

DOI: 10.12731/2218-7405-2014-8-13

УДК 7; 18; 008

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ СТАТУС ДИЗАЙНА В ДИСКУРСЕ ПОСТМОДЕРНА

Панкратова А.В.

Цель: *определить онтологический статус дизайна и рассмотреть дизайн как философскую категорию.*

Метод или методология проведения работы. *Философское содержание категории «дизайн» раскрывается в статье при использовании платоновского понятия «идея» (эйдос). Данный подход обосновывается историческими условиями зарождения феномена дизайна и особенностями понимания дизайна в дискурсе постмодерна.*

Результаты. *Дизайн, являясь семиотической системой, охватывает все три вида деятельности, связанной со знаками (знакосочетательная, знакоописательная, знаковозидательная). В первую очередь, дизайн занимается семиургией (созданием новых знаков), и в этом смысле относится к проективной области знаний. В эпистеме постмодерна, в условиях деконструкции понятий, дизайн раскрывается как знаковая форма явления, отсылающая не к самому явлению, а к его эйдосу (в платоновском смысле).*

Область применения результатов: *культурологические и философские исследования, связанные с теоретическим осмыслением современного дизайна.*

Ключевые слова: *дизайн; семиотическая система; семиургия; идея (эйдос); знак; эпистема постмодерна.*

SOCIO-CULTURAL STATUS OF DESIGN IN THE POSTMODERN DISCOURSE

Pankratova A.V.

Purpose: *to attempt to define the socio-cultural status of the design and to consider design as a philosophical category.*

Methodology. *Philosophical content of the category «design» is disclosed in the article by using the Platonic notion of «idea» (eidos). This approach is justified by the historical condi-*

tions of origin of the phenomenon of design and understanding of the design features in the discourse of postmodernism.

Results. *Design, as a semiotic system that covers all three types of activities related to the signs (sintactica, semantics and semiurgy). First of all, the design has been semiurgy (the creation of new signs), and in this sense refers to the projective area of knowledge.*

Practical implications. *In postmodern episteme design is revealed as a symbolic form of phenomena, not to refer the phenomenon itself, and to his eidos.*

Keywords: *Design; semiotic system; semiurgy; idea (eidos); sign; postmodern episteme.*

Дизайн является относительно молодым социокультурным феноменом. История дизайна как вполне оформившейся социальной практики насчитывает едва ли двести лет. Разумеется, можно говорить о зарождении дизайна намного раньше, и мы еще коснемся в связи с этим греческого понятия «техне», но, прежде всего, отметим следующее. Относительная молодость феномена дизайна является причиной, по которой дизайн достаточно поздно начал рассматриваться как интересный для философского и культурологического исследования предмет. Если искусство было интересно философам всегда, то дизайн постепенно, через его отдельные области, начал интересовать культурологов XX века (Г.П. Щедровицкий, Р. Барт), и в настоящее время он медленно проникает в научный дискурс (Г.Н. Лола, Е.В. Жердев, Л.А. Зеленев).

Тем не менее, философское и культурологическое рассмотрение дизайна обретает в настоящее время всё большую актуальность не только в связи с усиливающейся дизайнизацией жизни в эпоху постмодерна, но и в силу проективного характера данного феномена.

Объясним, что имеется в виду. Дизайн является, в первую очередь, семиотическим феноменом, так как в любой области дизайна суть работы сводится к оперированию знаками и удачному комбинированию знаков. Дизайн не затрагивает глубокий трансцендентный смысл вещей, его задача – оптимальная работа с поверхностью, коммуникация, адекватная передача сообщений, будь то городская среда, интерьер, печатное издание или имидж. Дизайн работает со знаками.

М.Н. Эпштейн выделяет три вида деятельности в области знаков: знаковосочетательная, знакоописательная и знаковосозидательная. К первому виду относятся все написанные и сказанные тексты. Ко второму – словари, лингвистические исследования, учебники, где выведены законы сочетания слов. Третий вид – самый редкий – это введение новых знаков. Данный вид работы со знаками М.Н. Эпштейн называет **семиургией** и считает одним из наиболее перспективных направлений науки.

