

УДК 74.01/.09

DOI: 10.17223/22220836/36/14

Т.О. Габриелян

ВЗАИМОСВЯЗЬ СЕМИОТИКО-ИНТЕРАКТИВНОЙ ГРАФИЧЕСКОЙ ДИЗАЙН-СРЕДЫ С СИСТЕМОЙ «ИСКУССТВО – ДИЗАЙН – ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

В статье показывается взаимопроникновение изобразительного искусства и проектирования путем образования дизайна – художественно-проектной деятельности. Проводится аналогия с семиотико-интерактивной графической дизайн-средой, где индексальный, иконический, символический статусы проявляются в типологии семиотических знаков. Выявляется, что семиотико-интерактивная графическая дизайн-среда является эклектичной концептуальной теорией.

Ключевые слова: изобразительное искусство, проектирование, дизайн, идеал, семиотический знак, эклектичная концептуальная теория.

Современная теория дизайна – это плюрализм концептуальных, как правило, авторских теорий. Благодаря этому активно развиваются различные направления дизайна. Одновременно это обстоятельство не позволяет дизайну получить единую научную базу, на которой должны основываться и которой должны соответствовать вновь вводимые концептуальные теории. В статье «Применение научного подхода в разработке семиотико-интерактивной графической проектной среды» [1] сделана попытка выявить подобные основания. Описаны этапы становления концептуальной теории на примере семиотико-интерактивной графической дизайн-среды (СИГРА). Первым этапом становления теории является определение ее онтологических (философских) оснований. Подобными основаниями для концептуальной теории СИГРА будет определение ее взаимосвязи с системой «искусство – дизайн – проектирование». Для осуществления этого нужно:

- выявить специфику «идеала» в изобразительном искусстве и дизайне. Сопоставить его с семантическим компонентом дизайн-объекта в концептуальной теории СИГРА;

- описать семиотический подход в искусствоведении, обратившись к теории изобразительного искусства В.И. Жуковского. Провести аналогию с дизайном;

- изучить три «картины» художественного конструирования: инженерную, научную и художественную. Определить тип концептуальной теории СИГРА.

Для осуществления исследования необходимо построить *модель*, способную репрезентовать поставленную в этой статье проблему. В общем виде модель состоит из двух сфер: изобразительного искусства (художественной деятельности) и проектирования (проектной деятельности) (рис. 1). Пересечение этих сфер деятельности определяет сферу дизайна – художественно-проектную деятельность. Сразу отметим, что выдвинутая модель в той или иной форме, с большей или меньшей детализацией, в явном или неявном ви-

де применяется в исследованиях многих искусствоведов, философов, методологов, теоретиков, практиков дизайна, например: Г.П. Щедровицким, О.И. Генисаретским, К.М. Кантором, В.Я. Дубровским, И.Л. Глазычевым, Е.В. Черневич, В.Р. Ароновым, В.Ф. Сидоренко, А.Н. Лаврентьевым, Е.В. Жердевым, О.Г. Яцюк, С.И. Серовым и др. Тем не менее нужно учитывать, что модель по своей сути является лишь репрезентантом определенных объектов и явлений действительности и не способна всецело их замещать.

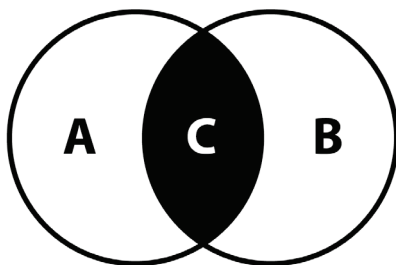


Рис. 1. Модель системы «искусство – дизайн – проектирование»: А – изобразительное искусство; В – проектирование; С – дизайн

Fig. 1. Model of the system “art – design – design”: A – fine art; B – design; C – design

Первым компонентом исследуемой модели является *искусство* (художественная деятельность), присущее человеку с древних времен: пещерная живопись (петроглифы Альтамиры, Шове, Фон-де-Гом, Ласка и др.), архитектура (менгиры, кромлехи, дольмены), скульптуры («Венеры палеолита»), декоративно-прикладное искусство (керамика, обработка металла, ткачество).

