

ДИЗАЙН КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

В статье рассматривается самобытность дизайна в социокультурной среде, проблематика идентификации дизайна в историческом аспекте. Автор проводит анализ дизайна как неотъемлемой части жизни общества с начала становления отношений человека с вещью. На основе анализа сделаны следующие выводы: дизайн – это многогранное и многоаспектное понятие, подчеркнута важность дизайна в социально-экономическом развитии, а также влияние дизайна на различные области культурной и социальной жизни человечества.

Дизайн укоренен в человеческом бытии, однако процесс его самоопределения связан с теми изменениями в обществе, которые получили название техногенных.

Факт относительно недавнего появления дизайна не дает оснований для утверждения, что в тот момент он и возник как таковой, – вспомним мысль Аристотеля: первое по природе – позднее по явлению.

Возникновение дизайна как определенного способа отношений человека с вещью совпадает с тем моментом, когда человек озаботился местом своего обитания и смутно осознал свою не только физическую, но и бытийную зависимость от него, смысл которой, по М. Хайдеггеру, заключен в понятии этоса – открытой области, в которой обитает человек: «Открытое пространство его местообитания позволяет явиться тому, что касается человеческого существа и, захватывая его, пребывает в его близости. Местопробывание человека заключает в себе и хранит явление того, чему человек принадлежит в своем существе» [9, с. 216].

Доверительные отношения, которые человек выстраивает с вещью в малом пространстве своего повседневного бытования, в определенном смысле являются залогом его бытия.

Дизайн исторически сообщался с ремесленной выработкой, искусством (мастерством), художественной промышленностью, художественным конструированием. Нежелание человека довольствоваться чистой функциональностью потенцировало усилия, прилагаемые с тем, чтобы вещь стала ладной, легкой, «неприметно льнущей к своему существу» [9, с. 326].

Эти усилия осознавались как эстетические, и, неизбежно возникало затруднение – как разделить дизайн и искусство.

В Средневековье эта разница уже осознавалась вполне. У Исидора Севильского мы находим: «Различие между искусством и искусством таково: искусство – это вещь свободная, искусство же основывается на ручном труде...» [3, с. 37].

Современнику промышленных революций В. Зомбарту задача уже не кажется такой простой, он склонен объяснять отчетливое различие произведения «чистого» искусства и художественного изделия субъективным усмотрением, поскольку не находит объективных критериев для такого разделения. Он подчеркивает, что «мы требуем, чтобы картина Рембрандта, резной шкаф и телеграфные провода не ставились бы на одну доску», и потому выделяет сферу «художественного производства» там, «где существует стремление сделать предмет потребления не только целесообразным, «практичным», но и красивым» [5, с. 345-347].

Это неопределенное сочетание «красоты» и «пользы» требовало пояснений, которые были увязаны с общим переживанием «обнищания культуры». Нисхождение от культуры к цивилизации, по мысли О. Шпенглера, сопровождается тем, что взгляд на мир с высоты уступает место его рассмотрению с точки зрения «житейских нужд и припирающей действительности» [11, с. 541].

Все это переживается как утрата близости и доверительности между человеком и вещью. Вступление человека и вещи в «новую конфликтную диалектику», по мнению Ж. Бодрийера, не только не обедняет их отношения, а напротив, дает возможность человеку социально эволюционировать, а вещи – приблизиться к собственной сути, «то есть к приумножению функций через раскрепощение энергии» [2, с. 41].

В социально-экономическом развитии XIX – начала XX в. тема дизайна оказалась в центре дискуссий вокруг вопроса «Что делать?»: попытаться «вернуть» вещь или, смиряясь с неизбежностью, сохранить хотя бы отчасти то «первородство», которое она катастрофически теряла.

Наиболее последовательным и непримиримым борцом за «возвращение» вещи заслуженно считается У. Моррис – основатель так называемого декоративно-прикладного направления, целью которого была гуманизация индустриального общества посредством восстановления индивидуальных промыслов по образцу работы ремесленника в Средние века. У. Моррис связывает возможность доверительных отношений с вещью с возрождением искусства, разрушаемого под давлением коммерции. Произвести радикальные перемены в обществе, по У. Моррису, возможно при исполнении требований работы, которая заслуживала бы выполнения. Здесь У. Моррис имеет в виду необходимость отказа от производства бесполезных вещей, того «бутафорского богатства», которое порабощает и разлагает как производящих его, так и потребляющих.

