

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2023.77.36.007

Современный дизайн как отражение философии плоских онтологий

Панкратова Александра Владимировна

Кандидат философских наук, доцент,
завкафедрой дизайна,
Национальный исследовательский университет –
Московский энергетический институт,
111250, Российская Федерация, Москва, ул. Красноказарменная, 14;
e-mail: PankratovaAlV@mpei.ru

Аннотация

Объектом исследования является дизайн как феномен современной культуры. Предметом исследования является неререфлексируемая детерминированность современного дизайна философией плоских онтологий. Цель исследования – эксплицировать культурологическую проблему дизайна, которая представляет собой результат неосознаваемого выражения современными дизайнерами философии плоских онтологий. Концепция плоских онтологий представляет собой достаточно новое направление мысли в философии и заключается в борьбе с антропоцентризмом и в отказе человеку в привилегированном онтологическом статусе. В философии плоских онтологий нейросеть или машина являются такими же полноценными акторами, как и человек. Стилистика плоского дизайна является выражением данной позиции, так как современное информационное пространство, дизайн-среда перестает адаптироваться к человеческим органам восприятия, дизайнеры перестают ориентироваться на законы зрительного восприятия и композиции. Построенное таким образом информационное пространство становится трансгуманистичным, то есть адресованным нечеловеческим агентам действия. Основным методом исследования является семиотический анализ дизайн-среды, позволяющий увидеть, что преобладающим типом знаков в современном дизайне становится симулякр. Выводы исследования заключаются в том, что и философия плоских онтологий, и плоский дизайн являются результатом горизонтально ориентированного материалистического мировоззрения. Экспликация параллелизма между плоскими онтологиями и плоским дизайном дает возможность увидеть проблему современного дизайна, которая выражается в векторе трансгуманизма. Данное исследование может быть использовано для философского осмысления современной культуры, а также для понимания перспектив развития дизайна как культурного феномена.

Для цитирования в научных исследованиях

Панкратова А.В. Современный дизайн как отражение философии плоских онтологий // Культура и цивилизация. 2023. Том 13. № 11А. С. 47-56. DOI: 10.34670/AR.2023.77.36.007

Ключевые слова

Плоский дизайн, флэт-дизайн, плоские онтологии, гиперреальность, горизонталь, вертикаль, трансгуманизм, антропоцентризм, симулякр, информационная среда.

Введение

Для культурологического и философского осмысления современной парадигмы дизайн является сегодня наиболее репрезентативным феноменом. Дизайн отражает важные общественные трансформации, идеологию современного общества, но при этом дизайнеры не рефлексируют, что занимаются трансляцией современного мировоззрения. Сегодня дизайном занимаются, как правило, представители молодого поколения, то есть сами дизайнеры являются продуктом глубинных мировоззренческих трансформаций общества. При этом дизайн – это, в основном, визуальный феномен, это практика работы с поверхностью предметного мира и визуально-информационного пространства. Поэтому дизайн визуализирует то, что идеологически фундирует культуру в настоящее время. Дизайн визуализирует современное мировоззрение.

Можно утверждать, что в настоящее время дизайн является универсальным языком, метаязыком, который надстраивается над предметно-пространственной и визуально-информационной средой, и одновременно, конструирует реальность. Семиотическое исследование дизайна помогает увидеть культурные трансформации и идеологию, которая детерминирует жизнь общества. Методика семиотического исследования феноменов, которые существуют технически «до своего значения» [Барт, 2003, 99] была разработана Р. Бартом на примере исследования семиотической системы моды. Р. Барт указывал на то, что глубинная идеология общества отражается в феноменах визуальной культуры.

В настоящее время сложилась ситуация, которая является удивительно репрезентативным примером того, как дизайн визуализирует идеологию общества. В современном дизайне доминирующей стилистикой является так называемый «плоский дизайн». Одновременно, сегодня намечается новая линия в философии – «философия плоских онтологий».

При этом парадоксальным образом плоский дизайн до сих пор не попадал в фокус внимания сторонников философии плоских онтологий. Так же, как и графические дизайнеры, которые используют стилистику «флэт», не знают, что их продукт дизайна идеально иллюстрирует концепцию плоских онтологий.

В наших исследованиях впервые указывается на параллелизм означенной линии в философии и стилистике плоского дизайна. Мы уже рассматривали данную проблему [Панкратова, 2023], однако, она слишком интересна и требует дальнейшего осмысления.

