция превращается в вещь-фантазию, функционирующую в воображении личности. Вещь-фантазия побуждает, предполагает, предвкушает, вызывает любопытство, наполняет предвосхищением, то есть функционирует в мире переживаний-фантазий даже более продуктивно, чем в действительности. Эффект очарования ретро-вещами заключается не в их внешнем виде, а в том комплексе переживаний о прошлом, сентиментальной ностальгии, которые эти вещи в себе незримо заключают, включая субъективный опыт взаимодействия с этими вещами в далеком прошлом, или фантазии о возможном взаимодействии, которые нередко вытесняют фактологическую правду о предметах. В действительности наша память не является достоверной памятью фотоаппарата, видео- аудиозаписи, психика чрез-

вычайно подвижно видоизменяет воспоминания сообразно с текущими процессами, чувствами и потребностями.

Художественный образ, который в себе заключает форма, существует лишь в акте интенции, когда этот образ высвобождает из формы наблюдатель в процессе интуитивно-чувственного проникновения в форму. Здесь метод вчувствования будет важнейшим инструментом идеации, ведь именно так можно абстрагироваться от «оков утилитарности», тяготения функции и смысла в самую сущность произведения.

Нетрудно понять, что одна форма заключает в себе объективные и субъективные мотивы истолкования-вчувствования, следовательно, и ее определение будет зависеть от степени воздействия объективных и субъективных внешних установок и ее внутренних качеств. Эмоциональное отреагирование от теплого, желтого, блестящего и тяжелого шара может выстраиваться от впечатления от его тяжести, изумления от его блеска, удивления его желтизной, наслаждения его сферичностью, удовольствия от его согревающей теплоты. Иррациональное в проектировании возникает именно в магистральном мотиве реакции, поскольку не всегда возможно отследить все возможные субъективные внешние факторы у субъекта, например, факторы вкуса, воспитания, специфики психологической конструкции личности. Даже если все зрители найдут описанный шар превосходным, не исключено особое мнение одного, который сочтет этот шар отталкивающим и даже устрашающим.

Именно поэтому М. Дюфрени, исследуя феноменологию эстетической реакции, предложил в отношении «субъект – объект» включить чувственную характеристику самого субъекта, его свойства как творца-созидателя и способность к эстетическому восприятию наблюдателя.

Ценность формы в дизайне возникает не только в связи с ее утилитарной пользой, но и относительно интеллектуальной рефлексии после эмоциональной реакции на изделие. Особенностью феноменологии произведения дизайна является то, что бифункциональная природа объектов дизайн-проектирования определяет переживание и образных свойств предмета и функциональных характе-

ристик. Например, коса, как инструмент, обладает выразительным функциональным образом, образом реализации функции, образом действия, сцеплением последовательных движений. В то же время коса заключает в себе выразительный визуальный образ, закрепленные в культуре символы, значения-смыслы и представляет собой нечто большее, чем функциональное орудие.

Если философы-неокантианцы полагали творческую деятельность мышления как первым условием эстетического акта, то философ Н. Гартман в качестве первого условия считал процесс эстетического созерцания. Оно отличается от обычного восприятия тем, что является и чувственным и даже сверхчувственным. Согласно Н. Гартману, «художественный образ – зримое воплощение того, чего никогда не было и что само по себе невыразимо», а духовное содержание искусства формируется ирреальным миром эстетических ценностей и абсолютных идей. Соответственно, по Гартману, произведение искусства включает в себя реальный (материальный) и ирреальный (идеальный) планы, между которыми есть промежуточные слои. Ирреальный план художественной формы (образа) означает невозможность его понимания логико-понятийным инструментарием, но постигается интуитивно-чувственно, в созерцании высшего рода, что и является эстетическим восприятием.

Эстетическое восприятие позволяет превзойти материальную форму, постигнув ее сущность в акте чистого чувствования, что и будет высшей точкой бытия предметной формы. Согласно феноменологии М. Дюфренна, смысл, назначение эстетического объекта – это экспрессия, являющаяся самым главным его качеством. М. Дюфренн подчеркивал диалогический и динамический характер отношения «объект – субъект». Если объект априори содержателен, то непосредственная априори аффективность субъекта обеспечивает чувственную реакцию последнего на объект. Творческая активность созерцателя является необходимым условием понимания произведения и процесса вчувствования, поскольку в ином случае пассивное наблюдение не приведет к диалогу, следовательно, к чувственному постижению сущности объекта.

Процесс вчувствования в произведение, раскрытие его многообразия постигается вместе с его сложностью и многоплановостью. Эта сложность не всегда определяется количеством задействованных элементов или иерархией их соподчинения, что можно наблюдать в компьютерных играх, где множество персонажей преодолевают многочисленные локации-уровни, или архитектурные ансамбли старых городских площадей, представляющие собой объемно-пространственный конгломерат многовекового соподчинения. Образно-смысловая сложность и глубина отношений находят свое выражение в тонкости соподчинения незамысловатых, на первый взгляд, комплексах. Постигание ажурности художественной игры как раз требует расслабленного погружения в форму, прекращения внутреннего определяюще-оценивающего монолога. Остановить внутренний оценивающий аппарат нелегко, потому что человеческий мозг «заточен» максимально быстро «схватывать» информацию и ее определять-различать. Ведь от этого зависит быстрое действие принятия решений и физиологической реакции, направленной на функции сохранения собственной целостности, обеспечения материальными ресурсами, распознавание опасности и т.д. Первичное быстрое распознавание далее переходит в стадию логико-понятийного манипулирования с поступившей информацией, выявлению смыслов, установке причинно-следственных связей, структуризации информации, определения главного и второстепенного. Для процесса вчувствования все эти привычные процедуры излишни и сравнимы с назойливым жужжанием насекомых при попытках слушать тишину.

Тем не менее, волевое решение на расслабленное восприятие позволяет действительно остановить, отключить из актуального восприятия такое «жужжание», сосредоточившись, при этом, на творческое и чувственное постижение сущности исследуемого объекта. Только ясное и чистое сознание способно максимально глубоко прочувствовать конкретный художественный образ в его целостности, уникальности и чувственном послы.

Любимая многими постмодернистская игра-жонглирование смыслами также неприменима для процесса идеации и тоже напоминает шум и жужжание

в силу того, что это творческая игра с фрагментами текста, на который «разрезан» исходный целостный текст-образ.

В феноменологическом постижении беспредпосылочность означает отбрасывание значений символа и символизации, функции и любой прагматизации, аспектов генезиса и трансформации. Абстрактное, концептуальное и рациональное уступает место перцептивному и эмпирическому. Только при таких условиях объект идеации превращается в переживаемый феномен.

Феноменологический взгляд на архитектуру предлагали архитекторы С. Холл и Д. Кельбоу, утверждая, что рациональное, символическое и концептуальное мешают чистому восприятию и переживанию архитектурной формы, ее отношения к пространству, свету, времени, объемной структуре. Экспрессивность восприятия создается непосредственной игрой света и тени, ритмами, контрастами по размеру, направлению, материалам, симметрией, перспективными сокращениями, ракурсами, движением внутри и снаружи объекта. Аффективность переживаний обусловлена сменой ракурсов, проникновением в осязаемую «пустоту» пространства, сменой скорости и направлением перемещения. Одинаковое пространство интерьера многоэтажного торгового комплекса формирует два совершенно разных впечатления при взгляде снизу-вверх и при взгляде сверху вниз. Скоростное перемещение в прозрачном лифте то выводит пространство этажа с его далекой фронтальной перспективой прямо на линию горизонта и тут же оно уже оказывается в ракурсном сокращении снизу, вместе с другими слоями этажей-пространств.

Очевидно, что среда, например, исторической площади, наблюдаемая с мостовой площади, будет не равна образу той же площади, увиденной со смотровой площадки ближайшей башни храма, ратуши, замка.

Пребывание зрителя в точке на локации означает одномоментное чувственное проникновение в ее образную сущность без необходимости введения системы определителей, сопоставления с опытом уже пережитых пребываний, без необходимости подключения символических рядов. Отказ от текстуального описания того, что видит человек, означает проникновение в атмосферу лока-

ции, а это в последующем создает ценность ее переживания, причем большую, чем ее текстуальную или фотографическую фиксацию, которая способна обрисовать каждую мелкую деталь, но не сможет передать целостность и разнообразие художественного образа. Наши воспоминания о месте представляют собой именно чувственный отпечаток впечатления, которое нередко трудно изъяснить языком, но можно поэтически, песенно, изобразительно – иначе говоря средствами художественной выразительности, заключающими в себе раскрытие аффекта и экспрессии.

Здесь очевидно, что картина передает чувственное состояние площади, например, утром, а это будет другое впечатление, чем та же площадь днем или ночью, что в своих картинах мастерски доказали художники-импрессионисты и экспрессионисты, равно как и три баллады о площади утром, днем и ночью будут вмещать в себе три разных настроения.

Чем отличаются молчаливо-имперско-дождливо-грузно-депрессивные фирменные «от Достоевского» дворы-колодцы Санкт-Петербурга от шумно-радостно-уютно-солнечных фирменно «картавящих» дворики Одессы-Мамы? Сравнивая внутреннее обустройство этих дворов, мы скорее найдем больше общего, чем различного, но перечисляя все эти компоненты обыденного мещанского быта, примерно одинакового для больших городов и каменных кварталов, многочисленные мелкие элементы вплоть до неровностей брусчатки, фактуры трещин и подтеков на стенах, вмятинах на водосточных трубах, все эти наслоения стилей, перестроек, ремонтов, признаков быта-бытия мы так опишем-определим действительность, а не атмосферу. И все же их атмосферу разная, постигнуть которую – значит прочувствовать, даже, следуя феноменологической редукции и принципу беспредпосылочности, отбросить живописные и экспрессивные культурные клише, данные классическим и народным творчеством. Проблема именно этого примера заключается как раз в том, что контрастные и популярные образы дворов-дворики хорошо представимы, а значит, формируют предубеждение. Иная ситуация возникнет при опыте действительной идеации дворики украинского Львова, польского Люблина,

русского Пскова, когда их поэтизация будет прямым следствием феноменологического переживания самой личности.

Безусловно, феноменологический анализ зодчества дает больше материалов для проникновения в сущность из-за масштабности архитектуры, прямого восприятия пространства, крупных поверхностей, выраженной тональности элементов строения, его структуры, силуэта, статичных и динамичных ракурсов, эффекты прозрачности и перехода. Поэтому неслучайно архитектуру называют «музыкой, застывшей в камне». Как и масштабные природные образования (горы, ущелья, реки, горизонты), архитектура восхищает и впечатляет и ребенка, и человека без специальной эстетической подготовки и воспитания. Они могут не понимать того, что видят, но впечатляться и удивляться даже чище, вследствие отсутствия предпосылок и ожидаемых реакций. Сравните разницу силы впечатления, которое произведет Эйфелева башня на человека, который ехал ее увидеть целенаправленно и знает, как она выглядит и что это и человека, который не знал о ее существовании и перед которой он просто внезапно очутился.

Менее масштабные формы, все теснее входящие в непосредственный контакт с человеком, следовательно, становящиеся объектами дизайн-проектирования, в большей степени скрывают свою сущность. Предметная среда наполнена многочисленными вещами, их комплексами, которые кажутся настолько обыденными, что и действительно как бы не замечаются человеком. Привычность жилого интерьера и есть та самая предпосылочность, мешающая проникнуть в его образную душу. Тем не менее, поэтика интерьера не могла бы существовать без неуловимых логикой, но чувствующихся связей между формами, цветами, фактурами, образами действий. Молоток и клещи – не просто формы, заключающие действие и ее отмену, инструменты, даже не символы созидания-разрушения, сложения-разделения, утверждения и отрицания. Это скрытый танец человеческих жестов, утвердившихся в предметных формах именно таким образом и вот эта «именно-таковость» должна быть выхвачена,

извлечена из «молотка и клещей» для ее постижения в чистом виде как феномена бытия.

Как согревает плед, одежда, печь и тот теплый, блестящий, желтый и тяжелый шар, который оказался концептуальным светильником с функцией обогрева? Ведь переживание вещи не ограничивается ее визуальными характеристиками, включая также любые формы восприятия (обоняние, слух и пр.). Например, вещь приятно звенит, пощелкивает и тихо катится. Какова она на вкус, какой запах, насколько она тверда или мягка, тяжела, воздушна? При этом мы не забываем, что постигается все это одновременно и никак не сводится к элементарному перечислению того, что я чувствую, слышу и вижу.

Тактильные ощущения также входят в репертуар процесса переживания, в связи с чем, Н. Козодаева в статье «Феноменология архитектурной формы» интересно замечает: «Без феноменологии гладкости, например, немыслимо понимание эстетики полированного металла и камня, стекла и керамики. Но в современном дизайне, как и в современной архитектуре, эти свойства заняли совершенно особое место, вышли на первый план и часто стали более важными, чем традиционные пространственные качества формы. Тактильные свойства предмета часто безотносительны к его размерам и выражают некие константы, ощущаемые прежде всего в движении, например, в таком виде движения, как аритмическое скольжение, особенно распространенное в современной среде благодаря техническим средствам транспорта – движущимся тротуарам, лифтам, скоростным поездам, самолетам и пр. Слияние микрочувствительности к фактурным особенностям поверхности предметов и образам быстрого скольжения. Движения в пространстве создают особый, не известный или почти не известный классической архитектуре феномен чувственного контакта тела со средой, широко используемый в архитектуре больших полированных поверхностей, хромированных металлических ограждений и стекла» [[http://analculturolog.ru/journal/archive/item/199-article\\_11.html](http://analculturolog.ru/journal/archive/item/199-article_11.html)].

В теме об аксиологии дизайна затрагивалось отношение ценности искренности и фальшивости формы. Вопрос не в том, хорошо ли функционирует

пластиковая позолоченная вещь, а в том, что погружение в ее естество сообщит нам ложное переживание, обнажение которого вызовет чувство смущения, обиды и даже возмущения, гнева. То, что выдавало себя за истинное, оказалось ее имитацией, ложью. Постигание честной формы откликнется чувством теплой взаимности, удовольствия, удовлетворения. Между тем, качественная, высокопрофессиональная лживая вещь вызовет не столько гнев, сколько усмешку и, быть может, восхищение от того, насколько мастерски имитируется достоверность, что сравнимо с игрой актера или слушания «чистой правды» от откровенного изворотливого вруна. В средовом проектировании диссонанс возникает и тогда, когда что-то правдивое помещается в несвойственный ему контекст. Например, современный монитор в барочном интерьере.

Относительно творческой позиции дизайнера нужно понять, что точно таким же феноменологическим образом следует и создавать новую форму в плане ее образной организации. Как писалось выше, бифункциональность объекта дизайн-проектирования предполагает вчувствоваться в образность функции не в меньшей степени, а иногда и в большей, чем в непосредственные образно-художественные характеристики разрабатываемого предмета. Вчувствование в объект проектирования является важной практикой на стадии формирования мета-образа и формирования формального образа изделия, эскизного моделирования. По сути, специфика возникновения мета-образа, как бы чувственного намека на будущую ощущаемую форму, означает существование мета-образа в том самом неизъяснимом и неопишемом виде, который еще не доступен ни логическому анализу, ни языковым, описательным формулировкам. «Схватывание» мета-образа доступно путем тонкого интуитивно-чувственного улавливания, сравнимое с вслушиванием в полной тишине едва различимых звуков музыкальной мелодии.

Феноменология художественной формы в дизайне позволяет глубже понять сущностную природу заключенного в ней художественного образа в его целостности и многозвучии, с одновременным различением мотивов каждого элемента системы.

## **Тема 8. Мифопоэтическая концепция художественного образа в дизайне**

В современной проектной культуре отражаются многочисленные функциональные и социокультурные смыслы, отражающие и соответствующие представлению человека о нормах организации предметных форм. Если первичная образность любой формы должна отвечать ее функционально-утилитарной роли в материальной среде, то вторичная образность включает в себе и выражает более сложные социокультурные свойства, определяющие эстетическую ценность и художественную выразительность объекта проектирования.

Многочисленные исторические реплики и проектное «обыгрывание» мотивов прошедшего формируют специфический пласт новых форм, содержащих в себе, в опредмеченном виде, тот или иной фрагмент, комплекс исторического времени. В случае научной реконструкции, к примеру, интерьеров дворца, воспроизводится, с большой долей приближенности к историческим реалиям, подлинная атмосфера. При более свободном обращении с образами прошедшего, моделируемыми посредством исторических стилизаций (ретроспекции, реминисценции, репликации и пр.), сформированная как бы «историческая» атмосфера содержит в себе свободные связки между элементами, что приводит к более произвольной интерпретации предметного образа в процессе его прочтения зрителем. Следовательно, объекты дизайн-проектирования, созданные на основе использования отражений прошлого, не только представляются предметными маркерами воплощений прошлого, но и образными «ретрансляторами» истории в настоящее, стимулирующими интерес к конкретным проявлениям истории. Как писал В. П. Шестаков: «Историческая память – функция культуры как мнемотического феномена, как системы, воспроизводящей прошлый опыт посредством традиций, обрядов, морали. Искусство как область культуры и ее составная часть, очевидно, тоже может рассматриваться в качестве функции исторической памяти, так как отображает усвоение, запоминание и воспроизведение прошлого опыта в системе художественных образов» [Шестаков,

В.П. Историческая память как формообразующий фактор истории искусства / В.П. Шестаков // Искусство как сфера культурно-исторической памяти : сб. ст. / Отв. ред. Л.Ю. Лиманская. М. : Российск. гос. гуманит. ун-т, 2008. – с. 16].

Привлекательность для зрителя вновь воссозданных исторических образов означает продолжение процесса интерпретации исторического прошлого, его поэтизации и мифологизации, в чем и заключается трансформация исторической памяти. Обобщенное историческое знание превращается в устойчивый комплекс поэтизированных и мифологизированных представлений, нередко противоречащих исторической правде. В самом широком смысле можно сказать, что осуществляется стилизация истории. Причем именно такая, стилизованная история является привлекательной для потребителя/зрителя, а элементы такой истории очевидно более устойчивы в культурном пространстве и обладают символической целостностью.

«Функциональная вещь обладает эффективностью, а мифологическая – завершенностью» – Ж. Бодрийяр [Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр ; пер. и сопр. ст. С. Н. Zenkin. – М., 2001. – С. 84]. В процессе мифологизации прошедшее утрачивает фактологическую достоверность, приобретая новые качественные характеристики, порой мало связанные с историческим прототипом. Эти новые качества обладают повышенной образностью и апеллируют к чувственному восприятию, упрощают реальный прототип, приближая его структуру к соответствующему архетипу. Чем ближе объект мифологизации к архетипу, тем сильнее его воздействие на сознание, тем большим зарядом психической энергии он обладает, обретая самостоятельное символическое значение и образную завершенность.

По другую сторону различных форм реализации исторического времени лежат художественные образы, в основе которых лежат фантазийные и футуристические картины будущего времени. В этих образах временной масштаб будущего также реализован исходя из определенных предубеждений нашего видения будущего, материально-предметной среды и процессуальных систем. Эти образы будущего кажутся зрителю достоверными, что достигается не только

совершенством визуализации и аппаратными мощностями. В большей степени убедительность «картинки» создается не технологией, а использованием культурных настроек настоящего, сквозь призму которых будущее воспринимается как бы действительно реальным. То есть, в образах будущего времени также заложены конкретные культурные коды, определяющие футуристическое воображаемое время.

Наконец, образы, ассоциирующиеся с настоящим временем, не менее разнообразны и разнохарактерны. При их поливариантности заметны обобщающие мотивы, все те же культурные коды, выражение которых разными приемами образно-художественного моделирования, приводит к их узнаванию у массового зрителя.

Следовательно, за образами времени прошедшего, настоящего и будущего лежат символическо-культурные коды, достаточно универсальные, чтобы большая часть цивилизованного мира могла распознавать в них социокультурные смыслы, определяющие эстетическую реакцию. Оговоримся, что универсальный характер таких кодов не означает их узнавание всеми, поскольку и от активного зрителя требуется определенный развитый кругозор, эрудиция, способность к распознаванию культурных кодов. А эти коды имеют многоуровневую организацию, как следует из работы У. Эко «Отсутствующая структура», так что в семиотическом плане распознавание символического текста возможно при некоторых условиях средового окружения и мировоззрения адресата.

Устойчивость определенных мотивов в интерпретации исторической атмосферы означает устойчивость знаково-стилистических конструкций, которые мы называем *моделями*. Ж. Бодрийяр в «Системе вещей» определял модель как «схему коллективно-мифологической проекции» [«Система вещей», с. 199]. Поскольку рассматриваемые нами модели определяются культурными настройками, характерными современности, понятие «модель» дополняется сущностной характеристикой этих моделей – мифопоэтическая. Так, в термине «мифопоэтическая модель» устанавливается связь между социальными проекциями на способ прочтения образа и его основными качественными характери-

стиками, связанными с процессами поэтизации и мифологизации прошлого. Стили и образы прошедших эпох в течение времени трансформируются, отражаясь своеобразным культурным эхом, поэтому в нашем представлении возникает мифологизированное и романтизированное представление о прошедшем.

В культуре середины XIX века сложилось мировоззрение романтизма, с его поэтизированным переосмыслением прошлого (в литературе, прежде всего, отметим произведения немецких писателей-романтиков, в белорусской литературе – поэмы А. Мицкевича, поэтизовавшего традиции и историю Великого Княжества Литовского). В архитектуре романтизм проявился модой на прошедшие исторические стили. Так появились «неоготика», «необарокко» и др. В наших представлениях об отдельно взятом историческом периоде преобладают мифологизированные и поэтизированные образы, а не действительные научные факты, благодаря чему прошлое обретает особую притягательность и задает специфическую эмоциональную атмосферу. Первичные ассоциации, связанные с прошедшим, складываются в более сложные знаковые системы, которые можно назвать иконографическими структурами, устойчивыми во времени и передающими при их прочтении одинаковую информацию. Поскольку исторические стилизации апеллируют к прошлому, то и их образная информация всегда погружает потребителя в миры истории и мифов.

Отдельные элементы историзма – мифологемы – складываются в сложные узнаваемые образы, универсальные комплексы, которые называются *мифопоэтическими моделями*.

*Мифопоэтическая модель* – это устойчивый комплекс представлений о конкретном, но поэтизированном и мифологизированном в современной культуре историческом времени, реальном или мифическом персонаже, событии, обладающий символической, образной и ассоциативной завершенностью и стабильностью.

Мифопоэтическая модель также предполагает определенный репертуар средств художественной выразительности, символики, элементов антуража/имиджа. Согласно авторскому исследованию современных проектных форм

(главным образом, интерьеров), было выделено свыше шестидесяти мифопоэтических моделей. Некоторые из них могут быть соотнесены с белорусской историей и культурой, например, мифопоэтическая модель «Шляхецкі сарматызм», другие отражают футуристические представления о событиях «однажды в далекой, далекой галактике...» – мифопоэтическая модель «Космические одиссеи» или эсхатологические картины дистопического будущего человечества – мифопоэтическая модель «Сумерки постапокалипсиса» с ее киберпанковскими, киберготическими, индастриал стилистическими. Настоящее время формирует мифопоэтические модели «Урбан-лайф», «В графике манги» и т.д.

Каждая мифопоэтическая модель, обладая определенной укорененностью в культуре, имеет неповторимый репертуар предметных символов (парадигму), которые способны комбинироваться в различных сочетаниях по синтагматической оси, формируя вариативность средств образно-стилистического выражения. За счет этого репертуара осуществляется кодирование (опредмечивание) мифопоэтических значений в предметную форму и ее декодирование при прочтении потребителями. Один и тот же символ способен выражаться по-разному. Например, шпага – мушкетерский символ, помещается и на ретро-вывеску в виде щита с королевской лилией, или присутствует в различных видах в интерьере. Выразительность интерьера с художественной стороны зависит от мастерства и глубины проникновения в мифологию самого дизайнера, степени его вовлеченности, поскольку «мушкетерский» набор символов еще не гарантирует выразительности, но его прямолинейное использование может привести к интерьеру, созданному на основе шаблонов и стереотипных, семиотически риторических приемов.

