

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Панкратова А.В. — Мир идей как способ сфокусировать дизайн-эпистему // Культура и искусство. – 2023. – № 3. DOI: 10.7256/2454-0625.2023.3.39042 EDN: LTBLGE URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=39042

Мир идей как способ сфокусировать дизайн-эпистему

Панкратова Александра Владимировна

кандидат философских наук

доцент, заведующий кафедрой дизайна, Национальный исследовательский университет «Московский энергетический институт»

111250, Россия, Московская область, г. Москва, ул. Красноказарменная, 13 С, каб. 605

✉ sashaoscar@mail.ru



[Статья из рубрики "Архитектура и дизайн"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2023.3.39042

EDN:

LTBLGE

Дата направления статьи в редакцию:

26-10-2022

Аннотация: Предметом исследования является дизайн-эпистема – система логических связей и способов формирования понятий внутри семиотической системы дизайна. Дизайн-эпистема рассматривается в динамике: в настоящее время в дизайне намечается логический тупик, инспирированный идеологией модернизма. Идеология модернизма в своем логическом развитии приводит семиотическую систему дизайна к использованию знаков-симулякров, что, в свою очередь, приводит к практике дизайна к концу. Выходом из сложившейся ситуации может стать поворот развития дизайн-эпистемы к принципиально другому полюсу мышления. Автор использует метод семиотического анализа, который позволяет выявить основной тип знаков, который используется в современной дизайн-эпистеме. Кроме того, методологическим основанием исследования является концепт Платона о мире идей в приложении к современному дизайну. В качестве корпуса материала приводятся примеры эстетического релятивизма в современном дизайне, данные примеры эксплицируют расфокусировку дизайн-эпистемы. Основной вывод исследования заключается в том, что современная дизайн-эпистема находится в логическом тупике из-за использования в качестве основной знаковой формы симулякра четвертого порядка. Симулякр четвертого порядка – это знак, который не только не отсылает к внутреннему референту, но и внешняя форма которого стремится к нулю. Такой знак не подразумевает существование дизайна как принципа организации и оформления взаимодействия означающего и

означаемого в знаке. Дизайн-эпистема, не подразумевающая дизайна, находится в состоянии расфокусировки. Способом заново собрать дизайн-эпистему является переход в другую парадигму. Из материалистической и горизонтально ориентированной парадигмы модернизма дизайн-эпистема должна перейти в вертикально ориентированную парадигму. Основа построения мышления в сфере дизайна в вертикально ориентированной системе – концепт Платона о мире идей.

Ключевые слова:

Модернизм, дизайн, эпистема, симулякр, эйдос, гиперреальность, знак, трансцендентное, означаемое, означающее

Введение

Одним из наиболее интересных феноменов современности является дизайн. Дизайн показателен для осмысления современной культуры, так как формирование дизайна как социальной практики происходило параллельно с формированием современной культурной парадигмы. Те принципы и идеологические основания, на которых формировался дизайн, являются основаниями современной культуры в целом.

Так как дизайн является семиотической системой, при изучении дизайна как культурного феномена интерес представляют принципы, которые лежат в основании дизайн-мышления, принципы знакообразования в дизайне.

Поэтому **объектом данного исследования** является дизайн-эпистема – система принципов мышления и логических связей в дизайне, сформировавшаяся в результате исторического генезиса дизайна.

Предметом исследования являются трансформации дизайн-эпистемы в современной культурной ситуации.

Цель данного исследования – эксплицировать трансформации, которые в настоящее время происходят в дизайн-эпистеме.

Дизайн-эпистема сформировалась в эпоху модернизма, поэтому для неё характерны черты, в принципе, характерные для модернизма: материалистичность, ориентация на науку, отрицание прошлого, отказ от традиции в пользу новации, отказ от трансцендентного означаемого.

Благодаря данным характеристикам дизайн-эпистема изначально содержала в себе логическое противоречие, которое в настоящее время привело к некоторому тупику в развитии дизайна как феномена.