Искусствоведение (искусствознание) как комплекс научных дисциплин, изучающий искусство, начал развиваться позже. В Древней Греции искусство понималось как бледное копирование вещей, являющихся копиями вечных идей (Платон, Аристотель, IV в. до н.э.). В Древнем Риме получило развитие идеалистическое мистическое учение о самостоятельном существовании души, духа независимо от материи – спиритуализм. Многообразный опыт сконцентрирован в индийских трактатах: «Читралакшана» (начало н.э.), «Шильпашастра» (V–XII вв.), «Манасара» (XI в.); китайских средневековых трактатах (Се Хэ, V в.; Ван Вэй, VIII в.; Го Си, XI в.), а также в многочисленных средневековых трактатах Ближнего и Среднего Востока (Султан Али Мешхеди и Дуст Мухаммад, XVI в.; Кази-Ахмед, конец XVI в.; Садики Бек Афшар, XVI–XVII вв.).

Однако наиболее полное и непрерывное осмысление искусства наблюдается в контексте западноевропейской традиции. Современное искусствоведение определяется как сложноорганизованная система, включающая в себя теорию искусства, историю искусства, эстетику и художественную критику. Особый вклад был сделан выдающимися мыслителями эпохи Возрождения (Д. Вазари, Л.Б. Альберти, Пьеро делла Франческа, Леонардо да Винчи, А. Дюрер и др.), Нового времени (Карел ван Мандер, Д. Дидро, Г.Э. Лессинг, И. Гёте, И. Винкельман, Дж.Б. Ланци, П.М. Еропкин, И.Ф. Урванов, В.И. Баженов и др.), XIX и XX вв. (Ф. Куглер, М. Дворжак, М. Фридлендер, К. Вёрман, А. Грабар, А. Варбург, Э. Панофский, Э. Гомбрих, А.М. Кантор и др.). Перечисление имен и объединение их в отдельные условные группы не позволяет во всей широте показать теоретическое многообразие искусствоведе-

ния. Но позволяет отметить сложный и неоднозначный путь становления комплекса искусствоведческих дисциплин. Каждый из перечисленных историков, теоретиков и критиков искусства внес неоценимый вклад в искусствоведение. Несмотря на это, сегодня достаточно сложно определить общий теоретический базис, фундамент искусствоведения в целом и изобразительного искусства в частности. А без него двигаться дальше в разработке концептуальной теории СИГРА невозможно.

В «системе» научно-исследовательской литературы под теорией изобразительного искусства, как правило, понимаются различные гуманитарные науки: философская теория познания, эстетика, культурология, социология искусства, психология художественной деятельности и др. [2. С. 6].

Подобная ситуация вынуждает исследователя опираться на эссеическое (как правило, художественное, а не научное) описание произведения, стиля, эпохи и т.п. Еще более сложная проблема возникает при проведении научного исследования в смежной с изобразительным искусством сфере творческой деятельности, например, при сопоставлении искусства графики и графического дизайна. Происходит как бы размывание образа творческой деятельности, приводящее к тому, что профессия дизайнера не обособляется от профессии художника.

Именно поэтому видится важным обратиться к научно-исследовательской работе В.И. Жуковского «Теория изобразительного искусства» [2]. В монографии представлена авторская концепция теории и методологии изобразительного искусства, гармонично интегрированная с эстетикой, историей искусства, семиотикой, психологией художественной деятельности и художественной критикой.

Вторым компонентом исследуемой модели является **проектирование**. Под проектированием чаще всего понимается процесс определения структуры, компонентов (элементов), их взаимосвязей и других характеристик системы или ее частей. Результатом проектирования является проект – целостная совокупность моделей, свойств или характеристик, описанных в форме, пригодной для реализации системы. Внутри проектирования часто выделяют область конструирования – деятельность по созданию материального образа разрабатываемого объекта в виде чертежей, эскизов, компьютерных моделей.

Следует отметить, что в отечественной теории дизайна выделяются четыре этапа проектной деятельности [3. С. 52, 137–138]:

- проблемно-целевой: проблематизация (определение проблемы), подготовительная документация, предпроектное исследование, формулирование цели;
- концептуальный: определение исходной дизайн-концепции, создание дизайн-сценария, синтез морфологического и аксиологического поля;
- организационно-управленческий – организация коллективной проектной деятельности разработчиков;
- проектно-конструкторский – этап перехода из плана идеального (замысла) в план материальный, проект превращается в конечное изделие.

Также в отечественной теории дизайна определяется особый вид художественного конструирования, реализующий описанные этапы и репрезентуемый в виде трех «картин» дизайна: инженерной, художественной (художественное проектирование) и научной [4. С. 87–107].

Добавим, что отечественные теоретики дизайна отмечают, что ни одна из перечисленных концепций не может служить описанием реально существующего единого объекта – художественного конструирования, а употребление термина «художественное конструирование» без указания концепции проектирования, в контексте которой оно рассматривается, является фикцией [4. С. 108].

