

Д.Б. ПОГОРЕЛОВ

Соискатель МГХПА им. С.Г. Строганова

email: design@dpogorelov.com, techmann@mail.ru

D.B. POGORELOV

Applicant of the Stroganov Academy (MGHPA)

email: design@dpogorelov.com, techmann@mail.ru

ИСТОРИКО-ОНТОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ДИЗАЙНА. ЧАСТЬ 1

HISTORICAL AND ONTOLOGICAL BASES OF DESIGN. PART 1

В статье выдвигается гипотеза о дизайне как об особой историко-онтологической форме осмысления действительности на основании предварительного обзора понятия «дизайн». Проводится анализ диссертационного исследования доктора искусствоведения В.Ф.Сидоренко «Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества» как наиболее приближенного к исследуемой теме. Целью анализа является определение структурных оснований культуры как целостной онтологической формы действительности; прослеживается структурная трансформация одной историко-онтологической культурной формы постижения действительности — канона — к другой: проекту.

The article puts forward a hypothesis about design, as a special historical and ontological form of understanding reality, based on a preliminary review of the «design» concept. Analysis of the dissertation research of Dr. V.F.Sidorenko «The Genesis of design culture and design creativity aesthetics», as the closest to the topic «Historical and Ontological Foundations of Design», is carried out. The purpose of the analysis is to determine the structural bases of culture as an integrated form of ontological reality; the structural transformation of one historical-ontological cultural form of comprehension of reality is traced: the canon, — to another — the project.

Ключевые слова: понятие дизайна, история, онтология, генезис проектной культуры, канон, проект, культура.

Keywords: concept of design, history, ontology, genesis of design culture, project, canon, culture.

Определение дизайна и его задач каждый теоретик и практик представляет по-разному, каждый вносит свой субъективный вклад в раскрытие сущности дизайна, поэтому осмысление его получается многомерным, сложным, а потому расплывчатым, что же он такое есть. Т. Мальдонадо дает следующее толкование разнообразию осмысления понятия «дизайн»: «Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир» [4, с. 85].

Действительно, среди общепризнанных определений дизайна можно заметить довольно широкий диапазон его осмысления. Так, теоретик и практик дизайна Т.Мальдонадо, будучи председателем Международного совета организаций промышленного дизайна (ICSID), вместе с составом совета дает формулировку дизайна с точки зрения определения формальных качеств изделия [4, с. 14]. Большая работа по анализу сущности дизайна сделана В.Глазычевым, где исследователь определяет дизайн с точки зрения маркетинга и теории потребления [4, с. 183]. Но их формулировки не удовлетворяют тому, насколько широко сегодня дизайн проник во все сферы человеческой жизни и деятельности. Наиболее близко этому обстоятельству дает определение дизайну Н.В.Воронов: «Дизайн — проектирование материальных объектов и жизненных ситуаций на основе метода компоновки при необходимом использовании данных науки с целью придания результатам проектирования эстетических качеств и оптимизации их взаимодействия с человеком и обществом. Это определяет наличие присущих дизайну социальных последствий, проявляющихся в том числе и в формировании личности. Термином “дизайн” могут обозначаться собственно проект, процесс проектирования и его результат — осуществленный проект» [3]. Но и это объяснение не охватывает то, о чем пишет Г.Саймон, исследуя феномен создания искусственной среды человеком: «Дизайном (проектированием, примечание ДП) занимается каждый, кто изобретает порядок действий, имеющий целью изменение существующих ситуаций в предпочтительные ситуации. Интеллектуальная активность, производящая материальные артефакты существенно не

отличается от предписания лекарства больному или от разработки нового маркетингового плана для компании или политики социальной защиты государства. Так понятий дизайн есть ядро любой профессиональной деятельности» [14, с. 111].

