

индивида, лишая его многогранности бытия и полноты восприятия окружающего мира.

Опираясь в создании или выборе костюма на правило «благочестиво и красиво», индивид, прежде всего, демонстрирует свое уважение к другим людям и стремление не нарушить их покой. Действительно, красивое платье не вызывает раздражения, в отличие от безобразного. Одежда благочестивая само по себе не провоцирует волнения чувств и не отвлекает от общения с человеком, решения производственных задач или собственных дум.

Одним словом, главная задача одежды с точки зрения православного учения о человеке – освободить личность от давления плоти. Повторим еще раз: для православной антропологии не физическое тело человека является источником зла. Грех не в том, что индивид удовлетворяет потребности тела, а в том, что эти потребности гипертрофируются, раздуваются, заслоняют собой всецелого человека. Совокупность извращенных желаний, потребностей, немощей тела и называется в православной антропологии плотью. То есть, грех не в самом теле, а в отношении личности к своему или чужому телу.

Освобождение от давления плоти подразумевает восстановление гармонии и сотрудничества духа и тела. Значит, православная антропология ставит перед одеждой задачу гармонизации личности, чтобы, по словам поэта, «радоваться небу, не забывая о земле» [2, с. 324].

#### Библиографический список

1. *Дорофей, преп. Авва* Душеполезные поучения. М., 1991.
2. *Роман, иером.* Внимая Божьему велению. Стихи. Духовные песнопения. – Мн.: Изд-во Белорусского экзархата, 2000.

К.С. Костерина

#### **Искусство и дизайн: проблемы взаимодействия**

Сегодня существует три концепции, проясняющих сложное соотношение дизайна и искусства. Первая гласит, что дизайн – это не искусство. Согласно второй, дизайн содержит в себе элементы искусства, но не совпадает с искусством. Третья утверждает, что дизайн – это абстрактное искусство. Многие явления современного искусства инициированы дизайном и объективно служат для него своего рода лабораторией. Поэтому сегодня оказывается возможным и уместным сопоставлять произведения искусства с результатами художественно-проектной деятельности дизайнера.

Сложность исследования заключается в том, что не только дизайн, но и искусство сегодня принадлежат к открытым понятиям, для которых характерна

размытость, расплывчатость, неопределенность границ. Искусство в постмодернистской ситуации принципиально неоднородно. Оно представляет собой целый спектр инноваций и повторений, происходит возникновение новых и одновременно распад старых, традиционных искусств, или же они подвергаются существенной трансформации. Эти параллельные процессы — зарождение новых художественных форм и распад старых в современном искусстве — неразличимы. В искусстве второй половины XX века происходят нарушение целостности, единства художественного феномена, размывание его границ, радикальная дезинтеграция самой изобразительной системы — все это свидетельства небывалой по глубине и масштабам трансформации представления, кризиса идентичности. Как иронично заметил М. Рыклин, «современные художники — это те, кто убегают от искусства, на какой-то момент даже забегают за него» [2, С. 8].

Искусство как деятельность по созданию специфического продукта, носителем которого выступает произведение искусства, является предметом профессионального искусствоведения, изучающего свой предмет изнутри, как имманентную самоценную деятельность. Действительный продукт деятельности художника в искусстве не сводится к произведению искусства — один и тот же продукт деятельности при постановке в различные ценностные ряды может оцениваться как произведение искусства или как продукт дизайна. Сущность дизайнерского продукта проявляется исключительно через массовость потребления, причем эта массовость не является чисто количественной определенностью. Массовость в отношении к продукту дизайна включает, несомненно, определенную типизацию восприятия, стандартизацию (хотя стандартов может быть и много) потребительских реакций.

Массовое искусство было и является активной школой подготовки дизайнеров для современного производства. Это означает, что в рамках массового искусства художник-профессионал должен не только работать по заданию (задание-программа было и является нередко основой работы художника и в элитарном искусстве), но и работать на определенный тип потребителя. В условиях массового искусства, как и в условиях промышленного производства, *художник-профессионал продает не свой продукт (у него нет своего продукта), а свое умение, свою профессиональную квалификацию.* Важнейшей по значению является достаточно сложная связь между дизайном и искусством в уровне профессиональной деятельности художника. Прежде всего, сложность этой связи определяется тем, что средства решения художественно-проектных задач вырабатываются в системе

элитарного искусства, тогда как специфические методы художественного проектирования в решении задач вырабатываются элитарным и массовым дизайном.

