

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Панкратова А.В. — Плоский дизайн как визуализация плоских онтологий // Культура и искусство. – 2023. – № 7. DOI: 10.7256/2454-0625.2023.7.43587 EDN: TFSLYE URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=43587

Плоский дизайн как визуализация плоских онтологий

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 "Теоретическая культурология и теория культуры"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2023.7.43587

EDN:

TFSLYE

Дата направления статьи в редакцию:

16-07-2023

Аннотация: Объектом данного исследования является дизайн как семиотическое воплощение современного мировоззрения, квинтэссенцией которого являются плоские онтологии. Предметом исследования является параллелизм в философии плоских онтологий и современном плоском дизайне. Цель данного исследования – эксплицировать философскую проблему современного дизайна, которая является следствием бессознательного выражения дизайнерами философии плоских онтологий. Философия плоских онтологий борется с антропоцентризмом, настаивая на том, что человек не должен иметь привилегированный онтологический статус по сравнению с другими объектами. В философии плоских онтологий машина или нейросеть являются агентами действия так же, как и человек. Современный плоский дизайн является выражением данной позиции, так как современная визуально-информационная среда все менее адаптирована к человеческим органам восприятия, все более трансгуманистична. И плоский дизайн, и плоские онтологии являются следствием горизонтально ориентированной, материалистической линии философии, которая и формирует мировоззрение современного общества. Благодаря экспликации проблемы плоского дизайна можно понять, что горизонтально ориентированная линия философии является проблемной для дальнейшего существования человека. Основной вывод исследования заключается в том, что горизонтально ориентированная линия в

философии – материализм и позитивизм – в своем логическом развитии приводят к философии плоских онтологий, которая постулирует одинаковый онтологический статус для человеческих и нечеловеческих агентов. Такая позиция античеловечна и трансгуманистична, и это становится очевидным при философском анализе современного дизайна. Основной стилистикой современного дизайна является плоский дизайн, который в качестве основного типа знаков использует симулякры четвертого порядка. Использование знаков-симулякров в дизайне создает среду, которая все менее адаптирована для человеческих органов восприятия, трансгуманистическую среду.

Ключевые слова:

Плоский дизайн, плоские онтологии, гиперреальность, горизонталь, сверх-объект, трансгуманизм, антропоцентризм, симулякр, среда, визуальное

Введение

Одним из наиболее интересных для исследования современных культурных феноменов является дизайн. Дизайн является семиотической системой, метаязыком, который надстраивается над реальной и виртуальной средой, и одновременно, её конструирует. Практически, сегодня дизайн становится универсальным языком. Исследуя дизайн, можно увидеть суть тех процессов и культурных трансформаций, которые детерминируют жизнь общества.

Дизайн не очень часто попадает в фокус философских исследований, однако, в современной философии есть актуальная тенденция, которая находит свое подтверждение и практическое выражение в современном дизайне. Этой философской тенденцией являются так называемые «плоские онтологии».

Парадокс заключается в том, что сторонники философии плоских онтологий не исследуют современный плоский дизайн, который является очевидной иллюстрацией их теории. И наоборот, современные дизайнеры, работающие в данной стилистике (а это практически все графические и медиа дизайнеры) не подводят под свои продукты философское основание плоских онтологий. Между тем, именно экспликация означенного параллелизма, делает философию плоских онтологий завершенной, и одновременно показывает на серьезную проблему современного дизайна, решение которой может быть найдено только благодаря философскому рассмотрению феномена дизайна.

Поэтому **объектом данного исследования** является дизайн как семиотическое воплощение современного мировоззрения, квинтэссенцией которого являются плоские онтологии.

Предметом исследования является параллелизм в философии плоских онтологий и современном плоском дизайне.

Цель данного исследования – эксплицировать философскую проблему современного дизайна, которая является следствием бессознательного выражения дизайнерами философии плоских онтологий.

Теоретической основой исследования является философия плоских онтологий как новое

направление в онтологии, являющееся перспективным для современных визуальных исследований.