Существует множество более частных определений понятия «дизайн», но все они, как и вышеупомянутые, сводят его понимание к определенной функции в современной культуре, из понимания его как инструмента. Дизайн рассматривается как средство достижения цели, в то время как сущность дизайна как проектной деятельности прослеживается на всех уровнях культуры современного человека, тотально проникая в сознание как способ мышления и освоения действительности. «Проектность, — пишет искусствовед, исследователь генезиса проектной культуры В.Ф.Сидоренко, — определяющая стилевая черта современного мышления, один из важнейших типологических признаков современной культуры едва ли не во всех основных ее аспектах, связанных с творческой деятельностью человека. Проектностью пронизаны наука, искусство, психология человека: в его отношении к миру, к социальной и предметной среде, в формах потребления и творчестве присутствует проектное переживание мира» [11, с. 29].

В обозначенном нами смысловом поле дизайна мы можем обнаружить нечто идентичное по смыслу между понятиями «дизайн» и «проект, проектирование». Тем не менее, эти понятия не совпадают между собой по значению и функционированию в культурной среде. Чтобы избежать дальнейшей путаницы, обозначим границы этих понятий.

Под «проектом» мы можем понимать фиксацию умозрительных связей, организованности и определенных отношений между различными субъектами и объектами действительности для достижения определенной цели. Создание умозрительных связей происходит, прежде всего, в представлении проектирующего сознания. Представлением пользуется не только проектировщик в своей профессиональной деятельности, но и обычный человек в своей повседневной жизни: он представляет, планирует и умозрительно воспроизводит некоторые события с участием объектов и субъектов представления. Процесс проектирования, как и представление, осуществляется, прежде всего, в процессе мышления и фиксации результата этих процессов в плане, модели, схеме. Эти процессы, в том числе и результаты проектирования, имплицитны, то есть скрытны, неявны, по отношению к объектам проектирования.

Если «проект» и «проектирование» относятся к процессу мышления и имплицитной организации жизнедеятельности человека, то «дизайн» относится к их выражению, экспликации, к тому, что проявлено как опредмеченный результат этой организации, особый образ, эстетика. Именно поэтому дизайну часто приписывают эстетизирующую функцию в культуре. «Дизайн (в идеале, в теории) — это смысловое ядро и образ проектной культуры» [11, с. 155], «дизайн в своих лучших, выдающихся достижениях являет миру образ проектной культуры» [10, с. 29], — заключает в своем исследовании В.Ф.Сидоренко.

«Проектность — определяющая стилевая черта современного мышления» [11, с. 29], но дизайн, понятый как проектная деятельность, не является чем-то новым и современным. Человек всегда пытался осмыслить мир в целом как некую организованность и упорядоченность, как проект, созданный не им самим, но высшими силами, силами надличностными. Так, в традиционных культурах можно отметить осмысление мира как проект. Это проекты древней египетской, греческой, индийской культур, Римской Империи, христианства, проект Возрождения, и поэтому дизайн не является современным способом постижения действительности. Как пишет В.Ф.Сидоренко, «проектностью обладает именно культура в целом» [11, с. 94], с оговоркой, что хоть традиционная культура и представляет собой ряд образов, проект-концепций культур, но каждый из них «канонизирован, и проектировать в социуме было, в сущности, больше нечего, поэтому проектирование как институализированная деятельность в традиционной культуре отсутствовало» [11, с. 17]. Исходя из этого, можно сделать вывод, что дизайн как деятельность по проектированию действительности был всегда, бытийствовал и только в начале XX века стал основной чертой и признаком современной культуры.

Поскольку проектность присуща всем культурам и всей культуре в целом, постольку основания дизайна мы можем искать только вне существующей действительности. Такой всеобъемлющей действительностью является бытие. Под бытием следует понимать объективную, вневременную реальность, существующую вне зависимости от человеческого сознания. Следует отметить, что перво-бытие относится к бытию природы, то есть к «самобытию». Под культурой же следует понимать антропо-социальную сферу бытия, то есть бытие человеческое и социальное [7, с. 211]. Культура является особой формой и сферой бытия