Дизайн, являясь практически показательной семиотической системой, охватывает все три вида деятельности, связанной со знаками. Знакосочетательная деятельность – это обычная практика дизайна. Дизайн является принципом оптимального сочетания знаков. Знакоописательная деятельность – это составление брендбуков, описание принципов работы в рамках разработанной системы знаков. И, наконец, семиургией дизайн занимается больше, чем любая другая семиотическая система. Создание новых товарных знаков, систем визуальных сообщений, символов – все это является полем деятельности дизайнеров. В качестве примера подобной семиургии можно привести создание символа, обозначающего рубль, разработанный студией Артемия Лебедева.

Семиургические практики М.Н. Эпштейн относит к проективному мышлению. Так, в области лингвистики, проективная деятельность – это создание новых слов. Понятно, что дизайн практически полностью является проективной деятельностью, как в таком понимании, так и в самом прямом. Дизайн это проектирование, и так его понимали еще во времена ВХУТЕИНа. В настоящее время дизайн-проектирование охватывает все сферы жизни, и ситуация будет развиваться.

Здесь мы подходим к интересному моменту. Будущее философии М.Н. Эпштейн видит также в проективной области. Современные технологии позволяют создавать бесчисленное количество миров и близки к тому, чтобы спроектировать сознание и даже различные формы сознания. Но миры – это главная тема философии. И если раньше в распоряжении философов был один мир, то теперь встает вопрос о законах существования различных возможных Вселенных. Мир, основанный на механизме платоновских идей или гегелевском Абсолютном духе или даже философский зомби-апокалипсис. Философы обретут новый профессиональный статус – проектировщики миров. Если развивать данную несколько утопическую картину, то вероятно, что в области проектирования философы объединятся с дизайнерами. Но даже если не рассматривать, опять же, в русле проективного размышления, профессию дизайн-философ, то общая проективная составляющая дизайна и философии даже на сегодняшний момент очевидна.

И если в практической деятельности дизайнер просто будет визуализировать мир, законы которого предложит философ, то в сфере мысли, напротив, интересно сделать попытку глубже понять феномен дизайна, рассмотрев его в рамках того или иного философского дискурса. Например, Г.Н. Лола использовала для понимания сущности дизайна терминологию М. Хайдеггера. В своей работе «Дизайн как семиотическая структура» мы пользовались для понимания дизайна методикой структурного анализа Р. Барта.

В настоящей статье мы хотим применить к исследованию дизайна учение Платона об идеях (эйдосах). Озвученный подход не так абсурден, как кажется на первый взгляд.

Античное понятие «технэ» (techne) семантически соответствует современному понятию «дизайн». Доказательство этого тезиса уже содержится у А.Ф. Лосева, без использования, правда, самого термина «дизайн». Однако речь идет о практическом понимании данной деятельности, как бы она ни называлась – искусство, ремесло, наука или дизайн.

Если практико-ориентированное понимание феномена дизайна как проектирования или семиотической системы достаточно понятно и разработано, то философское содержание дизайна еще требует осмысления. Очевидно, что в постмодернистском дискурсе дизайн становится философской категорией, но сущность данной категории еще необходимо выяснить. И именно для исследования дизайна как философской категории мы предлагаем воспользоваться моделью Платона.

Привлечение для исследования феномена современности древнегреческого мыслителя, пусть и наиболее фундаментального для европейской философии, может показаться как минимум странным и несколько натянутым. И здесь мы укажем на три существенных момента, объясняющих нашу позицию.

Первое. «Дизайн», «дизайнерское» как философская категория органично встает в ряд *эстетических* категорий – «прекрасное», «возвышенное», «искусство» и т.д. Эстетические категории необходимо рассматривать на «территории» идеального. «Мир идей» Платона является универсальной моделью, описывающей эстетические категории. Единственное место, где существует «прекрасное само по себе», «красота», «полезное», «функциональное» – это мир идей, как бы мы его ни понимали – в духе античного стихийного материализма или современной проективной философии, рассматривающей мир идей как одну из вероятностных моделей мироздания.

