

УДК 316.7

DOI: 10.34670/AR.2020.19.44.004

Семиотическое дискурсивное моделирование в современной культуре: индивидуальная позиция или необходимое условие

Гурьянова Галина Геннадьевна

Кандидат исторических наук, доцент,
завсектором культурной антропологии,
Научный центр изучения Арктики,
629008, Российская Федерация, Салехард, ул. Республики, 20;
e-mail: galvarf@mail.ru

Фролов Дмитрий Александрович

Кандидат технических наук, магистр искусствоведения,
директор,
Научный центр изучения Арктики,
629008, Российская Федерация, Салехард, ул. Республики, 20;
e-mail: frolov-dmitry@yandex.ru

Аннотация

Важная роль дизайна, значимость проектного мышления сегодня актуализируют объективизацию способа конструирования не предмета промышленности, быта или среды, а прежде всего концепт-послания потребителю. В статье осуществляется анализ возможности использования методологии семиотического дискурсивного моделирования при конструировании концептов в современной культуре, к базовым характеристикам которого относятся принципы недеяния, синхронности, прерывности и движения от границ к содержанию. Методология как теоретико-практический ресурс объединяет понятия послания, концепта, моделирования на основе кода, метафоры и атмосферы. В статье рассматриваются возможность использования методологии в качестве технологии создания требуемого временем дизайн-продукта, готовность потребителя воспринимать сконструированное послание, вычлняя его из привычного уравненного постмодернизмом пространства, границы концептуальных искусства и дизайна. В качестве опорных примеров используются выставочный опыт Музейно-выставочного комплекса им. И.С. Шемановского и проекты сибирского художника Сергея Баранова. Семиотическое дискурсивное моделирование – метод, овладение которым сегодня можно и стоит тренировать и вырабатывать как дизайнеру, так и художнику-концептуалисту. Также он может служить и иллюстрацией процесса современного мышления.

Для цитирования в научных исследованиях

Гурьянова Г.Г., Фролов Д.А. Семиотическое дискурсивное моделирование в современной культуре: индивидуальная позиция или необходимое условие // Культура и цивилизация. 2020. Том 10. № 2А. С. 35-44. DOI: 10.34670/AR.2020.19.44.004

Ключевые слова

Современная культура, дизайн, дизайн-код, концептуальный дизайн, концептуальное искусство, семиотическое дискурсивное моделирование.

Введение

Проектное мышление сегодня становится не только важной составляющей любой профессиональной деятельности человека, демонстрацией ее востребованности, но и признаком, характеризующим состояние современной культуры, соответствия человека его времени. Актуальной становится возможность управления этим процессом, когда проектное мышление будет способно «запускаться» не только благодаря наличию индивидуальных умений, но и благодаря наличию объективной необходимости, массового запроса. Задача перевода процесса создания проекта из режима открытия в режим конструирования, предполагающего осознанность подхода, целеполагание, является сегодня не только актуальной, но и остро необходимой. Эта статья посвящена анализу работы метода семиотического дискурсивного моделирования в современной культуре и выявлению его возможностей при создании выставочных проектов.

Основная часть

Образ современности начал складываться на рубеже XIX и XX столетий. Именно тогда в рамках стиля «модерн» или «ар-нуво» утвердилось отношение к культуре как «второй природе», новому источнику художественного процесса. На сегодняшний день существует ряд исследований, определяющих более детально суть понятия «вторая природа», его отличимость от понятия «культурный ландшафт» [Шишкина, 2016, www]. Нам же важно уточнить, что эпоха, которая выделила культуру в новый источник не только творческого вдохновения, но и осознания, переживания, творения, дала и возможность появлению нового вида искусства – дизайна.