Вся культура модернизма и постмодерна (внутри которых и произошло становление и развитие дизайна как социальной практики) – это период сознательного отказа от трансцендентного означаемого.

Трансцендентное означаемое в культуре – это отсылки артефактов культуры к Богу, к духовному содержанию, к общечеловеческим духовным ценностям, к историческому прошлому.

Культура, отрицающая собственные духовные основания, с необходимостью превращается в общество потребления, так как если у жизни человека нет высшего

смысла, то единственной целью жизни становится комфорт. «Исчезает язык символического реализма и Божественная трансцендентность снижается до уровня житейских понятий» [\[10, С. 591\]](#).

Дизайн сформировался как универсальный инструмент организации комфортной жизни, как один из главных инструментов общества потребления. Ж. Бодрийяр, характеризуя общество потребления, манифестирует «конец трансцендентного» [\[1, С. 240\]](#).

Ориентированность на материальное, на отсутствие трансцендентных смыслов, привела семиотическую систему дизайна к использованию знаков-симулякров в качестве основной знаковой формы.

Если трансцендентное означаемое в культуре отрицается, то культура перестает быть вертикально ориентированной [\[4\]](#). То есть в культуре отсутствует иерархия ценностей, в том числе эстетическая иерархия. Все начинает признаваться одинаково ценным.

Симулякр – это знак без означаемого, пустая форма без референта. Практически весь современный дизайн, как основной инструмент гиперреальности, состоит из знаков-симулякров.

Знаки, которыми пользуется дизайн, не отсылают ни к какому референту, не отсылают даже к таким представлениям как «комфортное», «функциональное», «удобное», «красивое», так как в современной культуре данные понятия утратили свое значение.

Важным смысловым стержнем модернизма вообще, а значит, и дизайн-эпистемы является ориентация на равенство. Начало эпохи модернизм было ознаменовано воцарением в обществе идей о социальном равенстве. Данные идеи были инспирированы борьбой глобальных корпораций и международного финансового капитала с национальными государствами. Глобальные корпорации, заинтересованные в превращении всего мира в одинаковую среду потребления, оказались первыми потребителями модернистского интернационального дизайна.

Интернациональный или наднациональный дизайн – это главная идеологическая составляющая модернизма. Архитекторы и дизайнеры модернизма считали, что дизайн может стать альтернативой революций (или их сопутствующим инструментом) в борьбе за социальную справедливость. Если все люди будут жить в одинаковой предметной и архитектурной среде, то социального неравенства не останется.

Именно данная идеология детерминировала стилистику модернизма – отказ от орнаментов, региональных и национальных декоративных элементов в пользу гладких ровных поверхностей, геометрических форм и минимализма. Данная стилистика – единственный вариант, который подходит для всех и является достаточно экономичным.

Интернациональным становится и искусство модернизма, так как новые материалы и средства выражения, которые находит искусство авангарда – это общенациональный язык отказа от традиционного искусства, от искусства христианской парадигмы.

Модернизм и интернациональный дизайн идеологически опираются на идею отказа от иерархии, в том числе – эстетической иерархии. Идея равенства, доведенная до логического завершения, приводит к заключению о том, что нет *более* красивого и *менее* красивого.

Данная позиция заняла доминирующее положение в искусстве и дизайне модернизма и

постмодерна. Эстетический релятивизм до сих пор является общим фоном для любой творческой деятельности. Красота в искусстве модернизма и постмодерна является факультативным свойством, художники и дизайнеры творят ради других целей.

В современном дизайне эстетический релятивизм оказался имманентным качеством эпистемы. Дизайнеры не мыслят в категориях прекрасного, вещь оценивается не по своим эстетическим качествам, и даже не по качеству функциональности. Дизайнерская ценность любой вещи или изображения в современном мире является случайным качеством, складывается стихийно под влиянием различных факторов, от имени автора до частоты упоминания в социальных сетях. То есть ценность дизайна сегодня является симулякром.

