

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Панкратова А.В. — Дизайн как феномен культуры // Культура и искусство. – 2023. – № 11. DOI: 10.7256/2454-0625.2023.11.33573 EDN: YUIVBS URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=33573

Дизайн как феномен культуры

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:

10.7256/2454-0625.2023.11.33573

EDN:

YUIVBS

Дата направления статьи в редакцию:

31-07-2020

Дата публикации:

10-10-2023

Аннотация: Объектом исследования является культура в части её эстетической составляющей (искусства и дизайна). Предметом исследования является дизайн как феномен культуры. Автор предполагает, что дизайн с философской точки зрения содержит смыслы, которые не описываются традиционным рядом эстетических категорий. Автор проводит демаркацию категорий «дизайн» с категориями «искусство» и «эстетическое», последовательно выявляя отличия по следующим параметрам: 1. функциональное отличие; 2. отличие происхождения; 3. семиотическое отличие. Отграничив категорию дизайн от категории искусство, автор выявляет специфическую семиургическую сущность категории дизайн. Семиургичность дизайна связана с проективной деятельностью, то есть деятельностью по созданию новых знаков. Дизайн связан с проектированием вторичной реальности и постепенным удваиванием мира. Основным выводом исследования является попытка выведения формулы философского содержания категории «дизайн». Философская категория «дизайн» связана с эстетической организацией вторичной реальности и характеризуется проективностью (ориентацией на новацию), транзитивностью (ориентацией на реальное применение),

функциональностью (направленностью на оптимальное применение), имманентностью (отсутствием связей с трансцендентным) и семиургичностью – функцией создания новых знаков. Семиургичность дизайна заключается в постоянном воспроизводстве самого себя, так как в дискурсе дизайна «новое» становится синонимом дизайна и утрачивает смысл диалектического отрицания «старого». Дизайн связан с символическим удваиванием мира. Причем это удваивание не увеличивает смысл и ценность бытия, а, напротив, усиливает иллюзорность бытия, так как дизайн, в отличие от искусства, не связан с указанием на трансцендентную реальность.

Ключевые слова:

Дизайн, искусство, эстетическое, категории эстетики, семиотика, семиургия, трансцендентное, символическое удваивание, модернизм, постмодерн

Введение

В настоящее время философское и культурологическое осмысление дизайна, исследование дизайна как феномена культуры, представляется особенно актуальным, учитывая повсеместность распространения дизайна. Дизайн сегодня является метаязыком современной визуально-информационной среды, в которую погружено человечество.

Дизайн близок искусству по своему философскому содержанию, однако, имеет свою специфику. Культурологическое осмысление дизайна может охватывать различные аспекты данного феномена. В настоящей статье исследование отталкивается от системы эстетических категорий В. В. Быкова, так как, если принять данную классификацию, в которой существует категория "искусство", то и "дизайн" может быть рассмотрен как одна из категорий эстетики. При этом категория «дизайн» будет описывать тот аспект реальности, для которого пока нет эстетической категории. То есть в данном исследовании дизайн как культурный феномен сравнивается с феноменом искусства, и в данном сравнении выявляется специфика дизайна.

Объектом исследования является культура в части её эстетической составляющей (искусства и дизайна). **Предметом исследования** является дизайн как феномен культуры.

В настоящее время дизайн исследован достаточно широко. Это и работы первых теоретиков дизайна, например, Д. Рескина [\[1\]](#), А. Лооса [\[2\]](#), теория дизайна, разработанная в первых дизайнерских учебных заведениях Баухаузе и ВХУТЕМАСе, например, труды К. Малевича [\[3\]](#), В. Кандинского [\[4\]](#), И. Иттена и других. Общая теория дизайна разрабатывалась в 1960-е годы под руководством Г. П. Щедровицкого [\[5\]](#). Дизайн как проектная методология современности рассматривается в работах А. А. Зеленова [\[6\]](#), А. В. Казаринова [\[7\]](#), С. В. Норенкова [\[8\]](#). Дизайн с семиотической точки зрения рассматривается, например, у Е. В. Жердева [\[9\]](#). Глубокий философский анализ феномена дизайна представлен в работах Г. Н. Лолы [\[10\]](#).

Автор настоящей статьи также уже обращался к исследованию дизайна, в том числе, на страницах журнала "Культура и искусство". Так, в статье "Дизайн в модерне: исторический выбор в пользу глобализации" был рассмотрен период становления

дизайна [\[11\]](#), а в статье "Плоский дизайн как визуализация плоских онтологий" был рассмотрен дизайн современного периода [\[12\]](#).

В настоящем исследовании фокус внимания сосредоточен на выявлении специфики дизайна по сравнению с феноменом искусства с опорой на функциональный подход к классификации эстетических категорий В. В. Быкова [\[13\]](#).

Безусловно, дизайн существовал задолго до его осмысления в трудах как современных авторов, так и теоретиков дизайна. В этом смысле историю дизайна можно разделить на два неравномерных периода: имплицитную и эксплицитную. Имплицитная история дизайна - это история предметного мира и визуальной среды до появления профессии дизайнер в 1950-х годах. Эксплицитная история дизайна - период существования дизайна как профессии, как социальной практики и как предмета теоретического осмысления.

Дизайн, как феномен культуры, присущ человеку изначально, и именно поэтому любопытно провести черту, где данный феномен культуры отграничивается от феномена искусства. И искусство, и дизайн сопровождают всю историю человечества, относятся к эстетической части культуры. Именно поэтому интересна разница, интересно, в чем именно проявляется специфика феномена дизайна.

В. В. Быков, классифицируя эстетические категории, выделяет две метакатегории эстетики – искусство и эстетическое. Искусство, если воспользоваться определением В. В. Быкова, – это универсальный способ конкретно-чувственного выражения невербализуемого духовного опыта, прежде всего, эстетического [\[13, с. 255\]](#). Эстетическое является наиболее общей категорией эстетики; это метакатегория, с помощью которой обозначается ее предмет [\[13, с. 143-146\]](#); сфера субъект-объектных отношений, в которой восприятие объекта или представление о нем сопровождается бескорыстным, незаинтересованным удовольствием.