Восприятие этого вида творчества за время, прошедшее с момента его появления, менялось¹. Современники рождения дизайна и их преемники видели (порой с полярными оценками) в дизайне эпохальную замену традиционного ремесла, приход цивилизации на смену культуре. «С одной стороны, новая техника, впряженная в хищническую экономику, выступила как проявление демонически-природной силы, пробудившейся в человеке. “Природный хаос”, давно уже... превращенный с помощью ограниченной материальной практики (ремесла), религиозной и художественной фантазии в гармонически расчлененный “космос культуры”, снова грубо заявил о себе дымом, копотью, зловонием трущоб, серой сутолокой улиц, скучными стандартами промтоваров. В традиционной культуре, в привычном укладе жизни это произвело грандиозные разрушения» [Кантор, 1990, 158]. Потребовалось время, чтобы дизайн занял свое место в ряду творчески созидательной деятельности человека, став тем каналом, который соединил воедино культуру, цивилизацию, человека, технику, «чистое» и прикладное творчество.

Сегодня дизайн воспринимается множественно – как вид деятельности, способ мышления, ведущий вид творчества, проект, который может приоткрыть завесу будущего, а также сам способ его приближения и созидания. Так, экономический словарь дает определение предельно деятельностное: «дизайн – художественное проектирование промышленных изделий,

¹ Остается открытым вопрос о том, с каких работ следует вести отсчет. Первыми «дизайнерскими» продуктами можно считать как стулья М. Тонета, произведения У. Морриса, так и созданные для внедрения в масскультуру уникальные произведения ар-нуво и эксперименты В. Татлина.

предметной среды» [Райзберг, Лозовский, Стародубцева, 1999, www]; толковый словарь слов уточняет принцип деятельности и его основание: «дизайн – конструирование вещей, машин, интерьеров, основанное на принципах сочетания удобства, экономичности и красоты» [Ожегов, Шведова, 2006, www]. Но если дизайн сегодня – это не только вид художественно-промышленной деятельности, но и тип мышления, то стоит приглядеться к его понятийным характеристикам. Так, «спекулятивный дизайн», футуристически направленный, принципиально ориентирован на авторство, постановки вопросов и поиски проблем, использование себя в качестве размышления, посредничества, даже путем создания вымыслов, провокаций [Данн, Рэби, 2017, 8]. Спекулятивный дизайн может воссоздать общество будущего, его ценности, убеждения и идеологию мира через объекты дизайна, которые этот мир сможет породить. Но дизайн – это не утопия или антиутопия, это материальный мир. «Одно из преимуществ дизайна – способность создавать связь между реальностью и вымыслом здесь и сейчас» [Там же, 106]. Одним из способов соотнести сферу спекулятивного дизайна и нашей реальности – «воспринимать дизайн-гипотезы не как нарративы или целые миры, а как мысленные эксперименты – конструкции, созданные из идей, выраженных в дизайне» [Там же].

В данной статье мы будем использовать понятие дизайна, опирающееся на единство трех составляющих – особенностей создания продукта, способа его потребления и характера взаимодействия с потребителем: «дизайн есть коммуникативная практика конструирования знакового продукта, способного создавать ситуацию впечатления» [Лола, 2011, 28]. Таким образом, продуктом дизайна, или особого способа мышления, выступает не только предметная среда, но и пространство идей, творчества, событий.

Среди методов, помогающих сегодня настроить наше мышление на производство таких идей, является методология семиотического дискурсивного моделирования, разработанная Г.Н. Лола [Лола, 2016]. К базовым характеристикам такого метода автор относит принципы недеяния, синхронности, прерывности и движения от границ к содержанию. В соответствии с этими принципами, конструирование коммуникативной модели дизайн-продукта начинается с настройки сознания с помощью креативных процедур, далее конструирование коммуникативной модели дизайн-продукта происходит в синхронном режиме: концепт, образ, послание и перформанс, которые всегда мыслятся как целостность и обладают автономией, их взаимодействие происходит «прерывисто». Таким образом, все методологические манипуляции имеют первым шагом набрасывание границ, где появляется некоторое содержание, вторым – выявление, определение и фиксация явившегося содержания в словесной форме (нарративе). Именно эти принципы легли в основу метода, который заключается в процедурах, действиях и состояниях определенного концепта, семиотического моделирования, дискурсивного моделирования и культурной анимации, целью которой является перевод семиотической дискурсивной модели в режим управляемой дискурсивной практики. Как мы уже отметили, автор рассматривает дизайн как коммуникативную практику, продуктом которой является послание, воплощенное в объекте, а целью – произведение впечатления у пользователя. Дизайнер создает, таким образом, смысловое поле, в котором и проявляется послание, способное вызвать впечатление [Там же, 57].