Данная ситуация приводит к расфокусировке дизайн-эпистемы. Если нет критериев, по которым дизайнерское произведение может быть оценено, то само мышление, сама дизайн-эпистема оказывается лишенной логики, лишенной возможности проводить логические операции, анализировать и синтезировать объекты дизайна. Любое дизайнерское произведение или произведение искусства может быть объявлено ценным. Так, ценность картины Бенкси повысилась, когда картина начала самоуничтожаться на аукционе.

Ни у дизайнеров, ни у потребителей нет четких критериев, по которым можно было бы определить качество дизайна.

В традиционной парадигме таким критерием является красота. Причем красота в традиционной / христианской парадигме – это анаagogическое качество. То есть способность произведения искусства благодаря совершенству своей формы отсылать сознание зрителя к трансцендентному началу, к Богу.

В таком состоянии расфокусировки дизайн-эпистема существует уже довольно давно, но в настоящее время процесс симуляции в дизайне усилился.

Корпус материала: примеры эстетического релятивизма в дизайне

Эстетический релятивизм в дизайне – это и есть расфокусировка дизайн-эпистемы. Если в дизайне нет критериев, по которым произведение дизайна может быть оценено, то распадается сама система мышления, логика дизайна. Дизайн оказывается феноменом, состоящим из набора случайностей.

В качестве корпуса материала рассмотрим примеры расфокусировки дизайн-эпистемы из различных направлений современного дизайна.

Графический дизайн. Самым ярким примером расфокусировки дизайн-эпистемы в графическом дизайне является работа нейросети по имени Н. Иронов в качестве штатного дизайнера студии Артемия Лебедева.

Нейросеть работает намного эффективнее, чем живой человек, так как способна быстрее продуцировать бесконечно разнообразный контент. При этом к продукции нейросети невозможно применить никакие критерии качества, так как бесконечные вариации подразумевают и вариации завершенности. Весь графический контент, выдаваемый нейросетью, представляет собой яркий пример знака-симулякра, так как не отсылает ни к какой идее, ни к какому означаемому. При этом и означаемое в этой продукции стремится к нулю, так как сама форма представляет собой случайные и не особенно отрисованные графемы. Само введение в дизайнерскую практику нейросети говорит об определенном тупике профессии дизайнера. Единственное преимущество человека

перед нейросетью заключается в способности продуцировать идеи. Но идеи больше не востребованы в дизайне, в практике дизайна оказывается достаточной бесконечная игра означающих, которые сами стремятся к минимализации собственной формы. Нейросеть очень эффективно заменяет человека в тех условиях, когда нет никаких критериев оценки дизайнерского продукта, когда все может быть признано «дизайнерским».

Другим примером расфокусировки дизайн-эпистемы в графическом дизайне является редизайн практически всего интернет-контента. В последние годы практически все крупные сервисы и площадки в интернете были подвергнуты редизайну. Редизайн во всех случаях заключался в практически полном избавлении от цвета, от узнаваемой композиции, от характерной графики. Сегодня с первого взгляда реципиенту сложно определить, на странице какой именно социальной сети он находится, так как все площадки выглядят практически одинаково. Сбербанк, РЖД, Mail.ru сегодня стали почти неотличимы. Сегодня компания не может благодаря дизайну выделиться из ряда конкурентов, так как весь дизайн стал принципиально одинаковым.

Дизайнеры аргументируют данную ситуацию тем, что в условиях перегруженности информацией, потребителям нужен максимально облегченный графический контент. Но при этом они не учитывают элементарные возрастные различия потребителей: с возрастом ухудшается зрение, и дизайн, полностью лишенный контрастов и акцентов воспринимается сложно.