Эстетическое понимается как более широкая категория, чем искусство, и возникновение данной категории связывается с модернистским переворотом в искусстве первой половины XX века, когда произошла девальвация категории прекрасного и появились новые сферы деятельности человека, имеющие отношение к искусству и творчеству, но не обязательно связанные с традиционными представлениями о красоте.

Можно было бы предположить, что для философского осмысления сферы дизайна достаточно уже существующих категорий эстетики, однако, ни категория «искусство», ни категория «эстетическое» не отражают специфики и глубинного содержания феномена дизайна.

Рассмотрим, в чем заключается специфика философского содержания категории «дизайн», для чего проведем линию отграничения категории «дизайн» от категорий «искусство» и «эстетическое».

I. Демаркация с категориями «искусство» и «эстетическое»

1. Функциональное отличие

Принципиальным отличием категории «искусство» от предполагаемой категории "дизайн" является аналогическая функция, то есть способность возводить сознание воспринимающего в высокие сферы духа.

Настоящее искусство всегда содержит трансцендентное означаемое, отсылает реципиента к архетипическим смыслам, к бытию, к Богу. Произведение искусства всегда в некоторой степени является символом, так как содержание настоящего произведения искусства всегда больше, объемнее, глубже, чем его форма. Произведение искусства или намекает на трансцендентную реальность, или открыто указывает.

Искусство призвано раскрыть истину в чувственной форме [\[14, с. 137\]](#). По словам Ф. В. Шеллинга, «творчество или созидание всегда и необходимо есть выявление чего-либо бесконечного, некоторого понятия в чем-либо конечном или реальном». [\[15, с. 186\]](#). Предметом искусства «может быть только сущая идея, открывающаяся чувственному созерцанию» [\[16, с. 129\]](#). Понимание искусства, как способа указать на трансцендентную реальность, на мир идей, идет от Платона, который четко отличал настоящее искусство, «искусство творить образы» [\[17, с. 30\]](#), от симуляции – искусства «создавать призрачные подобию». Настоящее искусство всегда вертикально ориентировано, указывает наверх, на сверхчувственное бытие.

По крайней мере, такое философское понимание искусства было доминирующим до начала 1910-х годов, когда искусство авангарда, отражающее идеологию материалистической парадигмы, принципиально меняет философское содержание искусства. И именно в среде авангардистов 1920-х годов закрепляется дизайн как профессия.

В дизайне аналогичный момент не является обязательным, более того, некоторые авторы подчеркивают риторичность, поверхностность дизайна. Например, об этом пишет Г. Н. Лола, говоря, что «к концу XIX века утвердилось понимание дизайна как средства ре-сакрализации вещи» [\[10, с. 83\]](#). Или: «назначение дизайна – вносить в мир *обустроенность* как таковую, в отвлечении от смысла, заложенного в "произведении"» [\[10, с. 173\]](#). Дизайнер не заботится о трансцендентных смыслах, о глубинном смысле вещи, он просто создает комфорт, интерфейс, коммуникацию.

Данное свойство дизайна самими дизайнерами не оценивается как некая ущербность, напротив, с эпохи модернизма, времени утверждения дизайна как профессии, дизайн постулируется как часть позитивистской парадигмы. Дизайнеры всегда подчеркивали свою преэминентность по отношению к конструкторам, инженерам, ученым и дистанцировались от чистого искусства. Идеология первых школ дизайна, Баухауза и ВХУТЕМАСа была принципиально горизонтально ориентированной, строилась вокруг исключительно материалистического мировоззрения.

В. В. Бычков утверждает, что необходимость появления категории "эстетическое" связана как раз с модернистской парадигмой в искусстве, которая допускает и безобразное, и дисгармонию, как средства художественной выразительности. Можно было бы предположить, что «эстетическое», являясь более широкой категорией, чем «искусство», включает в себя феномены, которые, не обладая способностью отсылать к трансцендентному, тем не менее, связаны с красотой предметного мира. Однако и в случае с категорией «эстетическое» заметны отличия от философского содержания категории «дизайн».

Принципиальным для категории «эстетическое» со времен И. Канта является самодостаточность эстетического феномена как объекта неутилитарного удовольствия. А. Ф. Лосев определяет эстетическое как «выражение той или иной предметности, данной как самодовлеющая созерцательная ценность и обработанной как сгусток общественно-

исторических отношений» [\[18, с. 393\]](#). То есть эстетическое – это все то, восприятие чего доставляет нам удовольствие, но при этом не связано с нашей практической потребностью и пользой. Это сформулировано в знаменитой фразе Оскара Уайльда «всякое искусство совершенно бесполезно» [\[19, с. 70\]](#).

Для дизайна определяющим моментом является, напротив, функциональность. Дизайн принципиально полезен. В дизайн-проектировании самым важным является момент осуществимости, целесообразности, практичности.

Как пишет группа авторов во главе с Г. П. Щедровицким и О. И. Генисаретским, «дизайн представляется такой системой, которая реагирует на разрывы и противоречия в социальной и предметной организации мира как на возмущающие воздействия и которая путем проектирования и реализации проектов вырабатывает управляющие воздействия, ликвидирующие эти разрывы и противоречия» [\[5, с. 296\]](#). То есть дизайн устраняет неполадки, улучшает функционирование среды.

У искусства более высокие цели, а у эстетического – цели, более далекие от практики.

Итак, категория дизайна не отсылает к трансцендентному означаемому, как искусство, и не связана с неутилитарной созерцательной ценностью, как эстетическое. Существует и другое отличие от названных эстетических категорий.

