

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.9.27>

Панкратова Александра Владимировна

Дизайн как философская категория

Цель исследования - определить сущность философской категории "дизайн". Автор предполагает, что дизайн может быть рассмотрен как эстетическая категория, однако содержит смыслы, которые не описываются традиционным рядом эстетических категорий. Научная новизна заключается в демаркации категории "дизайн" с категориями "искусство" и "эстетическое" по следующим параметрам: 1) функциональное отличие; 2) отличие происхождения; 3) семиотическое отличие. Результатом исследования является формула философской категории "дизайн". Категория "дизайн" связана с эстетической организацией вторичной реальности и характеризуется проективностью, транзитивностью, функциональностью, имманентностью и семиургичностью.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2020/9/27.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 9. С. 139-144. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2020/9/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

8. **Малиновский Б.** Научные принципы и методы исследования культурного изменения // Антология исследований культуры. Интерпретации культуры / ред. Л. А. Мостова. Изд-е 2-е. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2006. С. 371-384.
9. **Никитина Л. Н.** Исследование взаимосвязи чрезмерного увлечения компьютерными играми и девиантного поведения несовершеннолетних // Феноменология и профилактика девиантного поведения: материалы X Международной научно-практической конференции. Краснодар: Краснодарский университет МВД РФ, 2017. С. 201-204.
10. **Паин Э. А.** Этнополитический экстремизм в России: социально-культурные истоки и причины неэффективности принимаемых мер противодействия [Электронный ресурс]. URL: <http://www.demoscope.ru/weekly/2006/0231/analit01.php> (дата обращения: 15.07.2020).
11. **Пятилетова Л. В., Тимофеев О. И.** Человек массового общества в его отношении к искусству и «аристократии»: «обнуление» и «конец культуры» [Электронный ресурс] // Концепт. 2015. № 10. URL: <http://e-koncept.ru/2015/15341.htm> (дата обращения: 01.08.2020).
12. **Смирнов М. Ю.** Цифровизация как «обнуление» религий // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2019. № 3. С. 137-146.
13. **Тагильцева Ю. Р.** «Мы наш, мы новый мир построим!», или Забвение истории Второй мировой войны как элемент информационной агрессии по отношению к России // Начало Второй мировой войны: национальные историографические традиции и историческая память: материалы Международной научно-практической конференции / гл. ред. В. Н. Земцов. Екатеринбург, 2017. С. 177-182.
14. **Фрэзер Дж.** Золотая ветвь. Новые плоды. Исследование магии и религии / пер. А. П. Хомик. М.: Академический Проект, 2019. 407 с.
15. **Чудина-Шмидт Н. В.** Факторы экстремального поведения личности // Евразийский юридический журнал. 2016. № 7 (98). С. 347-349.

“Nulling” Phenomenon in Modern Culture

Konopleva Anna Alekseevna, PhD

*Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation (Branch) in Crimea, Simferopol
konoplyova.artcrimea@gmail.com*

The term “cultural nulling” has become highly popular nowadays. This phenomenon is associated with aspiration to break outdated stereotypes, entrenched conceptions in search of our true selves. The research objective includes identifying “nulling” as a phenomenon of modern culture. The paper examines individual and mass levels of its realization, provides a comparative analysis of “nulling” influence on elite and mass culture. Scientific originality of the study is conditioned by the fact that mythological determination of “cultural nulling” has not been previously investigated. The findings indicate that “cultural nulling” has ambivalent nature, exerting negative influence on elite culture and stimulating development of immersive projects.

Key words and phrases: “cultural nulling”; individual level; mass level; elite culture.

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.9.27>

Дата поступления рукописи: 03.08.2020

Цель исследования – определить сущность философской категории «дизайн». Автор предполагает, что дизайн может быть рассмотрен как эстетическая категория, однако содержит смыслы, которые не описываются традиционным рядом эстетических категорий. **Научная новизна** заключается в демаркации категории «дизайн» с категориями «искусство» и «эстетическое» по следующим параметрам: 1) функциональное отличие; 2) отличие происхождения; 3) семиотическое отличие. **Результатом исследования** является формула философской категории «дизайн». Категория «дизайн» связана с эстетической организацией вторичной реальности и характеризуется проективностью, транзитивностью, функциональностью, имманентностью и семиургичностью.

Ключевые слова и фразы: дизайн; искусство; эстетическое; семиотика; трансцендентное.

Панкратова Александра Владимировна, к. филос. н., доц.

*Национальный исследовательский университет «Московский энергетический институт»
sashaoscar@mail.ru*

Дизайн как философская категория

Введение

Актуальность темы исследования. 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.

