**Словарь терминов и понятий**

**Автономность виртуальной реальности**

«О виртуальной реальности как реальности имеет смысл говорить, так как она подчиняется своим "законам природы", в ней свое время и свое пространство, не сводимые к законам, времени и пространству порождающей реальности, то есть "внутренняя природа" виртуальной реальности автономна» (Н. А. Носов).

**Адаптивно-адаптационный процесс**

Центральный вопрос антропоэкологии (экологии человека) — взаимообратный процесс приспособления: человек адаптируется к среде и адаптирует среду к себе. Этот процесс может протекать как в физической среде, так и в социальной или культурной. В средовом проектировании учитывается во всех названных аспектах.

**Адресное проектирование в дизайне**

Проектирование, учитывающее реальную структуру предпочтений разнообразных демографических и социокультурных групп потребителей дизайн-продукции.

**Актуальность виртуальной реальности**

«Виртуальные объекты существуют только актуально, только "здесь и теперь", пока в порождающей реальности происходят процессы порождения виртуальных объектов; с окончанием процесса порождения соответственно виртуальные объекты исчезают» (Н. А. Носов).

**Аллегория**

Тенденция к фиксированное™ и однозначности восприятия весьма усложненных символов и эмблематических выражений в крайних своих формах реализуется в аллегориях.

***Рационалистический аллегоризм восторжествовал, например, в эпоху Просвещения (XVIII век).***

**Аналоговое проектирование**

Проектирование по аналогу, прототипу. Неопределенная ситуация сводится к известному решению сходных задач, при этом результат минимально трансформирует знакомые решения. См. также Инновационное проектирование.

**Архетипы**

Формы «коллективного бессознательного». Сами по себе это еще не образы, а только потенциальная возможность оформиться им в соответствии с заданной в сознании «кристаллической решеткой». «Изначальный образ наделяется содержанием только тогда, когда он становится осознанным и таким образом наполняется материалом сознательного опыта». По мере такого оформления восприятие этих образов сопровождается «необычайно оживленными эмоциональными тонами... они способны впечатлять, внушать, увлекать» (К. Г. Юнг).

**Бессознательное, индивидуальное и коллективное**

«Все, о чем я знаю, но в данный момент не думаю; все, что хоть однажды я осознал, но забыл теперь; все, что воспринималось моими органами чувств, но проходило мимо моего сознания, все, то, что я невольно, сам того не замечая, чувствую, думаю, понимаю, хочу и делаю... — все это и есть содержание бессознательного».

«Совокупность всех этих вытесненных содержаний я называю индивидуальным бессознательным. Но, сверх этого и прежде всего, мы находим в бессознательном качества, которые являются не индивидуально приобретенными, но наследуемыми... Инстинкты и архетипы составляют коллективное бессознательное... оно складывается из содержаний универсальных и регулярно повторяющихся» (К. Г. Юнг).

Представление о содержании бессознательного способствует пониманию **переживаний виртуального события.**

**Бумажный дизайн**

Направление в дизайн-проектировании, когда самоценна зафиксированная проектная идея.

***Этому могут быть различные причины: технологическое состояние производства, отсутствие финансовых возможностей внедрения, несвоевременность проектного предложения. Но оно может основываться и на сознательной позиции авторов, объясняться принципиально проектным, потенциальным (не действенным) характером культуры: «жизнь в проекте есть вполне достойный и даже возвышенный способ существования» (Карл Кантор).***

**Вербальный дизайн**

Концептуальный дизайн, нон-дизайн, дизайн-концепция и дизайн-программа, конечным продуктом которых выступает словесно сформулированное решение производственной или социально-культурной проблемы, не лежащее в плане традиционных (например, социологических или экономических) рекомендаций, но представляющее собой уникальное по своей тактике предложение.

**Вещь в дизайне**

Элемент материального окружения, приспособленный человеком к пользованию им или специально созданный для этих целей. Элемент, включенный в функционирование культуры и цивилизации; структурная единица проектирования в дизайне, понимаемом как предметное творчество. Виртуал «1) Обобщенное название для виртуальных событий, виртуальной реальности, совокупности виртуальных реальностей, фрагмента виртуальной реальности...; 2) видовое название для гратуала и ингратуала в противопоставлении консуеталу. Виртуал в отличие от других психических производных, типа воображения, характеризуется тем, что человек воспринимает и переживает его не как порождение своего собственного ума, а как реальность» (Н. А. Носов)].

**Виртуальная реальность**

«Категория виртуальности разрабатывалась в схоластике (средневековье). Она была необходима для разрешения ключевых проблем схоластической философии... Идея виртуальности предлагает принципиально новую для европейской культуры парадигму мышления, в которой ухватывается сложность устройства мира, в отличие от идеи ньютонианской простоты, на которой зиждится современная европейская культура» (Н. А. Носов).

**Включенное проектирование**

Проектирование впитывает критику со стороны экологии, антропоэкологии, учитывает сознательные и бессознательные ожидания средового субъекта. Проектирование строится вне единых систем, схем организации человеческого окружения, без извне привнесенных концепций «правильной» жизни, акцент ставится на исследовании сложившейся реальности, на художественном эксперименте. См. также Тотальное проектирование.