Методология тогда реальна и действенна, когда ее принципы уже являются частью практики, а теория же представляет технологию структурно и последовательно. Примерами практики выступают уже реализованные выставочные проекты, таким образом можно оценить не только суть послания, но и возможность его целостного восприятия. Наша задача – увидеть в реальной выставочной практике проявления интуитивной опоры на эту методологию,

сравнить их с теми проектами, в которых она не была использована, а также понять насколько эта методология применяется/применима для создания концептуальных художественных проектов. Мы осознаем, что практика концептуализма (как в практике дизайнера выставок, так и в практике искусства) широка даже в пределах Сибири. Большинство созданных концептуальных художественных проектов, каждый в свое время, было представлено в пространстве какой-либо выставочной площадки (музея, галереи), таким образом, их дизайн-код был непосредственно ориентирован на восприятие и прочтение зрителем, потребителем этой продукции. В дальнейшем, чтобы результат анализа был более репрезентативным, необходимо рассмотреть дополнительно концептуальное искусство и дизайн-продукцию Д. Маратова, В. Слонова, А. Сурикова, Е. Бертолло, группы «Синие носы», а также Н. Юдиной, М. Насыбуловой и др. Пока же в качестве примеров мы будем использовать те проекты, которые были видены нами непосредственно и изучены в реальности, т. е. проекты, воплощенные в пространстве одного музея в последнее время.

Рассмотрим для начала два недавних (оба 2019 г.) выставочных проекта Ямало-Ненецкого окружного музейно-выставочного комплекса им. И.С. Шемановского, расположенного Салехарде. Именно в выставочных масштабных проектах проявляется концептуальная работа дизайнера и могут быть оценены ее результаты. Один из проектов был авторским, т. е. дизайнер его инициировал и полностью воплотил – от создания концепции до макетов визуального ряда и общей организации экспозиции. В другом проекте дизайнер выступал как исполнитель, создатель цветового, пространственного решения, практического создания экспозиции. Создание обоих проектов опиралось на сформированный дизайнерский опыт, профессиональный бэкграунд, с методологией Г.Н. Лола оба дизайнера не были знакомы.

Выставочный проект «Волшебный дар Гермеса» был создан в начале нового учебного года, и его послание было направлено горожанам, всегда готовым к расширению границ своих знаний, обучающемуся населению всех возрастов. Обучение мыслилось не как процесс, заключенный в социальные и профессиональные границы, а как образ жизни нашего современника, постоянно сталкивающегося с рамками знаний и умений и обязанного отвечать на эти вызовы. Если послание о расширении границ опыта было направлено всем, кто готов был к этому эксперименту, то основная аудитория выставки была все же та, что ориентирована на мотивацию к обучению школьников, – педагоги и родители учащихся младшего и среднего школьного возраста. Концепт проекта организовывал максимально широкое поле информации о знаковых системах, способных передавать информационные потоки. Образ многослойного потока информации, который может воспринимать человек и который может передавать, сам был связан с образом Гермеса, бога письменности. При этом визуальное наполнение экспозиционного пространства было связано с образом Гермеса опосредованно. Не его скульптурные воплощения стали ориентиром, а динамика информационных потоков. И так, посланием стало будирование интереса к разнообразию знаковых способов передачи информации при помощи отсылки к образу Гермеса и погружению в визуально-информационный поток, ритмично, блоками активирующий требуемый объем. В качестве кодов выступали антиномичные пары «знание – практика», «история – современность», «тайна – факт», «отвлеченность – опыт», «пространство – локус», «мир – я», «открытие – изобретение», «путешествие – чтение». Результатом стала атмосфера присутствия посетителя внутри интерактивной энциклопедии, «страницы» которой можно были перелистывать в разном порядке и принимать самим участие в продолжении ее созидания. Экспозиция стала событием личного опыта и вовлечения в процесс постоянной перекодировки окружающего пространства.

