

Дмитрий Васильевич РЕУТ / Dmitry REUT | Артем Николаевич МОЛЧАНОВ / Artem MOLCHANOV
 | Дизайн – перекресток онтологий / Design as an Intersection of Ontologies |

Дмитрий Васильевич РЕУТ / Dmitry REUT

*Московский государственный педагогический университет
 Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
 Национальный исследовательский университет МИФИ (МИФИ), Москва, Россия
 Профессор, доктор экономических наук, кандидат технических наук*

*Moscow Pedagogical State University (MSPU), Moscow State Technical University named after N.E. Bauman,
 National Research Nuclear University (MEPhI), Moscow, Russia
 Professor, Doctor of Science (Economics), Ph.D in Engineering Sciences
 dmreut@gmail.com*

Артем Николаевич МОЛЧАНОВ / Artem MOLCHANOV

*Национальный исследовательский университет МИФИ (МИФИ), Москва, Россия
 Магистрант*

*National Research Nuclear University (MEPhI), Moscow, Russia
 Master Student
 dartmolcha@mail.ru*

ДИЗАЙН – ПЕРЕКРЕСТОК ОНТОЛОГИЙ

Многовариантность трактовок дизайна в современном культурологическом и искусствоведческом дискурсе, подчас взаимоисключающих, заставляет искать новые подходы к теме, которые бы позволили не только «не потерять предмет», но, прежде всего, сопоставить и, возможно, упорядочить в понимании его существенные аспекты. Настоящая работа посвящена трактовке дизайна как места или позиции в некоторых структурах взаимосвязанных категорий. Мы обсуждаем три категориальные структуры, включающие дизайн: 1) цикл креативности Кребса, 2) категориальную связку, в которой объекты различаются по способу их возникновения, 3) историческую перспективу прошлое-настоящее-будущее. Множественность пересекающихся в «точке» дизайна структур заставляет нас говорить о перекрестке. Тогда место или позиция, обозначаемые термином «дизайн», оказываются виртуальным плацдармом, на котором исполняется ряд функций, существенных в процессе воспроизводства, трансляции и развития культуры. Некоторые из них подробно обсуждаются в других статьях настоящего номера. Толчком к заявляемой постановке вопроса стал опубликованный в социальных сетях в январе 2016 года концепт цикла креативности Кребса. Сегодня мы трак-

туем эту схему как семиотическую мегамашину, претендующую на ведущую роль в обеспечении способа существования современной культуры. Указанная концептуальная находка ученых из «Антидисциплинарной лаборатории» Массачусетского технологического института (MIT) позволяет продолжить прервавшуюся было линию исследований известного теоретика дизайна Томаса Мальдонадо. Он предлагал, в числе прочего, рассматривать дизайн «извне».

Авторы упомянутой семиотической мегамашины полагают коммуникацию ключевой функцией дизайна, что не является новостью. Однако, сущности, между которыми коммуникация устанавливается и поддерживается, требуют прояснения. Это, в первую очередь, – искусство и инженерия, польза и поведение, промышленное производство и культура, естественное и искусственное, постмодернизм (понимаемый как социокультурная ситуация исчерпания былых супероснований и соответствующих им больших проектов) и некая пока не оформившаяся но неизбежная его альтернатива.

Представляется, что в силу своей коммуникативной сущности дизайн может сыграть позитивную роль в экологии и гигиене культуры, вос-



Дмитрий Васильевич РЕУТ / Dmitry REUT | Артем Николаевич МОЛЧАНОВ / Artem MOLCHANOV
 | Дизайн – перекресток онтологий / Design as an Intersection of Ontologies |

становившая связь между культурными «анклавами», размываемые течением постмодернизма. Здесь главное – не пытаться сделать из дизайна новый большой проект. Важной задачей в современном социокультурном пространстве может стать, например, создание технологий дизайна и редизайна структур и ландшафтов – от социокультурных сетей до ризомы.