или осмысления, постижения перво-бытия [7, с. 16, 18]. Через культуру человеческое бытие осуществляется и организуется. Перед тем, как бытию осуществиться в понятной для человека форме, оно должно быть человеком же осмыслено, представлено в сознании в виде особого порядка, спроектировано. Здесь мы можем предположить, что сущность дизайна находится в плоскости бытия и исследование должно проходить в рамках онтологии, учения о сущем и бытии. То есть *дизайн следует рассматривать как культурное средство постижения объективной вневременной реальности, с одной стороны.*

С другой стороны, дизайн имеет прикладной характер. После того, как объект представлен в сознании человека, он может быть осуществлен в виде *особой культурной формы организации действительности*: будь то «процесс проектирования и его результат» (Н.В.Воронов) [3] или определенный «порядок действий, имеющий целью изменение существующих ситуаций в предпочтительные ситуации» (Г.Саймон) [14, с. 111]. Дизайн проявлен как культурная форма организации действительности: в автомобиле, здании, одежде, графике, вещах домашнего быта, городской среде, в оформлении и наполнении кинофильмов, театральных постановок, видеореклам, предвыборных кампаний политиков, но, подобно культуре, его нельзя увидеть, до него нельзя дотронуться. Мы можем лишь почувствовать присутствие дизайнера через умозрительные качества форм организации действительности, тем самым и опять же мы можем говорить лишь об онтологии дизайнера, о нем как об абстракции.

Основная гипотеза данного исследования заключается в том, что *дизайн является исторической и онтологической формой постижения вневременной действительности и воспроизведения результатов этого постижения в той или иной культурной форме.* Дизайн бытийствовал и лишь в современную эпоху репрезентировал себя как особый способ постижения и организации действительности. А поскольку дизайн был (бытийствовал) всегда, значит, он пребывал в ином качестве. Именно поэтому цель данного исследования — рассмотреть историко-онтологические основания дизайна: рассмотреть дизайн в его ином, предыдущем качестве и определить переломный момент, в коем и кроется черта дизайнера, отличающая его от предшествующего способа постижения действительности. Это позволит нам понять и осознать суть дизайнера, его роль в современной культуре и через это понимание быть включенными в общий бытийный и исторический контекст.

Исторические и онтологические основания дизайна получили ряд точек зрения как в отечественных, так и в зарубежных исследованиях, но большинство из них раскрывают суть и закономерности дизайна как средства достижения цели. Стоит отметить ранние исследования, где авторы пытались найти место искусству как привычной форме осмысления действительности, в промышленном производстве. Это Г.Земпер, Д.Рескин и У.Моррис, Г.Рид, Л.Мамфорд [1; 5]. Связь дизайна с искусством и ремеслом прослеживается в учебных пособиях, посвященных истории дизайна, Н.В.Брызгова и Е.В.Жердева, А.Н.Лаврентьева [2; 8]. Определение онтологических оснований дизайна и промышленного искусства ищет философ и искусствовед К.М.Кантор в диалектике красоты и пользы, общественного и индивидуального, а исторических оснований — в смене социально-производственных отношений [6]. Можно также отметить работу Д.Сучжича «Язык дизайна», директора лондонского музея дизайна, который раскрывает онтологическую сторону дизайна как особого языка культуры [12].

Среди исследований, посвященных историческим и онтологическим основаниям дизайна, необходимо особо выделить два наиболее приближенных к интересующей нас теме. Первое — это ранее упомянутое диссертационное исследование доктора искусствоведения В.Ф.Сидоренко «Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества» [10; 11]. Если вникнуть в название темы, то можно понять, что речь идет об историческом и онтологическом происхождении проектной культуры. Данный вывод можно сделать исходя из того, что генезис подразумевает под собой, пользуясь терминами биологии, филогенез, то есть историческое развитие, эволюцию, и онтогенез. Онтогенез подразумевает отражение фаз эволюционного, исторического развития в развитии экзистенциальном, то есть в конкретно взятом, уникальном и наблюдаемом здесь и сейчас объекте или субъекте. Как мы видим, эти два генеза подразумевают исторический и онтологический вектор исследования проектной культуры. Нашей мысли вторят философы М.С.Каган и Ю.Н.Солонина: «Известный биогенетический закон “онтогенез повторяет филогенез” — “развитие индивида повторяет развитие вида” — с известными поправками относится и к культуре» [7, с. 74].