**Время в дизайне**

В дизайне **вещей** категория времени выступает условием их физического износа или морального устаревания.

В дизайне предметно-пространственной **среды** время становится «четвертым измерением» среды, понимаемой как процесс.

В дизайне **мультимедийного** (виртуального) продукта категория времени приобретает предельную значимость и характерные черты психологического и перцептуального (чувственно воспринимаемого) времени.

**Вторичные моделирующие системы**

Естественные языки — системы, моделирующие действительность; все то, что создано на основе этих языков (мифология, философия, история и все произ- ведения культуры и искусства, пользующиеся также изобразительными, звуковыми и другими знаками) — есть вторичные моделирующие системы.

**Герменевтика**

Раздел философии, исследующий проблему понимания.

**Гратуал**

Ощущение пребывания в виртуальной реальности более высокого уровня, чем константная реальность. Это ощущение связано с весьма приятными переживаниями, оно подобно состоянию вдохновения, эйфории. См. также Ингратпуал.

**«Гутенбергова галактика»**

Метафорическое именование новой культурной реальности, возникшей с началом книгопечатания, позволившего значительно расширить возможности тиражирования информации.

**Диалогизм культуры**

Принцип диалогизма возник вместе с культурой: исходные оппозиции «земля — небо», «тьма — свет», «хаос — космос», «инь — ян» и др., а также в сознании отдельной личности с его способностью к саморефлексии, сомнению.

Одни видят в этом влияние на сознание антитетичности (противонаправленное™) сил, определяющих организацию мира, другие — отражение мира исходно дуалистичным (двойственным) сознанием человека.

Диалогизму способствует полисемия (многозначность) естественных языков и запланированная трансформация в восприятии смыслов художественной информации, это — логика творческой мысли.

**Дизайн**

Профессиональная деятельность, а также и результат этой деятельности, то есть ее конечный продукт.

Проектная практика, требующая от профессионального мышления органичного совмещения образного и системного начал и вносящая в реальность новые социокультурные смыслы.

Культурное явление, во многих отношениях маргинальное, медиативное и пограничное.

**Дизайн-деятельность**

Проектная деятельность, использующая для своего осуществления специфические средства дизайна.

**Дизайн-концепция**

Идея решения проблемы и путей достижения поставленных целей на основе анализа ситуации и профессиональной интуиции прогнозирования. Наиболее креативный этап разработки, обретает самостоятельное значение при дизайн-программировании, определяет «генетический код» развития сложного комплексного объекта.

**Дизайн-программа**

Отличается от канона и художественной программы отказом от претензии на организацию тотальной целостности мира, ее цель — создание единства (идеи, образа, действия) внутри одного сложного объекта. Социокультурно ориентированная целевая программа, основанная на синтезе интуитивно-образного и системно-научного проектного мышления.

**Дизайн-программирование**

«Метод, соединяющий в целостный процесс разработку эстетико-художественной концепции сложного социально-культурного объекта с разработкой программно-целевой организации системы деятельности по реализации разработанного проекта» (Методика художественного конструирования. Дизайн-программа).

**Дизайн-проект, дизайн-продукт**

Результат дизайн-деятельности, относящийся к любой области действительности, в том числе дизайн-прогноз преобразования сложного объекта (дизайнконцепция, дизайн-программа).

Выполненный средствами дизайна проект какого-либо объекта:

• вещи или комплекса, ансамбля вещей;

• предметно-пространственной среды;

• информационного объекта, события виртуального мира.

**Естественные языки**

Сверхсложные языки, с помощью которых, в первую очередь, происходит процесс **человеческой коммуникации** и которые изучает наука лингвистика. См. также Искусственные языки,

**«Жесткие» языки»**

К ним относятся языки с однозначной связью «означающего» с «означаемым», не допускающие полисемии.

Например, язык генетического кода, язык светофора, язык уголовного кодекса.

Заимствование аналогий из других областей искусства

Методический прием использования опыта других искусств: например, связь пластических решений дизайн-проекта со скульптурой, цветовых — с живописью, тектонических — с архитектурой. Возможны заимствования из области литературы: усилению эмоционального воздействия дизайн-продукта, повышению информативности его образа способствует использование изобразительных аналогов словесных **тропов** и других риторических фигур, выработанных в поэтике.

**Знак**

Материально выраженная замена предметов, явлений, понятий в процессе обмена информацией в сообществе. Знаки-индексы Знаки, имеющие с замещаемыми ими объектами причинно-следственную связь.

**Знаковая функция вещи**

Материальное выражение приспособительных усилий человека при адаптации его к социально-культурной среде: в сфере коммуникаций, сфере субординационно-карьерных отношений, в сфере интеллектуально-духовного бытия и пр.

Различаются также такие стороны знаковых функций, как результативная (способствующая достижению цели), интегративная (участвующая в общественной интеграции людей).