Еще более масштабным стал выставочный проект «Романовы. Три века русского Севера», призванный рассказать посетителю о параллелях и пересечениях российской истории и истории Сибири, ее севера. Перед кураторами изначально была поставлена задача найти возможность перевода исторических фактов на язык медийный. В результате выставка совместила традиционный текстовый рассказ (в его максимально структурированно знаковом варианте) и медийно поданную информацию. Если в проекте «Волшебный дар Гермеса» проект «раскручивался» от концепта до воплощения, то этот проект разворачивался от объема отрефлексированной текстовой информации к экспозиционному воплощению. Поэтому методологию семиотического дискурсивного моделирования мы можем применить только в возвратном порядке, от итога. Итогом стал любопытная пространственная форма лабиринта-калейдоскопа. Лабиринт стал решением необходимым, так как заданное экспозиционное пространство должно было вместить значительный период истории, к тому же эти периоды должны были постоянно показываться как с точки зрения общероссийской ситуации, так и северо-сибирской. Не везде эти параллели выстроились убедительно. Но сам образ лабиринта был выразителен. Создать условия одновременного присутствия посетителя на разных территориях российского государства оказалось неисполнимой задачей. Но структурированный поданный микс событий сам собой образовал постмодернистскую «лавку истории», где все события были уравнены и складывались в локальные истории в восприятии зрителя. Лабиринт вовлекал в свой путь, не отпуская, затягивая. Каждая стена этого лабиринта мерцала калейдоскопическим разнообразием, предлагая посетителю только смотреть и удивляться.

Но эти образы не были заложены дизайнерским концептом! Значит ли это, что музейность подхода объем информации, ее разнообразие, опора на подлинник, который сам по себе создает историческую ауру, могут решить задачи моделирования события? Или собранная в общую кучу визуальная и выразительно поданная информация в условиях сформированного клипового сознания и уже готового к автотомелированию атмосферы и впечатления продвинутого посетителя может заменить отсутствие концептуального дизайнерского подхода? В этом случае методология оказывается также действенной, только переходит на уровень бытийности вслед за постмодернизмом, который уже также является не только «последним интегральным мироощущением и философско-эстетической программой» [Эпштейн, 2019, 19], но и частью бытового опыта.

Наш анализ индивидуальной концептуальной выставочной позиции также ограничен деятельностью одного художника, так как практика Салехарда на сегодняшний день не изобилует концептуальными проектами. В Салехарде работает сибирский художник С. Баранов, который провел в 2018 г. в Музейно-выставочном комплексе им. И.С. Шемановского персональную выставку («Театр одного художника»), которая стал презентацией большинства выставочных проектов мастера за последние 15 лет. Хотя от каждого проекта в экспозицию вошли лишь несколько работ, они не просто служили отсылками к реализованным проектам, а были их полпредами, представляя проекты в мини-формате. Постараемся осмыслить выставку в целом, установим коды, т. е. слова, несущие смысл.

«Режиссер – Актер». Данный код давал очевидное толкование всех разделов выставки, так как каждый из них состоял из отдельных экспонатов («Актеров»), созданных художником («Режиссером»), ставящим перед собой в качестве задачи изменение восприятия зрителя. «Режиссер» пытается заставить зрителя увидеть в привычных предметах новое содержание. Заставить его в собственном воображении одушевить неодушевленные предметы. Так, на некоторое время «спектакль» вышел за пределы музейных стен, чтобы зрителю дать

возможность почувствовать общность Салехарда и острова Пасхи. На пару часов «Режиссер» с «Ассистентом» преобразили северный город – расставили в разных местах статуи-моаи и сделали фотофиксацию. Теперь у Салехарда есть и такие портреты.

