

27. Мокшина, Е. Н. Религиозная жизнь мордвы во второй половине XIX в. – начале XXI в. [Текст] / Е. Н. Мокшина. Саранск, 2003.

28. Богородицкая, Н. А. Нижегородская ярмарка [Текст] / Н. А. Богородицкая. Н. Новгород, 1991; Богородицкая, Н. А. Нижегородская ярмарка в воспоминаниях современников [Текст] / Н. А. Богородицкая. Н. Новгород, 2000.

29. Мельников, А. П. Очерки бытовой истории Нижегородской ярмарки [Текст] / А. П. Мельников. Н. Новгород, 1993.

30. Петров, В. М. Региональное своеобразие и стратегия культурной политики (системно-информационный подход) [Текст] / В. М. Петров // Российская провинция XVIII–XX: реалии культурной жизни: м-лы III Всерос. науч. конф. Кн. 1. Пенза, 1996. С. 120–133.

31. Ляпина, Г. С. Особенности изучения традиций в малых исторических городах [Текст] / Г. С. Ляпина // Российская провинция XVIII–XX: реалии культурной жизни: м-лы III Всерос. науч. конф. Кн. 1. Пенза, 1996. С. 116.

32. Фохт-Бабушкин, Ю. У. Столицы и провинции (по материалам социолого-искусствоведческого исследования) [Текст] / Ю. У. Фохт-Бабушкин // Российская провинция XVIII–XX: реалии культурной жизни: м-лы III Всерос. науч. конф. Кн. 1. Пенза, 1996. С. 161–179.

33. Веселова, С. С. Рубежи веков и истории художественной жизни российской провинции [Текст] / С. С. Веселова // Российская провинция XVIII–XX: реалии культурной жизни: м-лы III Всерос. науч. конф. Кн. 1. Пенза, 1996. С. 227.

М. П. Голенок

ДИЗАЙН В КУЛЬТУРЕ РУССКОГО АВАНГАРДА: САООПРЕДЕЛЕНИЕ, ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ, ДИСКУРС ИДЕНТИЧНОСТИ

В статье автор рассматривает дизайн как форму проектной деятельности и специфического культурного феномена, функционирование и самоопределение которого связано с теорией и практикой русского художественного авангарда. Точкой отсчета в исследовании стало построение теоретической модели, которая может стать методологической основой для дальнейшего изучения феномена дизайна.

I

Дизайн – сложный и многоликий феномен. В своей социальной практике он неоднороден и вариативен, поскольку охватывает практически весь предметный мир человека: от компьютерных разработок до моделирования одежды. При всем разнообразии проявлений дизайна в нем просматривается определенное единство, та

«внутренняя форма» (Г. Кнабе), которая в теории дизайна получила название *проектность*.

В логике культурологических категорий проектность используется в значении культурной универсалии, которая «надстраивается» над реальным проектным процессом и имманентна разным сферам – мифу, религии, искусству, науке и в целом культуре. Наиболее общая «расшифровка» проектности сводится к мысленному или внешне зафиксированному представлению о «желаемом будущем» [1].

М. С. Каган «проективную деятельность» рассматривает в качестве универсалии «структуры человеческого сознания», которая лежит в основе всякого действия (формирует «идеальные прообразы целевых установок») и может проявляться на разных уровнях – как мифологически-игровом, так и обыденном. В социокультурной практике идеальные представления реализуются в форме различных специализированных видов проектирования. Среди них М. С. Каган выделяет художественное и техническое проектирование, которые, в свою очередь, могут существовать как самостоятельно, так и синкретично – в качестве дизайна [2].

Вполне очевидно, что, с одной стороны, дизайн представляет собой одну из возможных форм *художественно-проектной деятельности*, которая раскрывается как профессиональная сфера, с другой стороны, дизайн содержит в себе универсальную способность человека *проектировать*, что делает его *культурным концептом*. Поэтому более полное представление о дизайне будет складываться с учетом обоих аспектов – дизайн в пространстве деятельности и дизайн в пространстве знания.