Третьим компонентом исследуемой модели является *дизайн*, возникающий на стыке сфер изобразительного искусства и проектирования. Под дизайном чаще всего понимают художественно-проектный вид деятельности, ее процесс, а также результат. Этимология термина «дизайн» в латинском языке репрезентуется через слово «dessiner» – «знак»; во французском «disegno» – «рисунок», «эскиз», «планирование»; в английском «design» – «схема», «план», «чертеж», «набросок», «проект», «конструкция».

Дизайн согласно определению, данному на Генеральной ассамблее ИКСИД в 1969 г., является творческой деятельностью, наиболее полно формирующей гармоничную предметную среду, удовлетворяющую материальным и духовным потребностям человека. В более общем виде «дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды» [5. С. 26].

С точки зрения отечественных теоретиков, «дизайн возникает как элемент в механизме управления системой <...> „производство – потребление“» [4. С. 301–303]. Здесь дизайн выполняет две функции: управления потреблением и управления производством, тем самым включаясь в общий контекст «производство – потребление – культура». Таким образом, «дизайн берет на себя функции целенаправленного развития материальной и обслуживающей ее духовной жизни общества» [Там же]. Такое понимание дизайна согласуется и с популярными сегодня социогуманитарными (гуманистическими) концепциями, например В. Папанека [6].

Целенаправленно включаясь в систему культуры, дизайн привносит в нее собственную творческую проектную методологию, с одной стороны, связанную с художественной, а с другой – с проектной деятельностью. В свою очередь, если дизайн-объект является материально-духовным произведением, тогда вполне очевидно стремление дизайнера к взаимосвязи с искусством (в нашем случае изобразительным), где духовность репрезентована исторически сложившейся системой идеалов, а материальность – исторически сложившейся системой ремесленного мастерства графика, живописца, скульптора.

Однако дизайн заимствует не все наработки и достижения искусства и проектирования, а только нужные для своего собственного существования и реализации конкретной проектной цели. Более того, привнесенные в дизайн средства и методы видоизменяются, становясь дизайнерскими. Дизайн выступает как особая синтез-среда, где отдельно взятые компоненты получают новое качество. Эти компоненты сформировались в других сферах деятельности, организованных по собственным правилам и законам. Как отмечает А.В. Бойчук, дизайн – это «самостоятельный вид творческой деятельности, имеющий глубинные связи с искусством, архитектурой, техникой, но развивающийся по собственным законам и правилам» [7. С. 9].

Таким образом, была описана модель, репрезентующая среду изобразительного искусства и проектирования. Их взаимопроникновение образует среду дизайна, который не просто перенимает (прямо заимствует) отдельные

изобразительные или проектные средства, а синтезирует новый вид деятельности.

Теперь обратимся к понятию «*идеал*». Он является одним из ключевых понятий теории изобразительного искусства В.И. Жуковского наряду с понятиями: абсолютное и относительное; единое, многое, единство; отношение, связь, свойство; самоутверждение и соучастие; виртуальное, конечное и бесконечное; граница; единичное и общее; эманация и имманация; сущность и явление; репрезентация; душа, Дух, духовное; сознательное, подсознательное, бессознательное.

Идеал (греч. – «идея», «первообраз») – образец, нечто возвышенное, совершенное, прекрасное. Понятие «идеал» – это синтез чувственно-явленной (материализованной, воплощенной) и сверхчувственной (духовной – идейной, сущностной, трансцендентальной) граней [2. С. 32]. Преобладание одной из сторон ведет либо к созданию идола – поклонение телесной стороне идеала, либо к предельной абстрактности и трансцендентальности. Для уточнения вышесказанного обратимся к учению Платона об «идеях». Здесь отметим только наиболее важные, на наш взгляд, тезисы, относящиеся к данному исследованию.

Вначале Платон разграничивает две вещи: «что есть вечное, не имеющее возникновения бытие» и «что есть вечно возникающее, но никогда не сущее» [8. С. 432]. Получается, что второе – это первообраз, о котором Платон говорит следующее: «первообраз есть то, что пребывает целую вечность» [Там же. С. 440]. Параллельно выделяет и материальность вещей, возникших от первообраза, говоря, что «...[отображение] возникло, есть и будет в продолжение целокупного времени...» [Там же. С. 440]. И добавляет: «Природа эта по сути своей такова, что принимает любые оттиски, находясь в движении и меняя формы под действием того, что в нее входит, и потому кажется, будто она в разное время бывает разной; а входящие в нее и выходящие из нее вещи – это подражания вечносущему, отпечатки по его образцам, снятые удивительным и неизъяснимым способом...» [Там же. 453].