Ключевые слова: Ханс Кребс, цикл креативности, коммуникация, семиотическая машина, Томас Мальдонадо, место, позиция, плацдарм, категория, функция, технология, многовариантность, сильная метафора, Нери Оксман, постмодернизм.

DESIGN AS AN INTERSECTION OF ONTOLOGIES

This article is devoted to an interpretation of design as a position in structures of some interconnected categories. We discuss three structures: 1) Krebs creativity cycle, 2) a categorial sheaf in which objects differ on the basis of a way of their creation, 3) historical prospect of past-present-future.

Plurality of the structures which are crossed in «point» of design forces us to speak about the intersection. In this case the place or a position designated by the term «design» form the virtual base on which a number of the essential functions of reproduction, broadcasting of culture and cultural development is executed. It is represented that owing the communicative essence of design can play a positive role in ecology and hygiene of culture, restoring the communications between cultural «enclaves» which are washed away by postmodernism storm. Creation of design technologies and redesign of structures and landscapes – from sociocultural networks to rhizome – can become an important task in modern sociocultural space.

Key words: Hans Krebs, creativity cycle, communication, semiotics machine, Thomas Maldonado, place, position, base, category, function, technology, diversity, strong metaphor, Nery Oksman, postmodernism.

– Дизайн – это все. – как сказал Один Специалист по дизайну.

(из фольклора студентов-искусствоведов, произносится в восторженным шепотом)

Преамбула

Широко известный дизайнер и теоретик дизайна, яркий представитель Ульмской школы Томас Мальдонадо (Tomás Maldonado, 1922 – 1996) – один из немногих исследователей, призывавших не забывать о взгляде на предмет нашего сегодняшнего обсуждения *извне*. «Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в

мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир...» (цит. по¹) – отмечал он.

Онтологическая ремарка

Понимание мира получает свое развитие в категории онтологических представлений. История философии показывает, что они не являются раз навсегда установленными. Сложность наблюдаемых в мире процессов во многом объясняется тем, что средой протекания их идеальных компонентов является исторически изменчивое общественное сознание. Его динамика объясняется, в частности, непрерывно возобновляющимся процессом онтологизации.

¹ Глазычев В.Л. Дизайн как он есть. М.: Европа, 2006. С. 85.



Само понятие онтологии постоянно углубляется. Согласно словарю, «онтология... – учение о бытии как таковом; раздел философии, изучающий фундаментальные принципы бытия, наиболее общие сущности и категории сущего»². Текущая версия ответа на внутренне свойственное человеку онтологическое «вопросание» актуализируется в онтологии, этом переднем крае философской мысли. Онтологическая проблема включает вопросы: 1) о сущности мира, 2) об отнесении сущности мира к видимому многообразию мира, 3) о «последнем основании» при углублении от явлений к сущности. Онтология характеризует пространство, в котором существует социум с присущей ему культурой. В этом пространстве конституируются объект и субъект (познания, художественного освоения, управления), строятся и перестраиваются институты, протекают процессы взаимодействия субъектов, организации и самоорганизации социальных структур и культурных ландшафтов. Конкретизация онтологических построений приводит к осознанию философами наличия «глубины» у того идеального пространства, где эти построения осуществляются; например – к необходимости различать организованные по принципу «матрешки» рамки «рабочей онтологии», «объемлющей онтологии» и «предельной онтологии». Топология фронта, строго говоря, не допускает генерализации текущего состояния. Если она все же искусственно осуществляется, то является редукцией. Ни один конкретный участник процесса не обладает всей полнотой накопленных в мире знаний. Процесс онтологизации распределен. Кстати, это соответствует современным представлениям о сетевой природе социума. Процессы его самоорганизации являются массовидными. Текущий «срез» процесса онтологизации варьируется в широких пределах от субъекта к субъекту, от исследователя к исследователю, от одной научной школы к другой.

Каковы тренды онтологизации новейшего времени? Немецкий философ Н. Гартман подвел

² Философский энциклопедический словарь / Под ред. Л. Ф. Ильичева и др. М.: Сов. энциклопедия, 1983. 840 с.