При этом следует отметить, что философия плоских онтологий является трансгуманистической и явно враждебной человеку. Плоские онтологии отражают современное состояние общества, но это именно проблемное состояние. Задача философии – вывести человечество из тупика плоских онтологий.

Однако именно в сфере дизайна философия плоских онтологий нашла свое практическое воплощение. С этим связаны и проблемы современного дизайна: он становится все меньше адаптирован к человеку, все менее эргономичен. Тенденции трансгуманизма в дизайне очевидны, и плоские онтологии являются теоретической базой для данных трансформаций. Или наоборот, и философская концепция, и дизайн просто иллюстрируют процессы, происходящие в обществе. В любом случае, данный параллелизм нуждается в философском осмыслении и экспликации.

Теоретическая основа исследования: философия плоских онтологий

В настоящее время получает развитие философский подход так называемых «плоских онтологий». Сторонники данного подхода не исследовали конкретно дизайн, так же, как и дизайнеры, употребляя термин flat, не соотносят стиль с направлением в философии. Скорее, в философии и в дизайне происходит параллельный процесс, отражающий фундаментальные установки современного общества. Плоский дизайн визуализирует концепцию плоских онтологий.

Тенденцию к построению нового типа онтологий отмечает А. С. Вертушинский^[1], указывая на ряд авторов, у которых обнаруживается данный подход: М. ДеЛанда, Г. Харман, Латур и его последователи Д. Ло и А. Мол, а также современные мыслители – Ян Богост, Л. Брайнт и Т. Мортон. В статье «На пути к симметрии: как онтология стала плоской» А. С. Вертушинский объясняет, что новые плоские онтологии – это четвертый онтологический схематизм, противостоящим трем классическим онтологическим схематизмам. Классические онтологии подразумевают вертикаль и принципиальное разделение объектов: одни объекты наделены большим онтологическим статусом, не всё в равной мере обладает качеством бытия. Четвертый онтологический схематизм подразумевает равный онтологический статус для всех объектов: в подходе плоских онтологий человек, камень, орган человека равнозначны в плане бытийности. Плоские онтологии принципиально горизонтальны. А. С. Вертушинский подчеркивает, что вертикаль, принцип иерархии – это враг плоской онтологии. В рамках плоских онтологий человек не обладает привилегированным онтологическим статусом, и тем более, отрицается наличие сверхобъекта и трансцендентной реальности. «Бытие не-иерархично, оно совершенно нейтрально ко всему сущему»^[1].

Здесь любопытно подчеркнуть параллели, которые вряд ли были в фокусе внимания сторонников плоских онтологий. Во-первых, плоские онтологии подтверждают терминологию А. Г. Дугина, который условно делит философию на «вертикально ориентированную» и «горизонтально ориентированную»^[2]. Вертикально ориентированная философия, так называемый «Логос Аполлона», – это идеалистическая линия онтологии, идущая от Платона к христианской философии (Иоанн Дамаскин, Дионисий Ареопагит и др.). Горизонтально ориентированная философия, «Логос Кибелы» – это материалистическая линия в философии, от киников до Маркса и современной позитивистской философии, итогом которой стали «плоские онтологии». Причем в системе А. Г. Дугина горизонтально ориентированная философия имеет

негативные коннотации, а у сторонников плоских онтологий, соответственно, горизонтальный подход окрашен позитивно.

Во-вторых, нельзя не заметить, что четвертый онтологический схематизм возникает в парадигме, когда основной знаковой формой является симулякр четвертого порядка. Симулякр четвертого порядка – это тип знака, в котором не только нет означаемого, но и означающее сводится к нулю. Таков современный дизайн виртуальной среды: стилистика плоского дизайна сводит любую изобразительность и декоративность на нет. Современный дизайн является плоским не только потому, что отказывается от светотени, например, но, в большей степени потому, что отказывается от содержания, от идеи, от внутренней наполненности.