Таким образом, идеал будем понимать как вечносущую идею, всецело недоступную сущность, к которой может обращаться художник для создания произведения искусства. Само произведение является лишь одним из бесконечно возможных оттисков, отпечатков идеи, репрезентуя материальную сущность идеала.

В качестве примера обратимся к идеалу красоты, который в художественной культуре, как правило, связан с женской красотой. Очевидно, что он не только отражение субъективности художника, но также зависит от эпохи и культуры, в которых существует. Обозначим лишь несколько «оттисков» идеала женской красоты в западноевропейском и отечественном изобразительном искусстве: древнегреческий (Александр из Антиохии на Меандре – «Венера Милосская»), готический (Рогир ван дер Вейден – «Портрет дамы»), эпохи Возрождения (Леонардо да Винчи – «Джоконда»), барокко (Питер Пауль Рубенс – «Венера перед зеркалом»), а также в работах художников XVIII–XXI вв.: Ф.С. Рокотова, Г.Л. Левицкого, Ф. Гойя, В.Л. Боровиковского, Ж. Энгра, К.П. Брюллова, К. Курбе, А. Кабанеля, Г. Моро, Ф. Лейтона, Дж.-Э.М. Уистлера, И.Н. Крамского, Д.У. Уотерхауса, Э. Дега, К. Моне,

О. Ренуара, Э. Мане, М.А. Врубеля, В.А. Серова, К.А. Сомова, К.А. Васильева, П. Пикассо, С. Дали, Э. Уорхол и многих других.

В.И. Жуковский приводит другой пример идеала. Он анализирует работу П.О. Ренуара «Бал в Мулен де ла Галетт». Для создания этого произведения Ренуар неподалеку от танцевального зала в 1876 г. снял дом и нанял натурщиц. Каждое утро художник работал над произведением в саду дома, изучая игру солнечных бликов, проступающих сквозь листву деревьев. Именно бесконечное солнце, «оканчивающее себя в виде изображения множества лучей-струй, льющих сквозь листву на землю небесную энергию и брызжащих на всех и вся солнечными зайчиками», становится главным героем, идеалом [2. С. 207]. Произведение позволяет зрителю слиться с идеалом, оказаться в Мулен де ла Галлет, прочувствовать тепло солнца и пуститься в пляс.

«Идеал» в дизайне является связующим звеном дизайнера с культурой, если понимать культуру как идеалообразующую сторону человеческой жизни, а также процесс и результат идеалообразования. Однако в дизайне интенция дизайнера направлена не на идеалы «высокой культуры», а на человека – его потребности и проблемы, т.е. на идеалы «массовой культуры». Например, если в художественном произведении идеал женской красоты репрезентуется через образ богини (например, Афродиты или в римской мифологии Венеры), то, например, в графическом дизайне – это собирательный образ «лидера мнений», например, образ Сары Бернар в плакатах Альфонса Мухи. В результате созданный графическим дизайнером плакат будет иллюстрировать упрощенный, а значит, понятный большинству образ, помогающий передать нужное сообщение – разрешить поставленную проблему.

В контексте концептуальной теории СИГРА идеал представлен в виде семантических вершин семиотического знака или знаковых систем. Например, бренд в графическом дизайне представляет собой сложную семантико-визуальную систему, где семантика описывает сущность, миссию, видение, индивидуальность, позиционирование. Визуальная часть представлена атрибутами: логотипом, фирменными цветами, шрифтом, паттерном, различной рекламно-полиграфической продукцией и др. [1. С. 12]. Семантика представляет сверхчувственный уровень – идеал, а визуальность – материальное воплощение.

Семиотичность. Неотъемлемой частью теории В.И. Жуковского является изучение художественного образа (не следует путать с первообразом). Детально исследуются композиционирование и его статусы. Под композиционированием понимается «деятельностный процесс отношения зрителя с материальным произведением, в течение которого получает свое оформление художественный образ» [2. С. 317]. Статусы художественного образа определяются через материальные, индексальные, иконические (иконически-суммативные, иконически-интегральные) и символические качества.

Материальное качество произведения искусства – это осмысленно созданная (явленная из небытия в бытие) композиция, представленная в виде определенного (не случайного) набора краскоформ (красочных смесей) красочного слоя, например живописного произведения [Там же. С. 337]. Это материальный посредник, позволяющий остальным трем статусам художественного образа явиться зрителю.