итог попыткам формирования монистических онтологий: «Метафизика, построенная на одном-единственном принципе или на одной-единственной группе принципов (как ее раньше всегда конструировали), является ... невозможной». К тому же ложен сам принцип искусственного конструирования онтологии: «Все сконструированные картины единства мира неверны – как «метафизика снизу», так и «метафизика сверху» (исходя из материи или духа). Существует естественная система мира, которая не является сконструированной. Ее структуру можно найти в феноменах»³.

Нам представляется, что данной философской концепции оказался созвучен опубликованный в социальных сетях в январе 2016 года концепт цикла креативности Кребса. Он представляет собой динамическую структуру циклических переходов полюса внимания, включающую ряд крупнейших феноменов: искусство, науку, инженерию и дизайн (Рис. 1). Этот набор видений можно полагать неким приближением к истинной картине мира подобно описанному Николаем Кузанским мысленному эксперименту по последовательному вписыванию *n*-угольников в окружность⁴ как иллюстрацию процесса бесконечного приближения философской мысли к истине при увеличении *n*. Кстати, по наистраннейшему стечению обстоятельств гражданское имя кардинала Римской католической церкви и выдающегося философа Николая Кузанского (1401, Куза, Трирское курфюршество – 1464, Тоди, Умбрия) было Николай Кребс⁵. Впрочем, авторы схемы Рис. 1 этого, по всей вероятности, не знали.

³ Гартман Н. Старая и новая онтология. Историко-философский ежегодник. 1988. М.: Наука, 1988. С. 320-324.

⁴ Николай Кузанский. Сочинения в двух томах. М.: Мысль. Том I. 1979. С. 241.

⁵ Duclow, Donald F. Life and Works // Introducing Nicholas of Cusa, A Guide to a Renaissance Man / Edited by Christopher M. Bellitto, Thomas M. Izbicki, Gerald Christianson. Paulist Press, 2004. P. 23, 46.



Неожиданный ремейк гениальной идеи

12 января этого года в сети появилась заметка «Дизайн и наука» с подзаголовком «*Может ли дизайн продвигать науку, и может ли наука продвигать дизайн?*»⁶. В ней представлена схема непрерывного круговорота креативной энергии (см. Рис. 1), которую мы трактуем сегодня как цикл процесса формирующего и поддерживающего культуру.

Заметка обратила на себя всеобщее внимание, поскольку она принадлежала «перу» (не сказать же – «клавиатуре») легендарного Дзёити Ито, профессора практики медиаискусств и наук, венчурного предпринимателя, вошедшего в 2008 г. в список 25 влиятельнейших людей Интернета. Он возглавляет компанию «MIT Media Lab», действующую в составе всемирно известного Массачусетского технологического института (MIT). Неофициально эта организация именуется «Лабораторией антидисциплинарности» и вполне оправдывает свое название, поскольку попасть в нее имеют шансы только те исследователи, которые не вписались ни в одно из существующих подразделений MIT.



Рис. 1.

⁶ Ito Joichi. Design and Science
<http://www.pubpub.org/pub/designandscience>

В своей заметке Ито ссылается на первоисточник – вывешенную в сети одновременно с его упомянутой заметкой статью своей сотрудницы Нери Оксман⁷. Она не столь именита: профессор «MIT Media Lab», выпускница Technion'a (Haifa), дизайнер, архитектор, основатель научно-практической дисциплины «экология материалов». Предварительно она изучала медицину (Hebrew University, Jerusalem) и архитектуру (Architectural Association School of Architecture, London).

Название статьи «Age of Entanglement» мы предлагаем понимать как «Эпоха спутанности» или «Эпоха всеобщей взаимосвязи». Она «...предлагает карту четырех областей творческого исследования – Науки, Инженерии, Дизайна и Искусства – в попытке представить гипотезу: знание не может более приписываться четко разграниченным областям или считаться порождаемым в определенных дисциплинарных границах, его проявления тотально взаимосвязаны». Основное содержание публикации – современное авторское метафорическое прочтение цикла Кребса (см. схему Рис. 1).