«Факт – вымысел». Этот код открывает пространство допущения. Если мы не знаем о каком-то событии, это не значит, что его не было. В разделе выставки «Музейные апокрифы» художник демонстрировал предметы, которые никогда не станут экспонатами, хотя хранят в себе и удивительные истории, и неведомые тайны. Просто истории и тайны эти никому не известны. Но это совсем не значит, что их нет или не было. В этом разделе выставки посетитель становился участником зрелища, ему представлялась возможность отделить правду от вымысла.

«Вещь – животное». Этот код читался в проекте «Клад 1169», где были представлены образы-перевертыши печени «Зоологическое», чья изобразительная система близка приемам культур скифо-сибирского мира. Каплевидные глаза зооморфных образов, характерный способ выделения частей тела округлыми линиями, компактность изображения свидетельствовали об этом. В работах «Т-Рex» (разводной ключ) и «Птицы» (ножницы по металлу) тоже можно было считать этот код.

«Прошлое – настоящее». Этот код можно было прочитать в части экспозиции, которая называется «Счастливая родина». Образы прошлого стали посланием настоящему. В этом разделе художник предпринял попытку реализовать мечту о счастливой Родине путем объединения ее символа (береза) и символа счастья (арбуз). Арбуз как символ счастья является и олицетворением образа детства. Эти символы объединяются у художника в одном дереве – березовом снаружи, «арбузном» (окрашенном) внутри. Такие предметы советского быта, как галоши или табурет, также были включены в игру и осовременены – они сохранили форму, но стали «арбузными».

«Война – мир». Этот код читается в ряде произведений художника. Так, арт-объект «Снежинки» одновременно «считывается» как противотанковыми «ежами», так и мирными кристаллами. В объекте «Белая каска» стальная каска российского солдата покрыта мягкими «шипами». Этот же код можно считать в проекте «Щелкунчик. Абсолютное орудие», в котором художник создает интерактивные объекты (скульптуры), являющиеся как игрушками, так и орудиями, замаскированными под игрушку.

«Воля – неволя». Этот код предоставил возможность передать ощущение человека, лицо которого насильно закрыто маской, постепенно ставшей его неотъемлемой частью, вторым лицом. И для этого героя расставание с маской равнозначно потере кожи лица. Расставание с маской формулирует трудный выбор: быть свободным, но терпеть боль, мучительно и долго обретая новую кожу, или вернуться в привычный мир маски.

Сопоставление ряда упомянутых кодов и множество выразительных маркеров позволяет увидеть еще один код, который вбирает в себя все предыдущие.

«Творец – Творение». В эту версию укладываются многие разделы выставки. Оживление неодушевленных предметов: ножницы по металлу – птицы, разводной ключ – динозавр. Творение различной формы при неизменяющемся содержании: красный сладкий арбуз внутри, а снаружи он может приобрести форму березового полена, галоши или табуретки. Творцу подвластно не только форма и содержание, но пространство и время, он может «перемешать» реальное и возможное.

Эффект множественности интерпретаций при сохранении генерального кода (концепта) – свидетельство великолепной работы художника с технологией, о которой речь уже шла. Это методология дискурсивного моделирования.

Теперь приступим к реконструкции семиотической модели, для чего предпримем попытку активировать образ в коннотациях и обнаружить тему и метафору.