Что интересно для нас и нашей гипотезы, в дизайне и дизайн-продуктах отражен не их онтогенез, а онтогенез нашего осмысления действительности. То есть, глядя на объект дизайна, мы можем

наблюдать результат истории становления сознания в одном конкретно взятом образе, результат, произведенный современной культурой как совокупности опыта всей культуры в целом. Познав онтогенез нашего осмысления действительности, мы сможем понять и сущность дизайна. Обозначенный вектор исследования поддерживает и Д.Сучжич: «Дизайн во всех его проявлениях — это ДНК индустриального общества, или постиндустриального, если общество наших дней называется именно так. Это код, который надо изучать, чтобы иметь возможность понять современный мир» [12, с. 56].

Второе интересующее нас исследование посвящено больше онтологическим основаниям дизайна, но также включает обзор исторического становления данного феномена. Это работа доктора философских наук Г.Н.Лола «Метафизика дизайна», написанная по материалам собственной диссертации [9].

В данной статье мы предлагаем начать наше исследование с анализа работы В.Ф.Сидоренко. Целью анализа является определение оснований культуры как целостной онтологической формы, в которой исторически развиваются две формы осмысления и постижения действительности: канон и проект.

В **«Генезисе проектной культуры...»** исследуется «процесс становления идеи проектной культуры» [10, с. 7]. Этот процесс обозначается как переход культуры от канонического типа к проектному типу. Между исследуемыми типами культур проводится сравнительный структурный анализ и означает трансформация этих структур, приводящая к переходу от одного типа культуры к другому [10, с. 8].

В основе исследования лежит дихотомия оснований двух типов культур: канон и проект [10, с. 9]. Полагая ее, автор конституирует историчность, то есть изменяемость и переход одного сущностного основания культуры в другое. Чтобы проследить этот переход, исследователем проводится анализ структурно-функциональных и процессуальных признаков канонического и проектного типов культур [10, с. 14]. Структурные основания культуры не выделяются в диссертации как маркеры, на которых строится исследование, но, тем не менее, их можно проследить: *1. смысловое основание культуры; 2. способ трансляции культуры; 3. мотивирующее поведение существования субъекта культуры; 4. структурные компоненты коммуникации субъектов культуры, которые обеспечивают целостность и устойчивость существования культуры.*

Приведенные здесь структурные основания культуры образуют замкнутую целостность общего — культуры — и частного — субъекта культуры через коммуникативные каналы культуры. По данным признакам и наполнению этих оснований можно проследить изменение внутрикультурных взаимосвязей между субъектами и объектами культуры. Эти структурные взаимосвязи как раз и определяют тот или иной тип культуры и, одновременно с этим, форму осмысления действительности: канон или проект.

Ниже мы приведем структурно-функциональные и процессуальные признаки канонического типа культуры, обозначенные в «Генезисе проектной культуры...», сформулируем их в четырех тезисах и сопроводим их своими комментариями.

1. Главным *смысловым основанием* традиционной культуры является «*священный текст*» (курсив Д.П.) [10, с. 14]. В священном тексте фиксируется происхождения бытия того или иного общества. Чтобы жизнь осуществлялась, необходимо подчинение и соблюдение правилам этого бытия, которое дарует и воспроизводит жизнь. Священный текст также является и главным каноном, то есть совокупностью норм и правил, регламентирующих ту или иную сферу жизни и деятельности человека.

Священный текст играет ту же роль, что и проект в проектной культуре: он представлен в сознании человека и разделяем всем обществом определенной социальной группы людей. Это единое представление реализуется в различных формах культуры: декоративно-прикладном искусстве, архитектуре, музыке, танце и т.д., — где они регламентированы главным *каноном* и осуществляемы через деятельность субъектов культуры. Как пишет В.Ф.Сидоренко, «*священный текст — главный канон-концепт традиционной культуры. Все другие каноны, например те, которые осмысливали и регламентировали деятельность и профессиональное поведение ремесленника, были как бы продолжением, проекциями главного канона на конкретные сферы некоего целостного образа культуры, соотнесенного с сакральным текстом*» [10, с. 14].