Очевидно, что категория дизайна, если предположить её возникновение в современном философском дискурсе, встанет в ряд категорий эстетики, так как описывает часть реальности, связанную с красотой, художественным, искусством. Однако категория «дизайн» будет описывать тот аспект данной реальности, для которого пока нет эстетической категории.

В. В. Бычков, классифицируя эстетические категории, выделяет две метакатегории эстетики – искусство и эстетическое. Искусство, если воспользоваться определением В. В. Быčkova, – это универсальный способ конкретно-чувственного выражения невербализуемого духовного опыта, прежде всего эстетического [3, с. 255]. Эстетическое является наиболее общей категорией эстетики; это метакатегория, с помощью которой обозначается ее предмет [Там же, 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 даже при поверхностном приближении становится ясно, что ни категория «искусство», ни категория «эстетическое» не отражают специфики и глубинного содержания феномена дизайна.

Философское и культурологическое осмысление современного мира требует уточнения системы эстетических категорий, и категория «дизайн» необходима для описания и исследования процессов, характеризующих современную парадигму.

Задачами исследования становятся: 1) демаркация категории «дизайн» с категориями «искусство» и «эстетическое»; 2) выявление специфики философской сущности категории дизайна.

Теоретической базой исследования является классификация эстетических категорий В. В. Быčkova, выделившего две основные метакатегории эстетики – «искусство» и «эстетическое». Отличие категории «дизайн» от названных метакатегорий выявляется с опорой на представление о семиотической структуре дизайна.

Для изучения семиотической структуры дизайна существует методологическая основа, представленная трудами Р. Барта и Ж. Бодрийяра. Методика структурного анализа, разработанная Р. Бартом [1] для реконструкции смысловой системы моды и использованная Ж. Бодрийяром [2] при анализе интерьера, сегодня является базисом не только для анализа тех или иных областей дизайна, но и для понимания дизайна в целом как философской категории.

Кроме того, исследование опирается на теорию метафизической транскрипции дизайна Г. Н. Лола, которая акцентирует внимание на том, что дизайн в силу своего *граничного* метафизического положения является риторическим феноменом и не занимается сущностью вещей.

При характеристике дизайна как проективного и семиургического феномена используется терминологический аппарат М. Н. Эпштейна, который ввел понятие «семиургия» для описания феноменов, связанных с созданием новых знаков, и описал *проективность* как уникальную для периода модернизма (время становления дизайна как социальной практики) деятельность.

Методом исследования будет обращение к инструментарию семиотического анализа, так как, согласно определению А. Ф. Лосева, «эстетика есть наука о выражении» [9, с. 391], и исследование эстетических категорий с необходимостью становится исследованием средств *выражения*, то есть знаковых форм.

Практическая значимость исследования связана, во-первых, с дальнейшими исследованиями философского содержания дизайна и парадигмы гипермодерна, и во-вторых, с возможностью изменить практику дизайна, так как некоторые проблемы современного дизайна имеют корни в философском понимании дизайна, однако не отрефлексированы дизайн-сообществом.

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

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

1. Функциональное отличие

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.

Искусство призвано раскрыть истину в чувственной форме [4, 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» [16, с. 186]. Предметом искусства «может быть только сущая идея, открывающаяся чувственному созерцанию» [14, с. 129]. Понимание искусства как способа указать на трансцендентную реальность, на мир идей идет от Платона, который четко отличал настоящее искусство, «искусство творить образы» [11, с. 30], от симуляции – искусства «создавать призрачные подобию».

В дизайне анагогический 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» [7, с. 83]. Или: «...назначение дизайна – вносить в мир *обустроенность* как таковую, в отвлечении от смысла, заложенного в “произведение”» [Там же, 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 начала XX века, времени утверждения дизайна как социальной практики, дизайн постулируется как часть

позитивистской парадигмы. Дизайнеры всегда подчеркивали свою преэминентность по отношению к конструкторам, инженерам, ученым и дистанцировались от чистого искусства.

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 от 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» [9, 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» [15, с. 70].

Для дизайна определяющим моментом является, напротив, функциональность, транзитивность. 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» [17, 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. Дизайн является проективным [18] феноменом: изначально дизайн возникает как философский проект, как требование времени, сформулированное в трудах критиков и искусствоведов, а уже затем постепенно становится социальной практикой.

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» [8], 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 осознана 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 традиционной парадигме. Важнейшую роль в становлении искусства как социальной практики играет христианство, христианское мировоззрение и система ценностей. Сама кристаллизация эстетического сознания, и даже эстетики как науки, происходит в христианской парадигме.