Преодолеть описательность позволяет переключение на настроение, которое во время просмотра экспозиции меняется: ирония, улыбка при знакомстве с разделами «Музейные апокрифы» и «Клад 1169» сменяются внутренней напряженностью, ощущением неустойчивости, дисбаланса при знакомстве с работами из цикла «Антиподы», чувством боли и страха при знакомстве с разделом «Железная маска». Зритель олицетворяет себя с бюстом человека без кожи, мысленно «примеривает» маски разных размеров и форм вокруг.

Смесь чувств – желание манипулировать предметом, играть, и неторопливо размышлять о его дополнительных коннотациях – рождает проект «Щелкунчик. Абсолютное орудие». Будучи орудием абсолютным, т. е. всегда достигающим цели – ядра ореха – путем расщелкивания, раскалывания, раздавливания, Щелкунчик является орудием опасным: одно неловкое движение – боль, крик, кровь или, когда сила без меры, не только скорлупа – проблема, но и ядро раздавливается вдребезги. Абсолютное орудие, даже игрушечное, – очень деликатный инструмент. Зритель (потребитель концептуального искусства) физически, телесно ощущает, что в решении проблемы – расщеплении скорлупы – важна, прежде всего, точная расчетливость силы. Иначе гибнет сама идея. Так, щелкунчик «Черный Куб» (ввиду значительной собственной массы) почти не подконтролен и требует высоких навыков обращения с ним. Зрители не только принимают участие в раскалывании грецкого ореха (проблемы), но и сами «озвучивают» трудный и серьезный процесс: треск, хруст, скрип наполняют выставочный зал.

Любопытно, что раздел, представляющий арт-объекты, в основе которых – предметы милитаристские, но их оформление тактильно предлагает совершенно другой образ – нежного снега. Стоит отметить мягкость текстуры, загадочной, хоть и странной на вид (каска с нежно игольчатым покрытием, снежинки-«ежи»). При помощи новых тактильных и визуальных код произошла перекодировка основной функции предмета? Зритель легко и наивно соглашается с заменой, надеясь, что эта игра и основное назначение предмета само по себе останется в зоне «страшного сна».

Автор, художник-творец, заставляет зрителя не верить глазам своим, не доверяться легкому опыту, подвергать размышлениям и сомнению все, что кажется принятым всеми и понятным априори. Представленные проекты иронизируют над трактовками, интерпретациями, привычкой воспринимать информацию в уже готовом, «переработанном» виде. При этом художник не просто дезориентирует зрителя в обширном информационном потоке, он погружает его в мифологию Времени и Места, приглашая к сотворчеству, интеллектуальной и эстетической игре.

Мы не просто видим изображенную сладкую мякоть арбуза. Арбуз проявляется в самых простых вещах. Любое (и причем частое) сочетание красного с зеленым в окружающем зрителя пространстве становится цитатой арбуза как понятия, как символа не только ягоды, но чего-то большего – воспоминания о детстве, родителях, семье. Художник заставляет вспомнить, вкус самых сладких арбузов – арбузов детства. Художник – демиург, художник – творец. Он показывает нам вещи, которые мы встречаем в обычной жизни, но не замечаем их удивительных «магических» особенностей. Он помогает увидеть красоту в окружающих обыденных предметах, «оживляет» эти предметы, сохраняя их форму, но меняя содержание. Мир на глазах меняет свои привычные очертания, меняется, преобразуется. Он творится на наших глазах. Возможно, движение, даже в состоянии видимого покоя (равновесие, баланс), является главным героем всех проектов.

Перемещение во времени и пространстве, преобразование формы, сомнение, наделение душой неодушевленного позволяют извлечь метафору из концептуальных поисков С. Баранова – «Превращение». Постоянные изменения формы, предлагаемая зрителю свобода выбора восприятия и интерпретаций выводят нас на тему «Метаморфоз» [Овидий, 2007, 5]. А художник предстает зрителю творцом Вселенной. Только ему дано в пенопласте воплотить образ головы, лишенной кожи, а куски пенокартона превратить в «железные» маски. Натянутый на подрамник холст под ударами и мазками кисти становится шаманским бубном или тибетской чашей. Творец вселяет в холст душу, сравнивает его с человеком. У него кожа – ткань, а скелет – подрамник. Процесс превращения при этом диалогичен. Он направлен на зрителя и продолжен в его восприятии и трактовках.