А. С. Вертушинский доказывает, что если реальность является цифровой, то плоская онтология максимально адекватно описывает её устройство [\[3\]](#). Даже если мы не живем в компьютерной симуляции, то, действительно, виртуальная среда, формируемая современным плоским дизайном, описывается именно плоскими онтологиями. Причем дело не в совпадении терминов. Современная визуальная среда – это среда, где нет иерархии, где всем объектам придается одинаковый статус. А. С. Вертушинский утверждает, что для цифровой среды нет никакого супер-объекта, который все объемлет [\[3\]](#). И это действительно так, но еще более справедливо то, что такого объекта просто нет для философов горизонтально-ориентированной парадигмы, к которым относятся сторонники плоских онтологий. Сам тип мышления, не допускающий иерархию, и сформировал как философию плоских онтологий, так и современный плоский дизайн.

Т. Мортон утверждает, что объектно-ориентированная онтология (плоская онтология) поможет человечеству избавиться от антропоцентризма [\[4, с. 42\]](#). Причем, избавиться, не возвысившись до теоцентризма, а поняв, что человек не важнее цифрового кода или камня. Борьба с антропоцентризмом в философии плоских онтологий имеет положительные коннотации; подрыв веры в антропоцентрическую идею [\[4, с. 71\]](#) связывается с экологическим сознанием, в рамках которого человек должен осознать, что он является одним из множества видов существ, населяющих землю. Ответа на вопрос, зачем бороться с антропоцентрическим сознанием, и поможет ли такая борьба выживанию человечества, современные экологические философы, в частности, Т. Мортон, не дают.

В. В. Рыженкова (Путинцева-Арданская) рассматривает плоские онтологии как наиболее адекватный подход для философского исследования цифровых медиа и современного искусства, связанного с медиа и работой нейросетей [\[5\]](#). В. В. Рыженкова отмечает, что в визуальных исследованиях произошел цифровой переворот, связанный с переходом от аналоговых медиа к цифровым. Цифровые медиа, по мнению В. В. Рыженковой, описываются плоскими онтологиями: нейросети, например, становятся полноценными акторами коммуникации, часто цифровые коды коммуницируют между собой, исключая из общения человека.

Таким образом, те процессы, которые мы эмпирически эксплицировали, рассматривая практику современного дизайна, имеют обоснование в философии плоских онтологий. Плоский дизайн является визуализацией плоских онтологий. Цифровая среда, формируемая современным плоским дизайном, не ориентирована на человека.

Практическая основа исследования: плоский дизайн

К феномену плоского дизайна мы уже не раз обращались в исследованиях [\[6, 7\]](#).

Плоский дизайн – это наиболее распространенная стилистика в современном дизайне, прежде всего, графическом. Стилистика плоского дизайна существует с 2010 года, то есть уже более тринадцати лет. Выросло поколение дизайнеров и пользователей, которые не представляют другого графического дизайна.

Основными чертами плоского дизайна являются: упрощенные примитивные схематичные формы, приглушенные тусклые цвета, минималистичность, геометризм. Но главной чертой плоского дизайна, которая при этом не рефлексруется дизайнерами, является отсутствие содержания, идеи, культурных отсылок. Именно отсутствие игр со смыслом в современном дизайне дает основания полагать, что эпоха постмодерна закончена, и наступает новая эпоха в культуре, которую некоторые исследователи называют метамодернизм [\[8\]](#).

Корпусом материала исследования в данном случае может быть вся современная визуально-информационная среда. Сегодня большая часть контента выполняется именно в стилистике плоского дизайна. Причем данная стилистика продолжает развитие в сторону минималистичности: если еще лет семь назад в дизайне использовались максимально ослабленные цвета, то современный дизайн старается по возможности избавиться от цвета вообще. Если изображения людей в плоском дизайне изначально были схематизированы, то сегодня дизайнеры изображений либо избегают, либо извращают человеческую анатомию: схематизм граничит с искажением человеческого образа в сторону обезличенности и искажения телесности до уродства.