2. Отличие происхождения

Генезис дизайна как социальной практики разительно отличается от возникновения искусства. Искусство сначала медленно вырастает из других сфер деятельности, а затем осмысливается философски. О дизайне, с одной стороны, можно сказать то же самое: дизайн является имманентным свойством человеческой культуры. Однако, с другой стороны, дизайн как рефлекслируемая деятельность является проективным [\[20, с. 204-215\]](#) феноменом: изначально дизайн возникает как философский проект, как требование времени, сформулированное в трудах критиков и искусствоведов, а уже затем постепенно становится социальной практикой. Термин "проективность" означает, согласно М. Н. Эпштейну, направленность в будущее. Разумеется, дизайнерское мышление существовало задолго до того, как теоретики дизайна сформулировали общественных запрос на дизайн и начали теоретическое осмысление дизайна. Но все же, в истории дизайна, например, у С. М. Михайлова [\[21\]](#), принято относить все, что относится к имплицитной истории дизайна, к протодизайну.

Теоретики дизайна XIX века, как известно, поставили вопрос о том, что благодаря научно-техническому прогрессу появляется новая сфера жизни, которая нуждается в эстетическом осмыслении. Речь шла о продуктах прогресса, к которым бесполезно было применять классические представления о красоте.

Далее, в рамках Чикагской архитектурной школы, возникает понимание эстетики функционализма. Л. Салливан пишет о том, что у небоскреба должна быть собственная эстетика, связанная с высотой и экзальтацией, и выводит определяющую для всего модернизма формулу «форма следует за функцией».

Вслед за американскими функционалистами А. Лоос в Европе пишет свою программную статью «Орнамент и преступление» [\[2\]](#), в которой проводит четкую границу между эстетикой прошлого, связанной с украшательством, и эстетикой современности, связанной с чистотой и избавлением от любых украшений. Эстетический смысл статьи А.

Лооса – в пуризме, чистоте линий и поверхностей, которые с тех пор стали общим местом в дизайне. Культурологическое содержание мыслей А. Лооса – в том, что современный человек и человек традиционной формации мыслят принципиально различно. Современный человек, по мнению А. Лооса, не нуждается в дополнительных смыслах, которые выражаются в дополнительных означающих (украшениях). Реальность современного человека принципиально чиста и удалена от природы. Современный человек живет в мире предметов, созданных научно-техническим прогрессом. Опасность идей А. Лооса, чреватых отказом от истории, культуры и национальной идентичности, не могла быть осознана сто лет назад, и не вполне осознается сейчас. Однако именно идеи функционализма определили сущность дизайна вплоть до наших дней.

То есть дизайн возникает вместе с потребностью в эстетическом осмыслении мира, не являющегося частью искусства и частью природы. Мира, порожденного научно-техническим прогрессом и позитивистским мировоззрением.

Искусство и эстетическое осмысление реальности возникают в вертикально ориентированной парадигме. Важнейшую роль в становлении искусства как социальной практики играет христианство, христианское мировоззрение и система ценностей.

Эстетическое сознание и искусство до реализма XIX века подчиняется идее эстетической иерархии. Произведение искусства является тем более настоящим, чем более близко оно к Идее Красоты, к Богу. Искусство, какими бы народными не были его корни, по самой своей идее является сферой аристократов духа. «Настоящий крестьянин не может видеть красоты стада: он видит только те свойства, которые делают его полезным» [\[1, с. 60\]](#), – писал Дж. Рескин в лекциях об искусстве. Позже он станет одним из тех, кто предвосхитил появление дизайна, – практики с несколько другими целями.

Дизайн рождается и закрепляется как социальная практика параллельно с рождением и укреплением материалистической парадигмы и института политической демократии, а также параллельно с проектами социалистических утопий и развитием идей социального равенства.

Дизайн отражает идеологию равенства, отрицает эстетическую и любую другую иерархию. Знаменитые школы дизайна Баухауз и ВХУТЕМАС расцветают в условиях всеобщего увлечения идеями социального равенства и выражают эти идеи в дизайне.

Дизайн модернизма это, в первую очередь, идея интернационального дизайна – дизайна, подходящего любой стране и уравнивающего социальный статус людей. Дизайн постмодерна продолжил работать на массы, массовую культуру, достигнув, тем самым, настоящей интернациональности и, действительно, уравнив массы и элиту. Современный дизайн является, во многом, инструментом глобализации, продолжая, тем самым, линию отстаивания всеобщего равенства и отрицая идею эстетической иерархии.

Таким образом, в своей основе, сущность искусства и дизайна резко отличается. Сама идея искусства основана на эстетической иерархии. Дизайн, напротив, вырос из идей равенства, отрицания иерархии.

Разумеется, в современном искусстве ситуация с эстетической иерархией сложнее, и именно поэтому в систему философских категорий вводится более широкая категория «эстетическое». Но современное искусство является сознательным отрицанием классического понимания идеи искусства. В этом смысле, там, где искусство отходит от идеи создания произведения искусства (например, в дадаизме), и становится симулякром, оно перестает быть искусством в полном, и, во всяком случае, в

философском смысле этого слова. Как писал Ж. Бодрийар про современное искусство, «искусство теперь повсюду, поскольку в самом сердце реальности теперь – искусственность. Следовательно, искусство мертво» [\[22, с. 154\]](#).

Дизайн, напротив, вырос и закрепился на идее социального равенства и эстетического плюрализма. Это, кстати, в наши дни приводит к некоторым проблемам дизайна, связанным с закрепившейся в дизайне практикой отсутствия дифференциации и индивидуализации.

Эстетическая иерархия искусства детерминирована близостью к трансцендентной реальности, поэтому пронизана Логосом. Эстетический плюрализм дизайна детерминирован модой, политикой, хаосом современной повестки дня.

3. Семиотическое отличие

Несмотря на разницу происхождения и функционирования, искусство и дизайн семиотичны, то есть могут быть рассмотрены как системы знаков.

Любое произведение искусства и любое произведение дизайна является знаком. «В диапазоне от самого простого вида знака – жеста – до самого изысканного живописного изображения знаковая функция изображения остается неизменной. «Пригвождение к кресту» Рубенса – знак, но и перекреститься – это тоже знак», – пишет Э. Жильсон [\[23, с. 237\]](#).