Дизайн интерьера. В дизайне интерьера наблюдается такая же ситуация, как и в графическом дизайне. Из работ дизайнеров исчезает идея, концепция. Все интерьеры выполняются в стиле, близком скандинавскому модернизму. Из дизайнерских решений исчезли цитаты, игры со стилями, отсылки к различным культурным кодам. Ярким примером являются интерьеры модных сегодня общественных пространств. Сегодня позитивным трендом времени становится трансформация старых заводов в общественные пространства и культурные центры. Однако особенностью таких центров становится их абсолютная похожесть друг на друга. Дизайнеров не смущает тот факт, что место обитания творческой интеллигенции подразумевает определенную оригинальность дизайнерского решения. Дизайнеры создают абсолютно одинаковые общественные пространства в местах с разной историей и в разных городах.

Промышленный дизайн. Самая популярная вещь сегодня, которая есть практически у каждого человека, это смартфон. Но именно в дизайне смартфонов нет совершенно никакого разнообразия. Если дизайн кнопочных телефонов двадцать лет назад поражал своим разнообразием, то сегодня даже смартфоны разных ценовых категорий не отличаются принципиально. Сегодняшний потребитель не может продемонстрировать свое превосходство или богатство благодаря смартфону никаким способом, кроме предъявления марки и года выпуска изделия. Но это не дизайнерские характеристики. Дизайн совершенно не влияет на разницу смартфонов, но при этом дизайн смартфонов все равно существует. Дизайн в данной области существует, опять же, как симулякр четвертого порядка, как игра пустых означающих, форма которых минимализирована.

Дизайн одежды. Современная мода стала максимально демократичной. Главным трендом посткоронавирусной моды стала возможность появляться везде в спортивном костюме. Самый популярный среди молодежи предмет гардероба – худи оверсайз. Такая вещь полностью скрывает фигуру. Тенденция современной моды – десексуализация. Человек больше не демонстрирует свою гендерную принадлежность, не подчеркивает свою красоту. Одежда больше не выполняет функцию украшения. В одежде остается чистая функциональность. Но голая функциональность в одежде невозможна, так как

одежда является одним из инструментов социального общения, то есть знаком. От знаковой функции одежда отказаться не может, поэтому одежда, которая демонстрирует чистую функциональность, является симуляком четвертого порядка.

Ярким примером такой одежды, которая пытается ничего не демонстрировать, является марка Uniqlo, недавно ушедшая из России. Данная марка, пользующаяся огромной популярностью во всем мире, содержит абсолютно невыразительные предметы гардероба, невыразительных цветов и принципиально банальных форм, не отсылающих ни к какому стилю. Такая одежда превращает человека в статистическую единицу. Дизайн здесь, так же, как и в предыдущих примерах, не играет роли идентификатора, маркера, а сводится к бесконечному продуцированию невыразительной формы, не отсылающей ни к какому содержанию.

Во всех примерах мы видим полный эстетический релятивизм, усиление симуляции вплоть до использования симулякра четвертого порядка, сведение формы и эстетики к нулю, стирание самой специфики дизайнерской деятельности.

Результаты и обсуждение: современное состояние дизайн-эпистемы и пути выхода. Концепт мира идей как способ сфокусировать дизайн-эпистему

Таким образом, в любом направлении современного дизайна сегодня в качестве ведущего принципа наблюдается эстетический релятивизм. Эстетический релятивизм в дизайне выражается в том, что при создании продукта дизайна не учитывается эстетическая иерархия. Любое качество признается одинаково ценным. Отсутствие эстетической иерархии приводит к отказу от тех основополагающих принципов, которые в предыдущей парадигме детерминировали создание любого художественного произведения:

- свойств и законов композиции;
- принципов цветовой гармонии и создания колорита;
- стилистических игр и знаний истории искусства и дизайна.

Если любой ход в дизайне признается равнозначно удачным, то само существование свойств, законов, истории искусства и дизайна оказывается ненужным. Отсутствие отбора, критериев, эстетический релятивизм приводит к полной расфокусировке дизайн-эпистеме.