Более точную характеристику плоского дизайна дает метод семиотического анализа. Если рассматривать плоский дизайн как систему знаков, то выявляется, что плоский дизайн использует для своих сообщений знаки-симулякры, причем с тенденцией к использованию симулякров четвертого порядка.

Симулякр – это знак, не имеющий референта в реальности, то есть не имеющий означаемого. Весь плоский дизайн строится на таких знаках: сообщения дизайнеров не отсылают ни к чему.

Изначально, дизайн возник как принципиально транзитивный феномен: дизайн функционален. Графический дизайн имел две основные функции – идентификация и навигация. То есть графический дизайн должен выделять объект из среды и помогать пользователю в ориентировании в среде. На этом строилась мотивированность знаков дизайна: означаемое было мотивировано функцией, дизайн помогал организации выделиться, а пользователю сориентироваться в среде.

В плоском дизайне обе названные функции перестали работать. Весь контент стал практически одинаковым, упрощенным, неярким, геометризованным.

Поэтому функция идентификации свелась к симулякру: дизайн больше не выделяет, напротив, дизайн нивелирует объект, прячет его. Так, например, в дизайне виртуальной среды двадцатилетней давности было принято ярко выделять гиперссылки – формой кнопки или подчеркиванием. В современном дизайне гиперссылки не только не выделяют, но даже прячут, – пользователь часто должен догадываться, какой элемент является гиперссылкой, и куда необходимо нажать для перехода на другую страницу.

Функция навигации в современном дизайне также свелась к симулякру: сегодня виртуальная среда не помогает пользователю, а часто запутывает или вводит в недоумение. При этом дизайнеры запутывают пользователя не обилием деталей и орнаментов, как это было двадцать лет назад, а именно пустотой, минимализмом,

однородностью среды.

Современные дизайнеры оправдывают минимализм тем, что сегодня реципиент перегружен информацией и нуждается в лаконизме сообщений дизайн-среды. Но правда в том, что лаконизм сегодня оборачивается нечитаемостью, так как не ориентируется на органы чувств человека.

Человеческое восприятие подчиняется определенным законам. Эти законы всегда изучали художники и дизайнеры и использовали в своей работе. Дизайнерское образование неслучайно подразумевает на первом курсе изучение основ композиции. Считается, что дизайнеры должны знать законы зрительного восприятия, компоновки объектов, выделения главного, гармонизации цвета. Дизайн изначально был процессом «визуального упорядочивания мира и борьбы с визуальным хаосом» [\[9, с. 16\]](#).

Но современный плоский дизайн не ориентирован на человеческое восприятие: все контрасты в нем ослаблены, не существует главного и второстепенного, дизайнеры больше не соблюдают законы композиции. Современные дизайнеры создают среду, которая все менее антропоцентрична, все менее адаптирована к человеку.

Одновременно, образы людей, которые продуцирует современный дизайн, все менее человечны, не содержат индивидуальных характеристик, и даже не соотносятся с человеческой анатомией.

Это можно считать тенденцией трансгуманизма в дизайне и отходом от антропоцентризма. И это совпадает с тем, что декларирует философия плоских онтологий.

Результаты и обсуждение:

Использование симулякров современными дизайнерами не рефлексировано, однако, оно закономерно вытекает из особенностей современной парадигмы.

Три вида знаков классической семиотики являются выразительными знаками, то есть их функция – выражать определенное содержание. И в зависимости от того, как именно знак выражает содержание, знаки делятся на иконические, знаки-индексы и знаки-символы.

Знак-симулякр отличается тем, что не имеет означаемого, не отсылает ни к какому референту из реальности. Обилие знаков-симулякров стало определяющей чертой современной парадигмы.

Выразительность необходима визуальной среде, которая формируется в иерархической парадигме, то есть в парадигме традиционной онтологии. Традиционная онтология исходит из положения о том, что существует сверх-объект, обладающий максимальным онтологическим статусом, то есть Бог. Существование Бога детерминирует высокий онтологический статус человека. В традиционной онтологии очевидно, что степень бытия человека на порядок выше, чем бытие, например, камня или нейросети.