Мифопоэтические модели обладают кросскультурной универсальностью, помогая формировать культурные смыслы в разных культурах и территориях. Так, в европейских интерьерах мы встречаем мифопоэтические модели, образы которых строятся на элементах неевропейской истории и культуры. Например, история Америки и индейской культуры отражается в таких мифопоэтических моделях как «Страна ковбоев», «Дорогами конкистадоров», «Индейские песни».

В процессе образотворчества на основе истории немаловажную роль играют непосредственно мифологизированные и поэтизированные представления о прошлом. Источниками этих процессов, создающих устойчивые модели, являются: 1) известные литературные произведения (например, романы А. Дюма, Ж. Верна, А. Конан-Дойля, Ч. Диккенса, Ф. Достоевского, М. Булгакова); 2) произведения устного народного творчества (легенды, мифы, саги, сказки); 3) комиксы и популярная беллетристика XX века (создали, к примеру, мифопоэтический образ вампира-графа Дракулы); 4) популярные произведения кинематографа, нередко усиливающие литературные образы (фильмы «Три мушкетера», «Роман с камнем», «Тот самый Мюнхгаузен»); 5) известные исторические личности (Клеопатра, Барбара ) и вымышленные герои, обособившиеся от литературного пространства (Одиссей, Тарзан, Шерлок Холмс); 6) исторические места, памятники архитектуры, воспетые в литературе и «покрытые патиной легенд и романтики» (французский Версаль, индийский Тадж-Махал, белорусский Несвижский замок).

Популярность мифопоэтических моделей, связанных с историей доказывает психологическую мотивацию существования ретро-стилизаций, связанных с сентиментальной тоской по прекрасному прошлому и детскими фантазиями.

Мифопоэтические модели прошедшего времени, основным средством воплощения которых является историческая стилизация, делятся по временным показателям. 1) Период архаики и античности: *«Языческие костры»*, *«По римским канонам»*, *«В поисках Одиссея»*, *«Огни Вавилонской башни»*, *«Боги Древнего Египта»*. 2) Средние века: *«Романтика рыцарства»*, *«Монастырская келья»*, *«Сказочные миры»*, *«В гостях у графа Дракулы»*, *«Пламенеющая готика»*, *«Магия алхимии»*. 3) Новое время (XV-XVIII вв.): *«Солнце Возрождения»*, *«Мир Леонардо»*, *«Шляхецкі сарматизм»*, *«Дорогами конкистадоров»*, *«Буржуазное гнездо»*, *«Пиратский романтизм»*, *«Мушкетеры»*, *«География путешествий»*, *«На звук охотничьих рожков»*, *«Салоны изящного века»*, *«Петровская Россия»*.

4) XIX век представлен такими мифопоэтическими моделями как: «Страна ковбоев», «Купеческие кабаки», «Поэтика дворянской усадьбы», «Погребок», «небо над Монмартром».

5) XX век: «Серебряный декаданс», «Узоры модерна», «На манифестах футуризма», «Велосипедные колеса дадаизма», «Героика гражданки», «Городские романсы», «Элитарное ар Деко», «Гангстерский джаз великой депрессии», «Марши милитаризма», «Советский реализм». Учитывая то, что большинство перечисленных мифопоэтических моделей XIX–XX вв. содержит средства выражения, присущие и другим видам ретро-стилизации, в частности ретро-стиля и этнографических стилизаций, в этих позициях наблюдается смешение приемов образной организации (например, в моделях «Погребок», «Советский реализм»).

К мифопоэтическим моделям, созданным средствами ретро-стиля относим «Гудки паровозов», «Механика огня и воды», «Английские пабы», «Бабушкин чердак», «За рулем ретроавтомобиля», «Twist&Shout», «Цветочная революция», «Поп-арт 60-х», «Панк-протест», «Дисотека 80-х».

Этнографические стилизации применяются в образно-художественном формировании таких мифопоэтических моделей как «Дорогами индейцев», «Африканские танцы», «легенды Индии», «Турецкие мотивы», «Бухарское царство», «Японская лирика», «Китайские пагоды», «Вьетнамский тростник», «Монгольские степи», «Якутская юрта», «Кавказское застолье», «Украинский хуторок», «В карпатской колыбе», «Беларуская хата», «Балтийская статика», «Москва купеческая», «Самовар и балалайка», «Скандинавские саги», «Итальянский дворик», «Мелодии фламенко». Безусловно, перечисленные модели не полностью охватывают все этнографические регионы, потому что в списке учтены только те из них, которые получили достаточное распространение и обладающие сформированным и узнаваемым набором средств образной организации. Кроме того, некоторые обобщенные модели могут состоять из нескольких вариаций, возможно, не вполне распознаваемых потребителем для нашего региона, но понятных для более близкого (напри-

мер, нам сложно распознавать мифопоэтические модели, связанные с культурой и историей Японии).

Для примера приведем краткие характеристики некоторых мифопоэтических моделей. *Романтика рыцарства*. Очень популярная модель, прославляющая эпоху рыцарства. Будучи сильно мифологизированной, порождает множество интерпретаций. Историческая стилизация базируется на материале средних веков, романской и готической культуры. Используются копии рыцарских доспехов и оружия (мечи, щиты, арбалеты), символика (гербы, девизы), символически универсальные подковы. Подбирается соответствующее графическое оформление (копии гравюр, репродукции картин Босха, Брейгеля). В конструкциях интерьера используются открытые несущие балки либо их имитация (фальшбалка). В целом, такие интерьеры иллюстрируют суровый и героический рыцарский быт, они полны монументальности, статичной простоты (но не грубости, как в архаике). Натуральные материалы (древесина, камень, кирпич), применяются в соответствующей технологии обработки (в металле: литые, а чаще кованые железные или медные засовы, навесы, декоративные элементы). Появляются кованые люстры, светильники в виде факелов, огромные каминные. Примерами этой модели являются кафе «Грунвальд» и «Бастион» в Минске.

*«Пиратский романтизм»*. Посетитель таких кафе должен почувствовать себя пиратом на борте своего корабля – окна-иллюминаторы, кривые сабли, пистолеты XVIII века, пушки, ядра, морские якоря и цепи, бочонки, треуголки, сундуки, попугай в клетке, морские приборы – наиболее частые элементы оформления интерьеров в пиратской стилистике. Нередко внешнее и внутреннее оформление использует имитацию борта парусного корабля, с характерной обшивкой, канатами, фрагментами парусов. Во многом эта модель отталкивается от главного литературного шедевра Р. Л. Стивенсона «Остров сокровищ» и чрезвычайно популярной серии фильмов «Пираты Карибского моря» (2003–2017 гг.).

«Городские романсы». Общее название интерпретаций предметного быта горожан первой половины прошлого века. Стилизации соответствующих интерьеров с их насыщением вещами 1920-30 годов. «Городские романсы» – это территория Остапа Бендера из романа Ильфа и Петрова «12 стульев», героев Булгакова и Зощенко В западных странах инспирирующими источниками для этой мифопоэтической модели служат другие литературные произведения, связанные с межвоенным периодом Европы. Примером чешского прочтения «городских романсов» является атмосфера львовского ресторана «Прага».

«Twist&Shout». Образы выстраиваются на использовании культуры и эстетики музыки «рок-н-ролл» 1950-60 гг. Это отличает ее от мифопоэтической модели «Цветочная революция», в которой используется эстетика психоделического искусства и хиппи.

«За рулем ретроавтомобиля». Организация интерьеров осуществляется с использованием старых и стильных автомобилей, либо их фрагментов. В целом – образ опирается на эстетику ретроавтомобилей прошлого (например, ретроавтомобильный и рок-н-рольный интерьер ресторана в фильме К. Тарантино «Криминальное чтиво»).

Квинтэссенцией поэтизации технического века является образ паровоза, детища пара и огня. Мы уже упоминали о том, что паровоз пережил свою утилитарную функцию, превратившись в символ, а его мифологемы сгенерировали собственную мифопоэтическую модель «Гудки паровозов» и общую – «Механика огня и воды». Этот стальной зверь влечет нас своими железными мускулами, механическими органами, закопченными сажей и мазутом, уводя в переживание прошедшего времени более чем вековой давности, наполняя романтическим чувствами. Неслучайно паровоз многократно фигурирует во множестве живописных, литературно-поэтических произведениях, обретая метафорическое звучание («Локомотив истории» у К. Маркса), антропоморфные признаки (паровозы дышат, хрипят, кричат) и даже очеловечивается («Миколка-Паровоз» у М. Лынькова). В песенном жанре «Наш паровоз, вперед лети, в коммуне остановке» и «Постой, паровоз, не стучите колеса».

В «Грозе» А. Островского паровоз – «огненный змий», у А. Ахматовой – «бронированная гусеница», у И. Анненского – «пышущий дракон», у Л. Андреева – *«Внезапно вырвалось черное и огненное чудовище и промчалось, как вихрь, с громом и лязгом»*, у Ф. Достоевского – *«Засверкали из тьмы два красные фонаря, загрохотало приближающееся чудовище»*. «Петушиный, призывающий крик маневренного паровоза» слышит герой романа «Русский лес» Л. Леонова, а у К. Паустовского «Маленький паровоз, похожий на самовар, был вместе с трубой запрятан в коробку из железа. Он выдавал себя только детским свистом и клубами пара». У И. Ильфа и Е. Петрова «Поезд прыгал на стрелках... Паровоз, отдуваясь, выпустил белоснежные бакенбарды», а у Н. Островского «Паровоз сердито отфыркивался брызгами светящихся искр, глубоко дышал и, продавливая темноту, мчал по рельсам». В творчестве А. Платонова «Паровоз, не сдаваясь, продолжал буксовать на месте, дрожа от свирепой безысходной силы, яростно прессуя грудью горы снега впереди» и автор даже сравнивал паровоз с алтарем: «Машина чуть шумела котлом, и горел маленький огонек, как лампадка, над манометром». В последней метафоре недвусмысленно предрекается нисхождение «бога из машины», подчеркивая грядущее величие технического мира и культа техники.

Паровоз стал техногенным символом XIX в., как бы перетягивая пассажиров поезда из ремесленного и патриархального прошедшего в стремительный прогресс будущего. Техническое потомство паровоза – тепловозы и электровозы, хотя и обладают выраженной поэтичностью и технической убедительностью, но все же не так символичны и не так мощно генерируют мифопоэтические художественные образы. Так, дизельный тепловоз фигурирует в ретрофутуристическом мире дизельпанка, наравне с цепеллинами, роботами, «гиперболоидами инженера Гарина» в своих гигантских, сюрреалистических и коррозированных формах, столь характерных для индустриальной тяжелой стилистики 1920-1950 гг.

А вот паровоз, огнедышащее чудовище, считается основой для ретрофутуристических миров стимпанка. Понятие «стимпанк» (паропанк) возникло как

пародия на эстетику футуристического направления «киберпанк» – будущего, насыщенного сверхтехнологиями. Чтобы спародировать высокие технологии киберпанка в кинематографе и дизайне, потребовалось перечитать романы главного вдохновителя стимпанка Жюль Верна и взять на вооружение представление о далеком будущем, в котором все работает на пневматике и паровых двигателях. В наше время стимпанк является самым популярным из всех направлений ретрофутуризма, с наибольшим разнообразием форм. Явление ретрофутуризма отлично иллюстрирует процесс, в котором в современности прошедшее время не воспроизводится как копия, но формируется как новая, альтернативная реальность и предметика на основе творческой интерпретации мифопоэтизированного прошлого.



СТИМПАНК



СТИМПАНК



ДИЗЕЛЬПАНК



ДИЗЕЛЬПАНК



киберпанк



киберготика



викторианский гот



кабере-гот



индастриал-гот



стимпанк-гот



риветхэд



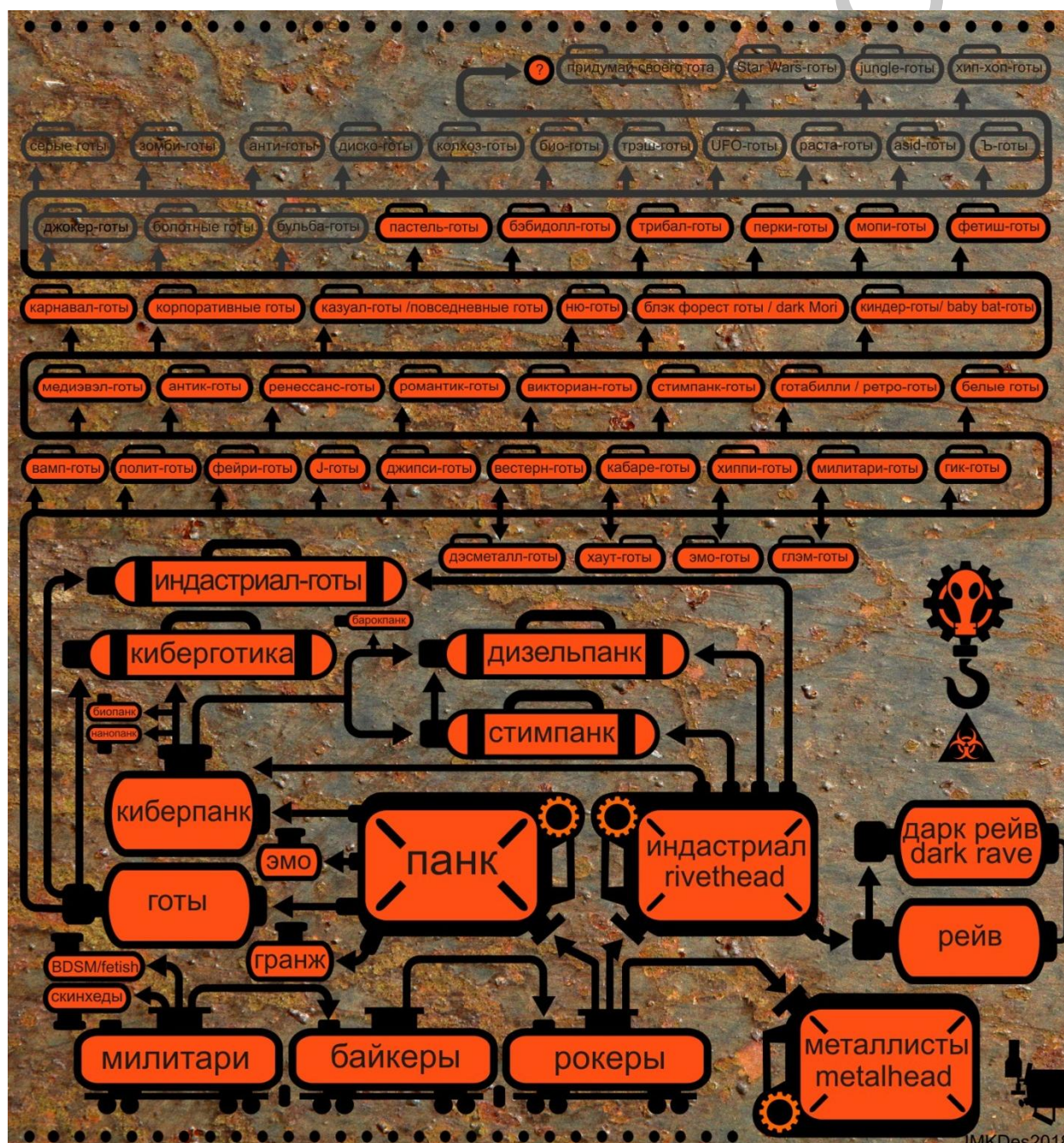
риветхэд

Рис. 3. Стилистики молодежных субкультур

Как видно на рис. 3, историческое прошлое века паровозов (стимпанк) и дизельных машин (дизельпанк, индастриал) активно преобразуется в совре-

менные художественные образы, равно как и ретро-образы Викторианской Англии (викторианский гот) и стилистика кабаре 1930-х гг. (кабаре-гот). Стилистическое сплавление отдельных направлений рождает другие течения промежуточного характера (стимпанк-гот, индастриал-гот). Образы киберпанка и кибергота показывают видение воображаемых будущих миров.

Схема 2



На схеме 2 представлена система генезиса различных современных субкультур и их стилистик. Заметно, что исходное военное обмундирование обусловило ряд стилистических воздействий на образы субкультур опосредовано

стилем байкеров и рокеров. Более 34 разновидностей готов показывают, как влияли стили прошлых веков и альтернативные стилистики на возникновение ряда течений в готской субкультуре XXI в. В прозрачных колбах размещены условные названия предполагаемых новых имиджей готов, которые могут возникнуть при сплавлении готской эстетики с прочими популярными культурными образами или субкультурами. Заметно влияние музыкальных жанров и направлений на стилистику субкультур, а также влияние мировоззренческих установок.

Многообразие альтернативных миров с их самобытными художественными образами означает движение мифопоэтических моделей, мифологизацию и поэтизацию как будущего, так и прошедшего времени творческим воображением автора. То новое, возникающее сегодня, разнокачественно и разноколичественно опирается на уже существовавшие культурные образцы, но чрезвычайно фантазийно трансформированные.

Образ классического панка использовал рваные узкие джинсы и потертую кожаную куртку – символ угнетенного рабочего класса, собачий ошейник с шипами, ржавые булавки и цепи – как символ рабства и отрицания мира дорогих украшений, а прическа «ирокез» позаимствована у индейцев в качестве символа индейского сопротивления поработителям Америки. Все это отличало образ панка от его «прародителя»-рокера и развивалось сообразно зарождению в рок-музыке направления панка. Следующие за панками киберпанки добавили в свой имидж эстетику постапокалипсиса и техногенные формы, связанные с миром кибернетики и электроники. Музыкальный жанр индастриал, также выросший из рок-музыки, сгенерировал собственное субкультурное направление риветхэд (то есть «клепанные головы», в отличие от металлистов («металлические головы») и скинхедов («бритые головы»), целиком ориентирующееся на индустриальную стилистику и мировоззрение отрешенности и заброшенности. Готы, выросшие из панк-культуры, отбросили идею бунта, заменив ее имиджем элитарности, мрачности и мистичности. В результате, субкультуры индастриал-

ла, киберпанков и киберготов разные по мировоззрению и по стилистике, хотя и как бы существующие в воображаемом будущем.

Схематически структура мифопоэтической модели выглядит как вписанные друг в друга сферы: ее ядро составляет доминирующий архетип – универсальная глубинная настройка, обеспечивающая наиболее фундаментальный уровень существования каждой модели как комплекса связанных между собой образов-смыслов, кодов бессознательного (схема 3). Архетипическое ядро обеспечивает и уровень мифологического существования-переживания предметного образа, его символическую завершенность. В плане смысловой организации в проектировании архетипическое ядро формируется на уровне архитектурного формообразования, когда любая самая простая вещь уже включает в себе определенную архетипическую основу. И. В. Морозов в «Герменевтике зодчества» прекрасно выявил и охарактеризовал архетипы архитектуры, которая, в силу своей масштабности и значимости, безусловно включает и выражает архетипы в их максимальной мере и феноменологической сущности. В менее масштабных формах архетипы также могут ярко выявляться: автомобиль – движение, карандаш – созидаящая вертикаль, лампа – светило, дом – укрытие, кровать – горизонталь спокойствия и т.д.

Сердцевину мифопоэтической модели формируют культурные коды, обеспечивающие устойчивость модели в культурном пространстве и ее воспринимаемость (релевантность) зрителем как осмысленного комплекса вне зависимости от непосредственной последовательности комбинирования кодов и их отношений. Культурные коды предопределяют раскрытие поэтической и художественной составляющей образа, его целостность и чувственную полноту.

В последующем осуществляется прочтение или кодировка (на уровне проектирования) мифопоэтической модели посредством символических связей (символы, знаки, иконографика), возникающих ассоциативных рядов, комбинации семиотических значений и кросскультурных связей. Эта так называемая «оболочка» и содержание мифопоэтической модели, то, что делает ее неповторимой относительно любых других моделей. Такая оболочка является не всегда

стабильной, а формируется относительно того пространства, в которое помещается и, следовательно, может подвергаться внешним воздействиям (например, местными традициями, государственной идеологией, религиозными и этическими нормами).

Наибольшей подвижностью обладают крайние элементы мифопоэтической модели, которые можно, с долей условности, назвать ее активной атмосферой, благодаря которой осуществляется восприятие модели пользователями. К ним относятся интерпретационные модели-матрицы – то есть способы прочтения предметных и символических образов; интертекстуальные связи – то, что возникает при восприятии модели и связывает ее с другими моделями, с их внутренними и внешними элементами; культурные стереотипы – универсальные настройки наиболее широкой системы прочтения-понимания.

Схема 3



Немаловажное значение для понимания процесса трансформации исторического времени имеет способ прочтения предметной формы зрителем и способов ее толкования. Это снова показывает актуальность герменевтического метода толкования смыслов в проектировании.

Напомним, что предметная форма (или их комплекс), как семиотический текст, художественный образ со своими социокультурными значениями, выступает в виде интерпретации уже существующего смысла и подразумевает не-

ограниченное количество возможных инвариантов. Актуализация этих инвариантов осуществляется вследствие, во-первых, изменения условий системы (предметного мира, среды, культурного поля, мировоззрения), во-вторых, опосредованного воздействия других элементов системы на субъект преобразования, в-третьих, интенций создающего или стимулирующего субъекта. Здесь устанавливается цепочка смыслов от инспирирующего источника, например, автора романа к читателю, который затем распознает воображаемый образ романа в предметных формах, созданных дизайнером именно в качестве выражения той или иной локации романа. Понятно, что будет всегда существовать разница между тем, как представлял предметно-символический антураж романа его автор и его читатель, который может быть как потребителем, так и дизайнером. Кроме того, учитываем и то, что некоторые смыслы, понятные читателю-современнику автора в XIX в. будут непонятны читателю сто или двести лет спустя, либо понятны иным образом, соразмерным с культурной ситуацией своего времени. В плане дизайна такая ситуация не является проблемой, но скорее ключом к созданию новых образов, как следствие, и новых социокультурных смыслов.

Это значит, что воспроизведение любой мифопоэтической модели осуществляется не произвольными усилиями, творческой концепцией, пожеланиями заказчика, а исходя из предпосылок актуализации отдельного исторического эпизода в массовом сознании, с его романтизацией и поэтизацией – следовательно, постигаться чувственно, благодаря тому эмоциональному заряду, который содержит данный эпизод. Наличие эмоционального плана постижения как раз характерно для любой мифопоэтической модели, поскольку она содержит в себе «энергетическое» ядро главенствующего архетипа, глубинных предпосылок и первичные культурные коды, оформляющие неосознанное в сознательное.

Ценность и образная привлекательность старой кирпичной стены существовала не всегда и возникла вместе с интересом к истории, романтическими переживаниями к героическому, таинственному прошедшему. Сама по себе старая кирпичная стена может и не вызывать у субъекта каких-либо эмоций,

однако, будучи помеченной в другую среду с рыцарской атрибутикой, грубой деревянной мебелью, шкурами животных, коваными подсвечниками, колесами-люстрами, камином, – такая стена окажется и наделенной смыслом, и создающей впечатление, моделирующей настроение. «Атмосферная» старая кирпичная стена будет едва ли не важнейшим вместилищем «духа времени», символом старины и аутентичности.