Индексальное качество – это набор идентификаторов (знаков-индексов), глоссарий объектов, персонажей, участвующих в повествовании произведения: «Каждое действующее лицо еще не начало действовать, однако уже отмечено рядом отличительных особенностей» [2. С. 356]. Например, в картине «Часы» М. Шагала (рис. 2) зритель сначала воспринимает знаки-индексы в виде часов, стены, окна, человека и стула.



Рис. 2. Шагал М. «Часы». 1914 г.

Fig. 2. Chagall M. "The Clock". 1914

Иконическое качество – образно-явленный (знак-икона, знак-копия) объект, в котором проявляется индексальное качество. Иконическое качество разветвляется на иконически-суммативное и иконически-интегральное.

Иконически-суммативное качество представляет особый характер сцепления, связывания персонажей, объектов в некие суммативные группы, результат сложения каких-либо величин [Там же. С. 366]. Например, в произведении М. Шагала «Часы», В.И. Жуковский выделяет следующие суммативные персонажи-общности [Там же. С. 371]:

- изображения комнаты, суммированные из окна и бесконечно высокой стены;
- изображение группы – человека, задумчиво глядящего в окно, и стула;
- изображение огромных настенных часов, надпись на которых дает понять, что они изготовлены в Париже.

Иконически-интегральное качество – это визуализация, представление в чувственно-явленной форме специфики объединенного (единого, связанного) представления персонажей в виде неразрывного целого [2. С. 377]. В картине М. Шагала «Часы» иконически суммативные общности проявляют себя в новом качестве [Там же. С. 371]:

– доминирование часов над человеком обозначает, что всем, включая человеческое существование, неумолимо правит время. Уточняя, Жуковский отмечает, что главенствует не время вообще, а время, обладающее социальным качеством, т.е. часы репрезентуют Париж, формирующий социальную общность художников всего мира;

– часы, расположение стрелок на циферблате, стена, окно, стул и человек передают идею, что персонажу остается мало времени для выбора судьбоносного решения.

Символическое качество произведения искусства – это уровень непосредственного общения (игрового диалога) зрителя с Совершенным идеалом [Там же. С. 386]. Индексальное и иконическое качества необходимы для осуществления этого общения, на уровне органичного (гармоничного) их единства возникает возможность проявиться знакам-символам, где понятие и визуально явленный образ не имеют однозначной (точно заданной) связи. В произведении М. Шагала символическое качество проявляется тогда, когда зритель понимает, что судьбоносное решение для человека, сидящего перед окном, – это выбор между «ограниченным „забором“ высоченных стен, являющихся знаковым выражением домашнего социума» [Там же. С. 371], и искушением, побуждаемым часами, без остатка отдать элитному парижскому социуму, «манящему в свои пределы всех творцов изобразительного искусства» [Там же].

Применение семиотического подхода к изучению дизайн-объектов оправдано. Любой дизайн-объект обладает теми же качествами, что и произведение искусства:

– *материальным* – визуально наблюдаемое дизайн-произведение (дизайн-объект), с которым взаимодействует зритель;

– *индексальным* – при восприятии композиции дизайн-произведения зритель в первую очередь осуществляет идентификацию компонентов, т.е. сопоставляет с аналогами в своем сознании;

– *иконическим* – здесь зритель пытается понять содержание знаков. Наиболее простыми являются знаки-иконы, обладающие визуальной тождественностью с реально существующими объектами;

– *символическим* – это наиболее сложный уровень понимания дизайн-объекта, когда визуальность дизайн-произведения обращается к таким символическим ценностям «массовой культуры», как, например, бренд-архетипы.

Семиотичность является неотъемлемой частью концептуальной теории СИГРА. Дизайн-объекты в СИГРА изначально создаются путем комбинирования семиотических знаков и знаковых систем. Подробно этот аспект рассматривается в диссертационном исследовании «Концептуальная модель визуальной идентификации бренда в графическом дизайне» [9]. На теоретическом и предметном уровнях показывается, что семиотический знак – это единство понятия (смысла, идеи), сигнификата (структуры, конструкции, проекта – дизайн-объекта или отдельного его компонента) и предмета

(наблюдаемой выразительной оболочки), репрезентирующих простой или сложный графический дизайн-объект [9. С. 13].

Более того, индексальные, иконические и символические качества – это изначально заданный дизайнером тип семиотического знака. Например, в графическом дизайне, если необходимо визуализировать изображение «льва», тогда семиотический знак изначально создается как иконический (денотативный), максимально похожий на этого зверя. Если же стоит задача создания символического знака, тогда осуществляется стилизация, акцентирующая внимание на определенном коннотативном качестве: силы, спокойствия, уверенности и т.п. Высокий уровень стилизации создает знак-индекс, указывающий на зверя, но при этом отсутствует иконическое подобие и в сознании зрителя не возникает никаких символических коннотаций.