Концепт начинает просматриваться с фразы «Все не то, чем кажется». Мы видим березовые арбузы, хотя знаем, что они не существуют, видим ножницы по металлу, но в них легко угадываются образы птиц, читаем описания загадочных археологических находок, видим их детальные прорисовки, хотя перед нами окрашенные краской образы-перевертыши печенья «Зоологическое».

Проходя всю экспозицию, мы переживаем множество эмоций, испытываем разные чувства, сопереживаем, улыбаемся, иронизируем вместе с автором, который всегда дает нам право выбора, он всегда дает нам найти своего героя в представленных образах, и мы ощущаем постоянную свободу, что позволяет нам самим стать частью театральной постановки в «Театре одного художника». Таким образом, в современном музее была воплощена «модернистская мечта о театре, где нет четкой границы между сценой и зрительным залом» [Гройс, 2018, 25].

Итак, по готовым проектам – как музейно-выставочным (сделанным дизайнером-концептуалистом), так и индивидуально-творческим – можно тренировать свою способность если не к применению методики дискурсивного моделирования, то к распознаванию наличия этого умения и владения этой технологией. Для овладения этой способностью можно воспользоваться не только дизайнерским, но и художественным произведением [Лола, 2016, 165]. Другое дело, что необходимо признать разницу в условиях создания концептуального произведения искусства и дизайн-продукта. Если произведение искусства «предназначено для созерцания и непонятно «как сделано» [Там же], то дизайн-продукт предназначен «для осмысления и почти понятно «как сделано» [Там же]. При этом «дизайн и искусство роднит общая стихия свободной творческой игры, стремление уйти от прессинга необходимости» [Там же, 193].

Заключение

Семиотическое дискурсивное моделирование видится нам методом, овладение которым сегодня можно и стоит тренировать и вырабатывать как дизайнеру, так и художнику-концептуалисту. Также он может служить и иллюстрацией процесса современного мышления, ценного для человека, ориентированного на продуктивное созидание в разных областях деятельности.

Библиография

1. Гройс Б. В потоке. М.: Ад Моргинем, 2018. 208 с.
2. Данн Э., Рэби Ф. Спекулятивный мир: дизайн, воображение и социальное визионерство. М.: Strelka Press, 2017. 264 с.

3. Кантор К.М. Тысячеглазый Аргус. М.: Советский художник, 1990. 200 с.
4. Лола Г.Н. Дизайн-код: культура креатива. СПб.: Элмор, 2011. 140 с.
5. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. СПб.: ИПК Береста, 2016. 264 с.
6. Овидий. Метаморфозы. СПб.: Азбука-классика, 2007. 400 с.
7. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М.: А Темп, 2006. URL: <http://bookre.org/reader?file=52785>
8. Райзберг Б.А., Лозовский Л.Ш., Стародубцева Е.Б. Современный экономический словарь. М.: Инфра-М, 1999. URL: <http://www.ebk.net.ua/Book/Ses/yot/yot.htm>
9. Шишкина А.А. «Вторая природа» и «культурный ландшафт» как философские категории // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vtoraya-priroda-i-kulturnyy-landshaft-kak-filosofskie-kategorii>
10. Эпштейн М.Н. Постмодернизм в России. СПб.: Азбука, 2019. 608 с.