Поскольку в данной работе нас интересует в первую очередь дизайн, то заметим, что, согласно схеме, он оказывается площадкой взаимодействия («диалога») инженерии и искусства, пользы и поведения, промышленного производства и культуры.

Но заслуживает ли доверия представленная схема? Откуда Н. Оксман ее взяла? История такова. В 1953 г. немецко-английский биохимик Ханс Адольф Кребс получил Нобелевскую премию за открытие цикла превращения органических кислот – биохимического механизма переноса энергии в каждой клетке дышащего организма. Обнаруженный Кребсом механизм непрерывно окисляет поступающие извне питательные вещества и распределяет энергию по объему клетки.

Согласитесь, непросто увидеть связь приведенного описания со схемой Рис. 1. Оно пред-

⁷ Oxman N. Age of Entanglement. An inaugural essay for the Journal of Design of Science. Joi Ito's Web. (2016)
First published on 01/13/16 /
URL: <http://pubpub.media.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement>



ставляет весьма неожиданную метафорическую параллель вышеупомянутого биохимического цикла со смело очерченным комплексом областей творческой деятельности. Что это? Гениальный пример «культурного переноса»⁸ или блеф?

В упомянутой публикации Н. Оксман, в отличие от исследований Г. Кребса⁹, рассматривается не экспериментально подтверждаемый цикл химических превращений, но нетривиальные отношения между четырьмя областями творческой деятельности. Эти отношения неоднозначны, носитель креативности экспериментально не выделен.

Согласно Аристотелю, свойство ума состоит в том, чтобы находить различия сходных вещей и сходство различных. Но сколь велики могут быть различия в сопоставляемых вещах, не угрожающие адекватности выводов? Для субъектов массачусетского дискурса масштаб различий, как представляется, не особенно критичен.

Их исходные представления о науке, инженерии и искусстве вполне традиционны. Остановимся на следующей авторской трактовке: «Дизайн, в его критическом воплощении (Критический Дизайн), осуществляется посредством мышления, порождающего спонтанные стратегии, кардинально противостоящие регулярным установкам, определяющим то, как мы используем искусственную среду и живем в ее пределах. В своем утвердительном воплощении (Аффирмативный Дизайн), Дизайн предлагает практические и зачастую утилитарные решения, которые могут быть незамедлительно реализованы. Первый из них несет менталитет Искусства, в то время как границы между последним и Инженерией в ее лучших воплощениях трудно обозначить... Роль Дизайна – воплощение решений, максимизирующих <ту или иную> функ-

цию и увеличивающих человеческий опыт; он «преобразует» полезность в поведение»¹⁰.

Лозунг «MIT Media Lab» – антидисциплинарная гипотеза – состоит в том, что в современном мире то или иное знание не может приписываться конкретным научным областям или всерьез считаться произведенным в четко очерченных дисциплинарных границах. Заявленная Н. Оксман цель – в том, чтобы «установить предварительную, но все же целостную картографию взаимосвязи между этими областями, где одна сфера может инициировать эволюционные либо революционные преобразования в другой, и где один и тот же человек или проект могут актуализироваться во множестве суверенных областей»¹¹.

Приведенные рассуждения иллюстрируются схемой (Рис. 1). Она допускает многочисленные интерпретации. Вот простейшая из них. Функциональным аналогом Кребсова экспериментально выделенного носителя энергии Н. Оксман полагает некую ранее не выделенную исследователями циклически циркулирующую по замкнутому контуру форму «интеллектуальной энергии». Конечно, представления об этой энергии в значительной степени субъективны. Приобщаясь к ней, ученые вдохновляются на исследования, в результате чего появляются новые знания. Они служат ресурсом для инженеров. Последние проектируют ту или иную полезность. Последняя в свою очередь оформляется дизайнерами, не только доводящими эти разработки до товарного вида, но и придающими им новую потребительскую ценность. Впрочем, роль дизайнеров – шире. Создаваемые ими вещи-артефакты вырываются за рамки утилитарности, они по праву находят себе место в художественных музеях, шагают на улицы, меняют облик городов. Происходят трансформации в социокультурном ландшафте и, далее, в человеческом пове-

⁸ Касавин И.Т. Миграция. Креативность. Текст. Проблемы неклассической теории познания. СПб: изд-во РХГИ. 1999. 408 с.