Эстетическое сознание и искусство до реализма XIX века подчиняются идее эстетической иерархии. Произведение искусства является тем более настоящим, чем более близко оно к Идее Красоты, к Богу. Искусство, какими бы народными ни 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» [13, 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.

Модернизм – 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 уравнивая 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 сущности искусства и дизайна резко отличаются. Сама идея искусства основана на эстетической 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 симулякр, оно перестает быть искусством в полном, и во всяком случае, в философском смысле этого слова. Как писал Ж. Бодрийяр про современное искусство, «искусство теперь повсюду, поскольку в самом сердце реальности теперь – искусственность. Следовательно, искусство мертво» [2, 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 являются 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 [5, с. 237].

Однако семиотические системы 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.

Категории эстетики «искусство» и «эстетическое» всегда существовали для описания мира, который дан человеку изначально, первичной реальности. Но первичная реальность в рамках христианской и дохристианской парадигмы включала и трансцендентное бытие, причем именно трансцендентная реальность и была первичной. В античности – как некая несформулированная интуиция, в христианской парадигме – как непосредственная реальность, более качественное бытие, чем физический мир.

Если считать, что искусство – это выражение духовного опыта, категория «искусство» связана все равно с первичной реальностью, так как сфера духовного – не человеческая «надстройка», не вторичная реальность смыслов, а самое глубинное изначальное бытие. В христианской парадигме трансцендентное первично, а материальный мир вторичен. И искусство как раз возводит сознание воспринимающего в эту изначально божественную реальность. В этом цель искусства.

Дизайн возникает в середине 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. [6, с. 172]. В это же время начинает развиваться практика дизайна. Дизайн вырос на почве сознательного разрыва с трансцендентным.

Благодаря К. Марксу духовная сфера стала восприниматься как надстройка, а материальный мир – как единственная первичная реальность. Вторичная реальность в материалистической парадигме – это реальность смыслов, которую человек надстраивает над первичной. Под влиянием научно-технического прогресса возникают новые вещи, а значит, новые смыслы и функции. Эстетическим осмыслением этой вторичной реальности и занимается дизайн.

Итак, не претендуя на жесткое разделение, можно сказать, что категории «искусство» и «эстетическое» описывают первичную реальность и находятся в логоцентрической, традиционной системе координат, предполагающей трансцендентный организующий принцип.

Категория «дизайн» организует вторичную реальность смыслов. То есть дизайн работает в сфере знаков и знакообразования и является, таким образом, исключительно семиотическим феноменом.

В любой области дизайна суть работы сводится к оперированию знаками, удачному комбинированию знаков и к созданию коммуникации. Дизайн не затрагивает глубокий трансцендентный смысл вещей, его задача – оптимальная работа с поверхностью, коммуникация, адекватная передача сообщений, будь то городская среда, интерьер, печатное издание или имидж. Дизайн работает со знаками и создает коммуникацию.

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.

II. Семиургическая сущность категории дизайна

М. Н. Эпштейн выделяет три вида деятельности в области знаков: знаковосочетательная, знакоописательная и знаковосозидательная. 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. Дизайн – это проектирование, и так его понимали еще во времена Баухауза, ВХУТЕМАСа. Проектная культура стала объединяющим понятием системы обучения в Баухаузе [10, 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» [12, 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 дизайнера 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, 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.

Таким образом, философская категория «дизайн» описывает ту сферу, для которой раньше не существовало категории, – сферу организации вторичной реальности.

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. Дизайн является образцовой формой акта сигнификации.

Философское понимание дизайна связано с принадлежностью вторичной реальности. Разумеется, нельзя провести четкую границу между первичной и вторичной реальностью. Ведь любой воспринимаемый предмет автоматически вписывается нами в определенную систему смыслов. Однако можно говорить о постепенном создании вторичной реальности, о постепенном символическом удваивании мира.

То есть дизайн – это категория эстетики, которая непосредственно связана с процессом *символического удваивания*. Бесконечное воспроизводство дизайном самого себя является способом построения символической реальности, удваиванием мира. Причем удвоенный дизайном мир не делается более ценным, более настоящим. Напротив, бытие вторичной реальности становится все более зыбким, а смысл – ускользающим.

Философский смысл категории «искусство» связан с усилением бытия, с наполнением первичной реальности смыслом, дополнительной ценностью. Философский смысл дизайна связан с построением вторичной реальности. При этом будет ли вторичная реальность наполнена смыслом, может зависеть от понимания дизайна в конкретный период времени.