Онтологическая иерархия подразумевает иерархию эстетическую. В искусстве наиболее прекрасным считалось то, что приближает сознание человека к Богу. В традиционной эстетике именно Бог является источником всякой красоты. Основной функцией искусства долгое время была анагогическая функция – способность возводить сознание воспринимающего в высокие сферы духа [\[10\]](#).

«Во времена господства больших стилей образ Божий формировал, в конечном счете, всю эстетическую среду, вплоть до пропорций мебели, до книжных заставок, до узоров на ткани и посуде» [\[11, С. 441\]](#). Одновременно, онтологическая и эстетическая иерархия позволяют формировать антропоцентрическую среду: статус человека не подвергается сомнению, человек творит мир вокруг себя *для себя*.

В традиционной эстетике подразумевается наличие критериев прекрасного, подразумевается существование более красивого и менее красивого. Критерии прекрасного позволяют судить о композиции, о цвете, о форме, о пластике, то есть наличие критериев позволяет оценивать выразительные средства. Насколько выразительные средства адекватно и правильно применяются художником для воплощения определенной идеи, замысла.

Если есть критерии выразительности, можно говорить о том, насколько и каким образом означающее выражает означаемое, насколько знак мотивирован. Парадокс семиотики как науки в том, что зародившись в позитивистской парадигме, она описывает искусство *до-позитивистское*.

Позитивистская материалистическая парадигма изменила отношение к искусству и роль искусства. Искусство теперь не обязано выражать высокие смыслы, красота является факультативным качеством искусства.

Но если нет сверх-объекта, который задает критерии прекрасного, то нет никаких эстетических критериев, и искусство может быть названо что угодно. Это особенно ярко проявилось в авангарде, а в дадаизме было сформулировано и манифестировано. И современные исследователи визуальных медиа, основываясь на философии плоских онтологий, утверждают, что продукт нейросети также является искусством.

Одновременно, в 1920-е годы формируется дизайн как социальная практика и возникает дизайн-образование. Это происходит уже в горизонтально ориентированной материалистической парадигме.

Дизайн зарождается внутри парадигмы, отрицающей сверх-объект, а значит, и эстетическую иерархию. То есть, уже сто лет назад началась тенденция создания трансгуманистической среды, не ориентированной на человека. До переселения человечества в цифровую среду дизайнеры экспериментировали с созданием домов-коммун и проектов реконструкции городов, подразумевающих снос старых зданий в пользу типовой застройки.

Сегодня дизайнеры формируют трансгуманистическую виртуальную среду средствами плоского дизайна. Это нельзя считать злым умыслом дизайнеров, визуальная среда просто отражает существующую идеологию.

Эта же идеология формулируется философами, которые пишут о плоских онтологиях. Философия предлагает концепцию, в которой человек не обладает привилегированным онтологическим статусом. Данная концепция логически вытекает из позитивизма и материалистической, или горизонтальной, линии в философии.

Выводы

Дизайн зародился в горизонтально ориентированной парадигме. Парадокс феномена дизайна заключается в том, что это социальная практика, изначально предназначенная для эстетизации среды, для индивидуализации объектов, а также для помощи человеку в адаптации к среде. Но время становления дизайна совпадает с переходом человечества

к материалистическому позитивистскому мировоззрению. Дизайн создавался принципиальными материалистами.

Доведенное до логического завершения данное мировоззрение приводит к философии плоских онтологий, то есть к утверждению о равном онтологическом статусе человека и любого другого объекта.

Философия плоских онтологий отрицает антропоцентризм, утверждая, что человек должен признать себя равным по онтологическому статусу неживым объектам, например, нейросети.

Следовательно, человек не может уже претендовать на среду, адаптированную именно к его органам восприятия. Ведь машине, если признать её агентом действия, не нужна, например, декоративность при визуализации информации. Более того, сама визуализация информации машине не нужна, машина сразу воспринимает нули и единицы.