Теперь следует обратиться к теоретическим концепциям дизайна, которыми должна согласовываться СИГРА. Отечественными теоретиками дизайна выделяются три подобные концепции – «*картины*» художественного конструирования: инженерная, художественная, научная.

Инженерная картина художественного конструирования отличается от традиционного инженерного конструирования введением художника-конструктора (обладающего инженерной подготовкой) в состав проектной группы в качестве равноправного ее члена. Объектом проектирования является промышленное изделие. Его социальная необходимость определяется вне сферы конструирования, т.е. задается извне. Процесс проектирования определяется структурой и нормами инженерного проектирования и в общем виде выглядит следующим образом: заказ – техническое предложение (проектное предложение, проектное задание) – отбор оптимального варианта – рабочий проект – корректировка – опытный образец (прототип) – промышленный образец – серийное производство. Художественность (эстетика) инженерного метода проектирования определяется дополнением его специальными разделами стилистики, позволяющими сформировать искусственную связь между инженерией и художественным творчеством [4. С. 87–94].

Художественная картина художественного конструирования – художественное проектирование – определяется объектом проектирования. Здесь этим объектом является сам проект, а не вещь. Роль художника-конструктора заключается в создании целостного продукта, обладающего самостоятельной ценностью наподобие деятельности художника в искусстве. Акцент делается на непромышленной форме реализации проекта, т.е. отсутствует связь с производством. Процесс не имеет четкой фиксации по этапам, тем не менее в общей форме может выглядеть следующим образом: эскиз-идея, эскизный проект, проект. Методика художественного проектирования опирается на инструментарий искусства и методы поиска творческих решений: мозговой штурм, системное проектирование, ситуационный анализ, метод коллажа, поисковое исследование, фокус-группа и др. Однако следует отметить, что это не свободная художественная деятельность, а логически обусловленная художественно-проектная деятельность. Подобный синтез позволяет органично (не «насиловательно», как это было в инженерном художественном проектировании) интегрировать различные методы и средства из других областей знаний. Таким образом, этот подход (методология) позволяет решать практически любые виды проектных задач [Там же. С. 94–100].

Главным тезисом *научной* (не относится к науке, а является формальным способом переноса средств, выработанных в науке) картины художественного конструирования является выбор объектом конструирования вещи в результате отрицания проектирования как самостоятельной деятельности. Основной целью является превращение инженерного конструирования в научно-организованное, формализованное художественное конструирование, позволяющее впоследствии перейти от представлений о художественном конструировании к науке о художественном конструировании. Подобный подход позволяет строить не «науку о дизайне», а «науку в дизайне» [4. С. 100–107]. Эта особенность позволила художественному проектированию перейти к автоматизированному и даже интеллектуальному проектированию с помощью интеллектуальных систем.

В этом плане художник-конструктор представляется как макроконструктор, а его роль заключается в комплексном (системном) приведении промышленных изделий в соответствие со стандартами-эталоном. Он является обладателем универсальных знаний о вещах-системах, т.е. вещь понимается в данной концепции как система. Процесс проектирования представляется особой формой применения средств науки, а также заимствованием наработок инженерного конструирования. Художественная составляющая представляется как изолированное эстетическое качество, т.е. в виде формализованных стилистических характеристик формы.

Следует отметить и терминологическую проблему, разрешение которой вводит важную поправку к отечественной теории дизайна. Как отмечает О.И. Генисаретский, в Советском Союзе «само слово „дизайн“... вызывало подозрения и заменялось эвфемизмами вроде „технической эстетики“, „художественного конструирования“, „художественного проектирования“» [Там же. С. 359]. Можно согласиться по поводу терминов «художественное конструирование» и «техническая эстетика», которые практически исчезли из оборота в современной литературе по дизайну. Что же касается термина «художественное проектирование», то, на наш взгляд, он непосредственно отражает сущность дизайна как художественной (творческой, образной) и проектной (системно-логической) деятельности.

Таким образом, компонент «проектирование» в исследуемой модели, пересекаясь с «искусством», образует сферу «дизайна», которая является репрезентантом различных концептуальных теорий. Остальную область проектирования, представленную в модели, следует отнести к другим видам проектной деятельности, не пересекающимся с художественной деятельностью.