**Иконические знаки**

Знаки, представляющие собой в той или иной степени стилизованные изображения объектов, которые они замещают.

**Инвариант**

То, что остается неизменным в большом количестве вариантов «при аннигиляции всех различий» (Б. Ф. Поршнев).

***Понятие инструментально для понимания специфики бытования в традиционной культуре вариативного художественного текста, для восприятия фольклорной или типологически сходной с ней информации.***

**Ингратуал**

Ощущение пребывания в виртуальной реальности более низкого уровня, чем константная реальность. Это ощущение связано с тяжелыми переживаниями, оно подобно состоянию депрессии. См. также Гратпуал.

**Инновационное проектирование**

Проектирование, предполагающее внесение новизны. Определенная ситуация освобождается от готовых решений путем ее проблематизации, то есть переформулирования проектной задачи — в проблему. При этом происходит расширение смыслового контекста исходной ситуации, в нее включаются новые обстоятельства, точки зрения и пр., отчего ситуация становится неопределен- ной, открытой, обладающей широким веером возможных решений. См. также Аналоговое проектирование.

**Инструментальная функция вещи**

Прямое назначение вещи, а также косвенные возможности ее практического использования. Продолжение приспособительных возможностей человека к физической среде его существования. Определяется также как функция преобразования внешней среды и поддержания ее в состоянии, обеспечивающем нормальное протекание процессов жизнедеятельности (адаптивная).

Интерактивность порождающей и порожденной реальностей

«Идея виртуала указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и опре деляя специфические отношения между ними: порожденное™ и интерактивности — объекты виртуального уровня порождаются объектами нижележащего уровня, но, несмотря на свой статус порожденных, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные» (Н. А. Носов).

**•«Интуитивный дизайн»**

«Создание предметов, обустраивавших быт, мирный и ратный труд наших предков, востребовавший от них природную изобретательность и спонтанный ответ на практические и культурные задачи своей эпохи» (В. Р. Аронов).

**Искусственные языки**

Все, кроме естественных, языки, участвующие в системе коммуникации.

Например, азбука Морзе, сигнализация флажками, азбука Брайля, эсперанто, информационно-логические языки.

В семиотике культуры — специальные языки всех видов **искусств как вторичные моделирующие системы.**

**Канон-программа**

«Складывавшаяся в архаических культурах специфическая знаковая система, в которой кристаллизовалась память культуры, отбирая наиболее целесообразные формы социально-практической жизнедеятельности, в совокупности представляющие образ жизни данного общества» (Методика художественного конструирования. Дизайн-программа).

**Классификация**

«Систематизация на основе выделения класса. Класс — это множество предметов, выделяемое на основании одного или нескольких общих существенных признаков» (Методика художественного конструирования. Дизайн-программа).

**Композиционное формообразование**

Методический прием, основанный на способности таких категорий композиционного мышления, как **ритмичность, масштабность, пропорциональность, тектоничность,** пластичность и др., вычленять в многообразии явлений целостные структуры и связывать в единой художественной проекции то, что реально разделено в пространстве и времени.

Принцип выразительности формы — конструктивного (системного и структурного) каркаса содержания в единстве с его культурным смыслом.

**Константность** **порождающей реальности**

«В виртуалистике, занимающейся виртуальными реальностями, порождающая реальность называется константной реальностью, поскольку по отношению к виртуальной реальности существует постоянно, а не актуально» (Н. А. Носов).

**Консуетал**

Консуетал — **нормальное,** не отрефлексированное состояние любой интенсивности, субъективное ощущение нормальности протекания осуществляемой человеком деятельности. Противопоставляется виртуалу как состоянию сознания, воспринимаемому как необычное, измененное в ту или иную сторону (например, сон или любое иное измененное состояние сознания).

**Космос**

Система, противостоящая хаосу, упорядоченность, вместилище жизни людей, отвоеванное у хаоса «окультуренное» и цивилизованное пространство.

**Культура**

«Культура — это социальная информация, которая сохраняется и накапливается в обществе с помощью создаваемых людьми знаковых средств» (А. С. Кармин).

«Культура — сверхиндивидуальный интеллект, представляет собой механизм, восполняющий недостаток индивидуального сознания и, в этом отношении, представляющий неизбежное ему дополнение» (Ю. М. Лотман).

В культуре вырабатываются идеальные (мыслительные) модели мира; она определяет динамизм, смену представлений о мироустройстве.

**Культурный образец**

Использование его — методический прием, позволяющий увидеть вещь или сложный комплексный объект в их социально-культурный и художественноэстетической проекции, воссоздать весь смысловой контекст их бытия.

**Не прототип** (привлекаемый для технологического проектирования) и **не аналог,** осуществляющий сходные потребительские функции (привлекаемый для функционального проектирования).

**•«Место»**

Не географический локус и не реально обозримое пространство, это — интуитивное переживание определенной части неохватного окружения как «своего», наблюдаемого внутренним взором. Топология «места» может быть весьма сложной.