То есть дизайн зародился в парадигме, логическое развитие которой приводит к отрицанию самой необходимости эстетизации среды, а значит, к отрицанию дизайна.

Именно поэтому сегодня доминирует стилистика плоского дизайна. Данная стилистика сама по себе уже практически является отрицанием дизайна и в своем пределе, плоский дизайн – это отсутствие дизайна.

Таким образом, философия плоских онтологий описывает логическое завершение материалистической парадигмы: мир без Бога, абсолютно плоский, лишенный критериев добра и зла, красивого и некрасивого. Но такой мир является и миром без человека, так как онтологический статус человека неразрывно связан с признанием сверх-объекта, с вертикально ориентированным сознанием.

Плоский дизайн является визуальным выражением философии плоских онтологий, так как сама история дизайна и логика его развития в горизонтально ориентированной парадигме приводит к симулякрам четвертого порядка, к отсутствию дизайна.

Вероятно, дальнейшее существование дизайна должно быть связано с выходом из данного философского и логического тупика. А для этого необходимо признать простой факт, что предметная и виртуальная среда существует *для* человека и должна быть адаптирована к потребностям человека. Но антропоцентризм сознания возможен только при условии к классической онтологии, а значит, к признанию существования иерархической вертикали.

Библиография

1. Ветушинский А.С. На пути к симметрии: как онтология стала плоской. // Философия и культура. – 2016. – № 12. – С. 1625-1630. DOI: 10.7256/1999-2793.2016.12.20796. – URL: https://nbpublish.com/library_get_pdf.php?id=39337 (дата обращения: 21.05.2023)
2. Дугин А. Г. Ноомахия: войны ума. Византийский Логос. Эллинизм и Империя/ А. Г. Дугин. – М.: Академический проект, 2016. – 519 с.
3. Ветушинский А.С. — «Мы живем в компьютерной игре»: видеоигровая метафора и ее метафизический потенциал // Философская мысль. – 2017. – № 10. – С. 164-172. DOI: 10.25136/2409-8728.2017.10.24327 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=24327

4. Мортон Т. Статья экологичным/ Т. Мортон. – М. : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. – 240 с.
5. Рыженкова В.В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. статей. Вып. 10 / Под ред. А. В. Захаровой, С. В. Мальцевой, Е. Ю. Станюкович-Денисовой. – МГУ имени М. В. Ломоносова / СПб.: НП-Принт, 2020. С. 641–648. ISSN 2312-2129. <http://dx.doi.org/10.18688/aa200-4-59>
6. Панкратова А. В. Плоский дизайн как маркер гипермодерна // Человек и культура. – 2021. – № 2. – С. 101 - 111. DOI: 10.25136/2409-8744.2021.2.34912 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=34912
7. Панкратова А. В. Трансформации восприятия и формирования цветовой среды: от эйдоса к симулякру // Культура и искусство. – 2019. – № 8. – С. 20-29. DOI: 10.7256/2454-0625.2019.8.30549 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=30549 0,5 п.л.
8. Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма / Р. Ван дер Аккер ; [пер. с англ. В. М. Липки; вступит. Ст. А. В. Павлова]. – М.: РИПОЛ классик, 2022. – 444 с. – (Black Books).
9. Розин, В. М. Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир / В. М. Розин. – Изд. 2-е. – М.: Эдиториал УРСС, 2004. – 224 с.
10. Бычков, В. В. Эстетика / В. В. Бычков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Гардарики, 2006. – 573 с.
11. Горбунова-Ломакс И. Опыт введения в христианское искусствознание / И. Горбунова-Ломакс, Издательство «Сатисъ», Санкт-Петербург, 2012 г. – 464 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