Неизбежное видоизменение истории в глазах субъекта восприятия означает формирование таких культурных феноменов, как мифопоэтические модели. Являясь результатом трансформации исторического прошлого, романтизированной формой воображаемого прошедшего, они и сами становятся, в своем опредмеченном виде, носителями истории, нередко альтернативной или фантазийной. Так, к примеру, мифопоэтическая модель «Механика огня и воды» апеллирует к веку расцвета пневматики и паровых двигателей, к стилистике викторианской Англии конца XIX в., которую насыщали персонажи Ч. Диккенса, Л. Кэрролла. И тот Лондон, в котором на Бейкер-стрит жил (как думают многие) сыщик Шерлок Холмс. Сегодня эта мифологема отражается в направлении «стимпанк» в дизайне (т.е. дословно – паропанк), где используется в образной организации формообразование, материалы и технологии указанной эпохи.

Мифопоэтические модели в проектной культуре являются феноменом трансформации исторического времени и маркерами социокультурной парадигмы. Актуализация конкретных исторических периодов в современной культуре может быть осуществлена посредством воспроизведения соответствующих мифопоэтических моделей средствами образно-художественной выразительности. При этом, каждая мифопоэтическая модель, являясь устойчивым комплексом символических структур, ассоциаций и культурных кодов, обладая сильным эмоциональным зарядом, позволяет создавать многочисленные варианты своих предметных воплощений, выражать различные социокультурные смыслы и моделировать новые эстетически ценные произведения проектной культуры.

Примеры из практики дизайна и архитектуры свидетельствуют насколько существенным является это мифологическое ядро формы, обладающее мощным эмоциональным зарядом и чувственно связывающее настоящий момент с осью «прошедшее-будущее». Время превращается в свое предметное воплощение, формируются пространственно-временные оси (город – пример комбинации таких осей). В этом контексте форма предстает как предметная (или виртуальная) проекция тех коренных, структурных мифов и/или мифологем, заключенных в ее архетипическом ядре. Проекции коренных мифологем проявляются наиболее отчетливо в дизайне интерьера, потому что образ жилья – это модель микромира, моделирующая сложную и переменчивую гамму переживаний, ведь интерьеры всегда атмосферны и, в силу своей универсальности, образовали специфическую символическую ткань, связывающую человека со средой сакрально-мифологически.

Примером является отношение «прошедшее – будущее» в форме отношения мифов о Золотом веке и Прометее, которые являются коренными мифологемами для двух крупных ветвей формообразования в проектной культуре. Мифологема Золотого века определяет вектор движения человеческих стремлений в прошлое, лежит в основе философии пассаизма (тоски по прошлому), романтизма, традиционализма, ретроградства, идеалистических установок на слияние с природой. Преставления о Золотом веке существовали практически у всех народов, отражаясь в мифах древней Греции, ацтеков, египтян, скандинавов. Универсальная мифологема содержала указание на прошедшее блаженное, безмятежное существование людей, потерянный рай.

Существуют социальные векторы на сохранения прошлого образа жизни, поддержания того, что было раньше. Так, Золотой век отражается в сарматизме, идеологии старобелорусской белорусской шляхты, с ее девизом «старины не рушить». Согласно результатам авторского исследования, около 50% современных интерьеров в той или иной степени содержат элементы ретроспективизма, что доказывает наличие определенных вкусовых предпочтений у потребителей и существование глубинных психологических мотиваций, далее обра-

зующих сакральную мифоконструкцию (в данном случае веру в Золотой век), а затем – соответствующий культурный код.

Относительно психологических мотиваций следует отметить, что вера в Золотой век означает возвращение в утраченный рай – материнскую утробу, стремление символически вернуть прошлое в стрессогенных условиях современной урбанизации, экономических кризисов, социально-экономической тревоги, ощущения неустойчивости. Не случайно мода на «ретро» появлялась после Мировых войн и революций.

Феномен ретроспективизма в дизайне, любовь к «ретро» объясняется функционированием мифологемы Золотого века, поскольку ни из самой культурной парадигмы постмодернизма, ни из системы социокультурных ценностей не выводится объяснение наличия внутренней потребительской мотивации. Проекция Золотого века означает воссоздание атмосферы предков, превращение жилища в антикварную витрину с экспозицией семейных реликвий, обладающих над-функциональной ролью.

Противоположное направление – движение вперед – определяется мифологемой о Прогрессе. Легенда о Прометее, добывшем людям огонь – это метафора прогресса. Элементы теории прогресса отмечаются еще в эпоху Ренессанса, далее, в эпохе Просвещения, разрабатываются учения о прогрессе, как поступательном движении общества. В последующем, идея Прогресса превратилась в миф о Прогрессе, основание веры в Светлое Будущее, «счастливое завтра».

Предметным отражением мифологемы Прогресса в проектной культуре выступают такие «современные» стили как хай-тек и минимализм, которые ассоциированы с представлением о современной атмосфере. И хай-тек, и минимализм лишь условно можно назвать современными стилями, поскольку оба уже давно используются в дизайне (например, минимализм применялся уже с 60-х, хай-тек – с конца 70-х гг. XX в.), однако за ними закрепилась коннотация актуальных стилей. Визуально простые, «стерильные» формы минимализма и хай-тека, видимо, ассоциируются с тем, как должно выглядеть новое, чистое, актуальное, в целом – прогрессивное.

Нередко отмечается смена главенствующих мифологем: в молодости, в процессе самореализации, осуществляется конфликт с прошлым во имя нового и прогрессивного, тогда как с возрастом усиливается ностальгическое стремление назад, выражающееся в попытках воспроизведения того предметного окружения, которое так революционно ниспровергалось в молодости, а подлинные предметные «свидетели времени» превращаются в родовые реликвии, обретая налет сакральности и над-функциональную роль.

Предметная среда воплощает два полюса мифологем: с одной стороны, нас окружают старые добрые вещи – символы традиции, устойчивости, возврата к беззаботному прошлому, с другой – ультрасовременные формы, означающие движение к обновлению, к счастливому завтра. Одна сила, питаемая энергией Золотого века, ведет к восстановлению прошлого, реконструкции, а другая, влекомая зарядом веры в Прогресс, формирует образы современного.

Ретрофутуризм в проектной культуре также является проекцией мифа о Золотом веке, о чем свидетельствуют такие его направления как стимпанк и дизельпанк, в отличие от киберпанка – содержащего в своей архетипической основе миф о Прогрессе. Характерное для киберпанка антиутопическое представление о прогрессивном в технологическом плане сверхтехнологичном, «виртуально-цифровом» человечестве с социальным регрессом и насилием пародировалось стимпанком как грубое антиутопическое будущее людей с совершенством технологий паровых двигателей на уровне XIX в. Ретрофутуризмом называют произведение, в котором будущее представляется так, как бы его представляли раньше, или каким бы был человеческий мир, если бы развитие технологии остановилось в середине XX в. (или XIX, XVIII вв. и т.д.). В зависимости от выбранного периода определяется характерное направление ретрофутуризма: стимпанк для середины XIX – нач. XX вв., дизельпанк – для 10–50 гг. XX в.

В кинематографе стилистику киберпанка иллюстрирует фильм «Матрица» реж. Л. и Э. Вачовски (1999 г.), «Бегущий по лезвию» реж. Р. Скотт (1982 г.), стимпанк – «Шерлок Холмс», реж. Гай Ричи (2009 г.), дизельпанк –

«Железное небо», реж. Т. Вуоренсола (2012 г.), «Небесный капитан и мир будущего» реж. К. Конран (2004 г.).

Многочисленные мифопоэтические модели, воплощенные в современном дизайне, являясь маркерами мифологизации исторического прошлого, одновременно представляют собой идеально-образные социокультурные конструкции, основу которых составляют коренные мифологемы, обеспечивая их феноменологическую устойчивость.

В дизайне структурные мифологемы Золотого века и Прогресса определяют два противоположных направляющих вектора образной организации: движение назад к счастливому прошлому и движение вперед к новым горизонтам. Мифопоэтические модели в художественных образах показывают возможности современного дизайна создавать сложные, многослойные произведения, служащие как для трансляции и трансформации культурных смыслов, так и для «заколдовывания» предметного мира.

## **Тема 9. Философия постмодернизма и дизайн**

Вторая половина XX в. и начало XXI в. мировой культуры и философии получила название эпохи постмодернизма, которой предшествовал период неомодернизма (1940–1950 гг.) и модернизм. Постмодернизм, в соответствии с законом диалектики отрицания отрицания, отталкивался от философско-культурной традиции модернизма, противопоставлялся ему. Внешними стимулами такого противопоставления было разочарование состоянием мира, приведшего к ужасам античеловечности Второй Мировой войны, вместе с ростом потребительской культуры и развитием массового искусства. В постмодернизме отвергались идеи радикализма авангардистских движений, но предлагался возврат к традиции в некоторой ее части, но не целиком, что означало бы не развитие новой культурной парадигмы, а ретроградное движение в прошлое, ценность которого была ниспровергнута мировыми войнами и новыми экономическими реалиями.

Заметим, что катастрофа Первой Мировой войны стимулировала зарождение новых протестных форм и направлений в искусстве, как бы ниспровергая и обесценивая эстетику Модерна. Прежде всего речь идет о художественном движении дадаистов, первыми сформулировавшими образцы не-искусства (реди-мейд), искусство акции (будущие перформансы и хеппенинги), искусство социального эпатажа. Далее сюрреалисты постулировали погружение в визуализированный мир сновиденческих кошмаров, разрушение привычных визуальных связей между предметами, фрагментацию, развитие теории абсурда, ирреального и иррационального, случайности, парадокса, а также изобрели черный юмор. Все эти усилия были направлены на обнажение в человеке его архетипической тени, вынесении в сознательное бессознательного, вместе с его неосознанными драйвами, аффектами, насилием и табу. Предполагалось, что это позволит человеку глубже понять свою иррациональную природу и яснее понять сущность глубинных мотивов человеческого поведения.

Уроки последующей войны показали тщетность этих усилий, как и усилий психологов, гуманистов, социологов остановить катастрофу. Тем более это стало понятно в период неомодернизма, совпадающего по времени с холодной войной, с тревожными ожиданиями ядерных бомбардировок и гуманистическом тупике.

И. Ильин так определяет постмодернизм: «Многозначный и динамически подвижный в зависимости от исторического, социального и национального контекста комплекс философских, эпистемологических, научно-теоретических и эмоционально-эстетических представлений. Главным образом, постмодернизм выступает как характеристика определенного менталитета, специфического способа восприятия, мироощущения и оценки, как познавательных возможностей человека, так и его места и роли в окружающем мире. Постмодернизм прошел долгую фазу первичного латентного формообразования, датирующуюся приблизительно с конца Второй мировой войны (в самых различных сферах искусства: литературе, музыке, живописи, архитектуре и пр.), и лишь с начала 80-х годов был осознан как общеэстетический феномен западной культуры и

теоретически отрефлексирован как специфическое явление в философии, эстетике и литературной критике» [И. Ильин. «Постмодернизм. Словарь терминов»]. Постмодернизм связан с постструктурализмом и деконструктивизмом в неклассической философии и эстетике.

В плане дизайна вторая половина XX в. характеризуется постепенным отходом от эстетики рационального функционализма и техницизма в сторону экологического и органического дизайна, массового поп-дизайна и китча, среднего включенного проектирования и образотворчества. Дизайн все больше отрывался от влияния художественных течений, формулируя собственную систему ценностей технической эстетики.

Естественно, дизайн-деятельность не могла быть полностью изолированной от процессов в культуре, вскоре названных постмодернизмом, ведь эти процессы затронули не только мир искусства, но также и оказали влияние на образ предметного мира и характер его обустройства. В архитектуре замечался отход от принципов функционализма, рационализма и конструктивизма в сторону полного или частичного их отрицания, усиливалась коммуникативная роль архитектуры и даже до превращения ее основной роли в эстетизированный артефакт, как предлагал Ч. Дженкс. В философском плане постмодернизм отрицал достоверность и объективность, постулируя отсутствие центра, лабиринт плавающих значений и смыслов, метафоричность формы и ее предельная субъективность, иррациональность, произвольность.

Постмодернизм во многом отрицал концепции модернизма, так, положение конструктивизма о диктате прямого угла сменяется постмодернистским предложением архитектора Ф. Хундертвассера о запрете прямой линии. Творчество этого самобытного «венского Гауди» иллюстрирует возвращение архитектуры к сказке, символу, яркому переживанию наивно-пестрой, криволинейно-струящейся игры поверхностей и объемов.

Прямая линия модернизма превращается в постмодернистскую спираль, а прямоугольная плоскость – во фрактальные структуры; У. Эко определяет лабиринт как символ постмодернизма, универсальная метафора многосложного

пути. Лабиринт, как «иррациональная серия неожиданностей» (Р. Арнхейм), не случайно является символом постмодернизма. Формированию образов теперь не присущ строгий, линейный детерминированный порядок; образы обретают гибкость, в том числе и содержательную, интерпретационную, возникают спонтанно, порой без видимой причинности и логики, что ассоциируется с брожением по лабиринту. В «лабиринте» смыслов и значений образы полистилистичны, но не всегда эклектичны. Образы создаются по коллажному принципу, составляются из отдельных фрагментов по единому замыслу или функции. Коллаж, открытый в начале XX в. дадаистами, оказался действенным инструментом культуры постмодерна.

Известный культуролог И. В. Морозов в работе «Герменевтика зодчества» определяет перекресток как метафору постмодернизма, «как место состояния-выбора дальнейшего следования, что априори само по себе заряжено символикой, неоднозначностью интерпретаций, ... выказывает-предлагает возможности творческого преодоления». Перекресток – это единство противоречивых движений, равенство выбора, стилистический диалог (в отличие от модернистского тотального монолога, с его интернациональным дизайном и стилистическим единством мира), не отрицание, но принятие и символическая полифония коннотационных переливающихся смыслов.

На смену рационализма и материализма приходят иррационализм и сенсуитивизм. Внимание уделяется эстетическому переживанию формы, а не сугубо ее утилитарной полезности, постижению ее иррациональной, чувственной ткани. Деконструктивный метод предлагал разделение связи форма – функция вплоть до выворачивания наизнанку, привнося в форму произвольный смысл. В массовом искусстве и дизайне это породило китч, демонстративно избыточный, парадоксальный, карнавально-ярмарочный, бессмысленно декоративный.

Диалектическое отрицание в постмодернизме сменяется синкретическим принятием и слиянием, а вместо логических формализованных форм функционализма возникают чувственно значимые формы бионики и органики.

Линейное время превращается в прерывистое, пульсирующее, предельно субъективное и манерное. Вместо ясных текстов рационально-реалистического мира – мерцающие, интуитивно-сказочные тексты, наполненные многозначностью, символизмом и иронией. Поэтому современный дизайн *мифопоэтичен*, поскольку заметно возрождение мифологического мышления, особенно в виртуальной реальности, повсеместно встречаются архаические элементы прошлого и прошедших культур. На основе мифологического мышления выстраивается мифопоэтическая модель мира.

В мифологическом мышлении пространство и время не равны понятиям рациональным. Пространство образует фрагментарные лоскуты-складки, за которыми неорганизованная пустота, оно разнородно, зависит от того, что в нем происходит. Мифологическое время субъективно, имеет характер субъективного переживания, эмоционально окрашено. Это время имеет относительную длительность, растяжимость, протекает неоднородно и неравномерно в разных пространствах. Это наблюдается в сказках и мифах, детских играх и мирах, а в проектировании – в виртуальных компьютерных играх и соответствующих виртуальных мирах.

Эстетике авангарда, провозгласившей уничтожение прошлого, в постмодернизме выставляется альтернатива – ироничное переосмысление с умножением смыслов и эмоциональным резонированием. Вместо классического антропоцентризма предлагается универсальный гуманизм, в котором человек является одним целым с природой и космосом. В идеале так преодолевается ошибочная иллюзия ценности человека и его потребностей, во имя которой вершились массовые катастрофы мировых войн, техногенное разрушение природы и естественной среды, наряду с формализацией человека и вытеснением его чувственной природы.

Отрицая любое проявление тотального, постмодернизм апеллирует к гуманистическим ценностям и одушевлению материального мира, избавлению от техницизма (в виде преклонения перед технологией и техникой), потребительства (в виде дословного проедания ресурсов планеты) и идеологии индивидуализма (в

виде антисоциальной установки в достижении личных интересов вопреки всем и всему). Внимание проектировщиков переключается с объективного на субъективное, с функционального на образно-чувственное, с практического на метафорическое, с рационального на сказочное, с очевидного на скрытое.

На практике высокие идеалы постмодернизма реализовались частично, а иногда в крайне искаженном виде, породив невиданный упадок высокого искусства, вырождения представления об искусстве вообще, утверждению антиэстетических явлений как актов искусства, подмену искусства аттракционом, художника – клоуном. Развитие массовой культуры и поп-искусства в 1960-1980 гг. превратилось к началу 1980-х гг. в развитое культурное необарокко, а оно, в свою очередь, перетекло, в виду слияния с технологическим прогрессом, техницистскими и технократическими ценностями в развитую барочную техно-театрократию, которая видится конечной и завершающей стадией постмодернизма.

На смену проектным концепциям модернизма, с их ориентацией на «интернациональный» дизайн, тотальное проектирование, утопическими и формалистскими идеями стилистического единства мира, приходит время экзистенциального проектирования, мифопоэтического образотворчества, реализации средовых и игровых принципов. Любой догматизм в дизайне искореняется, чтобы уступить место профессиональной гибкости, смелости, интуиции и креативности, основанных, конечно, на принципах гуманистического дизайна и методах практического проектирования. Позволительно метафорическое сравнение модернистского дизайна со скоростным локомотивом, мчащемся по строгому, детерминированному маршруту из одной конкретной точки в другую на основе философского диалектического отрицания. А постмодернистский дизайн похож, скорее, на улыбчивый паровозик из мультфильма, который сходит с рельсов, чтобы понюхать цветочки, на основе чувственного принятия. (Такая метафора, безусловно, не должна восприниматься прямо, как отрицание универсальных диалектических законов развития, характерных для любого движения).

Дизайн в эпоху постмодернизма обладает новыми чертами и отличается от классического дизайна и дизайн-программ. Культура постмодернизма оказывает широкое воздействие на дизайн-деятельность и проектную культуру.

Это проявляется в борьбе традиционного и «трикстерского» проектирования. Трикстер – это плут, озорник, провокатор, он сочетает в себе свойства обоих полюсов оппозиции «хаос-космос», что позволяет ему в созидательном процессе выступать посредником, медиатором. Дизайнер-трикстер – это посредник между миром вещей и миром людей. *Трикстерское проектирование* по своей природе поливариантно, иронично, двусмысленно. Проект не столько отвечает функции, сколько вызывает обсуждение, провоцирует на действия. Отсюда возникают понятия дискурса и нарратива в дизайне. *Дискурс*, по определению Ж-К. Коке, это сцепление структур значения, обладающих собственными правилами комбинации и трансформации. *Нарратив* – сжато понимается как своеобразный текст-повествование, присутствующий в любых объектах материального мира и вызывающий дискурс. В этой связи мы понимаем дизайн-проект как текст-сообщение, текст-повествование, способный считываться и интерпретироваться субъектом восприятия.

Трикстерское проектирование – особенность дизайна в эпоху постмодернизма. В дизайне проявляется такое значение этого понятия, как интрига, задумка. Современный дизайн можно разделить по характеру создания образов на классические высокий и низкий, с добавлением нового принципа – пиратский (пиратство понимается не как плагиат), трикстерский. Высокий дизайн – дизайн элитный, уникальный, дорогой, обладает чистотой высокого стиля, что соответствует эстетической категории трагического в дизайне. Низкий дизайн – это дизайн массовой продукции, ярмарочно-карнавальный, народный, лубковый, пестрый, наивный, эстетически комический. Пиратский дизайн – провоцирующий, эпатазирующий, смеющийся, ироничный, играющий, его эстетические характеристики трудно вписываются в термин «комическое». Трагическое, комическое и пиратское проектирование формирует три роли дизайнера – дизайнер-трагик, дизайнер-комик, дизайнер-пират.

Для постмодернизма характерны явления цитатного мышления и языкового сознания. Цитатное мышление – это мышление готовыми модусами уже существующих форм, приемов. Цитата в дизайне – создание новой формы-реплики с использованием старой, уже известной, либо включение в форму уже существующего компонента. Цитатность – свойство и признак культуры постмодернизма.

Языковое сознание опирается на утверждение о том, что основным средством передачи информации является язык, речевой акт. Существует то, что произносится, что способно быть описанным речью. Дизайн-проект представляется как сумма интерпретаций и ссылок на вложенные тексты в проекте. В связи с этим возникает проблема пара-, интер- и гипертекстуальности в проектировании.

*Паратекстуальность* в проектной культуре связывает объект проектирования с его названием. Так, слово «ретромобиль» задает направление к восприятию изделия, первичному образному представлению.

*Интертекстуальность* – это способность текста обладать вложенными текстами и смыслами, обрывками цитат, которые узнаются сознательно или бессознательно. Р. Барт считал, что «каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры». Проект включает в себя культурную ткань других проектов, вызывая их распознавание.

*Гипертекстуальность* – это свойство текста отсылать в другой текст, когда в одном тексте вложена потенциальная способность к разворачиванию другого текста.

*Пародийность* – еще одно свойство культуры постмодерна. В эстетике постмодернизма пародия занимает важное место, ее роль в современном искусстве И. Ильин объясняет так: «Произошла явная смена парадигмы: пародия уже не трактуется как контестация, искажение, протест, где серьезные драматические тона заглушают комическое начало, – теперь пародия связана скорее с об-

разом мирного сосуществования стилей и идей, с комедийной игрой смыслами на бесконечном поле интертекстуальности».

Устойчивые смысловые организации элементов образуют *сюжетные модулы*. Комбинирование разных сюжетных модусов порождает новые формы. Использование сюжетных модусов хорошо просматривается в кинематографии. В дизайне сюжетными модусами выступают стилистические приемы, устойчивые принципы создания визуальных форм, связанных одной функцией.

Деконструкция как прием в постмодернизме может быть использован как метод в дизайн-проектировании. И. Ильин пишет: «Смысл деконструкции как специфической методологии исследования текста заключается в выявлении внутренней противоречивости текста, в обнаружении в нем скрытых и не замечаемых не только неискушенным, наивным читателем, но ускользающих и от самого автора, «спящих», остаточных смыслов, доставшихся в наследие от дискурсивных практик прошлого, закрепленных в языке в форме неосознаваемых мыслительных стереотипов». В дизайне прием деконструкции позволяет выявить внутренние противоречия изделия или проекта, обнаружить стереотипы и скрытые цитаты. Это позволяет в дальнейшем совершенствовать проект. Деконструкция связана с процессом распрямления и применяется как прием проблематизации в проектировании. Владение методами деконструкции значительно расширяет возможности дизайнера, особенно его креативную составляющую, потому что в нашем курсе мы уже не раз озвучивали проблему «оков предметности», склонности к аналоговому мышлению и стереотипизации творческого акта. В своем предельном действии деконструкция должна оторвать форму от функции и от того, как ее называют.

Развитая терминология постмодернизма может быть использована для анализа тех или иных примеров дизайн-проектирования. Например, могут использоваться такие понятия постмодернизма как аллюзия, аллегория, гротеск, символ, метонимия, метафора, парадокс, игра, игровой принцип, маска, коллаж, цитата, интертекстуальность, паратекстуальность, пародия, пастиш, код и складка.