⁹ Кребс Г., Корнберг А. Превращение энергии в живых системах. М.: Наука, 1959. 173 с.

¹⁰ Oxman N. Age of Entanglement. An inaugural essay for the Journal of Design of Science. Joi Ito's Web. (2016) First published on 01/13/16 /

URL:

<http://pubpub.media.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement>.

¹¹ Ibid.



дени. Эти изменения воспринимают в первую очередь люди искусства. Они меняют своими творениями мировосприятие эпохи. Происходит смена художественных стилей, моды, городской среды, средств коммуникации и транспорта, образа жизни. При этом открывается доступ к новой информации в мире и о мире, вдохновляющий ученых на новые открытия.

Приведем реальный пример такого взаимодействия. «Сегодня... возник новый генеральный план развития туризма и образа Рура. Эта стратегия содержит три ключевых элемента: промышленную культуру, современные развлечения и необычные культурные мероприятия. «Маршрут индустриальной культуры» (Route of industrial culture), одно из средств интеграции региона, включает восемнадцать символически значимых объектов. Каждый из них раскрывает какую-то тему, будь то жилье для рабочих, улучшение окружающей среды, социальная история или новое использование промышленных зданий. Общий замысел – представить Рур как крупнейший в мире национальный парк индустриальной культуры... Этот символический парк будет живым организмом. Его задача – высветить проблемы, с которыми столкнулось в прошлом индустриальное общество, а затем перенести внимание на структурные урбанистические изменения и пути, по которым индустриальное общество могло бы пойти дальше»¹².

Мы полагаем, читатель уже видит в схеме множество дополнительных смыслов. Возможны: инверсное прохождение цикла или его частей, «туннельные» переходы. Так, «геодезические купола дизайнера Бакминстера Фуллера («бакиболы») помогли ученым визуализировать молекулу с формулой C_{60} , основанный на этой структуре класс молекул был назван «fullerenes»¹³.

Отдельная тема – перспективы топологических преобразований схемы. Она может также стать поводом для размышлений о соотношении природы и культуры, производства и восприятия, природы и производства, знания и информации и т.д.

Четверка «суверенных» областей, на которой базируется массачусетский дискурс, была сформирована несколько раньше – в 2007 году Джоном Маэда (John Maeda) как квадратная таблица в публикации с интригующим заголовком «Бермудский четырехугольник»¹⁴. Ее автор — выпускник (по специальности «компьютерные технологии») и профессор дизайна MIT, Ph.D. Университета искусства и дизайна Тсукуба (Япония). Почетный доктор Мэрилендского колледжа искусств (США), партнер и директор по исследованиям «MIT Media Lab», где работает над исследовательским проектом «Простота» («Simplicity»), президент Род-Айлендской школы дизайна (США). Ему принадлежит более десятка книг; две из которых

изданы по-русски¹⁵. В 1999 г. Дж. Маэда вошел в рейтинг 21 наиболее значимой персоны XXI века по версии журнала Esquire. Графический дизайн Д. Маэды представлен в Национальном музее дизайна Купера-Хьюитта при Смитсоновском институте, Музее современного искусства Сан-Франциско, Музее современного искусства Нью-Йорка.

Предложенная Дж. Маэда квадратная таблица 2x2 поля генеральных областей деятельности получила имя автора. Дж. Маэда использует для нее также обозначение «Плодотворная (со сленговой коннотацией – забавная) золотая матрица» (“Rich Gold matrix”)¹⁶. Как замечает Н. Оксман¹⁷, каждое поле матрицы «посвящено своеобразному видению, в котором можно прочитывать мир, и

¹⁴ Maeda J. Bermuda Quadrilateral.