Отметим, что в изучаемой модели нельзя графически изобразить три «картины» художественного конструирования в виде вписанных друг в друга окружностей. Это приведет к неправильной трактовке с возникновением иерархической соподчиненности, тогда как «картины» представляют собой монопольные, равнозначные проекты, подавляющие другие как «неверные» [Там же. С. 87–109].

Столь подробное описание модели было необходимо для определения места СИГРА в системе «искусство – дизайн – проектирование». Напомним, что СИГРА – это графическая художественно-проектная (дизайн) среда, обладающая собственной семиотически интерперетируемой синтетической вы-

разительностью и семиотическим комбинаторным проектным подходом – методологией.

Выразительность СИГРА (область искусства) представляет собой синтез средств:

- изобразительного искусства – выразительные и стилистические возможности графики, живописи, скульптуры;

- цифрового компьютерного искусства – компьютерной графики (возможности векторной, растровой, трехмерной графики) и программирования (выразительные возможности алгоритмической и генеративной графики).

Методология СИГРА, в свою очередь, – это:

- определение смысловых (обращение к идеалу) компонентов дизайн-объекта и представление их в виде семантической вершины семиотического знака. Репрезентует проблемно-целевой (аналитический) проектный этап [10. С. 51–52];

- разработка проекта (конструкции) компонентов дизайн-объекта и представление их в виде синтаксической вершины семиотического знака. В. Сидоренко называет этот этап художественного проектирования реализацией «конструктивного мышления» [11. С. 53]. Этот этап синтезирует в себе концептуальный и организационно-управленческий проектные этапы. Здесь дизайн-объект получает целостное концептуальное описание взаимосвязи компонентов, после чего каждый из компонентов может быть передан на реализацию разным дизайнерам или командам;

- формирование материального статуса дизайн-объекта (или его компонента) в виде конечного, воспринимаемого потребителем продукта путем применения выразительных возможностей СИГРА.

Таким образом, СИГРА является *эkleктичной концептуальной теорией*, согласующейся с инженерной картиной дизайна, т.е. может выступать как стилистическая надстройка «инженерного» художественного конструирования путем применения выразительности семиотического коллажа (комбинаций семиотических знаков и знаковых систем).

СИГРА согласуется с «научной картиной» дизайна, так как может быть трансформирована в комплексный семиотический научный подход художественного конструирования – формализованное описание семиотических методов коллажирования.

Она также согласуется с «художественной картиной» дизайна, так как в своей методологии ключевое место отводит созданию сигнификата (проекта) семиотического знака. А расположение сигнификата между «понятием» (смыслом, идеей, идеалом) и «предметом» (материальным объектом, решающим проблему человека) репрезентует суть художественного проектирования и формирует гармоничную взаимосвязь и интеграцию с системой «искусство – дизайн – проектирование».

Литература

1. Габриелян Т.О. Применение научного подхода в разработке семиотико-интерактивной графической проектной среды // Архитектон : Известия вузов. Екатеринбург : УрФУ, 2017. № 3 (59). С. 11.
2. Жуковский В.И. Теория изобразительного искусства. СПб. : Алетей, 2011. 496 с.
3. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа : методические материалы / В.Ф. Сидоренко, Л.А. Кузьмичев, А.Л. Дижур [и др.]. М. : ВНИИТЭ, 1987. 172 с.

4. Теоретические и методологические исследования в дизайне. М., 2004. 372 с.
5. Ермилова Д.Ю. Актуальные задачи современного дизайна // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. 2014. Т. 8, № 2. С. 25–31.
6. Папанек В. Дизайн для реального мира. М. : Издатель Д. Аронов, 2004. 416 с.
7. Бойчук А.В. Пространство дизайна. Харьков : Нове слово, 2013. 367 с.
8. Платон. Тимей / Платон // Собрание сочинений : в 4 т. Т. 3 / пер. с др.-гр. С.С. Аверинцева. М. : Мысль, 1994. С. 421–500.
9. Габриелян Т.О. Концептуальная модель визуальной идентификации бренда в графическом дизайне : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2016. 28 с.
10. Noble I., Bestley R. Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design. Singapore : AVA Publishing, 2005. 194 p.
11. Сидоренко В.Ф. «Третья культура» // Единая образовательная среда в сфере искусства и дизайна как фактор формирования и воспитания творческой личности: Первая Всероссийская научно-практическая конференция. М., 2017. С. 43–56.

Tigran O. Gabrielyan, Crimean Federal University the name of V.I. Vernadsky (Simferopol, Russian Federation).