Концепция «складки» означает, что материя движется не по кривой, а следует по касательной, образуя бесконечно пористую и изобилующую пустотами текстуру. Понятие «складки» ввела К. Видаль, чтобы символически обозначить барочную сущность современного мира в пространстве духовном и материальном. Ж. Делез полагал, что складка объясняет существование новой особой субъективности, ведущей к индивидуализации. К. Видаль считала складку символом 1980-х годов, а ее наличие объясняло динамику диффузных и дезорганизационных процессов в культуре: «Каверна внутри каверны, мир, устроенный подобно пчелиному улью, с нерегулярными проходами, в которых процесс свертывания-развертывания уже больше не означает просто сжатия-расжатия, сокращения-расширения, а скорее деградацию-развитие/.../. Складка всегда находится между двумя другими складками, в том месте, где касательная встречается с кривой... она не соотносится ни с какой координатой (здесь нет ни верха, ни низа, ни справа, ни слева), но всегда «между», всегда «и то, и другое»/... / ... пустота, в которой ничего не решается, где одни лишь ризомы, парадоксы, разрушающие здравый смысл при определении четких границ личности. Правда нашего положения заключается в том, что ни один проект не обладает абсолютным характером. Существуют лишь одни фрагменты, хаос, отсутствие гармонии, нелепость, симуляция, триумф видимостей и легкомыслия» [цит. По И. Ильин. Постмодернизм. Словарь терминов, Тула, «Интрада», 2001 г. С .260].

Действительно, наблюдается предельно разобшенная и фрагментированная культурная ситуация, в которой, с утратой эстетического центра, единых представлений о прекрасном, что было характерно для европейской культуры в прежние века. Практически любая форма заявляется как акт искусства вплоть до неразличения: гостиничная прислуга соскребала концептуальную картину-роспись в одном из номеров, сочтя это хулиганством одного из постояльцев или, когда посетители выставки концептуального искусства рассматривают правила противопожарной безопасности, висящие в рамке под стеклом на стене, полагая их частью экспозиции и высоко оценивая концептуальность та-

кого художественного шага. Исключение композиции и художественной выразительности из репертуара искусства превращает любое невладение материалом в произведение искусства, тогда как привычные критерии искусства-неискусства уже не действуют или намеренно игнорируются. Все это неизменно ведет к произволу и хаосу, который или лицемерно, или издевательски называют современным искусством, за которым скрывается его отсутствие, то есть симуляция, видимость, как писали К. Видаль и Ж. Бодрийяр. Если исходить из утверждения, что в искусстве отражается образ мира, а художник его транслирует, творчески обнажая через эстетическую реакцию, то означает ли это, что чувства пустоты, недоумения, неловкости, обманутости и разочарования, которые посещают нас на выставке концептуального искусства и есть конечная цель акта эстетической реакции? И не в этих ли чувствах мы должны распознать не деградацию самого искусства, а упадок культуры?

Повсеместная и постепенная *подмена* подлинников муляжами очень характерна для мира симуляции и имитации, равно как и натуральное подменяется искусственным, фальшивым и дешевым. Истинное как бы скрывается шикарными декорациями, а далее и вовсе исчезает – за фасадом здания нет самого здания, более того, этот фасад выполнен из пенопласта и грубо окрашен, имитируя настоящий камень. Но оказывается обществу потребления уже не нужно правдивое, так как достаточно довольствоваться муляжом. В современных строительных гипермаркетах можно найти практически любые образцы лепнины во всех стилях от готики до модерна, аккуратно изготовленной из пенопласта или более дорогого полиуретана. Причем производители полиуретановых муляжей настаивают в том, что их продукция более «настоящая» (!), чем аналоги из пенопласта. Это и есть та самая нелепость, о которой писала К. Видаль.

Истинное произведение определяется в нем наличием так называемой «аристотелевской глубины», задающей некоторый трагизм творению, что отличает его от ярмарочно-карнавального стиля массовой продукции, сориентированной на «беззубое» конформное большинство. Муляж не может иметь никакой глубины, кроме глубины собственной иллюзорной лживости, которой он

скрывает отсутствие искренности. Стилль бидермайер XIX в. произошел от названия простака, бравого обывателя и был рассчитан на весьма приземленные вкусы все тех же мирных обывателей. Парадоксальным образом постмодернизм способствовал развитию и продуцированию дешевой, лживой и доступной вкусам большинства продукции. И в искусстве, и в дизайне главной характеристикой массовой продукции является ее праздная бесконфликтность и слащавая позитивность. Поэтому золотые ангелочки, птички-колибри и бабочки всегда популярны, тогда как черепа, вороны и бабочки-бразники вызывают у обывателя негативную реакцию. В их понимании искусство должно умилять, а не поднимать проблемы, тем более связанные со смертью и тленом. Исчезновение глубины переживаний ведет к повсеместному производству позитивной фальшивости, в которой жизнь видится как безмятежный любовный водевиль, но никогда как бушующие страсти экзистенциальной драмы. В крайнем случае массовая культура предлагает игру «в глубокие чувства», где дух трагического максимально смазывается в виде унылых сериалов «про чувства» для домохозяек. Естественно, «фабрика грез» должна получать прибыль, так что все то, что не вписывается в «догму потребительства» искореняется еще на уровне сценария. Однотипность идей и сценариев означает не кризис авторов, но политику индустрии развлечений. Зритель не должен задавать вопрос, а должен получать уже готовый и непременно позитивный ответ.

Отсутствие границ между искусством и неискусством, добром и злом, прекрасным и безобразным означает ту самую хаотизацию сознания и миропредставления, ведь в складке такие бинарные оппозиции отсутствуют, заменяясь видимостью присутствия и того, и другого. Действительно новаторские акты искусства 1960-1970 гг. теперь многократно повторились, утратили свою актуальность, выродились в клише и откровенное позерство, скрывающее дефицит оригинальных идей и отсутствие движения. Бесконечное цитирование, перефразирование и иронизирование, замыкающиеся сами на себе выглядят тавтологией в мире искусства. Ирония Энди Уорхола опиралась на некоторые подлинники массовой культуры, но, когда появляется пародия на произведения

самого Э. Уорхола, это выглядит откровенно вторично и ущербно. Одновременно с этим прослеживается постепенное перемещение мира искусства с нарратива (объекта) в дискурсивную плоскость, когда искусство существует как процесс обсуждения текста, создаваемого вокруг произведения, что также характерно и для ряда явлений в дизайне. Вещь-текст обладает большей привлекательностью и значимостью, чем действительное.

Складка, обладающая свойством моделировать мимолетное и случайное, формирует бесконечные смыслы, образы и тексты, быстро сменяющие друг друга без какой-либо иерархии. Складка рождает субъективность и многозначность, которая достигается почти произвольным характером возникающих связей и отношений. Этому способствует общая хаотизация культуры, многократное расширение информационных потоков-порталов, их емкости и скорости передачи данных, технологиями маркетинга, в том числе «хайпа» – искусственного создания шумихи вокруг внедряемого образа. Например, хайповое продвижение модных поп-звезд на музыкальной сцене не означает концентрацию на личности исполнителя, его мастерства, творчества, которое также создается проектными конвейерными средствами с точнейшим прицелом на вкусы большинства. Эти «звезды» сцены уже не звезды, а метеориты, вспыхивающие в медийном пространстве в момент популярности и немедленно забываемые после.

Форсированный технологический прогресс порождает массу технических новинок, которые, «сорвав свой звездный час» на потребительском рынке, быстро устаревают, утрачивают интерес и утилизируются, канув в небытие. «Жизненный путь» смартфона и одноразового пластикового стаканчика одинаково короткий и заканчивается единым для них утилизацией в небытие. Однако у стаканчика это происходит сразу после честного осуществления его утилитарной функции, а у смартфона – после окончания отмерянного ему маркетологами недолгому времени на должность-функцию «топ-модели» и «лидера продаж».

Для методики дизайна концепция складки также важна для понимания культурных процессов, отражающихся в вещественном мире, проектировании и особенно в проектировании не-предметном – виртуальной среды и виртуаль-

ных объектов. Тем более что все большее количество процессов, в том числе и культурных, реализуются именно в виртуальной среде, в результате чего происходит виртуализация человеческой жизни.

Еще одним приобретением постмодернистского дизайна является «маска» в дизайн-образе. Форма не выражает функцию, а отрывается от нее, выражает что-то другое, маскирует одно и обозначает другое. На основе маски в дизайне строится *игровой принцип в проектировании*, а игра используется как методика формирования проекта.

Чтобы «вжиться» в предмет проектирования, дизайнер одевает маску, играя в адресата дизайна, тем самым проникая в сущность предмета проектирования. Игра в проекте означает свободный выбор желаемой роли для потребителя. Происходит игра образов и вкладываемых в них смыслов и их интерпретаций.

Интересен опыт совмещения изобретенного дадаистами принципа коллажа (свободное совмещение разрозненных частей в целое) с игровым принципом: рассматривая художественный образ как текст, этот текст разделяется посредством деконструкции на части, после чего эти фрагменты начинают случайно совмещаться друг с другом. Результатом может оказаться парадоксальное значение формы, иногда – ироничное, иногда – причудливое, что с успехом используется в графическом дизайне для усиления визуально-смыслового и эпатажно-провоцирующего эффекта.

Игра в дизайне отражается в явлении стайлинга. Образ больше чем функция, покупается не функциональное изделие, а образ, идентифицирующий с личностью покупателя. Дизайн предлагает потребителю образы, обладание которыми как бы укрепляет личность в своем собственном представлении о себе. Например, псевдоспортивного вида наручные часы сообщают владельцу и его окружению о том, что он – спортивный человек. Современный человек эпохи постмодернизма – это человек играющий. Ему важны предметы, означающие его роль, его игру или разные игры, без них игра невозможна и неполноценна. Супермен оказывается суперменом только тогда, когда он выглядит как супермен, в соответствующем облачении. Разница между вещью и тем, что она сим-

волизирует, бывает значительной. Так, ребенок может идентифицировать себя с рыцарем, надев на голову в качестве шлема половинку порванного резинового мячика и взяв в руки палку-меч и кастрюльную крышку-щит. Этого вполне достаточно для роли рыцаря в детской игре. «Взрослые игры» предполагают более серьезные дизайн-решения атрибутов, указывающих на социальное положение и роль.

Для художественного образа в постмодернизме характерны следующие свойства и признаки: *метафоричность, цитатность, ироничность, полистилистичность, деконструктивность, этничность*. Визуальные образы эпохи постмодернизма полны разнообразных метафор, намеков, цитат, реплик, могут включать эстетику абсурда и бессмыслицы. Эти образы ироничны и пародийны, использованные цитаты не просто вырванные из предыдущей культуры фрагменты, но использованы в иронических целях, это задает двойственный характер интерпретаций в образах. Наследие дадаизма заметно в художественных приемах панка, гранжа, а наследие сюрреализма легко читается в игре парадоксами, сновидениями и элементами черного юмора.

Постмодернизм – это полистилиия, равенство всех стилей во всем их богатстве, своеобразное полифоническое звучание образов, активное использование прошедших исторических, этнических стилей, оттенков ретро-времени.

Этничность, возвращение к фольклорным, традиционным формам, природным и национальным мотивам также характерно для художественного образа и культуры постмодернизма в целом. В дизайне стремление к этнографическим формам привело к появлению отдельного течения – этно-дизайн, чьи формы нередко совпадают с формами экологического дизайна.

Художественный образ в объекте дизайна в постмодернизме бывает тесно связан с образами киноиндустрии, музыки, литературы. Игровые костюмы и интерьеры в популярных фильмах обретают свое материальное воплощение в реальные костюмы и интерьеры, некоторые вещи приходят к нам со страниц комиксов. Музыкальная поэтика становится источником инспирации для моде-

льеров и дизайнеров-графиков. Миры виртуальных компьютерных игр проецируют себя в материальные формы.

Калейдоскоп – это метафора пестрой и динамичной игры художественных образов и смыслов в постмодернизме. Любое произведение искусства прошлого, попадая в механизм калейдоскопа, многократно преломляется, отражается, заново складывается, но уже в ином порядке, обретая новые смыслы и иное символическое звучание. Если дадаист М. Дюшан в 1919 г. подрисовал Джоконде да Винчи усики и подписал снизу аббревиатуру «L.H.O.O.Q.» – «ей не в терпез», что было дерзким эпатажем-провокацией в то время, то сейчас зритель лишь усмехнется, увидев коллаж, в котором за рулем вызывающе красной Ламборджини сидит Мона Лиза, а рядом с ней сидит Винсент ван Гог с повязкой через голову.

В метафизическом ракурсе дизайн представляется средством «заколдовывания» материального мира. Дизайн-образы обрастают смыслами и интерпретациями, свободно группируются в новые смысловые образования, требующие постижения, но на первый взгляд лишенные связующих звеньев. Дизайн задает миру многозначность, делая его менее предсказуемым и как бы играющим. Вещь больше уже не функциональный предмет, а вещь-игрушка, способная порождать новые смыслы для человека, становясь ближе иррациональной сущности человека.

Процесс «заколдовывания» символичен и метафоричен, с его помощью мир видится загадочным и мерцающим, стимулирующим к поступку, к разгадке. Значение мира вещей сводится не к предметно-пространственным утилитарным комплексам, но к появлению новых, порой неожиданных смыслов и случайно возникающих образных оттенков, и ассоциаций. Игра образов приближает материальные формы к человеку, при этом они не теряют свою основную функциональную нагрузку, но обретают более важную гуманизирующую функцию.

Эпоха постмодернизма при всей своей неоднозначности, связанной с упадочными тенденциями в искусстве, его коммерциализации, шоуизации и

массовости, культом технологии, вкупе с тотальной театрализацией всего, не достижением высоких идеалов прекрасного и возвышенного, все же сформировала внушительный пласт культурного наследия, для которого характерно калейдоскопическое смешение перекликающихся между собой образов, чья логика создания объясняется общей парадигмой культуры. Дальнейшее движение искусства и дизайна, согласно закону отрицания отрицания, будет направлено в сторону того, что отрицала эстетика постмодернизма, то есть движение к динамичной и мягкой эстетике Модерна, концепциям Модернизма и даже революционным манифестам авангардизма, но уже прочтенных в контексте первой половины XXI в.

В эпоху постмодернизма дизайн, в целом, усложнился качественно и обрел новые свойства, а образная организация предметов отходит от формулы «форма следует содержанию» в сторону более сложных смысловых линий и принципов образотворчества.

#### **Тема 10. Дизайн и эпоха барочной технотеатрокрации**

Галактика стремительно меняющихся образов в современной мировой культуре поражает воображение и своей усиленной динамикой, и пестрым разнообразием визуальных моделей. Кажется, что человечество переживает одновременное сосуществование всех исторических стилей, актуализированных этнических мотивов, вкупе с ультрасовременными и футуристическими образами. Такая ситуация видится вполне естественно на волне постмодернизма, с его полистилией и мультикультурализмом. В то же время нельзя не заметить некоторую избыточность и повышенную зрелищность, иначе говоря, аттрактивность таких пестрых образов и даже некоторую их поверхностность и декоративность.

При критическом снятии этой декоративности оказывается довольно скромное содержание, ценность которого выглядит весьма сомнительно. Тогда для чего же существует эта чрезвычайно пышная тотальная декорация? И если понимать это именно как декорацию, то, что конкретно она скрывает?

Современную культуру можно определить как эпоху барочной театротехнократии. Власть тандема «техно» – технического и «театро» – театрального определяется характеристикой «барочная», которая раскрывает способ выражения свойств театротехнократии в настоящее время. Термин «необарокко» был использован М. К. Видадь и Х. В. де Вентосом в 1980-х г. для определения сущности современной культуры, с ее ориентацией на такие типичные для культуры барокко свойства как динамичность, зрелищность, многоплановость, изменчивость, иллюзорность, затейливость, кулисность, броскость, избыточность, эфемерность, метафоричность и пр. Многочисленные примеры в сфере дизайна иллюстрируют то одно, то другое проявление этих свойств в способе организации художественного образа.

Глубинно барочными являются: клиповое восприятие и динамичная подача информации (например, монтаж блоков информационных новостей, видеоклипы, рекламные телезаставки, представления, кино в стиле «экшн», виртуальные проекты); создание мира как эклектичной театральной декорации, с повышенным вниманием к атмосферности, декоративности, зрелищности (например, жилые и общественные интерьеры, виртуальные среды компьютерных игр); моделирование иллюзорных культурных конструкций, насыщенных метафорами, аллюзиями; развитие цитатного мышления и увеличение роли цитаты, интертекста в смысловом пространстве. Барочны также игры в стили, современная полистилиия и мультикультурализм.

Только необарочной современную культуру определить недостаточно, поскольку два ее главенствующих компонента («техно» и «театро») будут оставаться неучтенными. Театрократией назвал современную культуру Ж. Баландье, империей эфемерного – Ж. Липовецкий, обществом спектакля – Г. Дебор, доказавший правомерность сравнения социальных конструкций с театром. Известный французский философ и общественный деятель Ги-Эрнест Дебор (1931-1994) в своем главном труде «Общество спектакля» (1967, Париж) впервые ввел термин «общество спектакля», охарактеризовав таким образом современное ему общество. Так, Г. Дебор писал: «Вся жизнь обществ, в которых

господствуют современные условия производства, проявляется как необъятное нагромождение спектаклей. Все, что раньше переживалось непосредственно, теперь отстраняется в представление <...> Спектакль вообще, как конкретная инверсия жизни, есть автономное движение неживого, одновременно представляет собой и само общество, и часть общества и инструмент унификации общества. Как часть общества, он явно выступает как сектор, сосредоточивающий на себе всякий взгляд и всякое сознание. По причине самой своей обособленности этот сектор оказывается средоточием заблуждающегося взгляда и ложного сознания; а осуществляемая им унификация – не чем иным, как официальным языком этого обобщенного разделения. Спектакль – это не совокупность образов, но общественное отношение между людьми, опосредованное образами» [«Общество спектакля», с. 23].

В вышедших в 1988 г. «Комментариях к обществу спектакля», Г. Дебор отметил справедливость своих определений и для настоящего времени. Многочисленные характеристики современной социокультурной парадигмы XXI века только подтверждают верность идей Г. Дебора.

Действительно, театральность буквально пронизывает человеческую организацию, вместе с ее социальной игрой, ролями и масками. Любое явление превращается в театральную постановку, функции вещей смещаются с утилитарных в ролевые, новое, чтобы быть понятым и прочитанным, непременно подается в виде шоу-зрелища, аттракциона. Так формируется понятие «шоуизация», означающее процесс превращения явления в шоу. Уместно говорить о шоу-политике (ср. политическое шоу как самый эффективный способ политической рекламы), шоу-спорте (спорт уже не соревнование, а элемент политики и зрелище), шоу-искусстве (позерство, эпатаж концептуального искусства, выдача «замаринованных» в аквариумах с формалином животных как значительных произведений), шоу-образовании, шоу-бизнесе, шоу-индустрии. В последнем определении особенно показательно отношение элемента театра «шоу» с сугубо техногенным «индустрия», отчего допустимо введение неологизма «шоуиндустриализация». Заметно, насколько много в проектах культуры занимает

место развлекательный, зрелищный компонент, который, что немаловажно, обеспечивает экономическую прибыль, т.е. является коммерчески обусловленным. В. Глазычев в работе «О дизайне» (1970) и Ж. Бодрийяр в книге «Система вещей» (1968) отмечали превращение человеческой среды обитания в театральные декорации. Таким образом, барочная театрократия является таким же показателем современной культуры, как и барочная технократия.

Организация многих современных интерьеров действительно показывает смещение предмета дизайн-проектирования от обустройства человеческой деятельности, формировании социокультурных смыслов и эстетических ценностей в сторону зрелищности и театрализации как человеческой деятельности, так и культурных смыслов. Ценность эстетического переживания связывается с моментом потребления аттракции, напоминающая впечатления от похода на карнавал. В этом плане мир вещей превращается в мир декораций, либо, в ином случае, продвижение новой вещи на рынок сопровождается массовой рекламной кампанией, представлением и аттракционом. Нередко такие товары ассоциируются у покупателя не с их действительной утилитарной или эстетической пользой, а с тем «экшн», который эти товары сопровождал. Следовательно, развлекательная функция либо присваивается изделию в процессе ее внедрения в социум, либо эта вещь уже содержит момент развлечения в своей семиотической карте, условно называемый пользовательским «экшн-кодом».

В настоящем понимании «экшн» рассматривается не как жанр в кинематографе, а как организационный принцип формирования предметов и процессов в современной культуре, характерный повышенной динамичностью сюжета, его увлекательностью, избыточностью, активностью, клиповой фрагментированностью. Клиповое мышление, как определение современного восприятия, является результатом всеобщей театрализации жизни и вынуждает использовать «экшн»-технологии даже в методиках образования. Донесение знаний превращается в образовательное шоу, со звуковым сопровождением и почти обязательным видеорядом/презентацией. Знания должны быть интересными и увлекательными, или быть так поданными, причем нередко такое требование отме-

чается не в образовательных методиках для детей младшего возраста, а для высшей школы.

Одним словом, игра проникает во все культурные каналы человеческой жизни, тем самым усиливая убедительность театральных декораций и более того, превращаясь в самоцель (поддерживать свою социальную роль – значит, занимать место в игре). В таких играх важны не столько моменты самореализации, сколько получение рейтинга, собирание баллов и выход на более высокие уровни.

Эта стратегия лучше всего проявляется в массовых компьютерных играх, которые являются проекцией игрового сознания «большой» социокультурной игры, виртуальной иллюстрацией и своеобразным пособием. Следует отметить исключительно высокую степень проникновения таких компьютерных игр в средства коммуникации (мобильные телефоны, смартфоны, персональные компьютеры и пр.), их многочисленность, популярность. Большие и малые виртуальные игры разрабатываются в промышленных масштабах по всему миру, в их создании задействованы десятки, если не сотни, тысяч специализированных программистов и дизайнеров. Эта глобальная система развлечений превращается в обновляемый набор игр на пользовательском смартфоне – личном парке аттракционов. Нередко выбор устройства коммуникации определяется не его коммуникативными качествами, но адаптированностью к новым играм, с большим разрешением экрана, большей мощностью процессора и большей скоростью интернет-соединения.

В плане образной организации эти виртуальные игры мало чем отличаются от рассмотренных качеств интерьеров: повышенная аттрактивность, увлекательность, избыточность, динамичность при довольно ограниченном перечне стратегий и разновидностей игровых сценариев. Однако, если реальный интерьер-аттракцию потребляет человек в собственной роли, то многие виртуальные игры предоставляют возможность потребителю «выращивать» аватары – свои виртуальные, альтернативные продолжения, личности-персонажи, наделенные иными качествами и способностями чем реальный человек. Возможно-

сти виртуальной среды таковы, что такие виртуальные продолжения оказываются даже более значимыми для человека, чем его интересы в настоящем мире. Это только усиливает виртуализацию социальной активности потребителя, смещая область его интересов и сферу активности в виртуальные миры. Этот процесс увлекает быстрее, чем просмотр виртуальных телепередач за счет интерактивности виртуальной игры, где человек не пассивный игрок-наблюдатель-болельщик телешоу, а активный участник виртуального шоу, вершитель персонального «экшн».

Еще одной чертой современного общества спектакля является характеристика «быть в тренде» – значит быть потребителем и участником другого зрелища, посещать другие «места», пользоваться другими социальными сетями в интернете, одеваться по иной моде, читать иных авторов, слушать иную музыку и т.д. Пример хипстерского движения показывает, что они, будучи обычной, социально пассивной группой, не являясь преобразователями реальности, в действительности представляют собой одну из групп общества спектакля, потребляя определенные товары и услуги и участвуя в определенном представлении-аттракционе. «Быть в тренде» – значит, обладать маркой, быть в течении моды, быть актуальным игроком на сцене потребления культуры, обладать высоким рейтингом в социальной игре.

Такая ситуация вполне характерна в системе барочной театротехнократии. Барочными являются такие явления как клиповое восприятие и динамичная подача информации (монтаж блоков новостей, видеоклипы, телезаставки, представления, кино в стиле «экшн», виртуальные миры), видение мира как эклектичной театральной декорации, с ее атмосферностью, декоративностью, зрелищностью, метафоричностью, наконец, цитатное мышление, интертекстуальность, стилистические игры и мультикультурализм.