Второе. Во второй половине XIX века впервые была четко сформулирована позиция «все, когда-либо сказанное Платоном или Христом, может быть перенесено непосредственно в сферу искусства и найдет в ней свое наиболее полное воплощение». Это слова О. Уайльда, и его мнение важно в данном контексте не только как высказывание эстета и философа-писателя, но, в первую очередь, как представителя культурной среды, в которой дизайн зародился как социальная практика. У. Моррис – первый в мире профессиональный дизайнер, так же, как и О. Уайльд слушал лекции Д. Рескина и У. Пейтера, влияние которых и послужило основой для идеологии прерафаэлитов и первой дизайнерской фирмы «Моррис, маршал, Фолкнер и Ко». О. Уайльд словесно выразил то, что стало теоретическим фундаментом зарождающегося

дизайна. Первые дизайнеры не мыслили свою практику как сугубо утилитарное занятие. Они понимали дизайн в философском смысле, с уклоном в платоновский идеализм и средневековый мистицизм (в чем нет противоречия, вспомним, например, Августина Блаженного). То есть дизайн изначально, во времена своего зарождения, понимался как очищающая и возвышающая сфера, как категория, которую осмысливают через эстетику и идеализм, а не через его практические проявления.

Третье. Мы указали на осмысление дизайна при его зарождении как социальной практики. Спустя два века, когда дизайн не только прошел период своего развития, но и стал повсеместным феноменом, на него обратили внимание философы-постмодернисты. Р. Барт, анализируя близкие дизайну области, такие, как мода и реклама, использует понятие «трансцендентное означаемое», которое позволяет отграничить искусство, являющегося носителем этого трансцендентного означаемого, от принципиально риторических феноменов современной культуры, к которым относится и дизайн. «Трансцендентное означаемое», по сути, является не чем иным, как отсылкой к миру идей, к идее Блага, идее Красоты, которые до недавнего времени и были внутренней составляющей каждого настоящего произведения искусства.

Итак, мы считаем логичным применить для исследования дизайна как философской категории систему Платона, потому что: 1) дизайн это эстетическая категория; 2) при зарождении дизайна как социальной практики данный феномен осмысливался именно в русле античного и средневекового идеализма; 3) в современной философии для понимания дизайна также применяют отсылки к трансцендентному или их принципиальное отсутствие.

Итак, со времен Платона и до конца XIX века очевидным было понимание искусства как материальной формы для выражения высших идей, таких как Благо, Добро, Любовь, Красота. Любое произведение искусства подразумевало наличие означаемого первого уровня, отсылающего к трансцендентному означаемому (Благо, Красота).

Исследование категории дизайна всегда шло как сравнение с категорией искусства, что объяснимо. Дизайн зарождается в среде художников-праерафаэлитов. Искусство праерафаэлитов, с одной стороны, максимально символично, метафизично, насыщено глубоким философским содержанием, это не реализм Курбе, это, напротив, бегство от действительности. Дизайн зарождается в среде мечтателей. С другой стороны, искусство праерафаэлитов характеризуется повышенным вниманием к натуре, доходящим до имитации. Максимально идеалистическое означаемое сочетается у праерафаэлитов с очень фактурным, «жизненным» означающим. И здесь мысль художников XIX века приходит к идее всеобщей эстетизации предметной среды. Идеология превращения жизни в произведение искусства, развиваемая У. Пейтером, и иде-

ология духовного осмысленного труда Д. Рескина стали интеллектуальной почвой, на которой вырос дизайн. То есть дизайн зарождается как практика перенесения идеи искусства, эстетического на весь предметный мир.

Если искусство объективировало в материальной форме высшие идеи (Благо, Красота), то дизайн занялся воплощением идей низшего порядка – «кресло», «обои», «удобное». В XIX веке для этого достаточно было делать поверхность вещей достаточно красивой. Эпистема модерна позволяла считать вещь эстетически завершенной, если её форма становилась изящной, поверхность насыщалась орнаментами. Вещи осмысливались эстетически в полном соответствии с зарождающейся семиотикой и функционализмом. Форма – означающее, функция – означаемое.

Дизайн и сегодня занимается выражением идей низшего порядка, но в современной парадигме мышления, сложившейся под влиянием деконструктивизма, все немного усложняется. Дизайнер XIX столетия не сомневался в *идее* вещи, он работал с её формой, выражая в индивидуальности орнамента и изгибов одно и то же понятие. В XXI веке понятия давно под сомнением. Бесконечная индивидуальность формы больше не работает, реципиент должен прочесть знак в условиях деконструированного языка. Процесс деконструкции захватил предметный мир: миниатюризация сделала современные вещи нечитаемыми. Если по форме топора любой человек поймет его функцию, то по форме флеш-карты определить её назначение намного труднее (это раскрывает еще Ж. Бодрийар в «Системе вещей»). В таких условиях перед дизайнером стоит задача создания дружественного интерфейса вещи. Любой реципиент должен сразу понять, как работает вещь, прочесть её сущность. Дружественный, понятный интерфейс – это сообщение, знак, который однозначно прочитывается разными пользователями. Но на уровне означающего, слова, определения уже давно нет согласия. Дизайн вынужден обратиться к эйдосу вещи, к универсальному означаемому, которое прочтает любой.