Однако семиотическая система искусства и дизайна отличаются. Отличие семиотических систем обусловлено происхождением. Как было показано выше, категория «дизайн», в отличие от категорий «искусство» и «эстетическое», возникает в материалистической парадигме.

Основным типом знаков, которым пользуется искусство является знак-символ. Именно при помощи символов искусство показывает трансцендентное. Именно для передачи трансцендентных смыслов знак-символ и появляется в христианской парадигме, и далее существует в искусстве.

Дизайн возникает в XIX в., когда восприятие реальности поменялось на противоположное. В XIX в. начался активный процесс утраты трансцендентного. «Мы живем в один из тех исторических периодов, когда на время небеса остаются пустыми. В силу одного этого должен измениться мир» – писал Г. Лебон в 1895 г. [\[24, с. 172\]](#). В это же время начинает развиваться практика дизайна. Дизайн вырос на почве сознательного разрыва с трансцендентным.

Становление дизайна совпало с промышленной революцией – временем появления симулякра второго порядка – промышленными аналогами. Именно для разработки симулякров второго порядка, для массового производства, дизайн и предназначался изначально. То есть дизайн как семиотическая система сразу взял курс на использование симулякра в качестве основного вида знаков.

После 1960-х, во время активного расцвета общества потребления дизайн перешел на использование симулякров третьего порядка, знаков, которые являются структурными единицами гиперреальности. Дизайн сегодня становится основным инструментом организации гиперреальности, формируя интерфейс общения между человеком и информационной средой. В гиперреальности основным видом знаков являются именно знаки-симулякры.

Если рассматривать произведение искусства как знак, то, в конечном итоге, оно отсылает реципиента к трансцендентному означаемому. Произведение искусства всегда в некоторой степени является знаком-символом.

Если рассматривать как знак произведение дизайна, то означаемым будет комфорт, или некий комплексный концепт «Дизайн». Дизайн является знаком самого себя, того, что вещь «дизайнерская». То есть дизайн как знак стремится к нивелированию глубины, соединению означающего с означаемым, то есть к использованию симулякра в качестве знака.

Таким образом, основное семиотическое отличие искусства и дизайна в преобладающем типе знаков. Самое высокое искусство использует знаки-символы, дизайн в своем пределе использует исключительно знаки-симулякры.

II. Семиургическая сущность категории дизайна

М. Н. Эпштейн выделяет три вида деятельности в области знаков: знакосочетательная, знакоописательная и знаковозидательная. 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, дизайн-кодов, описание принципов работы в рамках разработанной системы знаков.

И, наконец, семиургией дизайн занимается больше, чем любая другая семиотическая система. Создание новых вещей, систем визуальных сообщений, символов – все это является полем деятельности дизайнеров. В качестве примера подобной семиургии можно привести создание символа, обозначающего рубль, разработанного 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 Баухауза ВХУТЕМАСа. Проектная культура стала объединяющим понятием системы обучения в Баухаузе [\[25, с. 47\]](#).

Причем в эпоху модернизма проективность, направленность в будущее, ориентация на новое доходила до гипертрофированных форм. Например, в Баухаузе не преподавалась история искусства, так как «Вальтер Гропиус видел в истории не что иное, как способ затуманить проектное воображение» [\[26, с. 27\]](#). Дизайн принципиально направлен в будущее, прошлое дизайнерам не интересно.

Дизайн ориентирован на созидание нового, но «новое» существует только в диалектическом взаимодействии со старым. В то время как в дискурсе дизайна истории, в принципе, не существует. Все три основных периода в дизайне – модерн, модернизм и постмодернизм – сущностно связаны с «новым», что отражено в самих терминах. «Новое» в дискурсе дизайна приходит на смену «новому». Смысл понятия «новое»

смыкается с самим дизайном, «новое» оказывается синонимом дизайна.

Дизайн творит новые вещи, знаки, системы вещей и знаков, но, по сути, дизайн занят воспроизведением себя. Семиургическая деятельность дизайна представляет собой бесконечное воспроизведение нового дизайна. Само выражение «новый дизайн» становится в дискурсе дизайна тавтологическим. Примером такой тавтологии является, кстати, дизайнерское движение 1980-х гг., получившее именно такое название – «Новый дизайн». Представители данного движения начали с постмодернистского обыгрывания дизайна модернизма, но вошли в историю дизайна довольно стандартными предметами в духе дизайна всего XX в.

Таким образом, дизайн занят семиургической деятельностью по воспроизводству себя самого. Дизайн постоянно производит новые знаки, но их новизна является не сущностной новизной, то есть не чем-то принципиально другим, а новизной в количественном отношении. Дизайн постоянно производит *еще один* знак.

Выводы

Таким образом, дизайн как феномен культуры характеризуется:

1. Проективностью – направленностью в будущее;
2. Функциональностью – ориентированностью на оптимальное применение;
4. Имманентностью – отсутствием отсылок к трансцендентному.
5. Семиургичностью – функцией создания новых знаков.

Дизайн проецирует на систему реальных вещей систему образов и коннотаций, выстраивая собственный культурный код. Данная знаковая система становится посредником между человеком и абсолютно всем, что его окружает, позволяет сконструировать эстетически оправданный субъективный мир на основе существующего объективного.