Соответственно, возвращаясь к организационной роли дизайна в системе массового спектакля, следуют еще раз подчеркнуть смещение предмета дизайнерской деятельности и соответствующее изменение характеристик субъекта проектирования, под которым понимается не столько человек-личность, с его матери-

альными и духовными потребностями, сколько человек-потребитель с его потребительскими качествами и человек-зритель с его игровыми желаниями.

Следовательно, модель современного дизайнера будет представляться несколько иной, равно как и его роль в процессе театрализованной коммуникации. Дизайнер, по сути, должен определить себя находящимся одновременно в двух социальных форматах: в обществе потребления и обществе спектакля. Естественно, по Г. Дебору получается, что общество потребления и есть общество спектакля, а стратегии коммерческого дизайна давно сформировали принципы проектирования в таких условиях. Эти условия хорошо изучены культурологами, социологами, маркетологами, психологами на их анализе сформулированы фактические входящие данные для реального и эффективного проектирования. Однако, переориентация отношения «дизайнер – потребитель» на отношение «дизайнер – зритель» будет означать на практике совершенствование технологий обеспечения коммуникативных процессов в условиях тотальной театрализации действительности.

Для дизайнера в таком случае будет важнее проектирование процесса, сценария и сюжета, которые будут находить свои визуальные и предметные формы в разных областях человеческого социально-игрового пространства. Смысловая ось проектирования будет формироваться из представления человека как активизированного зрителя, которому необходимо обеспечить убедительную и зрелищную среду, в которой осуществляется его жизненное шоу. Таким образом, эстетически завершенное функциональное пространство для жизни лучше рассматривать как предельно иллюзорную и восхищающую своим совершенством увлекательную декорацию, в которой максимально комфортно протекает процесс реализации жизненного сценария человека-зрителя.

Смещение ценностных ориентиров с утилитарных в утилитарно-игровые означает изменение качественных характеристик для их последующего опредмечивания и последующего отслеживания процесса эксплуатации опредмеченной формы у потребителя. На сегодняшний день средства интернета позволяют оперативно отслеживать рейтинги продаж, характеристики пользования и популярность

реализуемой продукции, а также оперативно вносить необходимые изменения в соответствии с запросами пользователей. Наиболее показательным в этом плане является процесс моделирования компьютерных игр и мобильных приложений. Так, когда одна компания по выпуску таких игр, отследила, что в конкретном приложении пользователи мало нажимают на одну из кнопок-баннеров, дизайнерам было предложено изменить ее дизайн таким образом, чтобы она больше привлекала внимание и частота нажатия на нее увеличилась (т.е. увеличить привлекательность образа без смены его содержания). Подобные примеры показывают насколько визуальные эффекты, иначе говоря, иллюзорная декорация, важнее содержания в условиях театрализованной жизни.

Одновременно с этим, у людей заметны эклектические картины мира, нередко сориентированные на тотальный гедонизм, отрицание научной и объективной картины мира, фрагментированное и неустойчивое восприятие, затопление информационным шумом, безудержное влечение к играм (прежде всего, компьютерным), жажда быстрого и поверхностного поглощения визуальной информации. Эта информация всегда выглядит как картинка, а без картинки тексты уже и не читаются, определенные как не привлекательные. Примером служат посты-заметки в социальных сетях, где больше всего собирают «лайки» визуальные «картинки», а пост сугубо текстуальный как правило игнорируется большинством.

Таким же непривлекательным вдруг оказывается текст, лишенный эмотиконов. Литературная речь резко девальвируется и деградирует, а на смену ей возвращаются древние иероглифы – нынешние эмотиконы. Функция эмотиконов, выражать чувство к собеседнику или собственные чувства, постепенно сменяется эрзацем подлинных чувств, которые человеком могут и не фиксироваться сознательно.

Обычно, технократические строи соотносятся с конструкциями XIX-XX вв., эпохой научно-технического прогресса, жесткого функционализма, индустрии, техницизма, тоталитарных режимов. Однако, при извечной борьбе Прометея и Орфея, при ближайшем рассмотрении показателей современной куль-

туры, оказывается, пусть и в замаскированном виде, все углубляющийся диктат техногенных форм. Для технократии в культуре характерны следующие признаки: преобладание материального над духовным, рационального над идеальным, логического над чувственным, массового и унифицированного над уникальным, технического над артистическим, программируемого над импровизационным, мастерства над искусством; формализация и автоматизация мира и человека; доскональная структуризация, включая глобализацию; ценность и фетишизация техники; абсолютизация могущества цифровых технологий, тотальный контроль.

При самом поверхностном ознакомлении с современным миром обозначенные признаки легко обнаружить. Так, материальные блага являются целью жизненных усилий, показателем успешности, а не средством для дальнейшего саморазвития. Унификация предметного мира, универсализация средств коммуникации, являясь положительным процессом в плане ускорения моментов коммуникации и упрощения ее языка, вместе с тем, влечет к исчезновению локальных, уникальных языковых средств и традиций, к усреднению человека и его коммуникативных навыков, что означает и формирование культурных клише/стандартов всемирного уровня. А.В. Миронов в работе «Технократизм – вектор развития глобализации» отмечал связь между процессом глобализации и технократией, отмечая, что технократическое обустройство решительно всего прямым образом стимулирует развертывание глобализации и усиление социальной зависимости от техницистских ценностей.

Замечается аккуратная подмена искусства мастерством, когда доскональное владение техникой ценится выше, чем артистизм и виртуозность. Однако, в условиях именно барочной технократии, теперь говорят о виртуозном владении программированием, искусством технологии и пр. Тем самым техногенное становится еще и театрализованным. Технократизм ныне прячется в избыточных и динамичных театральных декорациях. Успешные коммерческие кинофильмы, технология их съемок иллюстрируют доминирующую роль техно, без которой

невозможны зрелищные эффекты, трюки и даже, иногда, актеры являются персонажами, смоделированными компьютерными средствами.

Структуризация и унификация проявляется еще и в почти обязательном использовании всевозможных рейтингов, где оценка событий, личности, явлений, продукции (даже из сферы искусств) производится баллами, «звездочками» и пр. Это, как и замена эмоций «смайликами» в текстах уже не только кратких смс-сообщений, напоминает новояз из романа Дж. Оруэлла «1984». Ускорение процесса коммуникации означает утрирование языка коммуникации, особенно в сфере эмоциональной реакции. Таким образом, эмоция переводится на уровень символа (причем, выбирать можно из таблицы символов-эмоций, которая всегда ограничена), логического означающего, а не чувственного резонирования. Все это означает и автоматизацию человеческого бытия, в котором духовное предлагается заменить могуществом цифровой технологии вместе с тотальным контролем.

Популярность технических устройств – модных гаджетов – очевидна, их наличие свидетельствует об успешности и актуальности человека в техногенном обществе (приборы – это и символы, и декорации в мире театротехнократии). Особенностью сложных технических устройств заключается в том, что они, в отличие от инструментов прошлых эпох, отчуждены от человека, потому что эти приборы не могут быть созданы никем из их пользователей. Вместе с тем, любая новинка мира техники преподносится как настоящая театральная постановка, в которой актерами в декорациях рекламно-материального мира являются гаджеты. Примечательно, что в современных фильмах по мотивам исторических романов широко внедряются вымышленные режиссерами, эксклюзивные и технически сложные гаджеты в стиле того времени (например, фильмы США «Мушкетеры», «Ван Хельсинг» и др.).

Существенно и то, что вера в культ могущества цифровых технологий означает присвоение прибору сверх-функционального значения, причем не только в сфере аксиологической, но и в феноменологической. Этому способствует слияние различных технологий и совмещение функций, когда автомо-

биль, оснащенный интернетом, спутниковой связью и собственной телефонной сим-картой сообщает о себе и управляется на удалении от владельца. Современный мобильный телефон также фото- и видеокамера, аудио- и видеоплеер, телевизор, радиопроигрыватель, диктофон, игровая приставка, спутниковый навигатор, средство выхода в интернет, карманный компьютер, часы, будильник, календарь, ежедневник и пр. Большинство этих функций связаны с потреблением виртуальной информации, что означает виртуализацию человека, выстраивание отдельной виртуальной реальности, в которой протекает часть виртуализированной жизни человека.

Социальные интернет-сети, аркадные компьютерные игры, аватары – виртуальные продолжения человека – пока еще только зачатки настоящей и предельно иллюзорной, а потому привлекательной с точки зрения кажущегося могущества и свободы виртуальной реальности. Все это, в целом, только подкрепляет веру в величие технологии.

Отметим, что эти технологические ресурсы используются и совершенствуются для создания не столько новой и удобной, быстрой, коммуникативной среды, сколько для усиления игровой, зрелищно-развлекательной функции. Процесс форсированного технологического устаревания носит искусственный и управляемый характер и базируется не на внедрении инноваций, а на пошаговом добавлении новых трансформаций и модификаций, причем, часто в области развлечений. Самый очевидный пример – это современные смартфоны, настоящие развлекательные модули, карманные театры и проводники в цифровой мир, виртуальный и в прямом смысле inferнальный, то есть потусторонний относительно реального мира. Борьба между производителями осуществляется за такие качества смартфонов как функции фотографирования, современные смартфоны совмещают в себе сразу четыре камеры и множество устройств интеллектуальной обработки, что приближает качество съемки к профессиональным фотокамерам, одновременно вытесняя с рынка ассортимент любительских цифровых фотокамер. Мощь искусственного интеллекта и немалые ресурсы для технологии расходуются во имя развлекательной функции.

Потребителю уже заведомо подсказываются простейшие приложения, где его фотоавтопортрет «селфи» будет обработан соответственно его вкусам, которые уже просчитаны программным образом. Все это ведет не к развитию творческих способностей фотографирования, а наоборот, к зависимости от программных приложений и деградации творческих и интеллектуальных способностей.

Современные исследования установили, что даже физическое присутствие рядом с человеком смартфона резко снижает его интеллектуальные способности, а клиповое мышление, вкупе с постоянным отвлечением на сообщения и «лайки» не позволяет активно сосредоточиться на выполняемой работе. Ведь, как показывают исследования, человеческому мозгу необходимо примерно 25-30 минут, чтобы сосредоточиться на той или иной деятельности и даже незначительное прерывание на прочтение секундного сообщения нарушает интеллектуальную деятельность. Популярными у автомобилистов навигаторы снижают способности к пространственной ориентации и памяти, ведь мозг не будет запоминать то, что подсказывает и управляет навигатор. Наручные часы снижают чувство времени. Ряд полезных гаджетов, контролирующих состояние здоровья снижают способности чувствовать собственную температуру тела, артериальное давление и пульс. Утрата присущих человеку способностей – следствие повального увлечения устройствами, думающих, чувствующих и решающих за человека. Наркотические вещества, например кокаин, вызывают зависимость, замещая и вытесняя естественные гормоны счастья, а современные приборы вызывают зависимость, вытесняя собой естественные навыки. Все это тем более вызывает вопросы относительно будущего человека в свете все большего слияния человека с машиной, что будет рассмотрено в теме о трансгуманизме.

В обмен за доступ к неограниченному ресурсу мира иллюзорных, но желанных цифровых развлечений и других полезных функций, реализуется технократическая идея тотального контроля. Ведь за многочисленными функциями мобильного телефона почти не скрывается функция контроля. Контроль осуществляется сразу несколькими средствами: посредством кода сим-карты,

сигнал которой может быть обнаружен даже при выключенном устройстве, когда телефона, спутниковый навигатор показывает местонахождение не только владельцу, но и тем, кто владеет его номером и пр. Такой же контроль осуществляется автомобилями, домашними компьютерами (вплоть до регистрации любого нажатия клавиш клавиатуры и др. действий), интернет-камеры способны наблюдать за пользователем и записывать аудио- и видеоданные без его санкционирования, компьютерные вирусы являются средством сканирования информации и контроля. Существуют и другие средства контроля, в итоге ассоциирующиеся со всевидящим технократическим оком, паноптикумом или оруэлловским Большим Братом. За причудливой увлекательной барочно-театральной оболочкой с иллюзией выбора и свободы скрывается сложный, структурированный и автоматизированный механизм, своеобразная технократическая матрица. В ней человеческая личность превращается в персональный номер и штрих-код, номер компьютера и телефона, набор пин-кодов, паролей доступа и пр. Если человека лишить этих чисел, то и сам человек исчезает из системы, выходит из правового поля и сферы цифровой коммуникации (такая ситуация уже обыгрывалась в ряде художественных фильмов).

Дизайнеру в культуре барочной театротехнократии отводится особое место, поскольку дизайн является одним из основных средств опредмечивания/материализации/визуализации социокультурных смыслов и эстетических ценностей практически во всех сферах человеческого бытия. В.Л. Глазычев отмечал, что дизайн также является и службой в условиях капиталистического общества. В этом смысле строй барочной театротехнократии использует мощный преобразовательный потенциал в полную меру, т.к. именно средства дизайна осуществляют связь между потребителем и производителем, как это следует из классических определений дизайна. В современных условиях «дизайн придает форму человеческой мечте» (Кений Экван) особым образом, организуя барочную оболочку «театро» для содержания «техно». Соглашаясь с определением И.А. Розенсон, что «дизайнер – это неузнанный хранитель бытия», отме-

тим, что дизайнер является и «обслуживающим персоналом» барочной театротехнократии.

Следовательно, дизайнер должен заключать в своей профессии и две составляющие – «техно» и «театро», осуществляя, при этом, их синтез специально подобранными средствами художественной выразительности. От современного дизайнера требуется мастерство владения технологиями (в первую очередь компьютерно-цифровыми) и, одновременно, искусство образотворчества. На выходе получается привлекательный образ и техническое совершенство. На первый взгляд, такая ситуация кажется вполне естественной и давно известной (красота и функциональность), однако в настоящих условиях акценты в видении красоты и функциональности изменились. Эстетическое совершенство замещается театральной зрелищностью и ролью, а функциональная полноценность означает «диктат» высоких технологий с усилением игровой и символической функцией объекта проектирования. В профессии дизайнера усиливается составляющая шоумена, вместе с шоу-технологиями в подходах к саморепрезентации и проектированию. Увеличиваются требования к профессиональной гибкости и креативности, коллегиальному творчеству.

Одновременно замечен процесс отчуждения дизайнера от продукта проектирования. В некоторых областях дизайна профессия дифференцируется. Так, в дизайне виртуальной среды возникают профессии 3d-моделлер, 2d-график – их спецификация осуществляется относительно владения технологиями и означает «опускание» профессии дизайнера до ремесленно-технической специализации. Согласно авторским материалам, некоторые 3d-моделлеры не имеют ни художественной подготовки, ни высшего образования вообще, многие web-дизайнеры являются профессиональными программистами технического профиля без базовых знаний об эстетике и искусстве. С другой стороны, дизайнеры художественного профиля сталкиваются с сильнейшим сопротивлением технологии и проблемой форсированного освоения большого объема знаний в области цифровых технологий и компьютерных программ.

Естественно, описанная ситуация не является абсолютным императивом в проектной культуре, однако, в настоящее время и в самых общих чертах, наблюдается значительное превосходство маркеров барочной театротехнократии над другими существующими альтернативами. Опыт авангардного бунта деконструктивизма в мире моды убедительно показывает, что то, которое должно было стать символической отменой обывательских вкусов, неизменно перешло в сферу этих самых вкусов, когда улицы заполнились толпами модно одетых людей в рваных и потрепанных одеждах. Это еще раз подтверждает мысль Ги Дебора о принципиальной невозможности революционных изменений в обществе спектакля, в котором любая революция превращается в часть спектакля. Социальный протест редуцируется до уровня протестного имиджа, который генерируется машиной маркетинга в средство извлечения прибыли. Иллюзия протеста оказывается таким же товаром, пусть не массовым, как и ценности криминальной культуры. Например, культура хип-хопа происходит из ценностей афроамериканских криминальных низов в США. Ее популяризация означает и проецирование искусственно возвращенной модели антисоциального поведения в те общества, где этой модели не существовало. А искусственное культивирование установок на насилие, агрессию, криминальное поведение, намеренное игнорирование понятий этики и морали не может быть расценено иначе, чем социокультурное зло. В отличие, допустим, от панк-протеста, желающего подорвать систему обывательских ценностей, рэп-культура изначально утверждает культ насилия и отрицания моральных и правовых норм и законов вне всякой цели. Значит дизайн, опредмечивающий культ насилия – явление негативное, пусть даже в сфере потребления иллюзорных образов «насилия и агрессии».

Во благо ли функционирует современный дизайн? Этим вопросом задавалась в своей докторской диссертации российская исследовательница Н. Н. Мосорова: «Поэтому сам дизайн предстает то как один из резервов прогресса, то как мощный рычаг власти деструктивного/.../.

В обществе неизбежно встает острый вопрос: способен ли дизайн создавать подходящие или хотя бы удовлетворительные решения тех проблем, которые он сам перед собой ставит? Открытость дизайна всей широте социальной и личностной проблематике не равнозначна утверждению о том, что появление некоего «сверх-дизайна» создает возможности беспроblemного удовлетворения любых потребностей и желаний. Дизайн, развивая и обогащая собственную философскую методологию, становится не суперсредством, а искусством освобождения и саморазвития. Задачей дизайна становится предельная конкретизация потребления, индивидуализация результатов проекта, внедрение в практику дизайна методов соучастия. Дизайн ставит перед собой задачи, связанные не только с решением проблем материальной оснащенности бытия, но и вполне конкретные задачи, направленные на активизацию пассивного потребительства. Дизайн помогает человеку ощутить насыщенность собственного существования разнообразием возможностей, помогает ощутить обладание собственным богатым воображением.

Дизайнерское, предметно-материальное наполнение «сюжетов» и в индивидуальной, и в социальной сферах имеет принципиальное, а нередко даже определяющее значение в жизни конкретного общества или отдельного индивидуума, особенно если иметь ввиду, что современный дизайн – это не только опредмечивание материальных человеческих потребностей, но и «овеществление» ценностей духовных, реализация в дизайнерской форме сущностного содержания эпохи. Благодаря своей универсальной природе, дизайнерская форма может с высокой эффективностью вовлекать человека и общество как в проявления социального добра, так и в проявления социального зла, в проявления деструктивного аспекта человеческой деятельности. Как «удержать» дизайн в единстве с гуманистическими достижениями человечества? Как повысить защищенность общества и человека от сил зла и деструктивности, облаченных в великолепные продукты современного дизайна? Какие методы, какие формы дизайна должна противопоставить практика и теория изменяющегося дизайна современному, воплощенному в дизайнерские формы социальному злу?» [Н. Н.

Мосорова. Философия дизайна: социально-антропологические проблемы. Автореферат на соискание ученой степени доктора философских наук. Екатеринбург, 2001 г. С. 3–4].

Современная культура содержит черты барочного, театрократического и технократического мировоззрения и устройства, что позволяет говорить о культуре барочной театротехнократии. Дизайнер в условиях барочной театротехнократии является одним из важнейших специалистов, осуществляющих техническую и художественную поддержку в закреплении ценностей и базовых настроек данного культурного строя. От дизайнера требуется осуществлять синтез эфемерно-театрального с технократическим для создания полноценно функционирующих предметно-пространственных сред человеческого бытия. Но главный вопрос заключается том, является ли это истинной функцией дизайнера? Будет ли дизайнер послушным слугой сумерек технократизма, или трубачом у врат рассвета нового Ренессанса?

### **Тема 11. Проблема гуманизма и трансгуманизма в сценариях прогнозирования будущего**

Человечество всегда пыталось по возможности яснее и дальше заглянуть в собственное будущее. Библейские пророчества святых и пророков, прорицатели, гадалки, астрологи, провидцы всегда выполняли функцию обеспечения, пусть и откровенно ненаучного, шарлатанского, взгляда в будущее. Человеческий разум осознает собственную конечность, а психика ее отрицает, что провоцирует возникновение развитых учений о жизни после смерти, бесконечный поиск бессмертия, рецептов долгожительства, лекарств от всех болезней, способов безбедного существования до глубокой старости и пр.

В научном плане действительно, существует возможность близкого и перспективного прогнозирования развития тех или иных систем, человека, человеческого бытия. Даже наивные народные приметы служат примерами прогнозирования, когда некоторое явление сегодня может быть знаком последующего события. Чем больший объем знаний накапливается, тем большая вероят-

ность того, что прогнозы будут достаточно обоснованы и реализуются. Некритическая выборка только одних данных может спекулятивно определять прогнозируемые результаты, чем пользуются многочисленные виртуозы обмана от уличных прорицателей до политиков.

Научные сведения, опирающиеся на статистические данные, результаты внедрения и эффективности тех или иных технологий, научные открытия, динамика социума могут формировать определенные прогнозы будущего развития. Наиболее тревожащие прогнозы всегда касаются будущего человечества, примером чего служат многочисленные фильмы-катастрофы, описывающие последствия техногенного общества, жизнь после катастрофы, так называемый «постапокалиптический» жанр в научной фантастике, где мы пугаем себя возможным развитием истории.

Движение научного прогресса прямым образом влияет на дизайн-проектирование, как и сопутствующее развитие человеческого содружества. Безусловно, что технология оказывает существенное влияние и на человека, и на человеческую культуру в целом. Воздействие человека и культуры на технологию также предполагается, исходя, например, из принципов гуманизма, а в будущем – трансгуманизма. В десятой теме, касающейся вопросов барочной технотеатрокрации, отмечались проблемы все более возникающей зависимости человека от технологии, от умных вещей, от искусственного интеллекта, думающего и решающего за человека, что, в совокупности, ведет к утрате у человека ранее присущих ему навыков и постепенной деградации интеллектуальных способностей.

Будет ли в действительности человек будущего беспомощным рабом собственных технологических открытий? К чему может привести культ могущества и красоты технологии? Куда приведут человечество нанотехнологии, биотехнологии, технологии искусственного интеллекта? Будет ли мир будущего все более похожим на локации мира киберпанка? Что произойдет, если человек приблизится к бессмертию? Где пройдет граница между человеческим интеллектом и искусственным интеллектом, если последний будет частью челове-

ского организма? Кем будет считаться виртуальная копия человеческого сознания и воли, помещенная в компьютерную систему или робота? Будут ли равные права у человека и человека-киборга? Если искусственный интеллект окажется способным к чувствам, переживать страдания и осознавать самого себя, то будут ли к нему применимы рамки человеческой морали? Как изменится вообще представление о морали в мире людей-киборгов и виртуальных копиях человеческого сознания? Кто будет решать вопрос бессмертия? Что произойдет, если искусственный интеллект осознает самого себя и решит, что человечество – это паразит на планете? Какие потребности будут у людей, проводящих жизнь в виртуальной реальности? Это и другие вопросы, еще не так давно питающие воображение писателей-фантастов, в виду развития современных технологий, оказываются все более актуальными. А уровень технологического развития уже позволяет формировать прогнозы развития будущего. Наиболее подходящим инструментом прогнозирования будет метод сценарного моделирования, причем с использованием вычислительных мощностей искусственного интеллекта. А в свете предполагаемых проблем дизайн-деятельности и новых сфер проектирования, разумно рассматривать их с позиций классического гуманизма и вопросов гуманизма будущего, называемого трансгуманизмом.

Гуманизм, являющийся одним из неотъемлемых принципов дизайна, широко определяется как принцип такого построения человеческого общества, где его основой является ценность человеческой жизни, ее комфортность и безопасность. Древнеримский философ Цицерон определял гуманизм как высшее культурное и нравственное развитие человеческих способностей в эстетически законченную форму в сочетании с мягкостью и человечностью. Исходя из того, что идеальный дизайн-проект и представляет собой воплощение человеческой потребности в эстетически совершенной форме, следует, что такая форма не может быть обращена против человека, быть вредоносной и травмирующей его психику. То есть, прекрасная законченная в своем художественном образе вещь заключает себе не только эстетический посыл, но и этику гуманизма.