**Методология дизайна**

Уровень обобщения, близкий к теоретическому и философскому, содержит фундаментальные парадигмы профессионального мышления, актуальные для всех направлений дизайна.

**Миф**

Символы, организовавшиеся в сюжет, становятся мифом. Миф организует культурную память, по-своему осмысливает человеческий опыт, это — созданная на его основе новая реальность.

***«...Миф есть явление языкового порядка». Свойства такого языка «имеют более сложную природу, чем свойства языковых высказываний любого другого типа» (К. Леви-Строс).***

**Мифологемы (мифемы)**

Структурные единицы мифов. Мифопоэтическая модель мира содержит множество первообразов (мифологем или мифем), обладающих чрезвычайно сильным эмоциональным зарядом. Для средосозидания особенно важны образы **пространственные и природные.**

**Мифологический плут (трикстер, медиатор)**

Один из сквозных персонажей мировой мифологии, комический дублер Героя, добывающего культурные блага, его сниженная версия.

Наделен чертами плута-озорника, его оружие — интрига, травестия, окольные пути к цели. Сочетает в себе свойства обоих полюсов оппозиции «хаос — космос», что позволяет ему в созидательном процессе выступать посредником, **медиатором.**

Может служить мифопоэтической моделью дизайна. Идея медиации, нелинейности и интрижности мышления (Г. Н. Лола), значительность забавы и шутки как атрибута творчества (Дж. Нельсон) — признанные характеристики дизайна.

**Мифологическое мышление**

«Доличностный, доиндивидуальный и дологический уровень сознания, **сохраняющийся** в структуре мышления современного человека наравне с его рациональным философским и научным знанием» (Л. Леви-Брюль и др.). Обладает свойствами синкретичности (первоначальной целостности) и диффузности (нераздельности таких исходных понятий, как пространство-время, субъект-объект, предмет-знак и пр.). Актуально для понимания поведенческой ситуации в предметно-пространственной среде и переживания особенностей виртуального события.

**Мифология**

Наука, изучающая мифы народов мира.

***«...Мы являемся свидетелями неуклонного роста интереса к мифологическим, сказочным и — шире — архаическим элементам в современной культуре. Они теперь трактуются не как досадные и бесполезные обломки, а как органические формы, обеспечивающие целостность человеческой культуры как таковой» (Ю. М. Лотман).***

**Мифопоэтическая модель мира**

Модель мира, представляющая собой особое культурное явление, поскольку это — сокращенное и упрощенное отображение всей суммы представлений о мире внутри данной традиции. Такая культурная модель глубоко символична, поскольку предстает как «результат вторичной перекодировки первичных данных с помощью знаковых систем» (В. Н. Топоров).

**Морфология объектов дизайна**

В дизайне вещей это понятие определяет пространственное строение объекта, его физическую, а также функционально-техническую структуру, связанную с физическим существованием объекта в пространстве и времени, со свойствами материала.

В дизайне предметно-пространственной среды ее структура мыслится как постепенное убывание осваивающей силы средового субъекта: «средовое» ядро — «средовая» периферия — «средовая» граница — предметное окружение (как альтернатива «среды»).

Морфология объекта медиадизайна разворачивается в виртуальном мире, обладающем особой природой, где нет центра и периферии и где об объекте можно говорить лишь как о событии.

«С точки зрения той реальности, в которой проявляются действия объекта, этот объект имеет статус события и не имеет субстанции» (Н. А. Носов).

**•«Мягкие» языки**

К ним относятся все естественные языки; наиболее «мягкий» — язык поэзии как обладающий наивысшей степенью полисемии (многозначностью смыслов).

**Нерелевантная информация**

Информация, не обладающая семиозисом в данной культурной ситуации. См. также Релевантная информация.

**Образ в искусстве и в дизайне**

«Ценнейшее свойство нашей психики и наиболее экономичный способ накопления человеком "свернутой", "упакованной" информации об окружении, без необходимости вспоминать или мысленно перечислять отдельные черты, свойства явления». «Способ обретения и хранения существенных черт объекта без необходимости задействования рассудочно-логической, интеллектуальной компоненты оценки и суммирования полученных данных» (А. А. Мещанинов).

**«Означаемое»**

Семиотический термин, внутренний смысл информации, в лингвистике соответствует «плану содержания».

**«Означающее»**

Семиотический термин, внешняя форма, знаково-символическое описание информации, в лингвистике соответствует «плану выражения».

**Парадигма**

Господствующий в какую-либо данную эпоху взгляд (на язык, культуру, профессию, науку, искусство, мироустройство), связанный с определенным философским течением, определенным направлением в искусстве. Парадигма связана с определенным стилем мышления в науке и стилем в искусстве. Содержание этого понятия — явление историческое» (БСЭ).

**Первобытный синкретизм и синтетичность мышления**

Мифология — древнейшее синкретичное (первично нерасчлененное) образование, включающее в себя религию, философию, науку и искусство. Современная научная мысль на новом витке своего развития в поисках целостности миропонимания стремится к синтетичности.