Чем лучше дизайнеру удастся выразить идею, тем понятнее, а значит, действеннее, будет дизайн. Чтобы создать знак, необходимо выразить *идею мокрого*, а не *мокрое*, *идею острого*, а не *острое*. Важно изобразить не субъективное представление о *благ*е или *любви* конкретного дизайнера, а *идею блага* и *идею любви*, так как именно идея будет понятна всем.

Итак, практика дизайна во всем её многообразии в современном мире сводится к созданию знаков, наиболее верно передающих эйдос вещи или явления. Так как привычные языки и способы высказывания подорваны деконструкцией, то дизайн как семиотическая система постоянно проектирует новые знаки. Семиургический процесс в дизайне идет постоянно. Дизайнеры занимаются проектированием, но это не поиск принципиально новых идей (как

в профанном, так и в философском смысле), это проектирование принципиально новых знаков для выражения вечных эйдосов.

Мы сказали, что онтологический статус дизайна всегда определяется в сравнении с искусством. Но в искусстве в XX и в XXI веке произошли существенные трансформации. В искусстве модернизма произошел принципиальный отказ от эстетического содержания. Искусство в начале XX века перестало выражать идею Прекрасного. Красота стала факультативным качеством произведения искусства. В парадигме постмодерна искусство вообще отказалось от трансцендентного означаемого. Данная тенденция связана с отсутствием выраженной идеологии в постмодерне. Выражение позитивистской идеи Блага уже не является обязательной задачей искусства. Искусство может вообще ничего не выражать, кроме жеста художника, который не содержит никакого означаемого.

Единственной темой искусства в постмодерне становится выражение бесконечной индивидуальности художника. Искусство в постмодерне может быть абсолютно любым. Границы между искусством и действительностью, искусством и политикой давно стали зыбкими. Произведения искусства – это «машины желания», «тысяча тарелок», из которых реципиент выбирает нечто, соответствующее его индивидуальности (Ж. Делез, Ф. Гваттари). Искусство постмодерна – это бесконечная ризома из коридоров отражений мерцающей индивидуальности зрителя и индивидуальности автора, который мертв по определению (М. Фуко).

В данной ситуации развитие дизайна движется в противоположном направлении. Дизайн сводит бесконечную индивидуальность автора и зрителя к простому однозначному процессу – считыванию знака. Знак должен быть прочитан, бесконечная индивидуальность восприятий должна быть приведена к одному знаменателю. Мы должны одинаково прочесть идею «теплого» или «уютного», несмотря на разницу наших личных представлений о теплом и уютном. При этом бесконечная индивидуальность восприятий должна быть сохранена, потому что тоталитарное уравнивание в постмодерне неактуально и невозможно. Разные люди должны прочесть знак одинаково – такова простая задача современного дизайна.

Здесь проективность дизайна раскрывается в полной мере, потому что в области поиска общих выразительных моментов и средств в современном плюралистичном мире еще многое можно сделать.

Таким образом, социокультурный статус дизайна в дискурсе постмодерна можно предварительно сформулировать следующим образом. Дизайн вещи, сообщения или события – это знаковая форма данного явления, отсылающая не к самому явлению, а к его идее.