XX век ознаменовался крушением искусства прекрасного, которое было уничтожено не только катастрофами двух Мировых войн и тревожным ожиданием холодной войны, но и триумфальным шествием механизма по планете. Научно-технический прогресс и культ машины возвел механическое в область эстетического, сформировав не просто техно-стиль, а настоящий тотальный театр машин. Этот театр машинерии довольно скоро создал собственные барочные декорации, шоу-индустрию фетишизации технологии и машины. Иначе говоря, техницистские ценности и технократические установки оказались максимально близкими людям, в то время как гуманистические идеалы и мир тонкого искусства, кажется, отошли на второй план, став уделом избранных и изгнанных. Так возник конфликт гуманизма и технократизма. Последний активно критиковался философами и гуманистами Г. Маркузе, Э. Фроммом, Т. Адорно, М. Хоркхаймером и др. Посыл критиков заключался в том, что человеческое может превратиться в механическое, самобытное – в массовое, уникальное – в унифицированное, а это повлечет к созданию массовой усредненной культуре, утрате оригинальности, обезличиванию личности, ее деградации и стагнации, превращению человека в винтик-дополнение к глобальной мировой машине. Техническое, став уже не средством, а самоцелью, приведет и определение человека как разновидности живой машины, зависимой от своего технического оснащения. Абсолютизация алгоритма как единственно верного способа бытия не может быть приложимой к сущности человека и мира его ощущений, воображения и фантазии. Внедрение в социальных сферах моделей технократического обустройства также вредна, потому что, способствуя упрощению управления системой, она ведет к уменьшению ее гибкости, возможности к импровизации и творческой вариации. Примером служат стратегии ряда компьютерных игр и графическому контенту к ним, когда менеджеры допускают только тот контент, который уже был популярен и принес прибыль, что ведет к стереотипизации игровых стратегий и персонажей. Или технократическое управление киноиндустрией навязывает создание заведомо шаблонированных и предсказуемых банальных сценариев и выверенной политкорректностью до такой степе-

ни, что авторская, режиссерская свобода оказывается нежелательной, а любые творческие ходы запрещаются, поскольку могут снизить коммерческую привлекательность кинокартины. В результате получаем заштампованную продукцию киноиндустрии и загнанное в подполье киноискусство.

Таким образом, переходя к вопросам дизайна в свете трансгуманизма, следует еще раз подчеркнуть проблему определения технологии как средства для совершенствования человека или технологии как цели, что означает разницу в проблематики футуродизайнерского прогнозирования.

В 1982 г. на экраны кинотеатров вышел культовый фильм Ридли Скотта «Бегущий по лезвию», снятый по мотивам научно-фантастического романа писателя-фантаста Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах» (1968 г.). Главный герой фильма, Рик Декард, «бегущий по лезвию», полицейский, занимающийся уничтожением искусственных версий людей – репликантов, оказывается и сам таким репликантом. Репликанты обладают большей силой, выносливостью, ловкостью и интеллектом, чем обычные люди, и они полагают себя тоже людьми (им, для создания иллюзорности человеческого происхождения, встраивают ложные воспоминания о детстве, снабжают фотографиями из прошлого), однако, возникает вопрос о том, почему же им отказывают в статусе и правах человека. Зритель, просматривая фильм не сразу понимает, является ли главный герой человеком или репликантом. Не случайно, что фамилия «бегущего по лезвию» созвучна с фамилией философа-рационалиста Рене Декартом (1596-1650), который доказал, что нет возможности математическим моделированием разделить сновидение от реальности, как идвигающийся человек может оказаться просто машиной, а человека человеком делает способность к мышлению. Если репликанты мыслят и чувствуют, проявляют человечность, то почему они – не люди? В этом и заключается философский посыл киношедевра, создающий ему необходимую аристотелевскую глубину, отличающую произведение искусства от поделки.

Научная фантастика впервые обозначила вопросы того, что сейчас называют трансгуманизмом. Согласно свободной интернет-энциклопедии «Википе-

дия», «трансгуманизм – это философская концепция, а также международное движение, поддерживающее использование достижений науки и технологии для улучшения умственных и физических возможностей человека с целью устранения тех аспектов человеческого существования, которые трансгуманисты считают нежелательными – страданий, болезней, старения и смерти. Трансгуманисты изучают возможности и последствия применения таких технологий, опасности и преимущества их использования, рассматривая в том числе идею конвергенции биологических, информационных, познавательных и нанотехнологий».

Вместе с тем, трансгуманизм исследует не только возможности будущих технологий, но и их отношение к этике и эстетике человеческого. Американский футуролог Рэймонд Курцвейл (р. 1948 г.), являющийся активным сторонником трансгуманизма, предполагает, что дальнейшее развитие информационных технологий, нано- и биотехнологий, генной инженерии позволит слить человека и машину (искусственный интеллект), создав модель постчеловека путем киборгизации людей уже к 2050 году. Такие постлюди будут обладать иными свойствами, моделями поведения, когнитивными способностями, а следовательно – новыми духовными и материальными потребностями.

На сегодняшний день, момент 2020 г., уже активно разрабатываются новейшие технологии генной инженерии, технологии загрузки сознания и изолированного мозга, чтобы переносить сознание в электронное устройство и наделять механизм человеческой волей, технологии экзокортекста, направленные на установление системы обмена информацией между мозгом и электронным устройством. Осваиваются технологии захвата и воспроизведения электроустройствами воспоминаний и сновидений, фактически, устройства чтения мыслей. Технология искусственного зрачка уже внедрена и позволяет видеть в 50-кратном увеличении (как это существует у хищных птиц), кроме того, технология предполагает функцию фотографирования изображения. Даже последняя из перечисленных технологий способна серьезным образом повлиять на человека и его поведение.

С одной стороны, постоянное совершенствование человека является вполне естественным, как и его желание быть счастливым, здоровым, полноценным и даже бессмертным (движение *иммортализм* как раз выступает за развитие технологий бессмертия). По сути, технологический прогресс всегда был инструментом совершенствования всех аспектов человеческого бытия. Удивительный современный научный прогресс обещает еще большую эффективность в развитии человека: искусственные органы, экзоскелет, продление жизни, запись воспоминаний на жесткий диск после того, как память естественного мозга окажется переполнена и т.д. Наконец, возможность продления собственного сознания в виртуальной машине и виртуальном мире без срока окончания или старения, переноса собственного «я» в механическое устройство. При этом, совершенствование робототехники позволит перенести на роботов большую часть труда, включая и интеллектуальную работу, что высвободит человека от выполнения практически любой работы.

С другой стороны, что, в таком случае, будет тогда конечной целью человека? В чем будет заключаться его духовное развитие? Как изменятся его интересы, если он будет уже заведомо бесконечно жить в виртуальной машине, способной моделировать неотличимые от реальности любые реалистические или фантастические миры? Насколько изменится ценность переживания и опыта, если человек не осознает собственную конечность? Ведь связка «жизнь – смерть» является движущим мотивом совершенствования, а страдания определяют не только самого человека, но и формируют стремление их преодолевать, развивают качества воли и извечную необходимость выбора (например, между внутренним «хочу» и внешним «должен»).

В ракурсе экзистенциализма, возникает очевидная проблема конечности удовольствия, особенно при условии бессмертия. В. В. Малинов пишет: «Да и истинное бессмертие невыносимо для любого разумного существа в условиях конечной планеты, ресурсов, впечатлений (возможно, даже, Вселенной). Для длительного существа избыток существования создаёт пресыщение от реальности. Такому существу ничего не будет ново и интересно. Он посмотрел все

фильмы, прочитал все книги, попробовал все роли... Избавиться от смерти – значит лишить человечество равенства» [В. В. Малинов. «Нечеловекоизм» или порция здравого смысла в борьбе с трансгуманизмом, 2018].

Утопические идеи о том, что высвобождение времени, ранее потраченного на труд, будет тратиться человеком на саморазвитие (физическое совершенство, развитие интеллекта, художественного вкуса и т.д.) оказались действительно неверными. Примером является красивая коммунистическая идеология СССР, а в реальности советские люди, за редким исключением, тратили свое свободное время скорее для деградации или неделания ничего. В капиталистическом обществе потребления магистральной целью является непосредственные усилия к максимальному потреблению всего материального и эрзац-духовного, для чего человек становится сам объектом эксплуатации не только в рабочее время, но и в условно свободное, оказываясь заложником и абонентом шоу-культуры, фуд-кортов, интернет-ресурсов, гаджетов и пр. Нередко заметна ситуация, когда человек, лишенный смартфона, компьютера, телевизора испытывает невыносимую скуку, ощущение пустоты, заброшенности и даже депрессивное расстройство, как будто реальный мир уже и он сам не является источником интереса и мотивом к деятельности. По другую сторону общества потребления находятся те, кто оказался за его бортом, но и они, в разной степени отрицания, либо попадают в иные формы зависимости и эксплуатации (религиозная, наркотическая, субкультурная), либо элементарно деградируют, не делая ничего и ничем не интересуюсь, кроме совсем примитивных физиологических потребностей.

Следовательно, научно-технический прогресс не может сам по себе вырастить новую, социально активную и развитую модель человека, того идеала, к которому следует стремиться. Стирание в современном мире границ добра и зла также негативно сказывается на моральных конструкциях социумов и личностей. В христианском мире категории добра и зла определялись признаками божественного и дьявольского, моральным был всегда выбор божественного, предполагавшим благо, а выбор сатанинского означал греховное и вызывающее

страдания. В эпоху эклектических картин мировоззрения этические и моральные нормы нестабильны, применяются спекулятивно и одномоментно, исходя из предполагаемого блага в данной ситуации. Такое положение вещей свидетельствует о том, что футуристическое будущее предполагает сложнейшие моральные конфликты и явную духовную незрелость большинства к изменениям. Прежде всего это касается статуса человеческого, человеческой воли и права выбора.

Проблема все нарастающей зависимости современного человека от умных вещей пока еще не полностью осознанна, хотя и доказано тотальное снижение интеллекта, когнитивных способностей, навыков чувственного реагирования. Заманчивые миры пока еще не вполне иллюзорной виртуальной реальности притягивают куда сильнее, чем обыденный мир. Наши виртуальные продолжения – аватары, также еще не совсем иллюзорны, но даже в таком виде заметно повсеместное притяжение к виртуальным мирам, например, локациям компьютерных игр. В отличие от реального мира, виртуальная «смерть» аватара «излечима» и собственного героя можно «воскресить» бесчисленное количество раз, проходя то один, то другой переполненный впечатлениями уровень игры. Игровая зависимость показывает, что человек может оказаться полностью погруженным в игровой мир, где будут сконцентрированы все его волевые усилия и интеллектуальные ресурсы, определяемые, правда, структурой и сюжетом игровой платформы, быстродействием и наличием, в будущем, управляющего искусственного интеллекта.

Так что проблема трансгуманизма в том, что блага технологической революции сулят беспрецедентную деградацию человека и модели человечности. Кем будут те люди, слившиеся с машинами и усилившие себя бесконечно заменяемыми механическими органами и могущественным искусственным интеллектом? При этом учитываем, что этот искусственный интеллект (ИИ) способен создавать собственные копии, вспомогательные программы, пользоваться всей информацией в глобальной цифровой коммуникационной сети, задействовать коллективную память других ИИ и их вычислительные способности, а также

иметь превосходящие человека когнитивные способности и применять опыт иных ИИ. Стоит задуматься, к чему тогда будет сведена роль непосредственно человека.

Великий психолог З. Фрейд в свое время сформулировал два фундаментальных принципа человеческой психики: принцип удовольствия и принцип реальности. Принцип удовольствия: хочу исполнения всех моих желаний и потребностей, даже входящих в противоречие друг с другом, причем моментально. Принцип реальности: некоторые мои потребности и желания могут исполниться в течение времени, при приложении определенных физических и материальных ресурсов и они не должны входить в противоречие друг с другом. Иначе говоря, «любишь кататься, люби и санки возить». Иллюзия всемогущества и бессмертия как бы отменяет принцип реальности, приводя человека к реализации принципа удовольствия. Напомним, что современный мир весьма похож на мир тотального шоу, он сконцентрирован на желании необъятного развлечения и извлечения удовольствия от всего. Умные приборы думают за своего носителя, предоставляя готовый результат. Таким образом, исчезает естественный для человека этап приложения усилий и здесь возникает вопрос ценности удовольствия без этапа приложения усилий. Будет ли испытываемое удовольствие настолько желанным и приятным, как предполагалось? Одно дело ходить по лесу и собирать грибы, а другое – прийти в лес и собрать заведомо расставленные в известных местах кучи грибов. Можно годами старательно выращивать сад своей мечты, получая удовольствие от промежуточных результатов, переживая за его состояние, наблюдая как растут деревья и т.д. А можно получить такой сад мечты сразу, но будет ли удовольствие от этого равным тому, которое можно получить в первом случае?

*Аболиционисты – гедонистические трансгуманисты* – так и утверждают, что конечная цель трансгуманизма и технологии заключается в том, что Земля превратится в глобальный организм «утилитрониум», созданный для получения неограниченного удовольствия, после чего прогресс, как инструмент гедонизма, будет не нужен.

Возвращаясь, все же, в не такое удаленное будущее, следует еще раз обратить внимание на проблему сущности человека и его места в технологическом прогрессе. Разумное использование технологии и мощностей ИИ может нормироваться и регулироваться, бесконтрольная киборгизация людей способна привести к ранее неизвестным формам социального неравенства и спровоцировать проблему определения человека. Например, если человеческое сознание, которое осознает само себя, помнит, чувствует, думает, заключено в своей оцифрованной форме в электронном устройстве, то отключение этого устройства от электропитания будет ли считаться убийством? Или удаление такого сознания с устройства? А если существует несколько устройств с одинаковыми копиями сознания, то должно ли их считать личностными единицами или копиями без статуса человека относительно давно уже умершего настоящего, физического носителя личности? Как эти вопросы изменят законодательную систему? Кто вообще будет решать эти и другие сопутствующие вопросы?

Кажется, что создание технологии копирования сознания в виртуальную машину будет возможной формой бессмертия, при условии аппаратной поддержки и обеспечения электропитанием. Или даже активация сознания, как своего рода запущенная компьютерная программа, в период, когда электронная машина включается.

В более приближенном ракурсе дизайн-деятельности также возникают примечательные вопросы, прежде всего связанные со статусом технической эстетики, проблемами вкуса, стиля и реализации потребностей будущего. Очевидно, что сфера дизайн-проектирования будет расширяться еще более, ведь дизайн, как и инженерия, возникает везде, где появляется человек со своими потребностями. Прогнозируется и дальнейшее сращение/слияние объектов дизайн-проектирования с объектами деятельности в других областях, например, слияние дизайна и пластической хирургии, дизайна и генной инженерии. Вполне возможно, что внешний вид человеческого тела будет разрабатываться и дизайнерами. Конечно, внешний вид и компоновочные схемы организмов-киборгов и роботов будут объектами дизайн-проектирования.

В одном из течений трансгуманизма – *трансгрессивном трансгуманизме* как раз и постулируется идеал биоморфической свободы. Это значит, право изменять собственное тело, реализуя субъективный идеал. В настоящее время мы бываем свидетелями радикальной пластической хирургии и шокирующего боди-арта, снова свидетельствующее о падении нравственности и вырождению человеческого достоинства, но нужно быть готовым, что и эти упадочные явления могут оказаться крайне популярными или даже обязательными в далеком будущем.

Будут развиваться такие направления дизайна, как молекулярный дизайн, нанодизайн, биодизайн. Объектами проектирования будут молекулярные коммуникативные системы, наноустройства и микромиры, внутренние органы и экспериментальные органические или неорганические искусственные организмы.

Чрезвычайно обширной сферой деятельности будет информационная среда и виртуальная среда, ведь именно там, что следует из одного из возможных сценариев будущего человечества, будет проходить большая часть или вся жизнь человека, или даже вся его бесконечная жизнь, но в оцифрованном формате. Здесь ничем не скованное воображение дизайнера, как создателя и гротесмистера (великого мастера) виртуальных миров, может вступить в конкуренцию с воображением ИИ и кумулятивной мощностью единой вычислительной системы. Возможно и то, что дизайнер будущего сам будет использовать глобальную интеллектуальную систему для возведения самых немыслимо сложных и парадоксальных виртуальных локаций.

Скорее всего, подготовка дизайнера будущего для виртуальности будет направлена на развитие чувственного, воображения и фантазии, комбинаторного мышления, парадоксального мышления, абсурдного видения. Потребуется чрезвычайная гибкость и подвижность мышления, словно проектировщик попал в динамическое сюрреалистическое сновидение. Поскольку материальный аспект проектирования отпадает по определению, а технические моменты реализации будут предоставлены ИИ, в большей степени дизайнер будет работать с миром человеческих (и, кажется, не только уже человеческих) чувств, впечат-

лений, реакций. Сейчас трудно представить насколько должна быть многообразной виртуальная среда, чтобы хотелось в ней жить вечно.

Отметим, что на 2020 год ИИ в виде относительно простых искусственных нейросетей с когнитивной функцией отлично проходит тест Тьюринга (когда человек не способен понять, что беседует с машиной), ИИ умеет делать ошибки, характерные для речи, использовать метафоры, шутить, запинаться, оговариваться, выражать эмоции. Нейросети способны писать стихи и романы, правда местами совершенно бессмысленные, создавать картины, иногда совершенно безвкусные, проектировать интерьеры, нередко безумные, однако их совершенствование – дело времени, доступа к информации, дальнейшему самообучению и операционных мощностей. Так что предложение робота Вертера сходить Коле Герасимову на конкурс роботов-гитаристов из советского кинофильма «Гостья из будущего» (1985 г.), казавшееся полной фантастикой в свое время, теперь уже почти наступившее настоящее.

Мир красоты и искусства, полный чувственного начала и иррационального пока еще не доступен ИИ, а возможно и не будет доступен никогда, что предполагает неизменную актуальность творческих профессий. В то же время не следует забывать, что любое творческое воображение, гений заключается в материальную форму человеческого мозга, специфическую модель нейронных связей, а вот именно эти связи, как и виртуальную модель мозга в будущем можно будет оцифровать и получить виртуальную творческую личность.

Биоинженерия и молекулярные технологии существенно изменяют предметный мир будущего. *Техногайянизм* (от «techno-» – технология и «gaian» – Гея), как одно из течений трансгуманизма, утверждает идею очищения планеты при помощи новых технологий, биологические принципы переработки отходов, экономию ресурсов. Виртуализация большинства населения планеты также положительно скажется на экологии. Однако, такие традиционные виды дизайна как промышленный дизайн, дизайн интерьеров, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, как и архитектурное проектирование будут продолжать

функционировать и проявляться там, где будет нужен художественный вкус, чувство меры и чувство естественности.

В этих видах дизайна нужно будет быть готовым к применению альтернативных материалов, биоконструированию и молекулярному проектированию, повышенному вниманию к вопросам экологии и органического взаимодействия объектов проектирования со средой. Традиционные материалы для мебели, одежды и прочего предметного мира будут применяться также, с возможным изменением качества и количества их использования. В отличие от футуристических фильмов о будущем, извечная ностальгическая тяга людей к беззаботному прошлому всегда будет стимулировать создание вещей, создающих образы прошедшего времени. Мифопоэтические модели пополнятся прошедшими промежутками времени и будут все также востребованы как для создания привлекательных виртуальных миров, так и для материального воплощения для тех людей, кто предпочтет жизнь в реальности.

Предполагая полное или частичное превращение человека в киборга, одушевленную машину, будет прогнозироваться и изменения его статуса телесности, вкусов и потребностей. Например, нужна ли киборгу кровать, если он не чувствует усталости или будет ли он принимать ванну? Это значит, что мир вещей с адаптивной функцией будет ожидать настоящая «перезагрузка». Будут ли нужны ему многочисленные классы привычных нам вещей (зубные щетки, полотенца, велосипеды, автомобили, поезда, шторы, очки, стулья и т.д.)? В несколько ином виде предстает сфера спорта, спортивных турниров и физической подготовки, которая киборгу, разумеется, не нужна. В тоже время возникнут новые функциональные вещи, направленные на обслуживание механических частей человеческого тела. Предполагая полную или частичную сохранность человеческого мозга, постчеловек не будет чувствовать усталость, но будет испытывать необходимость сна. Точно также киборг может качаться на качелях, чтобы почувствовать приятное укачивание и прочие эффекты воздействия на вестибулярный аппарат.

Тактильные ощущения могут исчезнуть, зато серьезным образом изменится видение кулинарного искусства и вообще мира запахов. Аппаратное усиление датчиков обоняния и вкуса может позволить человеческому мозгу распознавать на несколько порядков больше вкусов и запахов. Таким же образом умножается распознавание цвета и даже расширения диапазона за счет умения «видеть» ультрафиолетовую электромагнитную волну как цвет, или уже описанное ранее 50-ти кратное и более усиление зрения.

Иначе картина проектирования будет выглядеть для людей с биомодифицированным телом. Это будут не только эксперименты с ростом (от карликов до великанов), с пропорциями, но и с количеством внешних органов (рук, ног, пальцев), инсталлированных органов от других животных (плавники, хвосты, щупальца, клешни, хоботы, клыки), элементы экзоскелета, их взаиморасположением и анатомией. Кроме того, что дизайнер будет проектировать конструкции таких людей, будет необходимо и создавать под них мебель, одежду, предметы личной гигиены, учитывать в средствах передвижения и т.д.

Автор очень надеется, что описываемые им варианты биомодификации так и останутся реминисценцией персонажей компьютерных игр, фантастических романов и фильмов. В то же время, весьма трудно в действительности предсказать, чем будет заниматься человечество при доступности таких технологий в условиях полной свободы права выбора и отсутствия этических ограничений. Ряд явлений настоящего показывает куда заходит стремление выделяться не человеческими способностями, а эпатажем, принимающем порой болезненно-воспаленные, патологические формы.

Кроме того, рассматривая перспективы копирования и оцифровки человеческого сознания с переносом его в виртуальную реальность электронного устройства, также будут возникать неожиданные вопросы придания сознанию формы. Будет ли желать виртуальное сознание существовать в виртуализированной форме привычного ему родного тела, или в его усовершенствованном виде? Если это сознание пожелает существовать в виртуальности в виде разумного осьминога, то придется проектировать и модель осьминога и понимать,

что будет чувствовать сознание, вселившееся в нечеловеческую форму. Возможно, что все это будет воссоздано виртуальными симуляциями.

Также нужно понимать, что некоторые классы объектов, такие как пассажирский транспорт, личный транспорт, будут претерпевать очень значительные трансформации, вплоть до возникновения новых видов транспорта и технических устройств.

Вместе со сменой представления о комфорте изменится внутреннее обустройство жилья и его внешний вид, как и сами структуры для проживания. Естественным образом возникнет проблема ценностного определения ряда функциональных форм. В ином свете предстанет архитектура и ландшафтное проектирование.

Возможная роботизация процессов и их автоматизация и даже контроль над ними, который будет осуществляться никогда не ошибающимся и никогда не устающим ИИ приведет к отмиранию многих профессий, следовательно, и к набору утилитарных форм, направленных на инструментальную и результативную функцию.

Соответственно, дизайн-проекты будут существенно различаться в зависимости от того, будут ли они созданы для обычного человека как человека, человека с биомодифицированным строением, человека – частично киборга, полного киборга, человека как виртуальную копию. Пять форм существования человека будет предполагать многообразие сопутствующих предметных и виртуальных форм.