**Постмодернизм**

Философская, культурная и художественная парадигма, альтернативная модернизму с его рационализмом, тотальным проектированием и «интернациональным стилем».

Возвращает интерес к историзму и этническому своеобразию. Характерен поиск органической связи человека с бесконечным полем сознания, выход конкретной личности за рамки пространственно-временных и причинно-следственных границ — трансперсональная (внеличностная) психология.

Для художественных произведений характерна техника деконструкции (Деррида), расшатывание привычного стереотипа восприятия, активное использование приемов нонсенса и абсурда, цитат, аллюзий, парафраз и тому подобных художественных приемов.

**Постструктурализм**

Альтернатива логоцентризму, господствовавшему в эпоху модернизма, основанному на идее бытия как присутствия, данности, смысла, единства, полноты. Этому противопоставляются идеи различия и множественности, цель которых — осмысление всего внесистемного в структуре, выявление парадоксов, возникающих при попытке объективного познания человека и общества. Задача метода деконструкции — показать значимость внесистемных, маргинальных (пограничных) элементов текста.

**Потребительская культура или культура потребления**

Характер дизайна зависит от конкретной потребительской культуры и одновременно формирует ее особенности. Проектный образ нацелен на восприятие его в контексте культуры потребления, в нем заложены (он моделирует собой) объективный и субъективный факторы:

• **объективный фактор** — реальное состояние культуры, социально-культурных процессов, социопсихологических особенностей, экономических факторов и пр., которые характеризуют действительность;

• **субъективный фактор** — отношение к сформированному образу со стороны потенциальных адресатов проекта.

**Прагматика**

Раздел семиотики. Отношение знака к тому, кто этим знаком пользуется, то есть понимание этого знака; в семиотике культуры — к воспринимающему его человеку. Описывает процесс коммуникации в момент произнесения речи или восприятия текста.

**Предметное окружение**

«Весь окружающий нас мир материальных объектов, "геометрическое место" предметов и явлений, безразличное по отношению к субъекту, фиксирующему центр» (Г. С. Лебедев).

**Предметно-пространственная среда**

Освоенное человеком (ощущаемое им как «свое») предметное окружение. Такое восприятие глубоко эмоционально, связано с глубинными, архетипическими структурами сознания. Структура «средового» восприятия близка к мифопоэтическому переживанию реалий окружающего мира.

**«Проблематизация» в дизайне**

Методический прием расширения смыслового контекста поставленной перед дизайнером задачи и выведение ее из пространства стереотипных решений — в сторону нестандартного разрешения проблемной ситуации.

**Проблема** — отчетливо ощущаемая точка неблагополучия, требующая разрешения ситуации со многими неизвестными и предполагающая множественность путей выхода из нее.

**Проектная задача**

Точно сформулированный вопрос, требующий адекватного решения средствами дизайна.

**Проектный образ**

Отличен от художественного тем, что «вписан» не в художественную, а в **потребительскую** культуру, что выводит его из чистой созерцательности в плоскость практического взаимодействия с ним. Это:

• идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в которой отражается реальный мир;

• целостная и завершенная в своем строении форма, в которой все части согласованы друг с другом и с целым в соответствии с выраженным в этой форме содержанием;

• предметно выраженный смысл.

**Пространство в дизайне**

В дизайне вещей категория пространства выступает условием локализации дизайн-продукта, оно гомоморфно и измеряется в метрических единицах.

В дизайне предметно-пространственной среды пространство локально и качественно, оно не мыслится в отрыве от времени, образуя с ним пространственно-временной континуум, или хронотоп (хронос плюс топос).

В дизайне мультимедийного (виртуального) продукта пространство тоже неотделимо от времени, оно приобретает острые черты метафизической реальности и специфическим образом переживается субъектом виртуального события.

**Простые символы**

Элементарные геометрические формы, основные цветовые оппозиции (например, черный — белый). Имеют глубоко архаический характер, обладают многоплановостью и многозначностью содержания, способны связываться в осмысленные последовательности — символические «тексты». См. также Сложные символы.

**«Протодизайн»**

Промышленное искусство, послужившее прототипом современного дизайна.

Его становление ограничено началом XVIII века (первые в России металлообрабатывающие и горнорудные предприятия) и серединой XX века (начало эры крупной индустрии), исторически включившей в себя ремесленное и мануфактурное производства (М. Э. Гизе).

**«Распредмечивание» в дизайне**

Методический прием, заключающийся в том, что предпроектная ситуация умозрительно лишается своей реальной предметности и выражается на языке **смыслов, целей, задач** и т. п., что позволяет затем наделить преобразованную ситуацию предметностью, неожиданной в первоначальном контексте (заново «опредметить» эти смыслы и цели).

**Реальность, уровни реальности**

Онтологически (по существу, исходя из философской парадигмы) нет ограничений на количество уровней в иерархии реальностей, но для человека одновременно могут существовать только две реальности: порождающая и порожденная (виртуальная).

**Релевантная информация**

Информация, значимая в конкретной культурной ситуации (то есть обладающая семиозисом) информация. См. также Нерелевантная информация.