Предметом исследования статьи «Плоский дизайн как визуализация плоских онтологий» выступает параллелизм в философии плоских онтологий и современном плоском дизайне. Объектом данного исследования является дизайн как семиотическое воплощение современного мировоззрения, квинтэссенцией которого являются плоские онтологии. При этом под «плоскими онтологиями» автор понимает философскую позицию, согласно которой разные объекты – человек, камень, орган человека, цифровая среда, кот имеют равный онтологический статус, они равнозначны в плане бытийности. «Плоский дизайн» автор определяет как дизайн, не ориентированный на человека, дизайн с отсутствием декоративности, украшения, стремления облегчить человеку пользование определенной средой, в том числе цифровой. «Цифровая среда, - пишет автор, - формируемая современным плоским дизайном, не ориентирована на человека», поэтому функция идентификации свелась к симулякру: дизайн больше не выделяет, напротив, дизайн нивелирует объект, прячет его. Целью представленного исследования является демонстрация связи между современным дизайном и развитием антиантропологической онтологии.

Методология исследования представлена сравнительным анализом онтологических посылок flat ontology и flat design с целью выявления их мировоззренческих доминант. Теоретическим основанием работы выступает философия плоских онтологий или "горизонтальная идеология".

Актуальность исследования связана с появлением в современной культуре

антигуманистических и антиантропологических тенденций, которые следует осмыслить и преодолеть.

Научная новизна заключается в обосновании общего истока плоской онтологии и плоского дизайна, связанного с фундаментальными установками современного общества на нивелирование человека как центральной фигуры мироздания, а так же отказа от ценностной вертикали.

Стиль статьи характерен для научных публикаций в области гуманитарных исследований, в нем присутствует раскрытие ключевых категорий, четкая постановка проблемы и ее обсуждение.

Структура и содержание. Работа построена по принципу рондо. Еще во введении статьи автор выдвигает ключевой тезис – плоские онтологии отражают современное проблемное состояние общества, плоский дизайн визуализирует плоские онтологии. В последующем тексте, автор углубляет и расширяет этот тезис. Он отмечает, со ссылкой на других исследователей, что

философия плоских онтологий является трансгуманистической и явно враждебной человеку. Так же и современный дизайн становится все меньше адаптирован к человеку, все менее эргономичен. В ходе размышления, автор останавливается на отдельных сторонах отношений горизонтальных (плоских) онтологий и дизайна. Например, он замечает, что современный дизайн является плоским не только потому, что отказывается от светотени, объема, трехмерности, но, в большей степени потому, что отказывается от содержания, от идеи, от внутренней наполненности. Современная визуальная среда ориентирована на цифровую среду, где нет иерархии, где всем объектам придается одинаковый статус. Рассматривая феномен плоских онтологий, автор признает, что они предоставляют как наиболее адекватный подход для философского исследования цифровых медиа и современного искусства, связанного с медиа и работой нейросетей, однако при этом «избавляются от человека» и малоприспособлены для социальных и антропологических исследований.

Автор в целом негативно оценивает горизонтальные онтологии и дизайн, видя в них симптомы очередного кризиса культуры. Упрощенные примитивные схематичные формы, приглушенные тусклые цвета, минималистичность, геометризм, свойственные плоскому дизайну, не являются его главными недостатками. Настоящей проблемой, неосознаваемой самими современными дизайнерами, является отсутствие а этих изобразительных практиках содержания, идеи, культурных отсылок.

В заключении статьи автор возвращается к исходному тезису, признавая, что тенденции трансгуманизма в дизайне очевидны, и плоские онтологии являются теоретической базой для данных трансформаций, или наоборот, и философская концепция, и дизайн просто иллюстрируют процессы, происходящие в обществе.

Библиография включает 11 наименований.

Апелляция к оппонентам присутствует, главным образом, в первой части работы, когда автор рассматривает теоретические посылки, вводя концепты плоской онтологии и плоского дизайна. При этом он опирается на идеи А. С. Вертушинского, А. Г. Дугина, Т. Мортон, В.В. Рыженковой.

Статья будет интересна философам, обращающимся к исследованию современности, исследователям в области визуальной культуры, искусствоведам.