Ранние проявления дизайнерских усилий У. Моррис считает «суррогатом искусства». Совершенно в другом ключе, о пагубности роскоши и потребительства, разрушающих отношения человека с вещью, пишет Т. Веблен. Если для У. Морриса ручная выделка есть средство «возвращения» вещи, то для Т. Веблена всякая идеализация ремесленного труда – это не более чем симптом опасной общественной болезни – «демонстративно-расточительства».

Она возникает на границе бедности и богатства, на границе того, что требует простых функциональных предметов, отвечающих своему назначению, и того имущественного и соответственно социального состояния, которое требует «почтенности».

Но и У. Моррис, и Т. Веблен, каждый по-своему ратуя за «возвращение вещи», на деле работают над вычислением некоторого качества, какого-то «довеска», который мог бы либо ресакрализировать вещь (У. Моррис), либо псевдосакрализировать, то есть со-

общить самому прозаичному предмету способность выражать социальные притязания и сокровенные желания человека (Т. Веблен). Соответственно и подходы здесь разные – у У. Морриса ностальгическое упование на первозданное, архаичное, у Т. Веблена – жесткий экономический анализ, чуждый идеализации чего бы то ни было.

И все же в своей явной или скрытой работе ресакрализировать вещь и У. Моррис, и Т. Веблен близки Г. Земперу, который уже называет все своими именами. Он стал одним из первых исследователей, предложивших перевести взор с «высоких» искусств на деятельность по преобразованию предметного мира и найти выход из создавшегося положения. Точные науки, считал он, способствуют созданию таких условий в производстве, в которых укрепляется стремление к выгодному использованию открытий и изобретений, переставших быть порождением потребностей – только что получившее признание нововведение, не успев устареть, заменяется новинкой. В силу недостатка времени, которое оттачивает стиль вещи, требуется определенное чувство художественного такта, чтобы придать всему новому тот характер, который из простых произведений труда создает органически необходимые вещи, явно и доходчиво выражающие какую-либо идею [4, с. 182].

Этот «художественный такт», который и может быть назван дизайном, востребован необходимостью придать достоинство вещи-однодневке.

Несмотря на явное различие между концепциями Т. Веблена и Г. Земпера, в них есть нечто общее. «Чувство художественного такта», придающее «благородство» вещи-однодневке, о котором пишет Г. Земпер, – это не «косвенная» утилитарность Т. Веблена, вызванная к жизни принципом демонстративно-расточительства. Но и то, и другое могло быть обнаружено только на «полях» пространства богатства, избыточности и искусственно стимулируемого потребления.

Это обстоятельство всегда выводило тех, кто делал попытку идентифицировать дизайн с системой, которую принято называть «проектом модерна». А стремление удер-

жаться в этой системе стирало особую реальность дизайна и делало неизбежной его редукцию либо к искусству, либо к технике. Дизайн оказывался чем-то двусмысленным, нечетким, «пограничным» – как раз тем, что для «модерна» было невыносимо и требовало упразднения.

Исторически дизайн обнаруживается на границе, будь то граница между желанием простой функциональности и требованиями «завистнического расточительства» или между «прозой» быта и производства и «поэзией» произведения искусства. Причем чаще всего он расценивается как своего рода мост с двусторонним движением между текучей повседневностью и хранилищем культурных ценностей. Однако десакрализация, осуществляемая в широком социокультурном контексте, явным или скрытым образом выводит к проблеме дизайна, что можно видеть, например, у О. Шпенглера.

Раскрывая причины десакрализации вещи, или утраты ею «глубины» во время «ссыхания могучих организмов» – великих культур, О. Шпенглер обращает внимание на желание духовно истощенного человека цивилизации избавиться от культуры в ее властной форме, от ее внутренне уже не переживаемой и оттого ненавистной символики, что приводит к угасанию большого искусства и превращению его в прикладное искусство [11, с. 538].

Непосредственно о дизайне у О. Шпенглера речи нет, данные им в контексте критики вырождающегося искусства цивилизации отдельные замечания, оценки, реплики в отношении того, что происходит в это время с ближним, вещным окружением человека, маркируют проблемное поле дизайна. В процессе десакрализации вещь может не только потерять, но и обрести, причем обрести нечто весьма ценное именно благодаря утрате, и этот процесс утраты-обретения будет означать не механический акт убавления-прибавления, а ее сущностную трансформацию. Именно эта идея, безусловно, ценная для понимания дизайна, замечательным образом прописана у О. Шпенглера.

К концу XIX в. утвердилось понимание дизайна как средства ресакрализации вещи.