2. *Трансляция культуры* канонического типа осуществляется посредством осуществления и передачи традиции. «Традиция — специфический способ организации в пространстве и времени ритуального действия с сакральным текстом культуры, в процессе которого осуществляется трансляция последнего и воспроизводство смыслового содержания культуры (духовное рождение учителя в ученике: отец есть

сын). Каноническая культура потому и называется традиционной, что традиция для нее — основной способ трансляции» [11, с. 49]. Такой способ организации жизни «гарантировал прежде всего воспроизводство, практически без потерь, всего канонизированного предметного состава культуры. Более глубокая цель заключалась в воспроизводстве личности учителя в ученике — новое, духовное рождение от него ученика» [10, с. 14–15]. Также исследователь отмечает, что через образ вещи человек становился сопричастным действенным силам бытия, в частности, в эпоху христианского средневековья «через символическую соотнесенность образца с первообразом мастерство становилось причастным к божественному акту творчества... эстетика как переживание онтологической Красоты, не исказить которую стремился мастер, воссоздавая образ вещи внутри первообраза, была эстетикой тождества: вещь в качестве символа являла сам трансцендентный мир» [10, с. 16–17].

Через форму канона достигается тождество с первообразом мира и с первоисточником жизни. *Канон является ретроспективной формой осмысления действительности*, ведущая внутрь бытия. Как пишет В.Ф.Сидоренко, «принцип «обратной перспективы» — это собирание мира и познание его истины в сердце художника. Одновременно это возвращение миру смысла и возвращение к тому, из чего мир произошел» [11, с. 61].

3. *Мотивирующее поведение существования субъекта* традиционной, канонической культуры автор представляет как «*ритуальное поведение*, соединявшее в себе слово, действие и образ (художественное воображение)», которое «предстает как тщательно продуманная и отрегулированная система приемов, позволяющих *передать от поколения к поколению*, т.е. по традиции, *личность учителя, а вместе с ней и культуру в целом*» (курсив Д.П.) [10, с. 15]. Здесь мы также можем увидеть ретроспективный след канона.

4. Следующим основанием, требующим нашего внимания, являются *структурные компоненты коммуникации субъектов культуры, которые обеспечивают целостность и устойчивость существования канонического или проектного типов культур*. Отмечая это основание, мы можем понять, что является средством трансляции культуры.

Как было сказано ранее, коммуникация между субъектами канонического типа культуры происходила через поведение, которое В.Ф. Сидоренко отмечает как ритуальное. Также исследователь отмечает, что

ритуал обладает тремя структурными компонентами: слово, действие и образ, которые «функционируют еще и в качестве своеобразных зеркал, отражающих каждый два других компонента» [10, с. 15; 11, с. 51]. В коммуникации субъектов традиционной культуры каждый из компонентов структуры мог найти отражение и продолжение себя в другом. «Эта структурная особенность ритуала как формы воспроизводства традиционной культуры может быть названа внутренней рефлексией целого или внутренней самоцелостностью», — пишет исследователь [10, с. 15]. Таким образом, канонический тип культуры характеризуется замкнутостью системы коммуникации, однозначно интерпретируемой субъектами культуры.

Из приведенного здесь анализа материала исследования можно сделать вывод, что канон является ретроспективной формой трансляции и осмысления действительности, отражающей воссоединение человека с первоисточником жизни, достижением тождества с первообразом мира и силами бытия.

Отмечая основания канонического типа культуры, мы можем также выделить из анализируемого нами исследования те же основания и в проектном типе культуры. Эти основания мы находим в контексте исследования, поэтому обнаружение их составило нам некоторые трудности идентификации их как оснований.