**Семантика**

Раздел семиотики. Отношение знака («означающего») к его значению («означаемому»), знака к замещаемому им объекту.

**Семиозис**

Процесс превращения не-знаков — в знаки, то есть в элементы, несущие в данном культурном контексте информацию об «означаемом». Связан с понятием релевантности: не-знаки, пока они не вошли в культурную парадигму, «не прочитываются», то есть не фиксируются сознанием.

**Семиотика**

Наука о знаках и знаковых системах в природе и обществе. Занимает срединное положение внутри ряда наук, что сближает ее с философией, и особенно с гносеологией (наукой о познании).

***Близка кибернетике и теории информации: кибернетика изучает процессы, динамический и количественный аспект связей в системе; семиотика — системы, в которых и на основе которых эти процессы реализуются, статический и качественный аспект этих систем. Близка лингвистике, изучающей самые полные и совершенные из знаковых систем — естественные языки.***

**Семиотика культуры**

Раздел логической, структурной семиотики, изучающий наиболее сложную вторичную моделирующую систему, систему культуры, которую можно назвать «имитирующей живую».

**Семиотическая интерпретация**

Отношение к произведению искусства как к семиотическому тексту, составленному на художественном языке, соответствующем данному роду и виду искусства, что позволяет полнее выявить заложенную в нем художественную информацию.

**Символ**

Особая разновидность знака, обозначающего обширную область значений, употребление его включает культурно-смысловой регистр, большую культурно-смысловую область. «В символе содержание лишь мерцает сквозь выражение, а выражение лишь намекает на содержание» (С. С. Аверинцев)

**Символ в истории**

«Символ не принадлежат определенному временному (историческому) срезу, а пронизывают время по вертикали из прошлого в будущее, он **осуществляет память культуры.**

Символ инвариантен, но реализуется в вариантах, изменяясь от контекста данной культуры и одновременно изменяя сам контекст» (С. С. Аверинцев).

**Символ в культуре**

В культуре складывается интуитивный подход к истолкованию символов. Единство основного набора доминирующих символов определяет границы культурных ареалов.

**Символические знаки**

Знаки, имеющие с замещаемыми ими объектами условно-конвенциональную связь. По сложности функционирования в культуре приближаются к понятию «образ».

**Синтактика**

Раздел семиотики. Отношение в тексте знака к знаку, правила соединения отдельных знаков в осмысленные последовательности — высказывания, соответствующие нормам данного языка.

**Сложные символы**

Несут по сравнению с простыми символами более определенное, фиксированное и однолинейное значение. Участвуют в создании образов, не предполагающих широкой многозначности истолкования. См. также Простые символы.

«**Смыслообразование**» **в дизайне**

Методический прием, заключающийся в том, чтобы увидеть проектируемый объект как образ социально-культурного бытия человека, поскольку всякая вещь обладает внутренним смыслом, не сводимым к ее материальному существованию. Центральное место среди средств смыслообразования принадлежит приему сопоставления, в котором объекты приобретают вторичные значения, образующие контекст социокультурного смысла (по аналогии с выразительными средствами поэтики).

**Социокультурный портрет адресата**

Формирование целостной картины представлений об адресате проектирования на основе выстраивания системы его ожиданий и предпочтений, его социальных и культурных ценностей. Обобщенное представление о типаже адресата проектирования, его условная, умозрительно выстроенная модель.

**Средовая «периферия»**

Область постепенного перехода от упорядоченности освоенного «космоса» — к «хаосу» неосвоенного окружения. Граница средовой «периферии» определяется средовым субъектом интуитивно, по ощущению как граница данного «места».

**Средовое «ядро»**

Наиболее освоенный средовым субъектом слой предметно-пространственной среды, взаимодействие с которым доведено до автоматизма. «В силу свойств нашего сознания мы оказываемся в уникальной точке, в узле, господствующем над целым участком космоса. Центр перспективы — человек — одновременно центр конструирования универсума» (П. Тейяр де Шарден).

**Средовое проектирование**

Основано на представлении о взаимосвязности предметного мира и протекающих в нем процессов. Структурная единица проектирования — поведенческая ситуация. Строится на внутренней по отношению к объекту позиции проектировщика, на идентификации его со средовым субъектом; сильны тенденции «включенного» проектирования.

**Средовой подход**

Междисциплинарный подход к анализу и созиданию средовых объектов. Соотносится с системным и вероятностным подходами в науке, а также со стержневым вопросом экологии и антропоэкологии — адаптивно-адаптационным процессом.

**Средовой субъект, совокупный средовой субъект**

Человек или человеческая общность, освоившие предметное окружение в такой степени, что оно ощущается ими как «свое». Основной средообразующий фактор, средоточие предметно-пространственной среды, в приближении к которому «уплотняется» средовое «ядро».

**Стиль в дизайне**

**Знаково-символическая** система, организующая человеческое окружение в соответствии с выработанной им идеальной (мыслительной) моделью мира (содержательная сторона стиля).