Представляется, что проектные характеристики дизайна следует выявлять и осмысливать в категории *другого*. По отношению к изучаемому феномену в качестве *другого* выступает *искусство* – одна из форм проявления проектности [3]. Подобное противопоставление не произвольно, оно основано на признании взаимного притяжения и, одновременно, отталкивания мира дизайна и мира искусства. Это связано с тем, что тенденция возвысить дизайн до уровня «высокого» искусства, продемонстрировать его индивидуальность и несводимость к сфере утилитарного существования всегда и существует сегодня [4]. И действительно, обращаясь к дизайну, мы имеем дело с областью *художественного*, поскольку в «оформлении» вещной среды он использует пластический и символический язык искусства, а сами произведения, как правило, выступают в качестве образцов для подражания. Весь смысл дизайнерской деятельности направлен на то, чтобы повысить культурный статус вещи, «поднять» обыденную действительность до художественного

ГОЛЕНОК Марина Петровна – кандидат культурологии, доцент по кафедре культурологии и рекламы ВятГУ

© Голенок М. П., 2007

уровня, с тем чтобы продукты дизайна могли функционировать в культуре, подобно произведениям искусства, но рассчитанные не на музейную жизнь, а на повседневное пользование.

В то же время дизайн нельзя считать искусством в строгом смысле этого понятия. В отличие от искусства, дизайн не привносит в культуру новых смыслов. Эта практика в узком смысле направлена на удовлетворение цивилизационных запросов, таких, как функциональность и комфорт в области формо- и средообразования. В широком смысле дизайн осуществляет практику создания условий для уместного размещения вещей. Если художник-творец создает картину, то задача дизайнера сводится к определению пространства и нахождению места для этой картины, с тем чтобы произведение оказалось включенным в процесс потребления.

Эстетическое начало связывает дизайн и искусство, содержательное – разнит, отсюда возникает вопрос: где заканчивается искусство и начинается собственно дизайн? Этот вопрос применительно ко времени самоопределения дизайна выводит на проблему художественного авангарда, к выяснению того, как соотносится проектность дизайна с художественной проектностью авангарда в контексте общих проблем развития русской культуры первых десятилетий XX века, как функционирует дизайн, каким образом формируется его дискурс идентичности?

II

Процесс самоопределения дизайна на уровне теоретического моделирования определяется взаимодействием общекультурного и художественного компонентов.

Опираясь на идеи системного анализа М. С. Кагана, мы исходим из представления о взаимодополняемости теоретического и историко-культурного контекстов. Осмысление дизайна в его соотнесенности с общими проблемами культуры позволит выявить его специфику как части культуры (метасистемный уровень), и как самостоятельного образования (системный уровень). Обращение к определенному историко-культурному периоду (1910–1920-е годы), органичной частью и выражением которого является художественный авангард, позволит выявить факторы, стимулировавшие экспликацию дизайна.

Теоретический аспект. Метасистемный уровень. Несмотря на то что феномен культуры до настоящего времени остается «непроясненным» (само понятие «культура» продолжает оставаться достаточно «размытым», тяготея к «суммативно-абстрактному» определению), в современном научном знании сложилось достаточно устойчивое методологическое представление о культуре как сложной и саморазвивающейся системе

(А. Уайт, П. Сорокин, М. Каган, Э. Маркарян, А. Пелипенко, И. Яковенко). Ее целостность обеспечивается взаимодействием упорядоченных, относительно самостоятельных и содержательно различных подсистем [5]. Со стороны исследователей признается в качестве основной черты, характеризующей культуру и проявляющейся «в разных модификациях», соотношение в ней материального и духовного. Поэтому культура может быть представлена как двухуровневая система.

Чтобы определить место и роль дизайна в культуре, требуется выяснить, компонентом какой подсистемы является дизайн и какова его роль в функциональном поле культуры?

Сложность обозначенной проблемы обусловлена даже не столько участием дизайна в разных социокультурных практиках, сколько его амбивалентной природой, присутствием художественного и внехудожественного в нем. Утилитарность и технологичность редуцируют дизайн к материальной сфере, эстетическая и семиотическая составляющие – к духовной. Приходится предположить, что дизайн обладает особым качеством. Будучи причастным к разным сферам культуры и проявляющийся в каждой из них, он, как ни парадоксально, *вненаходим*.

Обращаясь к бинарной модели и избирая путь *a priori* деления культуры на *духовную* (I) и *материальную* (II), место дизайна, следуя логике сказанного, оказывается на границе этих сфер [6] (рис. 1).