Для начала необходимо отметить, что переломный момент между каноническим и проектным типом культуры освещен в исследовании как приход нового хозяйственного субъекта, которого автор ассоциирует с *трикстером*, в среде мифа играющего роль культурного героя, не подчиняющегося общим правилам поведения и в процессе своей игры случайно получающего положительный эффект. Автор вводит данную фигуру, аргументируя следующими мыслями: «Действие трикстера в мифах разных народов относится ко времени, предшествующему установлению строгого миропорядка, ко времени промежуточному, переходному. Из этого можно предположить, что трикстер — важный персонаж проектной культуры как культуры становящейся, развивающейся» [10, с. 17].

В качестве праобраза трикстера исследователь представляет фигуру Прометея, образ героя одноименного мифа, который «крадет у богов техническое искусство в виде огня и дарит людям технический прогресс» [11, с. 98]. Новый хозяйственный субъект — будь то ростовщик, предприниматель или человек, наделенный административными правами, — крадет не вещь, объект или культурный образец, а техноло-

гию получения того, что этот культурный образец несет с собой с целью получения нужного ему эффекта, материальной выгоды.

Исходя из деятельности и функции нового хозяйственного субъекта, исследователь выводит первое, смысловое основание проектной культуры.

1. *Смысловое основание проектной культуры.* Крадя у культуры и у природы как у кладезя и запасника культуры, трикстер разрушает культуру как таковую: кража есть акт разрушения целостности, но и культура не может существовать без самовоспроизведения себя в деятельности субъектов культуры, обозначаемых в исследовании трикстерами: крадя и используя эффект, который может дать объект кражи, трикстер вместе с культурой приобретают. По этой аналогии, чтобы создать, спроектировать новое, необходимо разрушить прежнее. *Проектная культура направлена не на создание и проектирование, а на перепроектирование мира.* Стало быть, смысловым основанием проектной культуры является, исходя из анализируемого исследования, *проблематизирующий характер самой культуры, содержащей в себе конфликт двух противоположающихся сил: создания и разрушения.* «Проектная культура, таким образом, в зародыше своем содержит глубочайший и поистине трагический конфликт культуросозидательной и культуроразрушительной сил, трагический для обеих сторон: для трикстера — в силу его обреченности на несвободу от культуры и гибельности его неудержимого желания абсолютной власти над культурой, а для культуры — в силу того, что абсолютизовав индивидуализм в идее титанизма, она обрекла себя на непрерывное разрушение», — заключает В.Ф.Сидоренко [11, с. 108].

Подсвеченное нами агонизирующее состояние культуры не удовлетворяет действительным обстоятельствам, говорящих о стабильном пребывании культуры в некий момент времени. И автор находит другое, поистине поэтическое смысловое основание проектной культуры и дизайна, апеллируя к онтологическому пониманию ее у М.Хайдеггера. Это основание восходит к греческим корням техники, обозначаемое словом «технэ», что переводится как «искусство, мастерство, ремесло». Через искусство, продукт ремесленного производства осуществляется определенная идея, идея как носительница истины. Истина становится видимой, проявленной, и техника, таким образом, представлена нам как «вид раскрытия потаенности» [13, с. 225]. Поскольку техника «генетически связана со сферой истины», постольку глобальная цель технического проектирования заключается в том, пишет В.Ф.Сидоренко, чтобы «вы-

являть истинное через прекрасное. Постигание сущности техники, выявление ее онтологического смысла происходит не в сфере самой техники, а в сфере искусства» [11, с. 138]. Это приводит нас к онтологическому пониманию сущности дизайна, объединяющего в себе технику и искусство, стремящегося создать единство мира, разрушаемого трикстером. Как пишет В.Ф.Сидоренко, «смысл этого процесса — процесса формирования проектной культуры — состоит в том, что человеческое сознание не мирится с расколотостью жизни на хозяйственно-производственную деятельность и искусство, оно *стремится к изначальному единству целесообразного и осмысленного бытия в красоте*» [11, с. 160].

В проектной культуре мы также наблюдаем ретроспективный след канона, но здесь он проявлен как некая перспектива, обещание целостности, к которой стремится проектное сознание.