Библиография

1. Рескин Д. Лекции об искусстве: пер. с англ. / Д. Рескин; пер. с англ. П. Когана под ред. Е. Кононенко. – М.: БСГ-ПРЕСС, 2006. – 319 с., илл. – (Ars longa.)
2. Лоос А. Орнамент и преступление (1908): пер. В. Г. Калиша / Иконников А. В. Мастера архитектуры об архитектуре. М.: Искусство, 1972. — 343 с.
3. Малевич, К. С. Черный квадрат : [сборник] / К. С. Малевич. – Москва: Издательство АСТ, 2018. – 512 с. –(Эксклюзив: Русская классика).
4. Кандинский В. В. О духовном в искусстве. Ступени. Текст художника. Точка и линия на плоскости / Василий Кандинский; пер. с нем. Н.И. Дружковой. – Москва: Издательство АСТ, 2018. – 384 с.
5. Щедровицкий Г. П. Теоретические и методологические исследования в дизайне. – М.: Шк. Культ. Полит, 2004. – 372 с.
6. Зеленов Л. А. Система эстетики / Л. А. Зеленов. – Н. Новгород; М.: Изд-во ГХИ ННГАСУ, Российская академия образования, 2004. – 418 с.
7. Казарин А. В. Дизайн как социокультурный феномен: дис. канд. филос. наук: 24.00.01. / Казарин Александр Валерьевич. – Н. Новгород, 2002.- 165 с.
8. Норенков С. В. Архитектоника предметного мира / С. В. Норенков. – Н. Новгород: Изд-во ННГУ, 1991. – 160 с.

9. Жердев Е. В. Метафорическая образность в дизайне / Е. В. Жердев. – М. : Изд-во МСХА, 2004 . – 226 с. : фот., ил.
10. Лола Г. Н. Дизайн в эпоху перемен: метатеория или практическая методология / Г. Н. Лола // Вестник Санкт-Петербургского университета культуры и искусств. 2017. № 4 (33). С. 148-150.
11. Панкратова А.В. — Дизайн в модерне: исторический выбор в пользу глобализации // Культура и искусство. – 2023. – № 10. – С. 12 - 25. DOI: 10.7256/2454-0625.2023.10.44134 EDN: ZTTFUX URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=44134
12. Панкратова А.В. — Плоский дизайн как визуализация плоских онтологий // Культура и искусство. – 2023. – № 7. – С. 23 - 32. DOI: 10.7256/2454-0625.2023.7.43587 EDN: TFSLYE URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=43587
13. Бычков В. В. Эстетика / В. В. Бычков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Гардарики, 2006. – 573 с.
14. Гегель Г. В. Ф. Лекции по эстетике : [перевод с немецкого] / Георг Гегель. – Москва : Эксмо, 2018. – 224 с. – (Великие идеи).
15. Шеллинг Ф. В. Философия искусства / Под общ. Ред. М. Ф. Овсянникова; Пер. с нем. П. С. Попова. – М.: Изд-во «Мысль», 1999, – 608 с. – (Классическая философская мысль).
16. Соловьев В.С. Чтения о Богочеловечестве / В.С.Соловьев / вступит. ст. А.А.Тесли. М.: РИПОЛ классик, 2018. 382 с.
17. Платон. Государство / Платон; пер. с др.-греч. В. Н. Карпова. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2015. – 352 с.
18. Лосев А. Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития. В 2 кн. Кн. 1 / Худож.-офор. Б. Ф. Бублик. – Харьков: Фолио; М.: ООО «Издательство АСТ», 2000. – 832 с. – (Вершины человеческой мысли).
19. Уайльд О. Избранное: Пер. с англ. / Сост. И вступ. Ст. С. Бэлзы; Прим. А. Зверева. – М.: правда, 1989. – 736 с.
20. Эпштейн М. Н.. Слово как произведение. О жанре однословия. // М. Н. Эпштейн // Новый мир, № 9, 2000. – С. 204-215.
21. Михайлов, С. М. История дизайна. В 2 т. Том 1.: Учеб. для вузов / С. М. Михайлов. – М.: Союз Дизайнеров России, 2004. – 245 с., ил.
22. Бодрийар Ж. Символический обмен и смерть: пер. с фр. / Ж. Бодрийар. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
23. Жильсон Э. Живопись и реальность Пер. с франц. – М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. – 368 с. (Серия «Книга света»).
24. Лебон Гюстав. Психология народов и масс / Гюстав Лебон ;[пер. с фр. Э. Пименовой, А. Фридман]. – Москва : Издательство АСТ, 2017. – 384 с. – (Эксклюзивная классика).
25. Панкина М. В. Проектная культура Баухауза: целеполагание и аксиология мышления // Баухауз и художественные школы эпохи авангарда: Материалы Международной конференции, 17-19 апреля 2019 г. РАХ, НИИ РАХ, МГХПА, МАРХИ, НАД. – М. МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, 2019. – С. 46-47.
26. Раппапорт А.Г. Проект и время / А.Г. Раппапорт // Проблемы дизайна-2: сб. статей / В. Л. Глазычев и др. — М.: Архитектура-С, 2004. — С. 22-47.

Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

Актуальность

Статью открывает следующая фраза:

«Вопрос о включении дизайна в ряд философских категорий наравне с искусством, эстетическим, прекрасным и т. д. в настоящее время является открытым, однако, своевременным, учитывая повсеместность распространения дизайна. »

При всей многозначности понятия «категория» «искусство» не принято относить к таковому, в отличие, например, от «прекрасного»; речь скорее о предмете философского анализа; стоит ли приступать к изложению, отталкиваясь от столь спорного и шаткого положения?

Автор ссылается на мнение Бычкова:

«В. В. Бычков, классифицируя эстетические категории, выделяет две метакатегории эстетики – искусство и эстетическое. Искусство, если воспользоваться определением В. В. Бычкова, – это универсальный способ конкретно-чувственного выражения невербализуемого духовного опыта, прежде всего, эстетического [2, с. 255]. Эстетическое является наиболее общей категорией эстетики; это метакатегория, с помощью которой обозначается ее предмет [2, с. 143-146]; сфера субъект-объектных отношений, в которой восприятие объекта или представление о нем сопровождается бескорыстным, незаинтересованным удовольствием. »

Суждение В.В. Бычкова достаточно авторитетны, и, вместе с тем, это углубление в понятия «категории», «метакатегории», «метакатегории, с помощью которой обозначается ее предмет и пр.» грозит с первых строк увести исследование в области догматических определений или схоластических прокламаций (заметим, что дефиниции Бычкова требуют достаточно тонкого и детального философского разбора).