Расфокусировка дизайн-эпистемы – это такое состояние дискурса, в котором не существует никаких четких принципов построения фраз, никаких правил синтаксиса и логики. В такой ситуации дизайнер может делать что угодно. Но данная ситуация опасна для профессии дизайнер, так как кто угодно может быть признан дизайнером. Смысл обучения дизайну теряется, с дизайном намного лучше начинает справляться нейросеть.

В данной ситуации для сохранения профессии дизайнер и самого феномена дизайна должна быть перестроена дизайн-эпистема, то есть найдены принципиально другие принципы мышления внутри дизайна.

Нынешняя дизайн-эпистема была построена на принципах модернизма, то есть основой современной дизайн-эпистемы была материалистическая горизонтально ориентированная парадигма.

Противоположной парадигмой мышления, от которой как раз произошёл отказ на заре появления дизайна, была христианская парадигма. Христианская парадигма является

вертикально ориентированной, предполагает строгую иерархию ценностей, в том числе, эстетическую иерархию.

Представление о красоте вещей в христианстве базируется на концепте, предложенным еще Платоном и развитым в неоплатонизме – концепте мира идей или эйдосов.

Эйдос является идеальным образцом вещи, существующим в трансцендентном мире, во вне-мирном качестве.

Если основанием для построения логических связей в дизайн-эпистеме становится представление о мире идей, то дизайн-эпистема становится вертикально ориентированной системой с четкой иерархией ценностей и критериями оценки произведений. Концепт мира идей способен выстроить фокус дизайнерского мышления, дать ориентир.

Мы рассматриваем мир идей как концепт, который исторически перешел из неоплатонизма в христианство. Плотин пишет: «Поэтому (здесь, в чувственном мире) для каждой вещи, представляющей собой лишь мнимую сущность, чтобы быть красивой, а еще прежде — чтобы существовать, необходимо, чтобы на неё пала тень и в ней отразился образ той истинной красоты; так что здесь каждая вещь и существует, и красотой обладает всегда лишь настолько, насколько участвует в красоте истинной сущности» [\[7, с. 118\]](#).

Существуют разные мнения по поводу того, принимает ли христианская парадигма концепцию мира идей. Но если теологическое рассмотрение может иметь разные догматические оттенки, то с философской точки зрения, с точки зрения смыслообразования, преемственность очевидна.

В. Н. Лосский, который системно изложил догматическое богословие Восточной Церкви, пишет: «Идеи — это премудрость в действии, если угодно, даже «образы» (exemplarisme), но образы динамические, образы «волений-мыслей», «мыслей-слов», в которых коренятся «логосы» вещей: Божественным словом мир вызван из своего небытия, и есть слово для всего существующего, слово в каждой вещи, для каждой вещи, слово, которое является нормой её существования и путем к её преображению» [\[5, с. 338\]](#). Идеи вещей в христианской парадигме — это мысли Бога в динамике.

Идеи-воления, которые Дионисий Ареопагит называет «образцами», «предопределениями», или «предвидениями», не тождественны вещам тварным [\[5, с. 107\]](#). Божественные воления являются творческими идеями вещей, их «словами», их «логосами». Отцы церкви утончают и конкретизируют учение Платона об идеях. Кроме того, в христианской парадигме эйдосы дополняются динамикой. Согласно Л. И. Таруашвили, основной эстетической установкой античной парадигмы является тектоничность – зрительное впечатление неподвижности [\[9, с. 13\]](#), христианство начинает ценить противоположные качества — легкость, способность к парению и полету. Поэтому, если идеи Платона статичны и тектоничны, то эйдосы в христианском понимании наполнены творческой динамикой. Эйдосы — это наполненные творческой энергией мысли Бога.