Как видим, прогнозируемый спектр задач значительно варьируется, а это снова подводит исследователя к вопросу приложения технологической мощи, функции которой будут разными в зависимости от того, насколько человечество будущего сможет решить вопросы гуманизма и трансгуманизма, найти решения мудрого направления приложения силы. Сохранения экологии природных систем и излечение планеты от губительного шествия по ней человека, преодоление болезней и увечий, решение несправедливого распределения экономических благ, с одной стороны. А с другой – потакание неверно понятым

принципам свободы, неограниченному извлечению удовольствия всеми доступными средствами, вытеснению человеческого из человека; установление тотального контроля и усиление социальной разницы техногенными путями; экзистенциальный тупик отрицания смерти. Здесь сталкиваются идеи абсолютизации человеческой свободы, в том числе свободы самовыражения и самоидентификации (в свете биомодификации собственного тела) и гуманистической морали, которая могла бы если не естественным путем ограничивать человека изнутри, то устанавливать границы и ограничения с помощью соответствующих социальных институтов, тем самым ограничивая свободу. В идеале границы технологии устанавливаются нормами человеческой морали и стремлением к развитию гармоничной, высокоразвитой и высокопродуктивной личности, воспитанной на мировоззренческом фундаменте гуманизма.

Пресыщенность и избыточность культуры барочной технотеатрократии конца XX начала XXI вв. изобилует образцами экзальтированного гедонизма, бессмысленного потребления ради потребления, ориентацией на вопиющий циничный эгоцентризм и выраженный нарциссизм, с политкорректными, заученными наизусть, и совершенно лживыми клише о любви к природе, помощи бездомным детям. Не менее показателен катастрофический упадок в современном искусстве, где погоня за «хайпом» и скандалом обеспечивает основную прибыль эрзац-художнику, а в большей степени – его менеджеру и галерейщику, когда известность и ценность приобретает не искусство (как правило мутного концептуального содержания), а имидж и тот самый хайп.

Все эти явления дают повод задуматься, как будет использована мощь технологии будущего, когда предпосылки настоящего показывают, что многочисленные научно-технические внедрения происходят в сфере военной промышленности, в сфере досуга и развлечений (как скрытой формы дополнительной эксплуатации людей) и рынка потребления.

Описанные выше фантастические перспективы, местами напоминающие сюрреалистические кошмары или кадры из научно-фантастических фильмов (например, сериал «Черное зеркало» вскрывает возможные сценарии будущего

в плане социальных и моральных противоречий относительно технологических прорывов) могут оказаться не такими уж и фантазийными. Прежде всего, удивительный феномен человеческого сознания, которое осознало себя в процессе эволюции мозга (еще осознают себя такие животные как дельфины, имеющие трехмерный язык, относительно двухмерного человеческого и дающие друг другу клички, а также слоны, узнающие себя в зеркале и способные к социальным переживаниям (грусть по умершему члену семьи и пр.). Согласно диалектическому закону перехода количества в качество, где этот переход происходит скачкообразно, ИИ, особенно применяющий сетевые операционно-вычислительные мощности других ИИ, может измениться качественно, осуществив диалектический прорыв.

Сейчас интеллект вычислительных машин обогнал насекомых и сравнялся с мозгом мелких теплокровных, типа домовых мышей и это за относительно небольшой промежуток времени. Сравним память дискеты 3.5А в 256 килобайт и емкость жесткой памяти USB-носителя в 1 терабайт. Ученым и инженерам XVII в. казалось нереальным построение такой вычислительной машины, которая могла бы играть в шахматы, что осуществилось уже во второй половине XX в. Захватывающе фантастические описания привычных нам технологий телевидения, видеосвязи или видеочата, роботов-нянек, поражали воображение людей XIX– начала XX вв. Машина, визуализирующая сновидения и воспоминания человека, описанная в романе братьев Стругацких в 1970-х гг. уже испытывается японскими учеными, так что приборы чтения мыслей, настоящее колдовство для людей прошлого и мечта для жуликов, манипуляторов и контролманов всех времен, уже не так фантастичны и вполне материальны.

В начале XIX в. французская академия наук отклонила проект паровозного движения, объяснив, что скорость выше 20 км/час вызывает необратимые повреждения рассудка у людей. В начале XX в. электрическое освещение улиц городов не везде встречало понимание, потому что эксперты утверждали, что электрический свет чрезмерно яркий и вызывает повреждение зрения. В 1970-е гг. акционеры не верили проектам Билла Гейтса, полагая, что людям не нужны

домашние компьютеры для вычислений, а сам Б. Гейтс, как ни странно, повторил ошибку акционеров, заявив в 1990-е гг., что большинству людей интернет не будет нужен. Множество подобных заблуждений свидетельствуют о том, что даже самые светлые головы не всегда могут увидеть перспективы реального и полезного прогресса или его негативные последствия. Опыт открытия атомной энергии напоминает, что первым делом создали атомные бомбы и только потом АЭС. Следовательно, нужно бояться не новых технологий, а того, куда и с какой целью они будут внедряться и какие последствия повлекут за собой.

В тоже время, многие традиционные формы быта навсегда канули в лета, ныне воспринимаясь как дикие, нелепые и даже вредоносные. Лозунги к возвращению к традиции могут быть применимы, когда речь идет о высокой нравственности и человеческим идеалам гуманизма, а не тогда, когда призывают остановить технологический прогресс, предлагая вместо него «дедовские» методы и массовое переселение в деревни и леса. Движение луддитов, отрицающее прогресс и призывающее, например, к возвращению к натуральному хозяйству, ручному труду также видится откровенно наивным и несостоятельным, особенно в свете экономических реалий, негативных климатических изменений и роста человеческой популяции, при обеднении земель, находящихся в аграрном обороте.

В сценариях будущего обобщаем:

– Человечество вернется к новому духовному Ренессансу и будет разумно внедрять технологии с целью совершенствования и эволюции человека, сохранения природных систем.

– Человечество не сможет рационально применять технологии и не успеет решить глобальные природные изменения, вызванные его существованием, в результате чего последует ряд техногенных катастроф, голод, тотальные войны, в результате чего осуществится один из сценариев постапокалиптического будущего.

– Человечество будет вытеснено ИИ, который возглавит вершину природных и искусственных систем, сохраняя человека как природное, социальное и разумное сообщество.

– Человечество продолжит медленно деградировать интеллектуально, физически и нравственно, пока окончательно не коллапсирует.

– Человечество разделится на несколько форм существования от человека через киборга в виртуальную форму.

– Человечество принципиально разделится по социальному устройству от предельной высокотехнологической популяции с почти неограниченными возможностями к удовлетворению обычных и новых форм извлечения удовольствия до крайне эксплуатируемой популяции рабочего человечества с привычной системой дозированного доступа к незначительным социальным и экономическим благам.

– Человечество сольется в единый с ИИ электронный организм и перейдет в иную форму существования с качественно другими ценностями, материальными и духовными потребностями и моралью.

В любом случае, методика футуродизайна, тесно связанная с философией техники, технической эстетикой и проблемами трансгуманизма, может создавать разноплановые венчур-проекты для будущего, прогнозируя возникновения проблем будущего и предполагая варианты их проектного снятия средствами дизайн-проектирования. Наиболее плодотворными окажутся те стратегии проектирования, которые будут содержать исследования дальнейшего расширения сферы дизайн-деятельности, тактики слияния или коллегиального проектирования с актуальными областями технологического прогресса. Предполагается еще большее взаимодействие технологий проектирования с социологией и психологией, медициной, биоинженерией и генной инженерией.

Зависимость тех или иных практик в дизайне будет прослеживаться не только в плане соотношения с потребностями людей, научно-техническим прогрессом, вкупе с экономической составляющей, а также в согласованности с

принятыми морально-этическими нормами и, в идеале, с ориентацией на высокие гуманистические ценности.

Сущность философии дизайна заключается в нахождении системы отношений между философией технического и технологии с эстетическими и этическими идеалами общества, равно как и дизайн-деятельность выступает в качестве медиатора между миром вещей и человеком, снимая противоречия в виде опредмеченных социокультурных смыслов и эстетических ценностей.

РЕПОЗИТОРИЙ

## **2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ**

### **2.1. Тематика семинарских занятий**

#### **1. Соотношение ценности и функции в объектах дизайн-проектирования**

Определение ценностного соотношения эстетической и утилитарной составляющей в объекте дизайн-проектирования. Выявление особенностей восприятия ценности функциональной и ценности эстетической в сопоставляемых предметах или комплексах.

#### **2. Семиотический анализ социокультурного текста художественной формы**

Практический опыт выявления семиотического текста-сообщения в предмете дизайн-проектирования, с определением качества его целостности, лаконичности, ясности смыслов, самобытности послания.

#### **3. Интерпретация смыслов предметно-пространственной среды**

Опыт практического закрепления интерпретационного подхода. Герменевтика отдельно взятой формы или комплекса форм, понимание и толкование возникающих смыслов, значений, метафор.

#### **4. Антураж предметно-пространственной среды и психоэмоциональная реакция**

Практический опыт анализа проектных средств, использованных для создания сложного объемно-пространственного комплекса, которые применялись для формирования тех или иных психоэмоциональных реакций и эстетических переживаний.

## **5. Анализ смыслов в мифопоэтической модели**

Выявление средств художественной организации объемно-пространственного проекта, которые были использованы для выражения в этом проекте конкретной мифопоэтической модели. Определение основных стилистических и эстетических качеств данной мифопоэтической модели.

## **6. Постмодернистские приемы организации художественной формы в дизайне**

Определение характерных для художественного образа в постмодернизме приемов и анализ их конкретного применения в исследуемом примере из дизайн-проектирования.

## **7. Выявление и критическое осмысление форм барочной технотеатрокрации в дизайне**

Выявление примера проявления культуры барочной технотеатрокрации. Содержательный анализ признаков, позволяющих атрибутировать данное явление как характерное для «тотального театра». Критическое определение данного явления.

## **8. Анализ сценариев будущего в ракурсе проблемы трансгуманизма**

Сформулировать определенную проектную проблему далекого будущего и сформировать на ее основе футуродизайнерский сценарий ее разрешения в условиях трансгуманизма.

## **3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ**

### **3.1. Вопросы для подготовки к экзамену**

по учебной дисциплине «Философия дизайна»

для обучающихся на II ступени высшего образования (магистратура)

1. Какая цель, задачи и результат изучения дисциплины «Философия дизайна»?
2. Какие основные анализы и методы используются в исследовании вопросов философии дизайна?
3. В чем заключается философия дизайна, техники и проблем технического века?
4. Какие общефилософские проблемы и задачи относят к философии дизайна и как их можно охарактеризовать?
5. Как формулируются и проявляются в дизайн-деятельности три основных закона диалектики?
6. Какие бывают парные диалектические категории в дизайне и как они проявляются в дизайн-проектировании?
7. Какими вопросами занимается аксиология дизайна и как они определяются?
8. Как раскрывается аксиология предметной формы относительно идеалов этики и эстетики, высокого, низкого и трикстерского проектирования?
9. Как определяется и в чем специфика семиотического понимания дизайн-образа?
10. В чем заключается целостность, уникальность, лаконичность, выразительность и ясность семиотической структуры произведения в дизайне?
11. В чем заключаются особенности герменевтического подхода к производству дизайна?
12. Что влияет на характер герменевтической интерпретации сложного предметно-пространственного комплекса?

13. Что такое феноменология художественной формы в дизайне?

14. Как охарактеризовать образную цельность, выразительность заложенных свойств, ценность побуждаемых переживаний, уникальность эмоционального содержания с точки зрения феноменологии художественного образа?

15. Что такое мифопэтика художественного образа в дизайне, архитектуре и искусстве?

16. Как определяется понятие «мифопэтическая модель» в дизайне, на основе чего формируется и как опредмечивается средствами образно-художественной организации?

17. Какие приемы характерны для создания постмодернистского художественного образа?

18. Какими признаками обладает художественный образ постмодерна?

19. Что такое барочная технотеатократия и какими признаками обладает?

20. Какими кризисными чертами отличается современная культура и какие альтернативные пути развития можно прогнозировать?

21. Что такое трансгуманизм и как он влияет на будущее дизайн-проектирования?

22. Какие проблемы с точки зрения гуманизма и трансгуманизма могут возникать при дальнейшем развитии современных технологий, связанных со слиянием человека и машины, виртуализацией человеческого бытия?

РЕПО

## **4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННЫХ ЗНАНИЙ ИМЕНИ А.М.ШИРОКОВА**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Ректор Института современных зна-  
ний  
имени А.М.Широкова

А.Л.Капилов  
26.06.2024  
Регистрационный № УД-02- 44/уч.

### **4.1. Учебная программа**

#### **ФИЛОСОФИЯ ДИЗАЙНА**

Учебная программа учреждения высшего образования  
по учебной дисциплине для специальности 7-06-0212-01 Дизайн

2024 г.

Учебная программа составлена на основе ОСВО 7-06-0212-01-2023 по специальности 7-06-0212-01 Дизайн и учебного плана по специальности

***СОСТАВИТЕЛЬ:***

И.М.Коновалов, заведующий кафедрой дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова», кандидат искусствоведения, доцент

***РЕЦЕНЗЕНТЫ:***

Я.Ю.Ленсу, заведующий кафедрой теории и практики коммуникативного дизайна УО «Белорусская государственная академия искусств», доктор искусствоведения, доцент;

И.Е.Иноземцева, декан гуманитарного факультета Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова», кандидат культурологии, доцент

**РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

Кафедрой дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»  
(протокол № 10 от 28.05.2024 г.)

Научно-методическим советом Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»  
(протокол № 4 от 26.06.2024 г.)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Философия дизайна» является одной из профилирующих дисциплин углубленного высшего образования специальности 7-06-0212-01 Дизайн.

**Цель** изучения учебной дисциплины углубленного высшего образования – овладеть теоретико-философской системой понимания сущности дизайна. Дать требуемые для теоретической деятельности системные знания, метод философской интерпретации проектной деятельности и дизайна.

**Задачи** преподавания учебной дисциплины: научить философско-теоретическому восприятию дизайна как творческой организационной и системной деятельности, существенным образом преобразовывающей пространство человеческого бытия, формирующей эстетические ценности и социокультурные смыслы. В процессе изучения учебной дисциплины раскрывается система дизайна, дизайн-деятельность анализируется с герменевтической, семиотической, аксиологической, феноменологической позиций для расширения границ теоретико-практического видения дизайна.

В результате изучения учебной дисциплины магистрант должен:

**знать:**

философские концепции дизайна;

аксиологические, феноменологические, семиотические и герменевтические аспекты дизайна;

мифопоэтическую концепцию художественного образа в дизайне;

специфику дизайна в условиях барочной технотеатрокрации;

интерпретировать дизайн с позиций постмодернизма;

**уметь:**

создавать философские концепции в дизайне;

анализировать явления в дизайне с различных философских ракурсов;

выявлять философскую сущность процессов в современном дизайне;

прогнозировать развитие дизайна в русле цивилизационной парадигмы;

***иметь навык:***

философской концептуализации дизайна и его природы;

создания способностью философско-исторического экскурса в систему отношений «человек – дизайн – культура»;

навыками философского и эстетического анализа и оценки проектных форм, концепций и других явлений в современном дизайне;

Освоение учебной дисциплины обеспечит формирование следующих компетенций.

***Требования к универсальным компетенциям***

Магистр должен:

УК-5. Развивать инновационную восприимчивость и способность к инновационной деятельности.

УК-6. Быть способным к прогнозированию условий реализации профессиональной деятельности и решению профессиональных задач в условиях неопределенности.

УК-9. Использовать методологию научного познания, анализировать и оценивать содержание и уровень философско-методологических проблем при решении задач научно-исследовательской и инновационной деятельности.

***Требования к углубленным профессиональным компетенциям***

Магистр должен:

УПК-1. Применять расширенный объем теоретико-методологических знаний в области профессии, которые обеспечивают способность разрабатывать научно-исследовательские проекты, решение новых нестандартных задач и получение новаторских продуктов.

УПК-2. Строить профессиональную деятельность на инновационной основе и использовать знания методологии разработки инновационного продукта, полученные в ходе аккумулирования международного опыта инновационной деятельности.

УПК-3. Выносить мнения и давать оценку современным концепциям в теории и практике дизайна на основе различных аналитических процедур.

УПК-4. Верифицировать и оценивать полноту информации в ходе профессиональной деятельности, работать в условиях неопределенности.

УПК-5. Проводить комплексные теоретические исследования, осуществлять постановку научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности, выбор способов средств их решения.

Учебная дисциплина преподается как теоретическая с самостоятельной научной работой по содержанию дисциплины.

Форма получения углубленного высшего образования очная (дневная) и заочная.

Аудиторные часы, предусмотренные учебным планом на учебную дисциплину «Философия дизайна»:

очная (дневная) форма получения углубленного высшего образования:

всего 98 часов, аудиторных часов 48, в том числе лекций – 30, семинарских занятий 18. Форма промежуточной аттестации – экзамен, форма текущего контроля – собеседование (2 раза).

заочная форма получения высшего образования:

всего аудиторных часов на учебную дисциплину – 98, аудиторных часов 12, в том числе лекции – 8; семинарские занятия – 4 часа. Форма промежуточной аттестации – экзамен, форма текущего контроля – собеседование (1 раз).

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

## **Тема 1. Введение в дисциплину «Философия дизайна». Методы аналитических процедур**

Введение в учебную дисциплину. Цель и задачи учебной дисциплины и ее практико-теоретические результаты. Философия дизайна как фундаментальная учебная дисциплина, связующая дизайн-деятельность с прочими видами деятельности, культурой, искусством и технологией.

Сущность метода и анализа в философии дизайна. Искусствоведческий анализ, сравнительно-критический анализ, семиотический анализ, структурный анализ, аксиологический анализ. Системный, алгоритмический, культурологический, феноменологический, рационалистический, эмпирический, сценарный и футурологический методы в аналитических процедурах.

## **Тема 2. Общефилософская проблематика технической эстетики и дизайна**

Сущность и смысл дизайна в философской транскрипции. Философская парадигма дизайна. Философия техники и проблемы технического века. Парадигма дизайна.

Взаимовлияние технического на гуманистическое

Отношение дизайна к обществу, культуре, цивилизации. Метод дизайнерского преобразования предметного мира, формирования потребительских качеств, социокультурных смыслов и эстетических ценностей. Техническая эстетика и эстетика. Дизайн как социокультурное явление. Язык художественной выразительности дизайна и система мировой организации предметных форм. Вопросы целесообразности и смыслообразности. Отношение дизайна и ценности.

### **Тема 3. Дизайн и диалектическая картина мира**

Диалектические основы дизайна и научного творчества. Диалектика движения и развития, хаоса и гармонии. Диалектические законы в дизайн-деятельности и отношения дизайна в культуре и обществе. Диалектика стиля и диалектика формы. Диалектическое взаимодействие в системах проектирования.

Диалектические категории в проектировании: содержание – форма, сущность – явление, причина – следствие, часть – целое, общее – особенное, единичное – множественное. Тезис, антитезис и синтез в проектировании.

Конвергенция и дивергенция в дизайне, процессы интериоризации и экстериоризации, ассоциации и диссоциации. Диалектико-синтетическое и диалектико-умножающее.

### **Тема 4. Аксиологические вопросы сущности и функций дизайна**

Определение и сущность аксиологии как раздела философии о природе ценностей. Аксиология дизайна и технической эстетики.

Отношение ценности и пользы в объектах дизайн-проектирования и в проектной культуре. Система эстетической ценности и критерии эстетической оценки произведения дизайна.

Социокультурная ценность и субъективная ценность. Системы мировоззрения, идеологические представления и личностное кредо как источники моделирования ценности. Борьба традиционных ценностей с новаторскими, эволюционные и революционные стратегии.

Этические и эстетические идеалы как универсальные векторы дизайн-проектирования. Идеальные и реальные ценности.

Об аксиологии трагического, комического и трикстерского проектирования.

Соотношение ценности и функции в объектах дизайн-проектирования: практический анализ конкретных примеров из проектной практики.

## **Тема 5. Дизайн в семиотической транскрипции постструктурализма**

Структурализм и семиотика. Дизайн-проект как семиотический текст-сообщение. Проблема целостности проектного текста в объекте проектирования. Универсальный язык выразительности дизайна и языки выражения смысла в художественном произведении: предметно-изобразительный, предметно-символический, знаково-символический, абстрактно-символический, формальный языки.

Вопросы целостности, уникальности, лаконичности, выразительности и ясности семиотической структуры произведения. Семиотика архитектурного принципа проектирования и семиотика утилитарного значения (функции).

Семиотический анализ социокультурного текста художественной формы: опыт практического освоения на конкретном примере дизайна.

## **Тема 6. Герменевтический аспект дизайна**

Герменевтика как искусство толкования текстов. Герменевтика архитектуры и дизайна. Толкование проектного текста и герменевтические аспекты проектирования художественного образа. Проблемы понимания и интерпретации объекта проектирования. Зависимость текста от субъекта интерпретации (интерпретатора) и культурного, средового контекста.

Восприятие и понимание художественного образа в дизайне. Объективное и субъективное в герменевтической транскрипции образа.

Смыслы и знаки формы, образа, функции, материала, цвета, пластики, технологии. Интерпретация смыслов предметно-пространственной среды: практический опыт освоения социокультурной интерпретации комплексного объекта архитектурного и дизайн-проектирования в пространстве и времени.

## **Тема 7. Феноменология художественной формы**

Феноменология как направление в философии. Феноменология художественной формы и феноменологический аспект дизайн-проектирования.

Образная цельность, выразительность заложенных свойств, ценность побуждаемых переживаний, уникальность эмоционального содержания как критерии полноценного художественного образа в дизайне и проектировании в целом.

Практика вчувствования в образ формы, психоэмоциональная реакция на образ и эстетическое переживание образа. Феноменологическая редукция.

Чувственные и иррациональные аспекты постижения художественной формы и в творческо-проектном процессе.

Антураж предметно-пространственной среды и психоэмоциональная реакция: методика выявления средств и приемов эмоционального воздействия в объектах дизайн-проектирования.

Феномены жестуальности и тактильности в дизайне.

## **Тема 8. Мифопоэтическая концепция художественного образа в дизайне**

Мифология и поэтика. Мифопоэтика художественного образа в искусстве, архитектуре и дизайне.

Структура мифопоэтической модели и матрицы интерпретации. Источники формирования мифопоэтических моделей и способы их трансформации во времени средствами проектирования. Субъективное время, реальная история и воображаемая история как инспирирующие источники мифопоэтических моделей.

Мифопоэтическая модель как начальная точка проектирования. Социокультурная функция и значимость мифопоэтических образов. Мифопоэтика и стиль. Мифопоэтика и время.

Анализ смыслов в мифопоэтической модели: опыт практического выявления средств художественной организации проектной формы для воплощения в ней мифопоэтического содержания.

### **Тема 9. Философия постмодернизма и дизайн**

Постмодернизм: эпоха, философия и культурная парадигма. Дизайн и предметный мир в контексте постмодернизма.

Механизмы и приемы постмодерна: маска, игра, ирония, деконструкция, провокация и трикстерство, цитирование, абсурдизация и парадокс.

Художественный образ постмодернизма. Цитатность, этничность, полистилистичность, метафоричность, ироничность как признаки художественного образа в дизайне и искусстве.

Взаимообусловленность художественных образов в дизайне с продуктами искусства, инженерии, поп-культуры и поп-индустрии развлечений, кинематографом, музыкой, информационными изданиями.

Постмодернистские приемы организации художественной формы в дизайне: выявление их особенностей применения в проектной практике.

### **Тема 10. Дизайн и эпоха барочной технотеатрокрации**

Барочная технотеатрокрация как определение и характеристика современной культуры. Признаки барочности, театральности и технократичности (техницизма) в современной культуре.

Влияние барочной технотеатрокрации на современный дизайн и индустрию культуры. Глобализация, виртуализация и информационные технологии цифровой революции как средства тотальной театрализации.

Ценности техницизма и технократические системы в «обществе спектакля». Эпоха эфемерного и массовой шоуизации бытия.