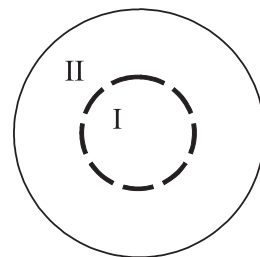


Рис. 1. Дизайн в системной модели культуры

Внутрисистемная граница (назовем ее дизайн-граница) обладает бифункциональными качествами *соединения/разъединения*. Она пронизана и подвижна. Отграничивая подсистемы друг от друга, она тем самым создает возможность для их существования, а это значит, что дизайн является необходимым условием для взаимодействия семантически различных пространств – мира духовного (символического) и мира материального (социального). Дизайн в данном случае проявляет себя универсально – как проектный принцип бытия человека. При таком местоположении он наделяется *текстопорождающей* способностью, суть которой можно свести к тому, что дизайн зани-

мается комбинированием «чужих» текстов (искусства, техники), стремясь сделать их «своими». Это обстоятельство, с одной стороны, объясняет интенцию дизайна к сближению с разными видами деятельности. С другой – подвижность дизайн-границы позволяет дизайну сохранить свою самостоятельность в социокультурной практике.

Таким образом, на уровне метасистемного моделирования дискурс идентичности дизайна определяется его *пограничным положением* в культуре и обусловлен как материальной, так и духовной сферами. Это свидетельствует о том, что дизайн – искусство динамичное и даже ситуативное, определенность которого меняется в зависимости от контекста. Вместе с тем, исходя из представления об изначальном универсализме проектности, связанной с уровнем культурного сознания и содержащей в себе различные модификации (инженерное, художественное, мифологическое проектирование и др.), самоопределение дизайна в культуре русского авангарда видится обусловленным как процессами диссимилиации («расщеплением» сознания), так и ассимиляции (стремлением к «новому синтезу» на основе искусства). Такой подход к проблеме отражает особенности мироощущения начала XX в., которое А. Блок в свое время определил как «нераздельность и неслиянность всего».

Системный уровень. Дизайн, являясь органичной частью культуры, в то же время самостоятельный феномен [7], целостность которого определяется взаимодействием элементов, общий порядок которых зависит от процесса создания и функционирования дизайн-продукта. Соответственно, системная модель дизайна, основанная на *субъектно-объектных* отношениях, включает в себя следующие структурные элементы: *дизайнер, дизайн-проект, дизайн-продукт, потребитель* (рис. 2).

Примечание. *Дизайн-проект* – это образец, модель вещи (среды); *дизайн-продукт* как результат материализации идей-проектов. Каждый из элементов последовательно связан с рядом расположенным, и вместе они включены в *пространство культуры*.

Внутрисистемные отношения – это всегда сопоставления, выстраиваемые либо по принципу взаимодополнений, либо по принципу оппозиций. Дизайн обусловлен риторической конструкцией «человек – вещь», которая с точки зрения дизайн-системы распадается на подсистемы: *дизайнер-вещь* и *вещь-потребитель*. Объединяющим звеном этих подсистем, средоточием связей, опосредующих отношения между дизайнером и потребителем, является вещь.

Вещь для человека имеет два основных смысла: *практический* – как реально функционирующая вещь, которая исчерпывается повседневным обиходом (соответственно, вещная среда мыслится как комплекс функциональных знаков); и *знаковый*, когда вещь вовлечена в тот исторический и духовный опыт, в свете которого человек прочитывает ее как знак. Изначальная прагматика вещи делает ее функциональным знаком, но поскольку функциональное пользование вещами не является насущной необходимостью, то культурный статус вещи задается не ее предметностью, а теми смыслами, которые она обретает в системе социальных отношений. Причем, если функциональность вещи с течением времени не меняется, то знаковость и, соответственно, смыслы подвергаются изменению [8].

Признавая, таким образом, в качестве основных характеристик предметной среды информативность и функциональное удобство, роль дизайна в этом процессе можно свести к гармонизации функции и значения, с тем чтобы сократить дистанцию между утилитарно-потребительской и знаковой составляющими вещи. Из этого следует, что процесс производства и функционирования дизайн-продукта несводим к формальным действиям *опредмечивания* проекта, он дополняется процессом *кодирования* – это значит, что вещь вбирает в себя концептуальность самого проекта (как формальный смысл, например, текучесть, хрупкость и др., так и культурный, например, посредством стилизации передать ушедшие эпохи).