2. Способ *трансляции проектной культуры*. В каноническом типе культуры способ трансляции обозначается как передача знания, канона как устойчивой формы осмысления действительности, от учителя ученику [10, с. 15]. Этот способ *трансляции канонического типа культуры* мы можем охарактеризовать как *линейный*, пользуясь языком геометрии, математики и искусства.

В проектном же типе культуры новый хозяйственный субъект, трикстер, разрывает линейность и целостность канона. Культурный образец, отмечает исследователь, «был изъят из целостного, этически напряженного и эстетически завершенного контекста канона и стал рассматриваться просто как материальный объект массового тиражирования. ... массово тиражируемые изделия внешне подражали образцам ремесла, так как «украденная» традиционная форма была необходимым условием их социально-культурного функционирования. Этот типичный прием подмены ценностных значений и профанации культурного образца — основной способ, каким хозяйственный трикстер извлекает из него полезный эффект». «Разорвав в канонической системе производства одну или несколько связей (между одним ремесленником и другим ремесленником-кооперантом, между производителем и потребителем), он заменяет эту связь своей опосредствующей деятельностью, обретая тем самым власть над опосредуемыми частями канона» [11, с. 115, 126].

Исходя из проанализированного нами материала, мы можем охарактеризовать способ *трансляции проектной культуры* как *дискретный*, то есть прерывистый.

Также следует отметить, что поскольку новый хозяйственный субъект, подобно Прометею, «дарит» новые возможности людям, то этот способ трансляции культуры и, соответственно, форму культуры можно отметить как форму перспективную или перспективную.

3. *Мотивирующее поведение субъекта проектной культуры* может быть выражено, по В.Ф.Сидоренко, в том, что автор обозначает как «смысл проектной культуры», о чем мы писали выше: «...человеческое сознание не мирится с расколотостью жизни на хозяйственно-производственную деятельность и искусство, оно стремится к изначальному единству целесообразного и осмысленного бытия в красоте» [11, с. 160].

4. *Структурные компоненты коммуникации субъектов культуры, которые обеспечивают целостность и устойчивость существования проектного типа культур.* Напомним, что в каноническом типе культуры В.Ф.Сидоренко конституирует ритуальную форму поведения и трансляции культуры, где основными компонентами коммуникации выступают «слово, действие и образ». Эти компоненты создают целостную структуру, где каждый отражен в двух других [10, с.15].

Говоря о рефлексивном механизме структуры ритуала, В.Ф. Сидоренко отмечает, что «аналогичный рефлексивный механизм воспроизводства культуры есть в проектной культуре — это эстетическая рефлексия» [10, с. 15]. Под эстетической рефлексией исследователь понимает *форму «проявления персоналистического начала в проектном творчестве, личности как лица»* [10, с. 22]. Личность рассматривается исследователем как основная форма самоцелостности, которая берет на себя ответственность за происходящее в мире и благодаря своему целостному художественно-проектному самосознанию реализует эту целостность в действительности. «...человек, берущий на себя ответственность, относится к миру (и к себе) опосредованно, т.е. рефлексивно, — пишет исследователь [11, с. 165]. — Истина и добро, мир познания и мир эстетического поступка... могут быть представлены как модусы эстетической рефлексии, связанные с определенными типами художественно-проектного самосознания. Благодаря эстетическому рефлексированию каждой части парадигмы внутри целого и целого в каждой части, целостность художественного самосознания есть самоцелостность» [11, с. 166].

Из данного тезиса и «вытекает задача исследования эстетической рефлексии как такой формы личностного самосознания художника, которая программирует типы художественного поведения в соци-

ально-культурной среде и предопределяет способы художественного моделирования действительности» [11, с. 167].

Но это понимание эстетической рефлексии, исследованное автором в четвертой главе диссертации «Эстетика проектного творчества», не предоставляет нам объяснения устойчивого функционирования проектного типа культуры в целом. Исходя из этого, мы ставим перед собой задачу расширения изложенного здесь материала.