По мнению Гадамера, дизайнеры могут быть выдающимися художниками, но функционально у них подчиненная, прикладная задача. [1, С.303]. Философ считает, что ему нет места рядом как с Творцом, создающим образец из ничего, так и с ремесленником, послушно воспроизводящим образец. *Ремесленник создает изделие, Творец создает творение, а дизайнер создает проект. Он скорее имеет дело не с вещами, а с пространством, он озабочен не вещью, а светом, в котором может быть представлена вещь, он размещает и перемещает вещи, он вызывает их из одного мира и переносит в другой, он превращает общее, банальное место в уникальное.*

Дизайн сакрализует профанные вещи и профанирует сакральные - и все это в рамках одного решения, для него нет запретного - он соглашается почти на все. Он знает жестокую правду о себе, а именно то, что он не творец и поэтому подчиняется самой жесткой системе ограничений, но эти ограничения особого порядка - для него священно бытие, но с сущностями он делает все, что хочет. В трансцендентальном равнодушии дизайнера истоки его достоинства и его ничтожества. [3 с.104].

Если же попытаться определить смысловую доминанту искусства, то ею окажется избыточность трансцендентного. Это своеобразие не родилось собственно в искусстве, но является выражением общих принципов русской национальной философии, русского мироощущения, для которого искусство не имеет такого самодовлеющего значения, как для европейца, оно лишь путь к обретению красоты, для выхода в иные пределы. Имманентность часто загоняет искусство в определенные границы, рамки, каноны, жанры и т.д. Трансцендентность – безмерна, безгранична, всеохватна.

Если в произведении искусства есть два уровня – явленного и сокровенного – то дизайн переводит двухуровневость к одноуровневости, в дизайне сплошь и рядом явленность. Даже в середине XX века еще трудно было представить, какие последствия будет иметь практическое развертывание качества, отличающего дизайн от искусства (и для искусства, кстати, тоже). Нетрансцендентность дизайнера в постмодерне становится буквальной.

#### Библиографический список

1. Гадамер. Актуальность прекрасного [Текст] / Гадамер/ М.: Искусство, 1991. с.303
2. Рыклин, М. Искусство как препятствие [Текст] / М.Рыклин. М.: Ad Marginem, 1997

8с.

О.Н. Лагода

### **Проблемные горизонты и перспективы исследований современного дизайна**

*В XXI веке дизайнеры будут все чаще задумываться над своей ролью и обязанностями, которые накладывают на них противоречия рыночной экономики. Они станут принимать все мыслимые и немыслимые меры, чтобы избежать разрастания тупого и опасного дизайна, порождаемого глобализацией...*

*Майк Пресс и Рэйчел Купер*

Концептуальное искусство постиндустриального общества, создавая принципиально новые формы, синтезировало как жестко стратифицированную культурную реальность, так и своеобразную культурно-экономическую рецессию в дизайнерской деятельности. Развиваясь в рамках культуры нового типа – проектной, объединившей научно-техническую и гуманитарную культуры, дизайн на современном этапе является сложно-структурированной, интеллектуально-проектной деятельностью, формальный язык которой воплощает новый тип художественного сознания. Однако связанные с ним процессы остаются малоизученными, не исследованными, что актуализирует ряд проблемных вопросов дискуссионного характера.

В специализированной литературе процесс создания новой вещи представлен такими этапами как: спрос, планирование, программирование (прогнозирование), проектирование, производство, тиражирование, распределение, потребление. Он не только отображает потребности человека и общества в конкретном предмете или услуге, то есть своеобразный социальный контекст, но и принципиальные позиции, которые позволяют говорить о его «междисциплинарности». Процесс дизайна предполагает как социально-экономический и статистический анализ, так и функциональный, функционально-стоимостный, технологический анализ, а также анализ формы и композиционного формообразования. Являясь самостоятельным видом творческой деятельности, он синтезирует научное, техническое и художественное творчество, формирующие визуальный язык дизайнерской формы. Создание же формы – это создание «семиотического пространства культуры», в котором для человека жизненно важным является соответствие внутренних смыслов и внешнего состояния вещей, иными словами – «...эстетический дискурс дизайна, в котором вариации образного и знакового,