Моделирование вещной среды на проектном этапе носит принципиально неутилитарный и

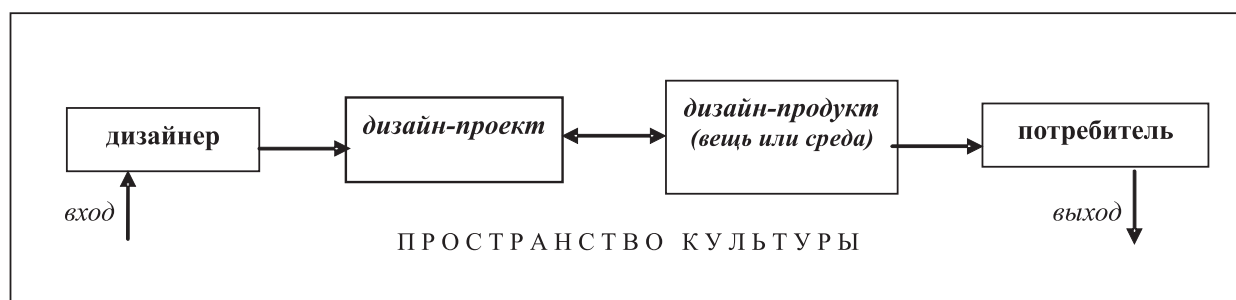


Рис. 2. Модель «дизайн-системы»

условный характер, что сближает дизайн с искусством (прежде всего, изобразительным). Материализованный проект, как правило, относится к нехудожественной сфере (за исключением арт-объектов). Однако сама дизайн-вещь отличается недолговечностью и заменяемостью, что делает ее присутствие в определенной мере иллюзорным. Подобная ситуация балансирования между художественной реальностью и нехудожественной, как условного и практического, порождает *игровой характер* дизайна.

Игра вещами – это игра смыслами. Именно она выводит дизайн непосредственно из социально-утилитарного контекста и вовлекает в культурное мифотворчество, разрушая границы фиксированных художественно-эстетических, семантических и функциональных представлений. Когда методы оказываются важнее, чем результаты, игра становится *творческим приемом* (здесь уместно вспомнить «формальный метод» в искусстве конструктивизма и супрематизма). Игра для дизайнера может быть и самоцелью. В этом случае она *концептуальна* и творчество дизайнера разворачивается как «иллюстрация» изначально сформулированного проекта-концепции. Искусство авангарда весьма ярко продемонстрировало это качество. В утверждении самоценности произведения искусства и необходимости его перманентного обновления авангард, по наблюдениям Л. Бажанова и В. Турчина, постоянно находилась «в ситуации игры с информативными структурами» [9]. Манипулирование формами-знаками (например, творчество К. Малевича или В. Кандинского) становилось «целью мышления» авангарда, превращая творческий процесс в интеллектуальную игру.

Жанровой особенностью всякой дизайнерской игры является *рационализм* действий дизайнера, проявляющийся в процессе комбинаторного выбора, поиска решения в пространстве многоплановых возможностей. Наряду с рациональной стороной игра предполагает *импровизацию* как элемент спонтанности, которая разбавляет ее стройность и упорядоченность. Импровизация в дизайне выражается в комбинировании уже известных элементов. Как показывает практика, дизайнер, используя метод цитирования, «играет» стилями, формами, смыслами – всем тем, что уже известно из истории искусства и культуры.

Дизайн-продукт получает свою окончательную реализацию лишь тогда, когда включается в ситуацию взаимодействия с потребителем, в момент вхождения в социокультурную среду. В процессе потребления, с позиции экономической теории, вещь является товаром, представляющим собой предмет обладания и пользования. Но даже такая вещь вследствие того, что человек определяет в ней себя, отражает характер и смыс-

лы общественных отношений. С точки зрения культурной практики потребление – это «коммуникативный инструмент» пользования вещами как знаками, с помощью которых человек вступает в социокультурные отношения с другими. Именно такое потребление представляется важным в отношении дизайна. Теоретики дизайна не раз отмечали, что «потребляются» фактически «не только и не столько сами материализованные на основе проекта вещи или процессы, сколько их дизайнерские свойства», под которыми понимается спектр значимых смыслов [10]. Непосредственно сам процесс распрямления можно свести к подмене предметно-потребительской функции на знаковую, что и происходит в результате «смыслового сдвига». В этом отношении справедливы слова Х. Ортеги-и-Гассета, который отмечал, что предмет только тогда становится значимым для человека, если его «превратить в образ, в концепцию, в идею, иными словами, если он перестанет быть тем, что он есть» [11]. Но чтобы дизайн-вещь не идентифицировалась с произведением искусства и сохранила смысл и «образ реального», следуя концепции Ж. Бодрийяра, знаком презентации ее информативности должна стать предметная функция [12] (а не только форма и цвет, как, например, в живописи).