Дизайн обретал свое социальное лицо в период всевластия модернистской парадигмы. Интенция модерна к учреждению искусственной конструкции, призванной упорядочить хаос и закрепить этот порядок на незыблемых основах, с одной стороны, делала его чувствительным к границе как к гаранту вождельного порядка; с другой – отвращала модерн от границы вследствие неприятия всего, что с ней связано, того, что происходит рядом с ней и на ней. Другими словами, в заботе о том, чтобы сделать границу максимально четкой, однозначной и недвусмысленной, модерн устранил ее как предмет рефлексии.

Поэтому дизайн, будучи практикой границы, не мог быть вполне идентифицирован в модернистском социокультурном контексте.

Если при этом и могла сложиться версия дизайна, то очень зыбкая, чреватая подменой дизайна конструированием, проектированием, планированием. К тому же сама дизайнерская профессия была востребована необходимостью работать на стыке художественной и инженерно-технической сфер, и в производстве начала XX века дизайнеру вменялась обязанность «восстановить связь между ними и превратить область этого стыка из рассадника дурного вкуса в важнейший источник стилеобразующих идей» [10, с. 7].

Это требовало сближения критериев художественного и технически эффективно-функционального, хотя дизайнеру в отличие от инженера не могло помешать сделать условием своей творческой свободы строгое следование логике машины. Основой стала убежденность в том, что отсутствие эстетического в технических конструкциях связано с неряшливостью, беспорядком, желанием избежать расходов и невниманием к возможностям использования более подходящих материалов [8, с. 568-569].

Модернизм абсолютизировал геометрические формы, культивируя идею о неких образцах, благодаря которым возможно глобальное переустройство социальной среды в самом широком ее понимании. Главный тезис теоретиков функционализма состоял в обосновании способности дизайна в союзе с техникой совершенствовать мир и решать любые социальные проблемы.

Теория функционализма развивается в первой половине XX века, имеет глубокие корни в модернистской картине мира и связана с творчеством таких выдающихся дизайнеров, как П. Беренс, Л. Мис ван дер Роэ, Ф. Ллойд Райт и особенно – Ле Корбюзье, В. Гропиус и Т. Мальдонадо. Особое место занимают и первые советские дизайнеры – В. Татлин, К. Малевич, Л. Лисицкий, Л. Попова и др. В современных отечественных исследованиях функционализм трансформировался в концепцию «проектности».

Особое место в истории исследований дизайна в нашей стране в последние три десятилетия занимают работы К.М. Кантора, Г.П. Щедровицкого, В.Л. Глазычева, В.Я. Дубровского, О.И. Генисаретского и др., большинство из которых работали над «проектной» концепцией дизайна [10, с. 18].

Представитель школы Баухауза Ле Корбюзье заслуженно вошел в историю как наиболее последовательный проповедник духа героизированного машинизма. Он стремится рационализировать все: городские застройки, регулирование уличных потоков, не говоря уже о предметах потребления.

В случае Ле Корбюзье мы имеем дело с образцовой трактовкой дизайна как средства ре-профанации вещи.

В конечном счете стараниями функционалистов за дизайном в первой половине XX в. признается возможность переустроить мир путем расчета. Дизайн подменяется проектированием и опять остается невиденным и непонятым. Не помогли даже попытки смягчить технократический радикализм привнесением «антропологического» [1, с. 150]. или «онтологического» моментов. Последнее характерно для современных отечественных исследователей дизайна, они показали, что отождествление дизайна с проектностью не является «онтологической» сверхценностью.

Наиболее показательна в этом плане недавно опубликованная книга К.М. Кантора «Правда о дизайне». У К.М. Кантора дизайн человеческого творчества произведен от «проектности», которую он причисляет к атрибутам бытия. Причем универсальная проектность присуща живой природе так же,

как и искусству, а культура определяется как «проект, сотворенный Богом» [6, с. 57].

Только с середины XX столетия наблюдается стремление обратиться к дизайну как таковому, без попыток вывести знание о нем через отождествление с искусством или с техническим проектированием. В это время сомнения в возможности техники обеспечить социальный прогресс перерастают в разочарование. Вследствие бурного развития информационных технологий возникает ощущение «дематериализации» мира: пространство социального заселяется образами и знаками, а радикальному взгляду Ж. Бодрийера оно представляется и вовсе хранилищем исключает, а даже в иных случаях предполагает наделение дизайна симулякра.

По выражению итальянского теоретика М. Витта, дизайн в этой ситуации являет собой противоречивое вторжение в общество, которое требует, с одной стороны, полезных вещей, с другой – захвачено превращением их в симулякры [15, р. 31-37].