И далее:

«Эстетическое понимается как более широкая категория, чем искусство, и возникновение данной категории связывается с модернистским переворотом в искусстве XX века, когда произошла девальвация категории прекрасного и появились новые сферы деятельности человека, имеющие отношение к искусству и творчеству, но не обязательно связанные с традиционными представлениями о красоте. »

И это утверждение вызывает обоснованные сомнения, в частности, в отношении датировок; весьма желательно расшифровать его позиции, в частности, в отношении «возникновения данной категории».

Следующая сентенция:

«Можно было бы предположить, что для философского осмысления сферы дизайна достаточно уже существующих категорий эстетики, однако, даже при поверхностном приближении (кого к чему?) становится ясно, что ни категория «искусство», ни категория «эстетическое» не отражают специфики и глубинного содержания феномена дизайна. »

Несколько странное подведение итогов вводной части.

Но подобное утверждение (относительно «поверхностного приближения» — выражение само по себе более чем сомнительное) можно было высказать, не опираясь ни на какие ранее приведенные соображения — что рождает претензии к логической структуре работы.

Но, таким образом, вводная часть завершена.

Можно, исходя из сказанного, делать более или менее обоснованные предположения

относительно предмета, проблемы, методологии, научной новизны исследования, но автор не дает по такому поводу расширенных комментариев.

Стиль, структура, содержание

Первые строки «основного корпуса»:

«Принципиальной для категории «искусство» является анагогическая функция, то есть способность и цель настоящего искусства – возводить сознание воспринимающего в высокие сферы духа.

Настоящее искусство всегда содержит трансцендентное означаемое, отсылает реципиента к архетипическим смыслам, к бытию, к Богу. Произведение искусства всегда в некоторой степени является символом, так как содержание настоящего произведения искусства всегда больше, объемнее, глубже, чем его форма. Произведение искусства или намекает на трансцендентную реальность, или открыто указывает.»

Разумеется, каждый автор (философ) имеет право на собственную точку зрения, и, в том числе, по поводу столь тонкому, как «сущность искусства»; однако профессионал, из какой бы предметной сферы (философия, искусствоведение, эстетика, психология и пр.) он ни был бы «родом», не может не понимать того, что по поводу назначения искусства, его роли и его «истинности» (его отношения к истине) исторически сложилось великое множество школ и направлений; начинать текст со столь безапелляционного названия сущности искусства, от начала времен вплоть до настоящего времени неизменного — чрезвычайно сильный ход мысли.

И далее:

«Искусство призвано раскрыть истину в чувственной форме [3, с. 137]. По словам Ф. В. Шеллинга, «творчество или созидание всегда и необходимо есть выявление чего-либо бесконечного, некоторого понятия в чем-либо конечном или реальном». [15, с. 186]. Предметом искусства «может быть только сущая идея, открывающаяся чувственному созерцанию» [13, с. 129]. Понимание искусства, как способа указать на трансцендентную реальность, на мир идей, идет от Платона, который четко отличал настоящее искусство, «искусство творить образы» [10, с. 30], от симуляции – искусства «создавать призрачные подобию».

В дизайне анагогический момент не является обязательным, более того, некоторые авторы подчеркивают риторичность, поверхностность дизайна.»

Автор действительно считает, что нехитрым коктейлем из Шеллинга, Соловьева и Платона он способен удовлетворить интерес к «пониманию искусства», с чем перейти к «пониманию дизайна»?

«Можно было бы предположить, что «эстетическое», являясь более широкой категорией, чем «искусство», включает в себя феномены, которые, не обладая способностью отсылать к трансцендентному, тем не менее, связаны с красотой предметного мира (?). Однако и в случае с категорией «эстетическое» заметны отличия функционирования (чего? В чем?) от категории «дизайн». »

Весьма нестрого.

«Для дизайна определяющим моментом является, напротив, функциональность, транзитивность (но функциональность и транзитивность — отнюдь не синонимы; что означает транзитивность в данном контексте, следовало бы пояснить). Дизайн принципиально полезен. В дизайн-проектировании самым важным (!?) является момент осуществимости, целесообразности, практичности.

Как пишет группа авторов во главе с Г. П. Щедровицким и О. И. Генисаретским, «дизайн представляется такой системой, которая реагирует на разрывы и противоречия в социальной и предметной организации мира как на возмущающие воздействия и которая путем проектирования и реализации проектов вырабатывает управляющие воздействия, ликвидирующие эти разрывы и противоречия» [16, с. 296]. То есть дизайн устраняет

неполадки, улучшает функционирование среды.»

Как связаны первая часть (транзитивность) с положениями «группы авторов»?

«Генезис дизайна как социальной практики разительно отличается от возникновения искусства. Искусство сначала медленно вырастает из других сфер деятельности, а затем осмысливается философски. Дизайн является проективным [17, с. 204-215] феноменом: изначально дизайн возникает как философский проект, как требование времени, сформулированное в трудах критиков и искусствоведов, а уже затем постепенно становится социальной практикой. »

Столь же «смутные» и спорные суждения, к подтверждению которых автор прилагает не слишком заметные усилия — что не мешает ему мимоходом выносить приговоры, охватывающие всю историю цивилизации и судьбы искусства (именно всего и в целом); но стоит напомнить, что наряду с «искусством» (вообще) возникает т. н. «прикладное искусство», от первого во многом неотделимое — и его отношение к «дизайну» следовало бы оговорить как-то более обстоятельно; то же — относительно прочих, не менее «громких» и не более подтвержденных утверждений.

Библиография насчитывает 17 наименований.

Выводы, интерес читательской аудитории

«Выводы

Таким образом, философская категория «дизайн» связана с эстетической организацией вторичной реальности и при этом обладает следующими характеристиками:

1. Проективностью – направленностью в будущее;
2. Транзитивностью – ориентированностью на реальное применение;
3. Функциональностью – ориентированностью на оптимальное применение;
4. Имманентностью – отсутствием отсылок к трансцендентному (хотя это может измениться с развитием дизайна как социокультурного феномена).
5. Семиургичностью – функцией создания новых знаков (?).