Активность потребителя, его вовлеченность в коммуникативную игру опосредуется теми мифологизированными смыслами, которыми наделяет вещь дизайнер. Следуя логике Р. Барта, который видит единство текста «не в происхождении, а в предназначении», считая читателя «во всех правах» автором [13] и проецируя его вывод на дизайнерский текст, можно сказать, что потребитель становится полноправным со-участником творческого процесса дизайнера [14].

Итак, на системном уровне идентичность дизайна опосредована конструкцией *человек – вещь*, а сам дизайн-процесс показывает интенцию к установлению коммуникации связи между дизайнером и потребителем, внося в систему функциональных отношений ценностно-семиотический смысл.

Историко-генетический аспект. Рассматривая дизайн как особую практику, определяющую способ отношения человека к вещному миру и признавая, что проектность «укоренена» в человеческом сознании, можно говорить о том, что начало его формирования «совпадает с тем моментом, когда человек озабочился местом своего обитания и смутно осознал свою не только физическую, но и бытийную зависимость от него» [15]. При этом динамику становления дизайна принято рассматривать в историческом контексте параллельно с развитием философско-эстетической мысли и внутри художественно-техни-

ческой деятельности [16]. Из контекста подобных суждений следует, что дизайнерское начало существовало практически всегда, начиная с момента культурной деятельности человека. Поэтому история самоопределения дизайна – это не одномоментный акт, но многовековой процесс, предопределенный проблематизацией отношений человека и вещи, которые достигли своей бифуркационной точки во второй половине XIX в. на этапе вхождения общества в эпоху индустриальной культуры. Вместе с тем дизайн доавангардного периода – это еще культурный маргинал, находящийся в имплицитном состоянии, на что указывает отсутствие знаков его социализации (имя, профессия).

В контексте рубежного времени особую значимость в формировании дизайна обретает динамика общекультурных и цивилизационных тенденций. Так, на фоне разложения классической картины мира, ориентированной еще на гуманистические идеалы Ренессанса, происходило утверждение новой модернистской модели, обусловленной научным прогрессом, бурным развитием техники и промышленного производства. Трансформация мировоззрений, сопровождаемая культурфилософским переосмыслением человека и его места в картине мироздания (Ф. Ницше, Г. Зиммель, О. Шпенглер, К. Маркс и др.), выветила кризис *антропоцентрического мифа* [17]. В нем отразилась традиционная проблема отношения «человека к вещам и связям, созданным его трудом», но появилась особенность, ранее не просматриваемая в культуре – это «атомизация общества» и «тотальное отчуждение» человека от собственных творений, оказавшегося под властью техники и производства [18]. Поэтому центром притяжения становится не столько экзистенциальная проблематика как таковая, сколько влияние вещного мира на культурное состояние человека. Признание того, что вещи, будучи своеобразными знаками культуры, отражают не только ход времени, но и непосредственно влияют на своего творца, утверждало прямую зависимость человека от облика окружающих его вещей.

Промышленная продукция коренным образом отличалась от ремесленной вещи. Кардинальные изменения в технологии изготовления вещи повлекли изменение ее культурного статуса – вещь ремесленную, ориентированную на традицию и связанную с символической деятельностью человека, вытеснила вещь промышленная, первично обусловленная утилитарным назначением. Ж. Бодрийяр отмечал, что происходит не только дифференциация функций вещи (отделение практико-утилитарных от ритуально-символических), но и «обнажение ее первично-телесной функции как единственно возможной и необхо-

димой» [19]. Вещь, при сохранении внешнего сходства с традиционным образцом, из культурного образца как «субъекта» отношений превратилась в объект массового тиражирования и потребления [20]. Потеря «доверительных отношений» между человеком и вещью стала побудительным фактором к их критическому осмыслению и попытке гармонизации этих отношений средствами искусства [21].

Технический импульс, приведший к дисгармонии мира, обозначил в качестве компенсаторного действия и «сильную реакцию духа» (Н. Бердяев) [22], которой стал художественный авангард. Его деятельность, по сути, оказалась ориентированной на гармонизацию ценностей технической цивилизации и духовных ценностей культуры (имеется в виду жизнестроительный проект).