E-mail: Tigrangabr@tagart-studio.com

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2019, 36, pp. 152–164.

DOI: 10.17223/22220836/36/14

THE INTERRELATION BETWEEN THE SEMIOTIC-INTERACTIVE GRAPHIC DESIGN ENVIRONMENT AND THE SYSTEM “ART – DESIGN – ENGINEERING”

Keywords: fine arts, design, engineering, ideal, semiotic sign, eclectic conceptual theory.

The article explores the problem of interrelating the conceptual foundations of the semiotic-interactive graphic design environment with the system “art – design – engineering”. A model which representing the system and each of the components is studied in interrelation with each other. It shows the interpenetration of fine art and design through the formation of design – artistic and engineering activities.

The concept of “ideal” analyzes in the context of the theory of the fine arts of Zhukovsky V. and Plato's doctrine of “ideas”. Its supersensible (ideological, essential) side is defined, as well as the sensually illusory side embodied in the material work. It is shown that in the “high culture” the supersensory side is turned towards the ever-existing idea, which is completely inaccessible to the essence, whereas in the design it is purposefully created and exists in the sphere of “mass culture”. It is described that the ideal in the semiotic-interactive graphic design environment is represented in the semantic sense of the semiotic sign.

The methodology of V. Zhukovsky, used in the study of an artistic fine work by revealing, material, index, iconic and symbolic semiotic statuses. It shows how the design work can be explored using this methodology. An analogy is being made with a semiotic-interactive graphic design environment, where the corresponding statuses are manifested in the typology of semiotic signs.

Describes the scope of design, which is interpreted in the context of three “views” of design: engineering, art, science. It is shown that at the junction of the fine arts and engineering there is a sphere of design that has specific artistic and engineering characteristics. It is revealed that semiotic-interactive graphic design environment is an eclectic conceptual theory, borrowing various features of the three “views” of design.

It is concluded that the conceptual theory of the semiotic-interactive graphic design environment is interconnected and can be organically integrated into the system “art – design – design” in connection with the fact that: it has its own form of description and representation of the ideal; has the ability to represent the material, index and iconic statuses of the design work; is an eclectic conceptual theory related to engineering, artistic and scientific “pictures” of design.

References

1. Gabrielyan, T.O. (2017) A scientific approach to the development of a semiotic-interactive graphic design environment. *Arkhitckton: Izvestiya vuzov – Architecton: Proceedings of Higher Education*. 3(59). pp. 11. (In Russian).
2. Zhukovsky, V.I. (2011) *Teoriya izobrazitel'nogo iskusstva* [Theory of Fine Arts]. St. Petersburg: Aleteyya.

3. Sidorenko, V.F., Kuzmichev, L.A., Dizhur, A.L. et al. (1987) *Metodika khudozhestvennogo konstruirovaniya. Dizayn programma* [The technique of artistic design. Design program]. Moscow: VNIITE.
4. Genisaretsky, O.I. & Bizunova, E.M. (2004) *Teoreticheskie i metodologicheskie issledovaniya v dizayne* [Theoretical and Methodological Research in Design] Moscow: Shk. kul't. politiki.
5. Ermilova, D.Yu. (2014) Aktual'nye zadachi sovremennogo dizayna [Topical problems of modern design]. *Vestnik Assotsiatsii vuzov turizma i servisa*. 8(2). pp. 25–31.
6. Papanek, V. (2004) *Dizayn dlya real'nogo mira* [Design for the Real World]. Moscow: D. Aronov.
7. Boychuk, A.V. (2013) *Prostranstvo dizayna* [Design space]. Kharkov: Nove slovo.
8. Plato. (1994) *Sobranie sochineniy : v 4 t.* [Collected Works: In 4 vols]. Vol. 3. Translated from Ancient Greek S.S. Averintsev. Moscow: Mysl'. pp. 421–500.
9. Gabrielyan, T.O. (2016) *Kontseptual'naya model' vizual'noy identifikatsii brenda v graficheskoy dizayne* [A conceptual model of visual brand identity in graphic design]. Abstract of Art Studies Cand. Diss. Moscow.
10. Noble, I. & Bestley, R. (2005) *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design*. Singapore: AVA Publishing.
11. Sidorenko, V.F. (2017) [Third Culture]. *Edinaya obrazovatel'naya sreda v sfere iskusstva i dizayna kak faktor formirovaniya i vospitaniya tvorcheskoy lichnosti* [Unified educational environment in art and design as a factor in the formation and upbringing of a creative personality]. The First All-Russian Conference. Moscow: [s.n.]. pp. 43–56.