Список источников

1. **Барт Р.** Система моды. Статьи по семиотике культуры / пер. с фр., вступ. ст. и сост. С. Н. Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2004. 512 с.
2. **Бодрийяр Ж.** Символический обмен и смерть / пер. с фр. С. Н. Зенкина. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
3. **Бычков В. В.** Эстетика. Изд-е 2-е, перераб. и доп. М.: Гардарики, 2006. 573 с.
4. **Гегель Г. В. Ф.** Лекции по эстетике / гл. ред. А. Дьяченко. М.: Эксмо, 2018. 224 с.
5. **Жильсон Э.** Живопись и реальность / пер. с фр. Н. Б. Маньковской. М.: РОССПЭН, 2004. 368 с.
6. **Лебон Г.** Психология народов и масс / пер. с фр. Э. Пименовой, А. Фридман. М.: АСТ, 2017. 384 с.
7. **Лола Г. Н.** Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / послесл. Н. Б. Иванова. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1998. 264 с.
8. **Лоос А.** Орнамент и преступление (1908) / пер. В. Г. Калиша, А. В. Иконников // Мастера архитектуры об архитектуре. М.: Искусство, 1972. С. 143-148.
9. **Лосев А. Ф.** История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития: в 2-х кн. X. – М.: Фоллио; АСТ, 2000. Кн. 1. 832 с.
10. **Панкина М. В.** Проектная культура Баухауза: целеполагание и аксиология мышления // Баухауз и художественные школы эпохи авангарда: материалы Междунар. конф. (17-19 апреля 2019 г.). М.: Издательство МГХПА им. Строганова, 2019. С. 46-47.
11. **Платон.** Государство / пер. с др.-греч. В. Н. Карпова. СПб.: Азбука; Азбука-Аттикус, 2015. 352 с.
12. **Раппапорт А. Г.** Проект и время // Проблемы дизайна – 2: сб. ст. / ред. В. Л. Глазычев и др. М.: Архитектура-С, 2004. С. 22-47.
13. **Рескин Дж.** Лекции об искусстве / пер. с англ. П. Когана под ред. Е. Кононенко. М.: БСГ-ПРЕСС, 2006. 319 с.
14. **Соловьев В. С.** Чтения о Богочеловечестве / вступ. ст. А. А. Тесли. М.: РИПОЛ классик, 2018. 382 с.
15. **Уайльд О.** Избранное / сост. и вступ. ст. С. Бэлзы; прим. А. Зверева. М.: Правда, 1989. 736 с.
16. **Шеллинг Ф. В.** Философия искусства / под общ. ред. М. Ф. Овсянникова; пер. с нем. П. С. Попова. М.: Мысль, 1999. 608 с.
17. **Щедровицкий Г. П.** Теоретические и методологические исследования в дизайне. М.: Изд-во Шк. культур. политики, 2004. 372 с.
18. **Эпштейн М. Н.** Слово как произведение. О жанре однословия // Новый мир. 2000. № 9. С. 204-215.

Design as Philosophical Category

Pankratova Alexandra Vladimirovna, PhD

*National Research University "Moscow Power Engineering Institute"
sashaoscar@mail.ru*

The study aims to determine essential nature of the philosophical category "design". The author suggests that design can be considered as an aesthetical category; however, it contains the meanings which are not defined by the conventional number of aesthetical categories. Scientific novelty of the research lies in demarcating the category "design" from the categories "art" and "the aesthetical" with respect to: 1) functional difference; 2) difference in origin; 3) difference in semiotics. The result of the study is a formula of the philosophical category "design". The category "design" is connected to aesthetical organisation of secondary reality and is characterised by projective, transitive, functional, immanent and semiurgic nature.

Key words and phrases: design; art; the aesthetical; semiotics; the transcendental.

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.9.28>

Дата поступления рукописи: 03.08.2020

Целью исследования является системное рассмотрение мира детства в едином концептуальном пространстве, которое предполагает выявление его системообразующих «миров», уровней и структурных компонентов. Научная новизна работы заключается в создании универсальной модели мира детства – архитектуроники, – представленной структурными уровнями и единицами, а также определении функций этих миров, направленных на созидание и воспроизводство уникального периода жизни человека. В результате исследования разработана универсальная модель – архитектуроника мира детства, применение которой целесообразно как при анализе миров детства в разных национальных культурах, так и в процессе изучения мира детства в художественной литературе.

Ключевые слова и фразы: мир детства; архитектуроника; универсальная система; системообразующие миры; ребенок; детское сообщество.

Попкова Татьяна Дмитриевна, к. филос. н., доц.

*Шаньдунский женский университет, г. Цзинань, Китай
tatiana3@mail.ru*

Архитектоника мира детства

Актуальность исследования детства, рассматриваемого в качестве уникального периода жизни индивида – первоначала человеческого бытия, – требует мультидисциплинарного подхода, который позволяет