Что касается отечественного дизайна, то в качестве самой очевидной детерминанты его самоопределения признается «социальный заказ» как некий объективный фактор. Здесь подразумевается заказ на специалиста, который смог бы исправить «рассогласованность» в формо- и стилеобразовании вещной среды и работать на стыке художественной и инженерно-технической сфер, превратив, по словам С. Хан-Магомедова, «область этого стыка из рассадника дурного вкуса в важнейший источник стилеобразующих идей» [23]. Из сказанного становится понятно, что автор связывает формирование дизайна, прежде всего, с решением проблемы стиля в искусстве. Думается, фактор «рассогласованности» не стоит абсолютизировать, как и, впрочем, будет преувеличением говорить вообще о «социальном заказе», поскольку объективной потребности в таком специалисте в отечественной культуре к началу 1920-х гг. еще не сформировалось, в отличие от европейской традиции [24].

Процесс самоопределения отечественного дизайна как особой культурной практики видится не столь однозначным. Экспликация дизайна происходила в своеобразном историко-культурном пространстве, отмеченном, с одной стороны, невысоким уровнем экономического и технического развития страны, демократизацией общественных отношений, а с другой – активным развитием всех видов искусств, их тяготением к «тотальному взаимодействию и соучастию» (Т. Левая), интересом к национальному и инациональному материалу, что, в отличие от западного аналога, выводило его за рамки «социального заказа» в сферу философско-эстетических исканий художественного авангарда.

Подводя итог сказанному, отметим факторы, указывающие на завершение одного культурного цикла и начало другого, на формирование культурной идентичности дизайна, его функционирование и культурное самоопределение:

Во-первых, имея в виду роль отдельной личности в культуре и ее особую значимость в художественном авангарде (где преобладал субъективистский тип художественного творчества), в качестве основного фактора экспликации дизайна назовем *креативно-личностный потенциал*. Художники авангарда (прежде всего, его «центральные фигуры» — В. Татлин и К. Малевич), аккумулируя художественный опыт предшественников, замыкали на себе целые направления в искусстве. Значение личности художника было столь высоко, что порой творчество одного мастера рассматривалось как самостоятельный и «законченный» стиль в искусстве. Н. Пунин, давая оценку авангардным движениям в «Обзоре новых течений в искусстве Петербурга», писал: «Нет единства формы, нет “направления”, а есть художники» [25]. Универсализм и масштаб дарования художника не только обеспечивали выход во все виды художественной деятельности и за их пределы, более того, идеи этих художников, «если не по намерению, то по результату», подхваченные современниками, приобретали надличностный характер, становясь общезначимыми.

Во-вторых, это *революции 1917 г.*, связанные с идеей духовного и социального обновления, которые привели к утверждению новой модели мироустройства, основанной на демократизации общественных отношений. Новые условия, связанные с перестройкой всего образа жизни, требовали кардинального изменения облика повседневных вещей, которые, как известно, являются одним из способов социальной идентификации общества. Можно сказать, что романтика революции с ее идеей творческого преобразования действительности стала тем катализатором, который ускорил процессы изменения художественного сознания в сторону утопически-проектного.

В-третьих, *достижения науки и техники* — как в плане формирования нового знания о мире, так и в плане общей рационализации культурных процессов, включая совершенствование производственных технологий. В области формообразования они ознакомили приоритет функционального конструирования, действия — согласно «логике машины», которые повлияли на внешние формы жизни общества. Актуализация технико-инженерного в культуре вела к формированию особого мироощущения авангарда, выразившегося в интересе к формальным характеристикам: динамике, направленности, конструктивности и определила его интенцию к перманентному экспериментированию, привлечению в искусство новых исполнительных технологий. Диалог искусства и техники, искусства и науки, исходящий от авангарда, можно считать серьезной предпосылкой для становления «нового ис-

кусства» и новой формы культуры. Существенное влияние на формирование проектного сознания авангарда оказали также философско-эстетические представления эпохи, связанные с идеями А. Шопенгауэра, Ф. Ницше, А. Бергсона, Н. Федорова, П. Успенского.