В вертикально ориентированной философии Нового Времени понимание идей как первоосновы принципиально не поменялось. В «Размышлениях о первой философии» Р. Декарт приводит пример с треугольником. Воображение субъекта может подсказать любые треугольники, но сущность треугольника не рождена сознанием. «Она неизменна

и вечна, не выдумана мною и не зависит от моего ума» [\[2, с. 215\]](#). Под идеей Декарт понимает «то, что постигается интеллектом непосредственно» [\[2, с. 256\]](#).

Декарт отмечает иерархичность степеней бытийственности вещи: чем ближе вещь к идее, тем она реальнее, а значит, и совершеннее. Эту мысль Декарт разъясняет Гоббсу, который спрашивает у французского философа, что такое «большая реальность», как «одна вещь может быть в большей степени вещью, чем другая» [\[2, с. 261\]](#). Декарт отвечает следующим образом. Реальности возможны «большие» и «меньшие» именно в той мере, в какой субстанция реальнее, чем модус. Если существуют реальные качества или несовершенные субстанции, то они более реальны, чем модусы, но менее реальны, чем совершенные субстанции [\[2, с. 262\]](#).

Таким образом, иерархичность степеней совершенства оказывается фундаментальной эстетической установкой христианской парадигмы, идущей от Платона и Аристотеля через Августина Блаженного и Фому Аквинского к Декарту и философам Нового Времени.

Существует прямая связь между вертикально ориентированным мировоззрением и принятием степеней совершенства, а значит, мира идей.

Выстраивается закономерность: горизонтально ориентированная позитивистская парадигма отрицает эйдическую иерархичность бытия, а значит, критерии прекрасного, и приводит к эстетическому релятивизму, а значит, ставит под вопрос само существование дизайна.

Вертикально ориентированное мировоззрение (платонизм и христианство) содержит концепт о мире идей как условие существования критериев прекрасного. В такой парадигме мышления у дизайна всегда будет конкретная задача – делать материальную и виртуальную среду более красивой, логически организованной и удобной.

Чтобы понять, как именно художник христианской парадигмы видит эйдосы, можно обратиться к понятию П. А. Флоренского «синтетическая перцепция» [\[6, с. 265\]](#) — восприятие объекта сразу со всех точек зрения, не так, как мы видим предмет глазами, а как его воспринимает наше сознание. Синтетическая перцепция позволяет увидеть и изобразить ноумен, а не феномен; вещь как таковую, а не ее восприятие.

Эта мысль становится понятной благодаря мысленному эксперименту, проведенному современным философом А. К. Секацким, который предлагает представить фотоаппарат с бесконечной выдержкой, снимающий сразу со всех точек зрения. Такая камера не зафиксирует что-то мелькающее, временное. Все, что подвержено изменениям, не останется на снимке. От лиры, например, останется одна гармония — лиричность. «Если от лиры останется лиричность, то от стола — столность, от лошади — лошадность; и мы смогли бы их увидеть, если бы проявили такую выдержку». То есть «мы увидели бы непреходящее, те самые божественные первообразы-эйдосы, эталоны вещей и смыслов» [\[8, с. 176\]](#).

То есть дизайнер, опираясь на концепцию мира идей, будет стремиться создать не преходящую вещь или свое представление о ней, а архетип, идею, идеальное состояние вещи.

Выводы

Дизайн зародился в горизонтально ориентированной парадигме – в период

доминирования позитивистских взглядов на науку и общество. Логика развития дизайна как феномена исключительно материалистического привела к полному эстетическому релятивизму, отсутствию критериев прекрасного.

Если нет шкалы прекрасного, нет иерархии смыслов, то отрицаются любые критерии, и функциональность тоже перестает быть критерием для дизайна. В такой ситуации сама профессия дизайнер находится под вопросом. Если любая степень законченности и красоты может быть объявлена дизайнерским решением, то в дизайне не существует профессионализма, а следовательно, и такой профессии.

Упадок дизайна, который является следствием логики развития феномена дизайна, наблюдается в полной расфокусировке дизайн-эпистемы в настоящее время. Дизайнерам не на что опираться, в дизайн-мышлении не остается никаких законов.