<https://designhugger.wordpress.com/2007/03/>

¹⁵ Маэда Дж. Редизайн лидерства. М.: Альпина Паблишер, 2012. 103 с. Маэда Дж. Законы простоты. М.: Альпина Паблишер, 2015. 116 с.

¹⁶ Maeda J. The Gold Matrix revisited http://icpod.typepad.com/design_at_the_edge/2007/11/red.html

¹⁷ Oxman N., ibidem.

¹² Лэндри Ч. Креативный город. М.: Издательский дом «Классика-XXI». 2006. С. 150-151.

¹³ Oxman N. Age of Entanglement. An inaugural essay for the Journal of Design of Science. Joi Ito's Web. (2016) First published on 01/13/16 / URL: <http://pubpub.media.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement>



действовать в мире». Каждое видение несет определенную миссию, а именно: «наука – исследование, инженерия – изобретение, дизайн – коммуникацию, искусство – выражение». Таким образом, каждому полю обсуждаемой матрицы свойственна своя рабочая онтология.

Ремарка о семиотических машинах

В буквальном значении слова машина есть «технический объект, состоящий из взаимосвязанных функциональных частей (деталей, узлов, устройств, механизмов и др.), использующий энергию для выполнения возложенных на него функций»¹⁸. Применим этот термин в метафорическом смысле при рассмотрении заявленной проблемы. Отнесем цикл Кребса к семантическому ряду семиотических машин (мегамашин¹⁹, поскольку их функционирование обеспечивается участием большого количества людей). Этот термин в последнее время становится все более распространенным. Естественно, он воспринимается в качестве метафоры. Добавим, что это – сильная метафора, т.е. она используется в многочисленных научных дисциплинах. Семиотическую машину даже полагают типом дискурса. Отечественный философ В.М. Розин лаконично определяет семиотические машины как «заданные в языке или схемах системы культурных норм деятельности и мышления»²⁰. Ими нормируется способ мышления человека и, соответственно, способ организации его деятельности в мире. Семиотическая машина тем мощнее, чем большее количество людей ей принадлежит – разделяет упомянутую локальную подсистему культурных норм. На наш взгляд, это понятие соотносимо с понятием «порядка существования» К. Ясперса²¹.

Участники массачусетского дискурса вышли на уровень цивилизационной проблематики и

видят в способе существования современной культуры семантическую мегамашину револьверной смены рабочих онтологий – диаграмму Кребса.

«Круги по воде»

Не прошло и трех месяцев после первой публикации Дж. Ито в сети, как в Вене состоялась очередная (23-я) Европейская конференция Общества системных исследований памяти Бергаланфи: «Видение будущего. Какая жизнь нам нужна?» Схема цикла Кребса была избрана стержнем и символом конференции, что говорит о взрывном резонансе информационного вброса MIT. Участники конференции исследовали ряд воплощений цикла Кребса в различных предметных областях. Использование этого концепта позволило им находить неочевидные параллели и предлагать варианты их конструктивного употребления. Конечно, доказательные результаты в данной области могут быть получены только с помощью лонгитюдных исследований.

Дизайн между естественным и искусственным

В этой связке мы различаем объекты по способу их возникновения. Материалом для дизайнера служат природные материалы либо созданные ранее изделия, которые играют в его творчестве роль естественных ресурсов. В ряде случаев жизнь естественного в отведенных ему пределах продолжается; таков, например, ландшафтный дизайн. Мы не собираемся подробно останавливаться на этой категориальной паре, поскольку она уже довольно подробно разработана.

Коснемся только дизайна мегамашин и подобных им организационных образований. Известный венгеро-американский математик Джон фон Нейман (John von Neumann, 1903 – 1957), занимаясь, в числе прочего, вопросами принципиальной возможности создания живого из неживых компонентов. Наряду с очевидным понятием искусственной машины, он пользовался метафорой «живой машины». Это позволяло ему формулировать рабочую проблему как прояснение границы между

¹⁸ The American Heritage Dictionary, Second College Edition. Houghton Mifflin Co., 1985.