В-четвертых, общекультурная значимость *народного искусства*, уходящего своими истоками в глубокую древность. В пространстве традиционной культуры они поддерживали единство функциональной предметности и художественно-символической значимости вещи, делая ее соотносимой с сакральным уровнем. Не случайно в поисках «актуальной эстетики», связанной с формированием новой семантики искусства, художники авангарда обратились к традиционным формам искусства (иконе, лубку, фольклору), интерпретация которых особенно повлияла на формирование символической составляющей проектного мышления.

Примечания

1. См.: *Генисаретский, О. И.* Методология и гуманитарно-художественные проблемы дизайна [Текст] : дис. ... д-ра искусствоведения / О. И. Генисаретский. М.: ВНИИТЭ, 1990; *Каган, М. С.* Философия культуры [Текст] / М. С. Каган. СПб., 1986. 416 с.; *Сидоренко, В. Ф.* Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества [Текст] : дис. ... д-ра искусствоведения / В. Ф. Сидоренко. М.: ВНИИТЭ, 1990; *Сидоренко, В. Ф.* Генезис проектной культуры [Текст] / В. Ф. Сидоренко // Вопросы философии. 1984. № 10. С. 87–99.

2. *Каган, М. С.* Философия культуры [Текст] / М. С. Каган. СПб., 1986. С. 240–252.

3. На первый взгляд рассмотрение дизайна предполагает обращение к сфере производства. Как правило, история дизайна начинается с истории техники. Действительно, бурное развитие цивилизационных процессов конца XIX в. привело к массовому производству вещей и, как следствие, потере их культурной значимости. Кризис отношений человек–вещь составил тот контекст, в котором и происходило самоопределение дизайна. Основным средством решения проблемы эстетизации вещи стало обращение к искусству. В частности, это движения «за связь искусств и ремесел» в Европе, в России — мастерские в Абрамцево и Талашкино.

4. Подтверждением тому служат как сама практика дизайна, так и целое направление исследований, рассматривающих дизайн сквозь призму искусства (В. Аронов, С. Хан-Магомедов, А. Мазаев, Е. Сидорина и др.).

5. В зависимости от научных приоритетов того или иного исследователя выделяются различные подсистемы культуры, к примеру, технологическая, социальная и идеологическая (А. Уайт), материальная, духовная и художественная (М. Каган), природно-экологическая, общественно-экологическая и социорегулятивная (Э. Маркарян).

6. В отечественной науке сложилась устойчивая исследовательская позиция определять место дизайна «на стыке» красоты и пользы (К. Кантор), искусства и техники (В. Аронов), художественного и ин-

женерно-технического (С. Хан-Магомедов), в «пограничной зоне», между художественной деятельностью и искусством (М. Каган).

7. Начало системных исследований дизайна, стимулированных необходимостью разработки и реализации комплексных дизайнерских методов, приходится на 70-е гг. XX в. Соответственно, специфика структурирования «дизайн-системы» определена законами системного проектирования (см. коллективную монографию «Дизайн: очерки теории системного проектирования»).

8. В отношении интересующего нас исторического периода показательно, что с функциональной точки зрения промышленная вещь не отличается от ремесленной (стул не изменяет свою предметность ни от способа его изготовления, ни с течением времени), но они весьма различны в аспекте смысловом. Промышленная вещь, заменив ремесленную, стала ее знаковым эквивалентом (внешне похожи), одновременно она является и знаком новой культуры, отражая общую тенденцию демократизации отношений (унификация, упрощение форм и др.).

9. Бажанов, Л. А. Абстрактное искусство: Опыт переосмысления [Текст] / Л. А. Бажанов, В. С. Турчин // Советское искусствознание. М., 1991. № 2. С. 12–34.

10. Дизайн: очерки теории системного проектирования [Текст] / науч. ред. М. С. Каган. М., 1983. С. 51.

11. Ортега-и-Гассет, Х. Эссе на эстетические темы в форме предисловия [Текст] / Х. Ортега-и-Гассет // Эстетика. Философия культуры. М., 1991. С. 178.

12. Бодрийяр, Ж. Система вещей [Текст] / Ж. Бодрийяр. М., 2001. С. 18–34.

13. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика [Текст] / Р. Барт. М., 1989. С. 390.

14. Примечательно, что в пространстве авангарда осуществляется попытка разрушить традиционные отношения «художник – зритель». Художник провоцирует «интеллектуальное соучастие» зрителя, пытаясь активизировать его сознание акциями разного порядка: эпатажным поведением, абстрактными произведениями, демонстрацией новых техник исполнения.