(Не вдаваясь в спор по существу, заметим, что подобные тезисы носят сугубо описательный характер и, в общем, (если и) определяют «категорию дизайна» (то) сугубо формально).

Таким образом, философская категория «дизайн» описывает ту сферу, для которой раньше не существовало категории, – сферу организации вторичной реальности («категория» не «описывает сфер»; прежде, чем приступить к аналитике «категории дизайн», следовало бы более точно определить понятие категории).

Дизайн проецирует на систему реальных вещей систему образов и коннотаций, выстраивая собственный культурный код (непонятно). Данная знаковая система (то есть то, что в предыдущей фразе обозначалось как система образов и коннотаций?) становится посредником между человеком и абсолютно всем (?), что его окружает, позволяет сконструировать эстетически оправданный субъективный мир на основе существующего объективного (чем же эта «система», встав между человеком и абсолютно всем, отлична от, например, языка?). Дизайн является образцовой формой акта сигнификации. ??? (если это утверждение имеет смысл, его необходимо расшифровать).

Философское понимание дизайна связано с принадлежностью вторичной реальности (??? То есть «понимающий дизайн философски» принадлежит «вторичной реальности»).» И т.д.

Заключение: работа не отвечает требованиям, предъявляемым к научному изложению, как в стилистическом, так и в структурно-логическом отношении, и требует доработки, по итогам которой может быть рекомендована к публикации.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

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

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

Предметом исследования, как автор определил в заголовке статьи, является дизайн как феномен культуры. Автор не определил рассматриваемый объект (культуру), что позволяет читателю рассматривать его в наиболее обобщенном системном смысле: например, как исторически развивающуюся систему надбиологических программ жизнедеятельности общества (В.С. Степин). Определение культуры В.С. Степиным не противоречит базовым методическим основаниям представленного исследования (Ж. Бодрийар, В.В. Бычков, Г. Гегель, А.Ф. Лосев, М.Н. Эпштейн и др.).

Однако, понимание автором дизайна как социальной практики, восходящее к платоновской трактовке практики как процедуры воплощения идеального, входит в противоречие с действительностью. Рецензент обращает внимание автора на то, что в конце XIX – начале XX вв. дизайн получает теоретическое осмысление и становится профессиональной практикой, выйдя из общеродовой с искусством практики художественного творчества. Дизайн в художественном творчестве существовал за долго до его осмысления. В подтверждение приведем исторический пример: дизайн византийских обрядов существенно повлиял на цивилизационный выбор Владимира Великого, а в дальнейшем и на появление русской цивилизации. Безусловно, в приведенном примере идет речь совершенно об иной дизайн-эпистеме (не модерновой, а раннесредневековой), включающей в себя политические амбиции как Владимира, так и византийского патриархата. Но тем не менее он позволяет смотреть шире на понятие дизайна как социальной практики, не исключая теоретическую позицию, утверждающую, что дизайнерское мышление в принципе лежит в основании любого художественного творчества: обратим внимание, что появление посуды с плоским дном в эпоху неолита существенно предопределило облик современной цивилизации, так же как семидневная рабочая неделя, уходящая корнями в религиозные представления древних шумеров. Таким образом, дизайн как социальная практика (П. Бурдье) гораздо древнее «первой» дизайнерской фирмы У. Морриса, и кроме модернистской дизайн-эпистемы в истории мировой культуры обнаруживаются и другие, историю мировой культуры в целом можно трактовать как эпистемологическую эволюцию, выделяя, в том числе и эпистемологические дизайн-революции, начиная с дизайна рукояти каменного топора.

На узкую трактовку дизайна как «социальной» (профессиональной) практики, очевидно, влияет цеховая замкнутость теоретиков дизайна. Попытки же обобщения («Дизайн как феномен культуры») требуют расширения исследовательской оптики. Автор достаточно предметно и теоретически фундировано разграничил основные эстетические категории, позволяющие рассматривать дизайн как феномен культуры, но итоговый вывод, в котором обобщены сущностные характеристики дизайна как феномена культуры входит в противоречие с узкой трактовкой самим же автором социальной практики дизайна. Данные автором сущностные характеристики дизайна как феномена культуры позволяют усмотреть наличие дизайнерского мышления и у древних греков, и у древних римлян, и даже заглянуть в глубину древнейших археологических культур, утвердительно отметив, что имплицитное (неосознанное, теоретически не отрефлексированное) дизайнерское мышление присуще человеку в принципе. Следовательно, профессиональные практики дизайна, опирающиеся в равной мере на инженерное проектирование и эстетические концепции модерна, представляют собой лишь некоторый обособленный цивилизационный уровень социальных практик дизайна, отличающийся теоретической

саморефлексией, а дизайн как феномен культуры присущ в синкретичной форме художественного творчества человеку с древнейших времен. Поэтому, по мнению рецензента, ряд суждений автора противоречит его собственному итоговому выводу, обоснованность которого не вызывает сомнений. Автор сам пишет, что «дизайн возникает вместе с потребностью в эстетическом осмыслении мира»: эта потребность существенно отличает человека от животного, т. е. дизайн возник не в XX в., а вместе с *homo sapiens*. Суждения, противоречащие результату исследования (выводу) необходимо автору скорректировать, это такие суждения как: «изначально дизайн возникает как философский проект, как требование времени, сформулированное в трудах критиков и искусствоведов, а уже затем постепенно становится социальной практикой», «дизайн возникает вместе с потребностью в эстетическом осмыслении мира, не являющегося частью искусства и частью природы. Мира, порожденного научно-техническим прогрессом и позитивистским мировоззрением», «Сама кристаллизация эстетического сознания, и даже эстетики как науки происходит в христианской парадигме» [автор невольно отказывает в эстетическом сознании не только древним грекам, изобретшим эстетику, но также древним цивилизациям Китая, Индии, Персии, буддистам, мусульманам и др. конфессиям, что граничит с расизмом], «Дизайн рождается и закрепляется как социальная практика параллельно с рождением и укреплением материалистической парадигмы и института политической демократии, а также параллельно с проектами социалистических утопий и развитием идей социального равенства», «Дизайн, напротив, вырос из идей равенства, отрицания иерархии». В остальном, можно заключить, что предмет исследования автором раскрыт в достаточной степени.