**Система художественного** языка формообразования (выразительная сторона стиля).

**«Стихийный» дизайн**»

Непрофессиональное и не отрефлексированное сознанием средосозидание, непрерывно происходящее на основе природных склонностей человека к обустройству места своего обитания при помощи смекалки и следования собственным представлениям о красоте и порядке. Пока не стал предметом серьезных исследований.

**Структура**

Состав и строение системы, способ связи ее элементов, закон ее упорядочивания.

**Структура предметно-пространственной среды**

Содержит следующие структурные единицы:

• средовой субъект в качестве средообразующего фактора;

• средовое «ядро»;

• средовая «периферия»;

• граница среды;

• место.

**Структура художественного текста**

В ней закодирована и содержится собственно художественная информация, которая может быть извлечена из текста при его семиотическом анализе.

**Субстанциональность и потенциальность**

«Как и в схоластике, в виртуалистике категория виртуальности вводится через противопоставление субстанциональности — потенциальности: виртуальный объект существует хотя и не субстанционально, но реально, и в то же время — не потенциально, а актуально» (Н. А. Носов).

**Субстанциональность и событийность**

Если порождающая реальность субстанциональна, то виртуальная — событийна. «...Процесс мышления, изменения в сознании субъектов, возникновение и взаимодействие образов, символов, смыслов — это тоже бытие, но не материальное». «Субъект вынужден формировать для себя „цельный" законченный имидж бытия, который всегда является ситуативным и виртуальным» (И. Г. Корсунцев).

**Суггестия; суггестивность информации**

Психологический термин, означающий «внушение», то есть «навязывание некоего состояния» «...под ней... понимается возможность навязывать многообразные и в пределе любые действия» (Б. Ф. Поршнев).

Способность информации воздействовать на сознание и эмоции адресата, направленно вызывая в нем определенные состояния, побуждая к определенным действиям и поступкам.

Сценарное моделирование

Методический прием, хорошо известный в прогнозировании. Аналогом его в дизайнерской практике является разработка сценариев, позволяющих представить себе все стороны функционирования будущего изделия в реальной действительности. Это способствует прояснению не только его внешнего облика, но и всех связей будущего изделия с окружающей средой и человеком.

**Текст**

Знаковая система, фиксирующая на любом языке сообщение, релевантное в данной культуре. Может употребляться как закрепленное высказывание на любом естественном языке, а также при семиотической интерпретации любого объекта или процесса (например, городской среды или религиозного обряда).

**«Тематизация» в дизайне**

Исходный пункт смыслообразования: прежде чем искать конечную морфологию веши, нужно сформулировать тему **проектирования.**

**Теория дизайна**

Общей теории дизайна не существует. По поводу дизайна как части материальной и духовной культуры может быть построено множество теорий. Конкретная теория дизайна зависит от определенного миропонимания, от той философии культуры, которая принимается в качестве отправной модели.

«Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру» (Томас Мальдонадо).

**Типологизация**

«Систематизация на основе выделения типа. Тип — это исходная единица конструирования научной, проектной или художественной картины мира, вычленяемая на основе идеальной модели и являющаяся носителем программы культуры» (Методика художественного конструирования. Дизайн-программа). В дизайне применяется типологизация адресатов дизайн-продукта по их социокультурным ориентациям и предпочтениям.

**Типологизация адресатов проектирования**

Методическая процедура, направленная на обеспечение адресного проектирования тиражированного дизайн-продукта, когда адресатом его не могут быть все и не может оказаться каждый. Дизайн-проектирование традиционно ориентируется на **качественно определенный** тип потребителя, которому и предназначается конкретное проектное решение.

**• «Тиражированное» в культуре**

Фундаментальное свойство культуры, ориентированной на распространении единого прототипа, опосредованно (то есть посредством книг, кинолент, ТВ программ, репродукций изобразительного искусства, серий промышленных изделий и т. п.) передаваемой информации.

Культура такого типа нацелена на широкомасштабный образовательный эффект и строится на строго закрепленном авторстве информации (прототипа), определяющем персонализм культуры. При несомненной прогрессивности «печатной» цивилизации в сопутствующей ей культуре провоцируются издержки «масскульта»: нивелируется личность адресата, поскольку в каждом отдельном своем экземпляре информация обезличена, механистична, социально, политически и экономически зависима.

**Тотальное проектирование**

Проектирование, неразрывно связанное с идеологиями, утопиями и концепциями жизнестроительства, жестко следует определенной художественной программе. В проектировании сильны претензии профессионалов на полное, целостное решение проблемы «на чистом месте».

**• Тропы, тропичность языка**

Особые приемы усиления эмоционального воздействия слова, изученные и систематизированные в разделе литературоведения поэтике.

Использование сложного гибкого механизма тропов (метафоры, метонимии, синекдохи и др.) — экономичный способ выявления и закрепления образного восприятия объекта, а также его понимания, интеллектуально-эмоциональной оценки.

Методический прием заимствования аналогий из литературы требует особых творческих усилий по «переводу» приемов выразительности с вербального языка — в изобразительный ряд.