Спасением дизайна как феномена культуры и сферы профессиональной деятельности может стать трансформация самого мышления, дизайн-эпистемы, переход на вертикально ориентированное мировоззрение. У дизайнера появится шкала, система критериев, что будет означать появление логической структуры мышления дизайнера. Такая шкала, в которой «Сверхсущественное же Прекрасное называется Красотой потому, что от Него сообщается собственное для каждого очарование всему сущему; и потому, что Оно — Причина благоустройства и изящества всего» [\[3, С. 177-178\]](#).

Представление об эйдической иерархичности бытия может стать рабочим концептом для определения критериев прекрасного и логики, на которую будет опираться дизайнер в своем мышлении.

Библиография

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр; пер. с фр., послесл. И примеч. Е.А. Самарской. – М.: Культурная революция; Республика, 2006. – 269 с.
2. Декарт Р. Рассуждение о методе / Рене Декарт; пер. М.Позднева, Н.Сретенского, А.Гутермана. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. 320 с.
3. Дионисий Ареопагит. Корпус сочинений. С толкованиями преп. Максима Исповедника / перевод с греческого и вступительная статья Г.М.Прохорова. — 6-е изд., исп. — Санкт-Петербург: Издательство Олега Абышко, 2017. — 464 с.
4. Дугин А. Г. Ноомахия: войны ума. Византийский Логос. Эллинизм и Империя. – М.: Академический проект, 2016. – 519 с.
5. Лосский В.Н. Очерк мистического богословия Восточной Церкви. Догматическое богословие / пер. с фр. В.А.Рещиковой. ТСЛ, 2010. 448 с.
6. Лосский Н.О. История русской философии / Николай Лосский. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. 608 с. (Азбука-классика. Non-Fiction).
7. Плотин. Избранные трактаты / Плотин. Мн.: Харвест; М.: АСТ, 2000. 320 с.
8. Секацкий А.К. Щит философа: избранные эссе / Александр Секацкий. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2016. 448 с. (Азбука-классика. Non-Fiction).
9. Таруашвили Л.И. Тектоника визуального образа в поэзии античности и христианской Европы: К вопросу о культурно-исторических предпосылках орденового зодчества / Л.И.Таруашвили. М.: Языки русской культуры, 1998. 376 с.
10. Успенский Л. А. Богословие иконы православной церкви / Л. А. Успенский; М.: Свято-Троицкий Ново-Голутвин монастырь, Благотворительный фонд «Благо», – ОАО «Типография «Новости», 2008, – 656 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «Мир идей как способ сфокусировать дизайн-эпистему», в которой проведен анализ культурного феномена современного дизайна как семиотической системы.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что дизайн показателен для осмысления современной культуры, так как его формирование как социальной практики происходило параллельно с формированием современной культурной парадигмы. Те принципы и идеологические основания, на которых формировался дизайн, являются основаниями современной культуры в целом. Как отмечает автор, дизайн является семиотической системой, при изучении дизайна как культурного феномена интерес представляют принципы, которые лежат в основании дизайн-мышления, принципы знакообразования в дизайне.

Для обоснования актуальности своего исследования автор представляет анализ модернизма и постмодернизма как ключевых направлений современной культуры. По мнению автора, под влиянием идей постмодерна в системе современного дизайна сформировалась идея отказа от иерархии, в том числе и эстетической. В современном дизайне эстетический релятивизм оказался имманентным качеством эпистемы. Дизайнеры не мыслят в категориях прекрасного, вещь оценивается не по своим эстетическим качествам, и даже не по качеству функциональности. Дизайнерская ценность любой вещи или изображения в современном мире является случайным качеством, складывается стихийно под влиянием различных факторов, от имени автора до частоты упоминания в социальных сетях. То есть ценность дизайна сегодня является симулякр. Следствием данного эстетического релятивизма явилась расфокусировка дизайн-эпистемы. Если нет критериев, по которым дизайнерское произведение может быть оценено, то само мышление, сама дизайн-эпистема оказывается лишенной логики, лишенной возможности проводить логические операции, анализировать и синтезировать объекты дизайна. Ни у дизайнеров, ни у потребителей нет четких критериев, по которым можно было бы определить качество дизайна. И, как отмечает автор, в настоящее время процесс симуляции в дизайне усилился.