15. Лола, Г. Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции [Текст] / Г. Н. Лола. М., 1998. С. 65.

16. См.: Аронов Р., Воронов Н., Каган М.

17. Эпистемы XX в. от импрессионизма до современных художественных течений (с акцентом на авангард 1910–1920-х гг.) были убедительно показаны А. Якимовичем на материале искусства. См.: Якимович, Я. Искусство XX века. Эпистемология картины мира [Текст] / Я. Якимович // Искусствознание. 1998. № 1. С. 226–258. К проблеме мировоззрения, его влиянию на художественные процессы начала века в разное время и в разных исследовательских ракурсах обращались Д. Сарабьянов, Г. Стернин, В. Мириманов.

18. Бубер, М. Проблема человека [Текст] / М. Бубер // Два образа веры. М., 1995. С. 157–232. Проблема техники как негативного начала, ставшего причиной отчуждения человека от своего бытия, отражена в истории философской мысли в различных направлениях – от эволюционистских до иррационалистических (А. Бергсон, А. Вебер, Н. Бердяев, О. Шпенглер, К. Ясперс, Л. Мамфорд и др.).

19. Бодрийяр, Ж. Указ. соч. М., 2001. С. 21.

20. Проблема статуса вещи в мире цивилизации интересовала многих теоретиков (У. Моррис, Д. Рескин, Г. Земпер, О. Шпенглер, Г.-Г. Гадамер и др.).

21. Этот процесс начался во второй половине XIX в. и наиболее ярко реализовался в деятельности англичан У. Морриса и Д. Рескина, организовавших движение «за связь искусств и ремесел». В России близкими этому движению по практическим целям стали творческие мастерские Абрамцево и Талашкино. Частично художественно-проектный опыт мирискусников (имеются в виду проекты интерьеров: А. Бенуа «Столовая», Л. Бакст «Будуар», К. Коровин «Чайная комната», а также оформление книги) оказался связан с проблемами вещной среды. Усиливающийся интерес к созданию новых форм повседневных предметов нашел выражение и в выставочной деятельности (1902 г. в Москве – выставка архитектуры и художественной промышленности нового стиля; 1903 г. в Петербурге – выставка современного искусства) (См.: Стернин Г. Ю.). Однако масштабно проблема отношений человека и вещи в отечественной культуре обозначилась лишь в зрелый период модернизма – в культуре авангарда.

22. См.: Бердяев, Н. А. Человек и машина. Проблема социологии и метафизики техники [Текст] / Н. А. Бердяев // Вопросы философии. 1989. № 2. С. 12–25.

23. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна [Текст] / С. О. Хан-Магомедов. М., 1995. С. 7.

24. В науке получила распространение теория о том, что основной предпосылкой формирования дизайна на Западе был социально-экономический фактор. Потребность в дизайне исходила от промышленных фирм и была связана со сферой производства. Что касается «русского дизайна», то представляется уместным говорить не столько об «объективных» социальных причинах, сколько о личной инициативе практиков *нового искусства* «идти на производство» (хотя их там никто и не ждал). В 1925 г. теоретик «производственного искусства» Б. Арватов писал: «Художников-конструкторов по пальцам сосчитать можно. Это разумеется верно. Но ведь и они почти не имеют работы». Подтверждением неустойчивости обществом первых «конструктивистов-производственников» в промышленности служат их творческие биографии. Известно, что большинство создаваемых проектов авангардистами для промышленности и архитектуры (проекты В. Степановой, А. Родченко, В. Татлина, К. Малевича) так и остались не реализованными. Порыв художников можно объяснить увлечением романтическими идеями свободного, творческого труда, которые были провозглашены еще У. Моррисом и Д. Рескиным и которые были подхвачены теоретиками «производственного искусства». Заметим, что эти идеи были популярны в России уже в среде мирискусников. Известно, что А. Бенуа в период подготовки проекта журнала «Мир искусства», увлекшись теорией У. Морриса, в письме (от 13 апреля 1898 г.) констатировал: «В художественной промышленности избегать вычурного, дикого, болезненного, нарочитого, но проводить в жизнь, подобно Моррису, принцип спокойной целесообразности – иначе говоря, истинной красоты». (Эткинд М. А. Н. Бенуа и русская художественная культура.)

25. Пунин, Н. О Татлине [Текст] / Н. Пунин. М., 2001. С. 53–61.