¹⁹ Мамфорд Л. Миф машины. М.: Логос, 2001. 408 с.

²⁰ Розин В. М. Детство как культурный и психологический феномен // Мир психологии. 2015. N 1. С. 45.

²¹ Ясперс К. Истоки истории и ее цель // Ясперс К. Смысл и назначение истории. М. 1991. 527 с.



этим двумя типами машин и поиски подходов к ее преодолению. Известно, что искусственные машины изнашиваются. Живые же способны восстанавливаться, приспосабливаться к среде и даже самовоспроизводиться, создавая из подручных средств замену отслужившим элементам. Очевидно, что даже ограниченные продвижения в направлении решения этой проблемы очень важны. Здесь мы предпринимаем интервенцию в область экономики на уровне метафор. Как показывает история XX века, успех планового хозяйства всегда до сих пор был ограничен во времени. В отличие от него, рыночное хозяйство после каждого кризиса неизменно восстанавливается и продолжает прерванный рост. Сегодня в него на разных уровнях бессистемно внедряются элементы плана, но обеспечить таким образом устойчивое развитие мировой или хотя бы региональной экономики – нереально. Поскольку ресурсы планеты ограничены, бесконечно доверяться «невидимой руке рынка» нельзя. Встает вопрос о дизайне экономики устойчивого развития. Промаркируем граничные точки институты хозяйствования, между которыми будет осуществляться поиск. Одну из них мы обозначим как мегамашину. А для другой, естественно складывающейся, мы предлагаем термин «мегафлорида», обозначающий способ существования, связанный с выращиванием в противоположность конструированию. Вероятно, конструктивную роль в этом процессе может сыграть теория крупномасштабных систем, например, в версии, представленной в морграфии Д.В. Реута²².

Историческая перспектива: прошлое-настоящее-будущее. Что после постмодернизма?

Как известно, современная социокультурная ситуация характеризуется разрушением казавшихся незыблемыми супероснований предшествующих

эпох и соответствующих им больших проектов. Возникает непреодолимое недоверие к всеобъемлющим теориям и «большим нарративам». Изложенная выше концепция цикла креативности Кребса заставляет прогнозировать пролонгацию негативного влияния этой общекультурной ситуации не только на искусство, но и на науку, инженерию и дизайн. Возможность противодействия этому влиянию мы видим в развитии становящейся дисциплины «гигиена культуры»²³, являющейся естественным развитием классической экологии культуры. В силу своей коммуникативной сущности дизайн может сыграть позитивную роль в экологии и гигиене культуры, восстанавливая (выращивая?) связи между культурными «анклавами» (в различных смыслах), постоянно размываемые течением постмодернизма.

Здесь главное – не пытаться сделать из дизайна новый «большой проект». Важной задачей в современном социокультурном пространстве может стать, например, создание технологий дизайнера и редизайнера снизу структур и ландшафтов – от социокультурных сетей до ризомы²⁴. В последнем случае мы упираемся в критическую ситуацию, когда стремящаяся к бесконечности сумма искусственных организационных артефактов и проектов перестает подчиняться законам искусственного и формирует «новую естественность», во многом враждебную человеку.

На основании сказанного мы заключаем, что дизайн, оказавшийся онтологическим перекрестком мега-стратегического значения, становится плацдармом борьбы человека за будущее, причем борьбы с последствиями своих же прошлых непродуманных решений.

²² Реут Д.В. Крупномасштабные системы: управление, методология, контроллинг. М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2013. 182 с.

²³ Мадьяри-бек И., Сюч О., Реут Д.В. Гигиена культуры как «сильная» версия ее экологии / Международный журнал исследований культуры. 2015. № 1 (18). С. 5-12.

²⁴ Делез Ж., Гваттари Ф. Ризома Тысяча плато http://www.situation.ru/app/j_art_1023.htm