Постепенно приходит осознание того, что главным делом дизайна является не планирование и организация мира, а забота о месте непосредственного обитания [7, с. 74-76].

Иначе представляется в этом свете назначение дизайнера: он должен сосредоточиться на гуманитарной составляющей своей деятельности и использовать свои творческие возможности для повышения качества жизни, а не просто содействовать процессам накопления капитала.

Попытки идентификации дизайна приобретают большую определенность.

Своего рода вехой было определение дизайна, данное одним из первых исследователей искусственного интеллекта и теории организации Гербертом Саймоном в 1968 г.:

«Дизайном 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 для государства. Так понятый ди-

зайн есть ядро любой профессиональной деятельности – это то, что отличает профессии от наук» [14, р. 55-56]. Это довольно широкое определение дизайна имело большое значение, поскольку дизайн отчасти выводился из сферы производства, распределения и потребления, что создавало предпосылки рассмотрения его в социокультурном контексте.

Однако еще предстояло осознать необходимость проблематизации дизайна как целостного социокультурного феномена. К этому призвал Ч. Миллс, видевший причину возрастающей путаницы в идеалах дизайнеров, их неуверенности в том, что они не осознают социального смысла того, чем занимаются:

«Они не могут нормально осмыслить свои позиции и сформулировать свое кредо без осмысления как культурных, так и экономических тенденций и процесса формирования целостного общества, в котором все происходит» [13, р. 374].

И все же до сих пор нет удовлетворительного определения дизайна, этот вопрос дебатруется буквально на сегодняшних конференциях. Как заметил теоретик дизай-

на В. Марголин, дизайн занимается и формой каблука, и компьютерными технологиями, и направлениями в оформлении офисных интерьеров, и специальными эффектами в фильмах, и конструкцией мостов, и т. д. и т. п. [12, р. 3].

Трудность идентификации дизайна, таким образом, можно объяснить, с одной стороны, его невыводимостью, с другой – его вневходимостью, и одно с другим связано, ибо вся история исследований практики дизайна показывает, что так или иначе его всегда искали на границе – сакрального и профанного, на границе искусства и техники, наконец, на границе богатства и бедности.

Продуктивное исследование дизайна по необходимости должно носить философский характер: только дистанцирование от конкретных проявлений и результатов практики дизайна позволит понять ее как целостный феномен; второе – «граничность» феномена дизайна указывает на необходимость социокультурного анализа границы как таковой; и третье – этот анализ следует связать с историческими типами рациональности.

Список использованной литературы:

1. Арнхейм Р. Новые очерки по психологии искусства / Пер. с англ. М.: Прометей, 1994.
2. Бодрийяр Ж. Система вещей / Пер. с фр. С.Н. Зенкина. – М.: Рудомино, 1995.
3. Дизайн и проектная наука. Теоретический курс. – М.: МЭГУ, 1997.
4. Земпер Г. Стиль в технических и тектонических искусствах или практическая эстетика // Земпер Г. Практическая эстетика / Пер.с нем. М.: Искусство, 1970.
5. Зомбарт В. Буржуа. Этюды по истории духовного развития современного экономического человека. – М.: Наука, 1994.
6. Кантор К.М. Правда о дизайне. Дизайн в контексте культуры доперестроечного тридцатилетия (1955-1985). История и теория. – М.:АНИР, 1996.
7. Курьерова Г.Г. «Новая первобытность» как протоэстетика //Вестник МГУ. Сер. 7. Философия. 1994. №2. С. 74-76.
8. Мамфорд Л. Эстетическое освоение машины // Современная книга по эстетике. Антология. / Пер. с англ. Э.Н. Глаголевой и др.: Общ. ред. и вст. ст. А. Егорова. – М.: Издательство иностранной литературы, 1957.
9. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. / Пер. с нем. В.В. Библихина. – М.: Республика, 1993.
10. Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна. М.: Галарт, 1995
11. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. 1. Гештальт и действительность / Пер. с нем., вступ. ст. и примеч. К.А. Свасьяна. – М.: Мысль, 1993.
12. Design Discourse: History, Theory, Criticism. / Ed. by Victor Margolin. – Chicago: The University of Chicago Press, 1989.
13. Mills C.W. Man in the middle: the designer // Power, Politics and People: the Collected Essays of C.W. Mills. New York, 1967.
14. Simon H. The Science of Desing: Creating and Artificial // The Sciences of the Artificial. Cambridge, 1969.
15. Vitta M. The Meaning of Design // Design Discourse: History, Theory, Criticism. / Ed. by Victor Margolin. – Chicago: The University of Chicago Press, 1989.