**«Уникальное» в культуре**

Фундаментальное свойство культуры, ориентированной на непосредственную передачу информации (фольклорная передача знаний).

Такая информация анонимна, не завершена, вариативна, оперирует глубоко укорененными в культуре и психике адресата символическими структурами, пластична, открыта для новых переработок (интерактивна), органично вписывается в существующую модель мира.

**Феноменология объектов дизайна**

Вещь, выступающая в качестве дизайн-продукта, переживается ее потребителем как своего рода адаптер, приспосабливающий его к физической и социально-культурной среде в соответствии с заложенными в этой вещи инструментальными и знаковыми функциями.

В средовом дизайне предметно-пространственная среда переживается как освоенное предметное окружение, включающее автоматизм взаимодействия с ним, но и повышающее его эмоциональное воздействие.

Мультимедийный дизайн-продукт особым образом переживается измененным сознанием как событие, разворачивающееся в виртуальном мире.

**«Фолк-дизайн», «этно-дизайн»**

Интуитивный дизайн, соответствующий содержательным и эстетическим характеристикам конкретной этнокультуры.

**Функции вещи в культуре и цивилизации**

Продукт и инструмент адаптации человека к физической и социально-культурной среде его существования. Провозглашает:

• становление человеческого сознания и речи;

• формирование зачатков культуры и цивилизации;

• дифференциацию культурных миров;

• принадлежность отдельного человека определенному сообществу.

«Достраивает» образ своего владельца и служит проводником значений его собственного «Я».

**Функции проектного образа**

«Образ воспроизводит (моделирует) идеальную жизнь вещи (объекта) в художественном воображении. В образе мир вещи построен как композиционная форма, обладающая внутренней завершенностью, гармоничностью, соразмерностью, целостностью. В образе постигается смысл вещи, раскрывается содержание ее социально-культурного бытия, которое образует идейно-тематическую основу проектного замысла» (Методика художественного конструирования).

**Хаос**

Оппозиция понятию «космос», означающему гармонию, упорядоченность. В мифопоэтический модели — первоначальное состояние мира, характеризующееся максимальной удаленностью от сферы «культурного», человеческого.

Это — «аморфное состояние материи, исключающее не только предметность, но и существование стихий и основных параметров мира в раздельном виде», «сплошная случайность, исключающая категорию причинности» (В. Н. Топоров).

Но также это и лоно, в котором зарождается мир. Любая структурная упорядоченность начинается в хаосе, питается растворенными в хаосе элементами и, утратив структурную организованность, в хаос возвращается. Дизайн черпает свои инновации из хаоса, осмысливая и структурируя его элементы.

**Хронотоп**

Термин, обозначающий нерасчленимое единство времени (хроноса) и пространства (топоса). Континуальное единство пространства-времени присуще мифопоэтической модели мира, эмоциональному восприятию предметно-пространственной среды и переживанию виртуального события.

**Художественная информация**

В отличие от выраженного в тексте сюжетного повествования, заложена в самой структуре текста, в его выразительных средствах и может быть выявлена в процессе искусствоведческого или семиотического анализа этой структуры.

**Художественная программа**

«Принципиальное отличие художественной программы состоит в том, что в ее структуру входит выраженная эстетической концепцией личная, авторская позиция художника, который берет на себя смелость и ответственность моделировать целостный образ нового мира» (Методика художественного конструировании. Дизайн-программа). 218 Словарь терминов и понятий

**Художественно-образное моделирование**

Методический прием, опирающийся на способность профессионального воображения к моделированию (отличного от инженерного, математического и др.)> в процессе которого создается целостный вымышленный мир, обладающий качеством эмоциональной убедительности.

«Различение воображаемой действительности (образа вещи, ее художественной модели) и реальной вещи — первый принцип методики образного подхода» (Методика художественного конструирования).

**Художественный образ**

«Носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача художественно освоенных смыслов и ценностей». «Создание художественного образа становится возможным благодаря образно-ситнезирующей способности и интуиции художника» (А. А. Мещанинов).

**Цивилизация**

**Порядок** — технологический, политический, экономический. Развитие и смена цивилизаций соотносятся с ростом средств производства, а также с изменением технологий коммуникации, технологий власти.

В цивилизации вырабатываются знаково-символические языки описания, определяющие конкретно-исторический образ и стиль жизни; цивилизация отражает «технологию жизни», не противоречащую ценностям определенной культуры.

**Эмблема**

Символ, выраженный в материальной структуре и имеющий характер высказывания на символическом языке. Эмблема содержит изобразительные и словесные элементы и «легенду», расшифровывающую их значение. Это — поэтика загадок. Эмблемами (гербами) занимается наука геральдика.

**Язык**

Упорядоченная коммуникативная знаковая система, моделирующая действительность. Обеспечивает обмен, накопление и хранение информации в обществе, которое им пользуется. Является результатом социальной конвенции (договоренности), поэтому подразумевает конкретное отношение «означающего» к «означаемому».