Semiotic discursive modelling in modern culture: an individual position or a necessary condition

Galina G. Gur'yanova

PhD in History, Docent,
Head of the Department of cultural anthropology,
Arctic Research Centre of the Yamal-Nenets Autonomous District,
629008, 20 Respubliki st., Salekhard, Russian Federation;
e-mail: galvarf@mail.ru

Dmitrii A. Frolov

PhD in Technical Sciences, Master of Arts,
Director,
Arctic Research Centre of the Yamal-Nenets Autonomous District,
629008, 20 Respubliki st., Salekhard, Russian Federation;
e-mail: frolov-dmitry@yandex.ru

Abstract

The important of design and project thinking actualises the objectification of the way of constructing not a subject of industry, life or the environment, but a concept message to consumers. The article carries out an analysis of the possibility of using the methodology of semiotic discursive modelling in the design of concepts in modern culture, the basic characteristics of which include the principles of non-action, synchronism, discontinuity and movement from borders to content. Methodology as a theoretical and practical resource combines the concepts of message, concept, modelling on the basis of the code, metaphor, and atmosphere. The problems considered in the article include the possibility of using methodology as a technology for creating the required design product, the consumer's willingness to accept the constructed message, isolating it from the usual space equated with postmodernism, the borders of conceptual art and design. The exhibition experience of the Shemanovsky Yamal-Nenets Museum and Exhibition Complex and the projects of the Siberian artist Sergey Baranov are used as examples. Semiotic discursive modelling is viewed

as a method that can and should be mastered and developed by both designers and conceptual artists, and it can also serve as an illustration of the process of modern thinking.

For citation

Gur'yanova G.G., Frolov D.A. (2020) Semioticheskoe diskursivnoe modelirovanie v sovremennoi kul'ture: individual'naya pozitsiya ili neobkhodimoe uslovie [Semiotic discursive modelling in modern culture: an individual position or a necessary condition]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 10 (2A), pp. 35-44. DOI: 10.34670/AR.2020.19.44.004

Keywords

Modern culture, design, design code, conceptual design, conceptual art, semiotic discursive modelling.

References

1. Dunne A., Raby F. (2013) *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press. (Russ. ed.: Dunne A., Raby F. (2017) *Spekulyativnyi mir: dizain, voobrazhenie i sotsial'noe vizionerstvo*. Moscow: Strelka Press Publ.)
2. Epshtein M.N. (2019) *Postmodernizm v Rossii* [Postmodernism in Russia]. St. Petersburg: Azbuka Publ.
3. Grois B. (2018) *V potoke* [In the flow]. Moscow: Ad Morginem Publ.
4. Kantor K.M. (1990) *Tysyacheglazyi Argus* [Thousand-eyed Argus]. Moscow: Sovetskii khudozhnik Publ.
5. Lola G.N. (2011) *Dizain-kod: kul'tura kreativa* [The design code: the culture of creativity]. St. Petersburg: Elmor Publ.
6. Lola G.N. (2016) *Dizain-kod: metodologiya semioticheskogo diskursivnogo modelirovaniya* [The design code: the methodology of semiotic discursive modelling]. St. Petersburg: IPK Beresta Publ.
7. Ovid (2007) *Metamorfozy* [Metamorphoses]. St. Petersburg: Azbuka-klassika Publ.
8. Ozhegov S.I., Shvedova N.Yu. (2006) *Tolkovyi slovar' russkogo yazyka* [Explanatory dictionary of the Russian language]. Moscow: A Temp Publ. Available at: <http://bookre.org/reader?file=52785> [Accessed 26/02/20].
9. Raizberg B.A., Lozovskii L.Sh., Starodubtseva E.B. (1999) *Sovremennyy ekonomicheskii slovar'* [Modern dictionary of economics]. Moscow: Infra-M Publ. Available at: <http://www.ebk.net.ua/Book/Ses/yot/yot.htm> [Accessed 26/02/20].
10. Shishkina A.A. (2016) "Vtoraya priroda" i "kul'turnyi landshaft" kak filosofskie kategorii ["Second nature" and "cultural landscape" as philosophical categories]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, philosophical, political and law sciences, culturology and study of art. Issues of theory and practice], 1. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/vtoraya-priroda-i-kulturnyy-landshaft-kak-filosofskie-kategorii> [Accessed 26/02/20].