Список литературы

1. Августин Аврелий. Исповедь / Пер. с лат. М. Е. Сергеевко. – СПб.: Азбука-Аттикус, 2011. 400 с.
2. Барт, Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры: пер. с фр. / Р. Барт; пер. с фр., вступ. ст. и сост. С.Н. Зенкина. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2004. 512 с.
3. Бодрийар, Ж. Система вещей: пер. с фр. / Ж. Бодрийар; пер. с фр. С.Н. Зенкина. – М.: Рудомино, 2001. 218 с.
4. Деррида, Ж. Письмо и различие: пер. с фр. / Ж. Деррида; пер. с фр. А. Гараджи, В. Лапицкого, С. Фокина; сост. и общ. ред. В. Лапицкого. – СПб.: Академический проект, 2000. 432 с.
5. Лола, Г.Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г.Н. Лола; послесл. Н.Б. Иванова. – М.: Изд-во МГУ, 1998. 264 с.
6. Платон. Апология Сократа, Критон, Ион, Протагор / Общ. Ред. А.Ф. Лосева и др.; Автор вступит статьи А.Ф. Лосев; Примеч. А.А. Тахо-Годи; Пер. с древнегреч. – М.: Изд. «Мысль», 1999. 864 с.
7. Платон. Федон, Пир, Федр, Парменид / Общ. Ред. А.Ф. Лосева и др.; Автор вступит статьи А.Ф. Лосев; Примеч. А.А. Тахо-Годи; Пер. с древнегреч. – М.: Изд. «Мысль», 1999. 528 с.
8. Фуко, М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук: пер с фр. / М. Фуко; пер. с фр. В.П. Визгина, Н.С. Автономовой; вст. ст. Н.С. Автономовой. – СПб.: А-сэд, 1994. 406 с.
9. М.. Слово как произведение. О жанре однословия. // М.Н. Эпштейн // Новый мир, № 9, 2000. С. 204-215.

References

1. Avgustin Avrelij. Ispoved' [Per. s lat. M.E. Sergeenko. Azbuka-Attikus]. – SPb., 2011, 400 p. (In Russ.).
2. Bart, R. Sistema mody. Stat'i po semiotike kul'tury: per. s fr. [Izd-vo im. Sabashnikovyh]. – Moscow, 2004. 512 p. (In Russ.).
3. Bodrijar, Zh. Sistema veshhej: per. s fr. [per. s fr. S.N. Zenkina]. – Moscow, Rudomino, 2001. 218 p. (In Russ.).
4. Derrida, Zh. Pis'mo i razlichie: per. s fr. [per. s fr. A. Garadzhi, V. Lapickogo, S. Fokina; sost. i obshh. red. V. Lapickogo]. – SPb.: Akademicheskij proekt, 2000, 432 p. (In Russ.).

5. Lola, G.N. Dizajn. Opyt metafizicheskoj transkripcii [poslesl. N.B.Ivanova]. – Moscow, Izd-vo MGU, 1998. 264 p. (In Russ.).
6. Platon. Apologija Sokrata, Kriton, Ion, Protagor [Obshh. Red. A.F. Loseva i dr.; Avtor vstupit stat'i A.F. Losev; Primech. A.A. Taho-Godi; Per. s drevnegrech]. – Moscow, Mysl', 1999. 864 p. (In Russ.).
7. Platon. Fedon, Pir, Fedr, Parmenid [Obshh. Red. A.F. Loseva i dr.; Avtor vstupit stat'i A.F. Losev; Primech. A.A. Taho-Godi; Per. s drevnegrech]. – Moscow, Mysl', 1999, 528 p. (In Russ.).
8. Fuko, M. Slova i veshhi. Arheologija gumanitarnyh nauk: per s fr. [per. s fr. V.P. Vizgina, N.S. Avtonomovoj; vst. st. N.S. Avtonomovo]. – SPb, A-cad, 1994. 406 p. (In Russ.).
9. M.N. Jepshtejn. Slovo kak proizvedenie. O zhanre odnoslovija. [Novyj mir], № 9, 2000. Pp. 204-215. (In Russ.).

ДАнные ОБ АВТОРЕ

Панкратова Александра Владимировна, кандидат философских наук, доцент по кафедре дизайна, доцент кафедры дизайна Смоленского гуманитарного университета, заведующий кафедрой дизайна Смоленского гуманитарного университета

*Смоленский гуманитарный университет
ул. Герцена, 2, г. Смоленск, 214000, Россия
sashaoscar@mail.ru
SPIN-код в SCIENCE INDEX: 5614-1666*

DATA ABOUT THE AUTHOR

Pankratova Aleksandra Vladimirovna, Ph.D., associate professor in the Department of Design, Associate Professor of Design Smolensk Humanitarian University, head of Design Department

*Smolensk Humanitarian University
Herzen street, 2, Smolensk, 214000, Russia
sashaoscar@mail.ru*

Рецензент:

Филимонова О.С., доцент кафедры дизайна Смоленского гуманитарного университета, кандидат педагогических наук