* * *

Проанализировав диссертационное исследование «Генезис проектной культуры...», мы можем сделать вывод, что автором предложен гуманистический и антропоцентрический взгляд на осмысление исторических и онтологических оснований проектной культуры. Этот взгляд представлен из соотношения культурных форм постижения действительности — канон и проект — и из самой проектной культуры, в центре которой субъект культуры обнаруживает самого себя: «В отличие от анонимности канонической культуры, проектная культура имеет авторский характер», — пишет исследователь и конституирует это в «Генезисе проектной культуры...» [10, с. 10].

Вывод, который мы можем сделать в отношении нашей гипотезы и представленного здесь материала, — *дизайн является личностной формой постижения действительности, проявленной через проектное творчество*. Этот вывод не является окончательным, а только задает вектор нашему исследованию.

В отношении исторических и онтологических форм осмысления действительности мы заключаем, что *канон является ретроспективной формой трансляции и осмысления действительности, отражающей воссоединение человека с первоисточником жизни, достижение тождества с первообразом мира и силами бытия*. Проект также обращен к бытийности мира, он является *перспективной формой трансляции и осмысления действительности, отражающей стремление «к изначальному единству целесообразного и осмысленного бытия в красоте»* [11, с. 160]. Но, в виду внутреннего противоборства созидательных и разрушительных сил культуры, «стремление» и «перспективность», а за ними и «будущность» остаются главными синонимами современной проектной культуры, дарящей надежды на лучшее.

Основываясь на предложенных В.Ф.Сидоренко структурных основаниях проектной культуры, мы предлагаем расширить представлен-

ный здесь материал в нашей исследовательской разработке исторических и онтологических оснований, но уже не проектной культуры, а дизайна. В следующих частях статьи мы ставим перед собой задачу взглянуть на культуру как некую неделимую целостность, внутри которой происходит становление и развитие сознания человека, а вместе с ним и дизайна как особой формы постижения действительности и воспроизведения результатов этого осмысления в той или иной культурной форме.

Библиография:

1. *Аронов В.Р.* Теоретические концепции зарубежного дизайна. 1. М.: ВНИИТЭ, 1992. 122 с.
2. *Брызгов Н.В., Жердев Е.В.* Промышленный дизайн: история, современность, футурология. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2014. 544 с.
3. *Воронов Н.В.* Дизайн: русская версия. М.-Тюмень: Тюменский колледж искусств, 2004. 207 с.
4. *Глазычев В.* Дизайн как он есть. Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2006. 320 с.
5. *Земпер Г.* Практическая эстетика / пер. В.Г.Калиша. М.: Искусство, 1970. 320 с.
6. *Кантор К.М.* Красота и польза. Социологические вопросы материально-художественной культуры. М.: Искусство, 1967. 279 с.
7. *Культурология: Учебник / под ред. Ю.Н.Солонина, М.С.Кагана.* М.: Высшее образование, 2005.
8. *Лаврентьев А.Н.* История дизайна: учеб. пособие / А.Н.Лаврентьев. М.: Гардарики, 2007.
9. *Лола Г.Н.* Метафизика дизайна. СПб.: Изд-во С.-Петерб. Ун-та, 2014. 155 с.
10. *Сидоренко В.Ф.* Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: автореферат дис. ... доктора искусств.: 17.00.06 / ВНИИ техн. эстет. Гос. ком. СССР по науке и тех. М., 1990. 32 с.
11. *Сидоренко В.Ф.* Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: диссертация ... доктора искусствovedения: 17.00.06 / ВНИИ техн. эстет. Гос. ком. СССР по науке и тех. М., 1990. 424 с.
12. *Суджич Д.* Язык вещей / пер. с англ. М.: Strelka Press, 2013. 240 с.
13. *Хайдеггер М.* Время и бытие: Статьи и выступления: Пер. с нем.— М.: Республика, 1993. 447 с.
14. *Simon H.A.* The Science of Design: Creating and Artificial // The Sciences of the Artificial. Cambridge, London: MIT Press, 1996. 231 с.