Цель данного исследования, соответственно, заключается в выявлении и обозначении трансформаций, которые в настоящее время происходят в дизайн-эпистеме. Поэтому объектом данного исследования является дизайн-эпистема – система принципов мышления и логических связей в дизайне, сформировавшаяся в результате исторического генезиса дизайна. Предметом исследования являются трансформации дизайн-эпистемы в современной культурной ситуации.

Теоретическим обоснованием исследования послужили труды таких ученых как Бодрийяр Ж., Лосский В.Н., Лосский Н.О., Дугин А.Г. и др. Методологическую базу исследования составил комплексный подход, содержащий описательный, функциональный и социокультурный анализ.

Основным тезисом исследования является утверждение, что эстетический релятивизм в дизайне – это и есть расфокусировка дизайн-эпистемы. На основе образцов продукта из различных направлений современного дизайна автор рассматривает примеры расфокусировки дизайн-эпистемы. Так, по мнению автора, самыми яркими примерами расфокусировки дизайн-эпистемы в графическом дизайне является работа нейросети по имени Н. Иронов в качестве штатного дизайнера студии Артемия Лебедева и редизайн

практически всего интернет-контента. Весь графический контент, выдаваемый нейросетью, представляет собой яркий пример знака-симулякра, так как не отправляет ни к какой идее, ни к какому означаемому. Проанализировав крупные сервисы и площадки в интернете, автор констатирует, что редизайн во всех случаях заключался в практически полном избавлении от цвета, от узнаваемой композиции, от характерной графики. Дизайнеры аргументируют данную ситуацию тем, что в условиях перегруженности информацией, потребителям нужен максимально облегченный графический контент. Но при этом, как замечает автор, не учитываются элементарные различия в запросах и предпочтениях, а также личные характеристики потребителей. Подобную ситуацию автор наблюдает и в дизайне интерьеров (безликий скандинавский стиль), и в промышленном дизайне (внешний вид и функциональная схожесть смартфонов), и в тенденциях современной моды (невзрачные цвета, банальные формы, отсутствие гендерной принадлежности).

Главным опасением автора является то, что подобный эстетический релятивизм приводит к подавлению уникальности, самобытности, отказа от идеи авторского стиля, и сам потребитель такого дизайн-продукта становится безликой статистической единицей. Данная ситуация опасна для профессии дизайнер, так как кто угодно может быть признан дизайнером. Смысл обучения дизайну теряется, с дизайном намного лучше начинает справляться нейросеть.

Альтернативой описанной тенденции, основанной на позициях модернизма и постмодернизма, автор представляет христианскую парадигму мышления, для которой характерной является строгая вертикальная иерархия ценностей, в том числе и эстетических. Представление о красоте вещей в христианстве базируется на концепте мира идей. Концепт мира идей способен выстроить фокус дизайнерского мышления, дать ориентир. Если, как отмечает автор, основанием для построения логических связей в дизайн-эпистеме станет представление о мире идей, то дизайн-эпистема выстроится вертикально ориентированной системой с четкой иерархией ценностей и критериями оценки. Дизайнер, опирающийся на концепцию мира идей, будет стремиться создать не преходящую вещь или свое представление о ней, а архетип, идею, идеальное состояние вещи.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что критическое изучение идей постмодерна в современной культуре и поиск альтернативной парадигмы представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует и адекватный выбор методологической базы. Библиографический список состоит из 10 источников, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.