Альтернативные пути развития, философия принятия и естественности. Глобальные проблемы современности и кризисные явления в искусстве и мировой культуре.

Выявление и критическое осмысление форм барочной технотеатрокра-  
тии в дизайне: практическое освоение способов определения признаков «то-  
тального театра» в системах и приемах проектирования.

### **Тема 11. Проблема гуманизма и трансгуманизма в сценариях прогнозирования будущего**

Вопросы прогнозирования будущего и сценарное моделирование. Гу-  
манизм и трансгуманизм в сценариях развития будущего. Виртуализация че-  
ловеческой личности и возможности искусственного интеллекта. Влияние со-  
временных гаджетов на способности человека.

Зависимость от информации и виртуальных продолжений личности в  
интернете и виртуальных средах. Развитие виртуальной среды и моделирова-  
ние параллельной виртуальной реальности. Возможности нано-и биотехноло-  
гий. Слияние человеческого сознания и искусственного интеллекта, внедре-  
ние технических устройств в живые организмы, киборгизация мозга. Грани-  
цы человечности и проблема определения человечности. Постчеловеческие  
формы существования.

Футуродизайн и перспективное проектирование. Новые направления  
дизайн-проектирования и вероятные видоизменения традиционных видов и  
принципов проектирования и дизайна.

Анализ сценариев будущего в ракурсе проблемы трансгуманизма: опыт  
практического моделирования проблемной ситуации и способов ее проектно-  
го разрешения.

РЕ

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**(очная (дневная) форма получения углубленного высшего образования)**

| Номер раздела, темы | Название раздела, темы                                                   | Количество аудиторных часов |                     | Количество часов СРС | Формы контроля знаний           |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------------|
|                     |                                                                          | Лекции                      | Семинарские занятия |                      |                                 |
| 2                   |                                                                          | 1                           | 2                   | 4                    | 7                               |
|                     | Введение в дисциплину «Философия дизайна». Методы аналитических процедур | 2                           |                     |                      | Устный опрос                    |
|                     | Общефилософская проблематика технической эстетики и дизайна              | 4                           |                     | 2                    | Собеседование                   |
|                     | Дизайн и диалектическая картина мира                                     | 2                           |                     | 2                    | Обсуждение примеров             |
|                     | Аксиологические вопросы сущности и функций дизайна                       | 2                           | 2                   | 2                    | Собеседование – анализ примеров |
|                     | Дизайн в семиотической транскрипции постструктурализма                   | 2                           | 2                   | 2                    | Конспект лекции                 |
|                     | Герменевтический аспект дизайна                                          | 4                           | 2                   | 2                    | Устный опрос                    |
|                     | Феноменология художественной формы                                       | 4                           | 2                   | 2                    | Устный опрос                    |
|                     | Мифопоэтическая концепция художественного образа в дизайне               | 2                           | 2                   |                      | Конспект лекции                 |
|                     | Философия постмодернизма и дизайн                                        | 2                           | 2                   | 2                    | Конспект лекции                 |
| 0                   | Дизайн и эпоха барочной технотеатрокрации                                | 4                           | 2                   |                      | Устный опрос                    |
| 1                   | Проблема гуманизма и трансгуманизма в сценариях прогнозирования будущего | 2                           | 4                   |                      | Конспект лекции                 |
| 2                   | Промежуточная аттестация                                                 |                             |                     | 3<br>6               | Экзамен                         |
|                     | <b>Всего</b>                                                             | <b>30</b>                   | <b>18</b>           | <b>50</b>            |                                 |

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (заочная форма получения углубленного высшего образования)

| Номер раздела, темы | Название раздела, темы                                                   | Количество аудиторных часов |                     | Количество часов СРС | Формы контроля знаний           |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------------|
|                     |                                                                          | Лекции                      | Семинарские занятия |                      |                                 |
|                     | 2                                                                        |                             | 2                   | 4                    | 7                               |
|                     | Введение в дисциплину «Философия дизайна». Методы аналитических процедур |                             |                     | 4                    | Устный опрос                    |
|                     | Общефилософская проблематика технической эстетики и дизайна              |                             |                     | 6                    |                                 |
|                     | Дизайн и диалектическая картина мира                                     |                             |                     | 6                    | Обсуждение примеров             |
|                     | Аксиологические вопросы сущности и функций дизайна                       |                             |                     | 6                    | Собеседование – анализ примеров |
|                     | Дизайн в семиотической транскрипции постструктурализма                   |                             |                     | 6                    | Устный опрос                    |
|                     | Герменевтический аспект дизайна                                          |                             | 2                   | 6                    |                                 |
|                     | Феноменология художественной формы                                       |                             | 2                   | 4                    |                                 |
|                     | Мифопоэтическая концепция художественного образа в дизайне               |                             |                     | 4                    |                                 |
|                     | Философия постмодернизма и дизайн                                        |                             |                     | 4                    | Устный опрос                    |
| 0                   | Проблема гуманизма и трансгуманизма в сценариях прогнозирования будущего |                             |                     | 4                    |                                 |
| 1                   | Промежуточная аттестация                                                 |                             |                     | 3<br>6               | Экзамен                         |
| 2                   | <b>Всего</b>                                                             |                             | <b>4</b>            | <b>8<br/>6</b>       |                                 |

### ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ

|  |                                                                              |
|--|------------------------------------------------------------------------------|
|  | Соотношение ценности и функции в объектах дизайн-проектирования              |
|  | Семиотический анализ социокультурного текста художественной формы            |
|  | Интерпретация смыслов предметно-пространственной среды                       |
|  | Антураж предметно-пространственной среды и психоэмоциональная реакция        |
|  | Анализ смыслов в мифопоэтической модели                                      |
|  | Постмодернистские приемы организации художественной формы в дизайне          |
|  | Выявление и критическое осмысление форм барочной технотеатрокрации в дизайне |
|  | Анализ сценариев будущего в ракурсе проблемы трансгуманизма                  |

## ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### Список литературы

#### *Основная литература*

1. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр : Пер.и сопр. статья С. Н. Зенкин. – М., 2001. – 340 с.
2. Глазычев, В. Л. О дизайне. Очерки по истории и практике дизайна на Западе/ В. Л. Глазычев. – 3 изд. – М. : Европа, 2006. – 320 с.
3. Губман, Б. Л. Западная философия культуры XX века / Б. Л. Губман. – Тверь : ЛЕАН, 1997. – 288 с.
4. Ивин, А. А. Аксиология / А. А. Ивин. – М. : Высш. шк., 2006. – 390 с.
5. Ильин, И. П. Постмодернизм. Словарь терминов / И. П. Ильин. – М. : Imtrada, 2001. – 384 с.
6. Коновалов, И. М. Теоретические основы дизайна : учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 “Дизайн (по направлениям)”/ И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 256 с.
7. Курьерова, Г. Г. Экология предметного мира как стратегия дизайна в постиндустриальный период/ Г. Г. Курьерова; гл. ред. Г.М. Зараковский. – М.: ВНИИТЭ, 2008. – 131 с.
8. Лола, Г. Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола. – М., 1998. – 320 с.
9. Морозов, И. В. Герменевтика зодчества / И. В. Морозов. – Минск : Стринко, 2009. – 352 с.
10. Папанек, В. Дизайн для реального мира/ Пер. с английского. – М.: Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с.
11. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.
12. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна: Учебное пособие / В. Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М.: МЗ Пресс: Социально-политическая МЫСЛЬ, 2005. – 368 с.

13. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – СПб. : Петрополис, 1998. – 432 с.

14. Философия дизайна : ЭУМК / сост. И. М. Коновалов. – Минск : Институт Современных знаний имени А. М. Широкова , 2020. – 250 с.

### **Дополнительная литература**

1. Аверьянов, А. Н. Системное познание мира / А. Н. Аверьянов. – М., 1985. – 210 с.

2. Барт, Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика / Р. Барт. – 3-е изд. ; пер. с фр. сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. – М. : Академический проект, 2010. – 616 с.

3. Выготский, Л. С. Психология искусства : Анализ эстетической реакции / Л. С. Выготский. – 5-е изд.– М. : Лабиринт, 1998. – 413 с.

4. Жердев, Е. В. Художественная семантика дизайна / Е. В. Жердев. – Метафорика. М., 1996. – 79 с.

5. Коломиец, В. И. Становление, структура и функционирование дизайна как эстетической деятельности / В. И. Коломиец. – Учеб. пособие. – Минск : Из-во БГАИ, 2001. – 98 с.

6. Коновалов, И. М. Герменевтика предметных форм дизайна ретроспективного направления в контексте культурной интеграции / И. М. Коновалов // Процессы межкультурной интеграции в художественной культуре Беларуси [Электронный ресурс] : сб. науч. ст. / Институт современных знаний имени А. М. Широкова ; под науч. ред. В. Ф. Мартынова [и др.]. – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2014. – С. 177–187.

7. Коновалов, И. М. Дизайн-проект как эстетическое сообщение. Семиологический ракурс проблемы на примере ретро-стиля / И. М. Коновалов // Личность – Слово – Социум : материалы VII науч.-практ. конф., Минск, 11–12 апреля 2007 г. : в 3 ч. / Институт современных знаний имени А.М. Широкова ; редкол. : А.Н. Андреев [и др.]. – Минск : Паркус плюс, 2007. – Ч. 2. – С. 34–38.

8. Коновалов, И. М. Мифопоэтика ретро-форм в современном интерьере / И. М. Коновалов // Вопросы теории и практики современной художественной культуры Беларуси : сб. науч. ст. / Республиканский институт высшей школы ; ред. А.Н. Кушнеревич, Ю.А. Гайдукова. – Минск : РИВШ, 2011. – С. 76–89.

9. Коновалов, И. М. Моделирование дизайн-образа : морфологические, семиотические и феноменологические аспекты / И. М. Коновалов // Материалы международного научного форума «Образование. Наука. Культура» (21 ноября 2018 г.) [Электронный ресурс] : сб. науч. ст. / Гжельский государственный университет ; под общ. ред. проф. Б. В. Илькевича. – Гжель : ГГУ, 2019 – С. 60–61.

10. Коновалов, И. М. Структура мифопоэтической модели в проектной культуре / И. М. Коновалов // Культура : открытый формат – 2016 : сб. науч. ст. / М-во культуры Респ. Беларусь, гос. ун-т культуры и искусств ; [сост. : Т. Н. Бабиц, Д. В. Бриткевич, А. И. Гурченко] ; ред. сов. : В. Р. Языкович (председатель) [и др.]. – Минск : БГУКИ, 2017. – С. 54–59.

11. Лосев, А. Ф. Знак. Символ. Миф / А. Ф. Лосев. – М. : МГУ, 1982. – 480 с.

12. Лосев, А. Ф. Проблема художественного стиля / А. Ф. Лосев. – Киев : Collegium, 1994. – 285 с.

13. Лотман, Ю. М. Внутри мыслящих миров : человек – текст – семиосфера – история / Ю. М. Лотман. – М. : Языки русской культуры, 1996. – 464 с.

14. Маньковская, Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 346 с.

15. Салеев, В. А. Неоаксиология и структурные поля культуры / В. А. Салеев // Культура. Наука. Творчество : материалы Международной науч.-практич. конф., Минск, 19-20 апреля 2007 г. / Белорусская Государственная академия искусств ; редкол. : С. П. Винокурова [и др.]. – Минск : Белорусская государственная академия искусств, 2008. – С. 66–69.

16. Слинин, Я. А. Феноменология intersubjectивности / Я. А. Слинин. – СПб. : «Наука», «Слово о сущем», 2004. – 360 с.

17. Тасалов, В. И. Прометей или Орфей. Искусство «технического» века / В. И. Тасалов. – М., 1967. – 372 с.

18. Успенский, Б. Н. Поэтика композиции : структура художественного текста и типология композиционной формы / Б. Н. Успенский. – М. : Искусство, 1970. – 225 с.

19. Фуко, М. Слова и вещи : археология гуманитарных наук / М. Фуко : пер. с фр. – СПб. : А-сэд, 1994. – 408 с.

20. Шестаков, В. П. Историческая память как формообразующий фактор истории искусства / В. П. Шестаков // Искусство как сфера культурно-исторической памяти : сб. ст. / Российский государственный гуманитарный университет ; отв. ред. Л. Ю. Лиманская. – М. : Российск. гос. гуманит. ун-т, 2008. – С. 15–27.

21. Юнг, К. Г. Психоанализ и искусство / К. Г. Юнг, Э. Нойманн. – М. : Refl-book, 1996. – 304 с.

## **ПЕРЕЧЕНЬ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Для текущего контроля и самоконтроля знаний и умений студентов по данной учебной дисциплине можно использовать следующий диагностический инструментарий:

текущие устные опросы;  
собеседование.

### **Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы по учебной дисциплине**

Самостоятельная работа обучающихся организуется в соответствии с Положением о самостоятельной работе студентов (курсантов, слушателей), утвержденным Министерством образования Республики Беларусь от 06.04.2015.

Содержание и формы самостоятельной работы определяются обучающимся самостоятельно в соответствии со следующими рекомендуемыми ее видами:

*для овладения знаниями:* чтение текста по темам учебной дисциплины (учебных изданий, первоисточников, дополнительной литературы); конспектирование текста; выписки из текста; работа со словарями и справочниками; ознакомление с нормативными правовыми актами; использование аудио- и видеозаписей, компьютерной техники, Интернета и др.;

*для закрепления и систематизации знаний:* работа с конспектом лекций по темам учебной дисциплины; работа над учебным материалом (учебника, первоисточника, дополнительной литературы, аудио- и видеозаписей); составление таблиц для систематизации учебного материала; изучение нормативных материалов с использованием информационно-поисковых систем; аналитическая обработка текста (аннотирование, рецензирование, реферирование и др.); подготовка к выступлению на конференции; подготовка рефератов, докладов;

*для формирования умений и навыков:* анализ объектов дизайн-проектирования относительно конкретных философских ракурсов, синтез проведенных исследований и концептуализация выводов.

Самостоятельная работа контролируется обучающимся самостоятельно и преподавателем путем опроса на семинарских занятиях и в процессе аттестации.

**ТРЕБОВАНИЯ**  
**К ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**  
**для очной (дневной)/ заочной форм получения**  
**углубленного высшего образования**

| 11 | Название раздела, темы                                                           | Самостоятельная работа в часах | Задание                                      | Форма выполнения                               | Цель и задачи СРС                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 1  | 2                                                                                | 4                              |                                              |                                                |                                                          |
| 1  | Введение в учебную дисциплину «Философия дизайна». Методы аналитических процедур | (4)                            | Методика проведения анализа объектов дизайна | Краткий реферат по обзору литературы на 2 стр. | Закрепление теоретических знаний                         |
| 2  | Общефилософская проблематика технической эстетики и дизайна                      | 2(6)                           | Отношение дизайна и техники                  | Составить перечень изученной литературы        | Приобретение навыков работы с научной литературой        |
| 3  | Дизайн и диалектическая картина мира                                             | 2(6)                           | Диалектика в дизайне                         | Составить перечень изученной литературы        | Закрепление теоретических знаний                         |
| 4  | Аксиологические вопросы сущности и функций дизайна                               | 2(6)                           | Система ценностей предметного мира           | Составить список авторов по теме               | Расширение знаний и навыков работы с научной литературой |
| 5  | Дизайн в семиотической транскрипции постструктурализма                           | 2(6)                           | Исследования семиотики                       | Составить список авторов по теме               | Расширение навыков работы с научной литературой          |
| 6  | Герменевтический аспект дизайна                                                  | 2(6)                           | Выявление смыслов<br>В объектах дизайна      | Краткий реферат по обзору литературы на 2 стр. | Расширение знаний и навыков работы с научной литературой |
| 7  | Феноменология художественной формы                                               | 2(4)                           | Проведение феноменологической редукции       | Устное изложение                               | Закрепление теоретических знаний                         |
| 8  | Мифопоэтическая концепция художественного образа в дизайне                       | (4)                            | Мифопоэтика<br>Предметной среды              | Реферат по лекции на 1-2 с.                    | Закрепление теоретических знаний                         |
| 9  | Философия постмодернизма и дизайн                                                | 2(4)                           | Игровой принцип в дизайне                    | Краткий реферат по содержанию лекции на 1 с.   | Закрепление теоретических знаний                         |

|    |                                                                          |     |                                             |                                                         |                                                                   |
|----|--------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 10 | Проблема гуманизма и трансгуманизма в сценариях прогнозирования будущего | (4) | Футуристические<br>Контуры дизайна<br>среды | Краткий<br>реферат<br>по обзору литературы<br>на 2 стр. | Расширение знаний<br>и навыков работы с<br>научной<br>литературой |
|----|--------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|

РЕПОЗИТОРИЙ ИСЗ

**ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ  
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
С ДРУГИМИ ДИСЦИПЛИНАМИ СПЕЦИАЛЬНОСТИ**

| Название учебной дисциплины, с которой требуется согласование | Название кафедры | Предложения об изменениях в содержании учебной программы по изучаемой учебной дисциплине | Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола) <sup>1</sup> |
|---------------------------------------------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Организация проектно-художественной деятельности              | дизайна          | Согласовано на заседании кафедры дизайна                                                 | Рекомендовать к утверждению протокол № от . 2024 г                                                             |
| Инновации в дизайне                                           | дизайна          | Согласовано на заседании кафедры дизайна                                                 | - « -                                                                                                          |

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ  
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
на 20\_\_/20\_\_ учебный год**

| №№<br>п/п | Дополнения и изменения | Основание |
|-----------|------------------------|-----------|
|           |                        |           |

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна (протокол № от . 20 г.)

Заведующий кафедрой  
кандидат искусствоведения, доцент

И.М.Коновалов

УТВЕРЖДАЮ  
Декан факультета  
кандидат педагогических наук, доцент

Т.В.Кузьминич

## 4.2. Список литературы

### *Основная*

1. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр : Пер. и сопр. статья С. Н. Зенкин. – М., 2001. – 340 с.
2. Глазычев, В. Л. О дизайне. Очерки по истории и практике дизайна на Западе / В. Л. Глазычев. – 3 изд. – М. : Европа, 2006. – 320 с.
3. Губман, Б. Л. Западная философия культуры XX века / Б. Л. Губман. – Тверь : ЛЕАН, 1997. – 288 с.
4. Ивин, А. А. Аксиология / А. А. Ивин. – М. : Высш. шк., 2006. – 390 с.
5. Ильин, И. П. Постмодернизм. Словарь терминов / И. П. Ильин. – М. : Imtrada, 2001. – 384 с.
6. Коновалов, И. М. Природа дизайна / И. М. Коновалов. – Минск : РИВШ, 2024. – 402 с.
7. Коновалов, И. М. Теоретические основы дизайна : учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 “Дизайн (по направлениям)”/ И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 256 с.
8. Лола, Г. Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола. – М., 1998. – 320 с.
9. Морозов, И. В. Герменевтика зодчества / И. В. Морозов. – Минск : Стринко, 2009. – 352 с.
10. Папанек, В. Дизайн для реального мира / Пер. с английского. – М. : Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с.
11. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.
12. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учебное пособие / В. Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М. : МЗ Пресс : Социально-политическая мысль, 2005. – 368 с.
13. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – СПб. : Петрополис, 1998. – 432 с.

*Дополнительная*

1. Аверьянов, А. Н. Системное познание мира / А. Н. Аверьянов. – М., 1985. – 210 с.
2. Барт, Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика / Р. Барт. – 3-е изд. ; пер. с фр. сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М. : Академический проект, 2010. – 616 с.
3. Выготский, Л. С. Психология искусства : Анализ эстетической реакции / Л. С. Выготский. – 5-е изд. – М. : Лабиринт, 1998. – 413 с.
4. Жердев, Е. В. Художественная семантика дизайна / Е. В. Жердев. – Метафорика. – М., 1996. – 79 с.
5. Коломиец, В. И. Становление, структура и функционирование дизайна как эстетической деятельности : учебное пособие / В. И. Коломиец. – Минск : Из-во БГАИ, 2001. – 98 с.
6. Коновалов, И. М. Дизайн-проект как эстетическое сообщение. Семиологический ракурс проблемы на примере ретро-стиля / И. М. Коновалов // Личность – Слово – Социум : материалы VII науч.-практ. конф., Минск, 11–12 апреля 2007 г. : в 3 ч. / Институт современных знаний имени А.М. Широкова ; редкол. : А.Н. Андреев [и др.]. – Минск : Паркус плюс, 2007. – Ч. 2. – С. 34–38.
7. Коновалов, И. М. Мифопоэтика ретро-форм в современном интерьере / И. М. Коновалов // Вопросы теории и практики современной художественной культуры Беларуси : сб. науч. ст. / Республиканский институт высшей школы ; рец. А. Н. Кушнеревич, Ю. А. Гайдукова. – Минск : РИВШ, 2011. – С. 76–89.
8. Коновалов, И. М. Моделирование дизайн-образа : морфологические, семиотические и феноменологические аспекты / И. М. Коновалов // Материалы международного научного форума «Образование. Наука. Культура» (21 ноября 2018 г.) [Электронный ресурс] : сб. науч. ст. / Гжельский государственный университет ; под общ. ред. проф. Б. В. Илькевича. – Гжель : ГГУ, 2019 – С. 60–61.
9. Лосев, А. Ф. Знак. Символ. Миф / А. Ф. Лосев. – М. : МГУ, 1982. – 480 с.

10. Лосев, А. Ф. Проблема художественного стиля / А. Ф. Лосев. – Киев : Collegium, 1994. – 285 с.
11. Лотман, Ю. М. Внутри мыслящих миров : человек – текст – семиосфера – история / Ю. М. Лотман. – М. : Языки русской культуры, 1996. – 464 с.
12. Маньковская, Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 346 с.
13. Слинин, Я. А. Феноменология интерсубъективности / Я. А. Слинин. – СПб. : «Наука», «Слово о сущем», 2004. – 360 с.
14. Тасалов, В. И. Прометей или Орфей. Искусство «технического» века / В. И. Тасалов. – М., 1967. – 372 с.
15. Успенский, Б. Н. Поэтика композиции : структура художественного текста и типология композиционной формы / Б. Н. Успенский. – М. : Искусство, 1970. – 225 с.
16. Фуко, М. Слова и вещи : археология гуманитарных наук / М. Фуко : пер. с фр. – СПб. : А-сэд, 1994. – 408 с.
17. Шестаков, В. П. Историческая память как формообразующий фактор истории искусства / В. П. Шестаков // Искусство как сфера культурно-исторической памяти : сб. ст. / Российский государственный гуманитарный университет ; отв. ред. Л. Ю. Лиманская. – М. : Российск. гос. гуманит. ун-т, 2008. – С. 15–27.
18. Юнг, К. Г. Психоанализ и искусство / К. Г. Юнг, Э. Нойманн. – М. : Refl-book, 1996. – 304 с.

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| Введение.....                                | 3   |
| 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....                 | 6   |
| 1.1. Курс лекций.....                        | 6   |
| 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ .....                 | 200 |
| 2.1. Тематика семинарских занятий .....      | 200 |
| 3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....               | 202 |
| 3.1. Вопросы для подготовки к экзамену ..... | 202 |
| 4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....               | 204 |
| 4.1. Учебная программа .....                 | 204 |
| 4.2. Список литературы.....                  | 225 |

Учебное электронное издание

Составитель  
**Коновалов Илья Михайлович**

# **ФИЛОСОФИЯ ДИЗАЙНА**

*Электронный учебно-методический комплекс  
для обучающихся специальности 7-06-0212-01 Дизайн*

[Электронный ресурс]

Редактор *И. П. Сергачева*  
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 29.11.2024.  
Гарнитура Times Roman. Объем 2,3 Мб

Частное учреждение образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»  
Свидетельство о регистрации издателя №1/29 от 19.08.2013  
220114, г. Минск, ул. Филимонова, 69.

ISBN 978-985-547-471-6