Методология исследования базируется на функциональном подходе В. В. Бычкова к классификации эстетических категорий и представляет собой процедуру логического разграничения прекрасного и эстетического, искусства и дизайна. В авторской аналитике вызывает сомнения разграничение происхождения искусства и дизайна в силу узкой авторской трактовки социальной практики дизайна. В остальном же («Семиотическое отличие» и «Семиургическая сущность категории дизайна») результаты анализа и обобщений заслуживают доверия.

Актуальность исследования автор поясняет тем, что «дизайн сегодня является метаязыком современной визуально-информационной среды, в которую погружено человечество». Представленный тезис вполне справедлив. Хотя рецензент отмечает, что не только современная визуально-информационная среда погружает человека в дизайн, и если отождествлять дизайн с метаязыком, то этот язык позволяет общаться людям сквозь тысячелетия, проникать в глубины древнейших культур, декодируя результаты семиургии древнейших мастеров.

Научная новизна, представленная в авторской системе сущностных характеристик дизайна как феномена культуры (итоговый вывод), вполне обоснована и заслуживает доверия.

Стиль в целом выдержан научный, хотя, как отмечено выше, отдельные суждения автора противоречат полученному результату и нуждаются в корректировке или разъяснениях. Кроме того, необходимо внимательно вычитать текст на предмет описок (например, «использования симулякра»). Структура статьи в целом соответствует логике изложения результатов научного исследования, хотя рецензент отмечает, что изучение дизайна как феномена культуры в российском научном дискурсе представляет собой достаточно обширный корпус систематических исследований, поэтому необходим хотя бы краткий обзор работ коллег за последние 3-5 лет (например, на страницах журнала «Культура и искусство» эту тему развивает, в частности, А.В. Панкратова — следует почитать журнал, в котором автор собирается публиковаться): живая дискуссия ученых,

изучающих одну тему, в любом случае значительно усиливает научную ценность публикации.

Библиография в целом раскрывает проблемное поле исследования на достаточном уровне (хотя мало представлено работ коллег за последние 3-5 лет, не представлены труды зарубежных коллег последнего времени, словно дизайн как феномен культуры сегодня за рубежом никого не интересует, что не соответствует действительности).

Апелляция к оппонентам вполне корректна и достаточна, за исключением указанных выше противоречивых суждений автора, связанных с узким пониманием дизайна как социальной практики, которые не имеют под собой теоретических оснований.

Безусловно, интерес читательской аудитории журнала «Культура и искусство» к представленной на рецензирование статье будет гораздо выше после небольшой доработки с учетом замечаний рецензента.

Результаты процедуры окончательного 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 «Дизайн как феномен культуры», в которой проведено культурологическое и философское осмысление дизайна.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что дизайн близок искусству по своему философскому содержанию, однако, имеет свою специфику. Культурологическое осмысление дизайна может охватывать различные аспекты данного феномена. Автор рассматривает дизайн как одну из категорий эстетики. В данном исследовании дизайн как культурный феномен сравнивается с феноменом искусства, и в данном сравнении выявляется специфика дизайна. Дизайн, как феномен культуры, присущ человеку изначально, и именно поэтому автор проявляет особый научный интерес к тому, в чем именно проявляется специфика феномена дизайна, где данный феномен культуры отграничивается от феномена искусства.

Актуальность исследования обусловлена повсеместным распространением данного феномена и применением дизайна во многих сферах человеческой деятельности.

Цель данного исследования заключается в выявлении специфики дизайна в сравнении с феноменом искусства с опорой на функциональный подход к классификации эстетических категорий В.В. Быкова. Объектом исследования является культура в части её эстетической составляющей (искусства и дизайна). Предметом исследования является дизайн как феномен культуры.

Методологическую базу составил компаративный, культурологический и философский анализ. Теоретическим обоснованием послужили труды таких исследователей как Д. Рескин, А. Лоос, Г.Н. Лола, П.Е. Родькин, В.В. Быков и др. Данная статья является продолжением серии исследований автора, посвященных дизайну.

Проведя анализ степени научной проработанности проблематики, автор отмечает большое количество теоретических исследований и практических рекомендаций, посвященных дизайну. Вместе с тем, автор отмечает, что сам феномен существовал задолго до его осмысления в трудах как современных практиков, так и теоретиков дизайна. История дизайна разделена автором на два неравномерных периода: имплицитную и эксплицитную. Имплицитная история дизайна - это история предметного мира и визуальной среды до появления профессии дизайнер в 1950-х годах. Эксплицитная история дизайна - период существования дизайна как профессии, как социальной практики и как предмета теоретического осмысления.

В своем исследовании автор опирается на систему эстетических категорий, разработанных В.В. Бычковым.

Классифицируя эстетические категории, автор выделяет две метакатегории эстетики – искусство и эстетическое. Искусство – это универсальный способ конкретно-чувственного выражения невербализуемого духовного опыта, прежде всего, эстетического. Эстетическое – это метакатегория, сфера субъект-объектных отношений, в которой восприятие объекта или представление о нем сопровождается бескорыстным, незаинтересованным удовольствием.

Автором детерминирована специфика философского содержания категории «дизайн», для чего им проведена демаркация категории «дизайн» от категорий «искусство» и «эстетическое». Автором выделены следующие специфические характеристики дизайна: функциональность (целесообразность, практичность); эстетический плюрализм; массовость, равенство идей; научно-технические и позитивистские предпосылки возникновения; разработка симулякров («дизайнерская вещь»); имманентность, семиургичность.

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 изучение феномена дизайна как имманентной составляющей человеческого бытия 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 также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования составила 26 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.