Более того, именно экспликация означенного параллелизма высвечивает проблему современного дизайна: так же, как плоские онтологии отказывают человеку в привилегированном онтологическом статусе, плоский дизайн отказывает человеку в удобстве, в эргономике и антропометрии. При этом нельзя сказать, что это делается намеренно: современные дизайнеры убеждены в том, что создают исключительно функциональный продукт. Так как плоский дизайн является доминирующей стилистикой уже более тринадцати лет, многие современные дизайнеры даже не представляют другого подхода в дизайне. Дизайн двадцатилетней давности, выполненный в стилистике скевоморфизма – подобия реальности, сегодня кажется дизайнерам и пользователям безвкусным, хотя он намного больше соответствовал законам композиции и зрительного восприятия человека. То есть неудобство и неэргономичность современного дизайна является слепым пятном для дизайнеров, которые не могут мыслить за пределами сложившегося дискурса.

Таким образом, *объектом исследования* является дизайн как феномен современной культуры.

Предметом исследования является нерелексируемая детерминированность современного дизайна философией плоских онтологий.

Цель исследования – эксплицировать культурологическую проблему современного дизайна, которая выражается в трансгуманистической направленности и представляет собой результат отражения дизайном философии плоских онтологий.

Теоретической основой исследования является философия плоских онтологий как новое направление в визуальных исследованиях и в теории медиа.

При этом подчеркнем, что философия плоских онтологий носит трансгуманистический характер и враждебна человеку. Отрицая уникальность и особое положение человека в мире, плоские онтологии отрицают самого человека, человеческую сущность, которая не сводится к материальным и биологическим параметрам. Если современная культура полностью примет данную концепцию, то для человека в ней может не остаться места, так как искусственный интеллект окажется более эффективен и вытеснит человека из пространства культуры.

В наши дни философия плоских онтологий выражается в практике дизайна. С этим связана проблема современного дизайна: он становится все менее эргономичен, все менее удобен для человека и все менее ориентирован на человеческие органы чувств. Данная тенденция к трансгуманизму в культуре, выражающаяся как в философии, так и в дизайне, нуждается в культурологическом осмыслении.

Теоретическая основа исследования: философия плоских онтологий

Сегодня актуальность обретает так называемая философия плоских онтологий. Данная концепция заключается в отказе от онтологической иерархии. Сторонники плоских онтологий отрицают существование сверхобъекта, который детерминирует привилегированный онтологический статус человека. Если основой традиционной онтологии является Бог, и именно существование Бога обуславливает онтологический статус человека, то в плоских онтологиях нет иерархии бытия, все объекты равны между собой, и человек не наделен большей бытийностью, чем, например, часть человека, его ногти, или неодушевленный предмет. Данная философская концепция логически завершает философскую линию материализма. Если нет трансцендентной реальности, то человек не более, чем биоробот, и его существование не более наполнено смыслом и ценно, чем существование неодушевленного объекта.

Согласно философии плоских онтологий, искусственный интеллект, машина или даже просто камень имеют такой же онтологический статус, как и человек, и являются полноценными «агентами коммуникации».

А.С. Вертушинский, исследуя данную философскую концепцию, показывает, что существует четвертый онтологический схематизм, находящийся в оппозиции к трем классическим онтологиям. Все классические онтологии, так или иначе, подразумевают существование сверх-объекта и вертикальную иерархию бытия. Сверх-объект наделен наибольшей бытийностью, а остальные объекты существуют тем более, чем ближе они к сверх-бытию.

Четвертый онтологический схематизм, который А.С. Вертушинский приписывает плоским онтологиям, закрепляет за всеми объектами одинаковый онтологический статус: в концепции плоских онтологий искусственный интеллект не менее существует, чем человек. А.С. Вертушинский противопоставляет горизонталь и вертикаль, горизонтальные плоские

онтологии противопоставляет иерархической вертикали классических онтологий, и даже подчеркивает принципиальную вражду между данными системами взглядов. Бытие, согласно А.С. Вертушинскому, не иерархично, а нейтрально [Вертушинский, 2016, 1629]. Эта нейтральность бытия делает человека не более существующим, чем стол или нейросеть.

А.С. Вертушинский называет ряд иностранных философов, которые являются сторонниками данной позиции: М. ДеЛанда, Г. Харман, Латур, Д. Ло и А. Мол, Ян Богост, Л. Брайнт и философ экологической направленности Т. Мортон.

А.С. Вертушинский объясняет, что плоская онтология идеально применима для фиксации тех процессов, которые происходят в цифровой реальности [Вертушинский, 2017, 170]. И действительно, сегодня вся цифровая среда создается в стилистике плоского дизайна, который, как раз и создает эту нейтральность, это неиерархическое бытие, в котором нет места человеку, как особенному объекту и хозяину реальности.

Современная виртуальная среда – это среда, где все элементы и объекты одинаковы, причем одинаково непримечательны, где отсутствует иерархия: отсутствует композиционный центр, выделение гиперссылок, цветовые акценты.

А.С. Вертушинский пишет, что для цифровой среды нет никакого супер-объекта [там же]. И это верно, так как современная цифровая среда отказалась от логоцентризма и строится по принципу ризомы. Как философия плоских онтологий, так и современная гиперреальность, были сформированы материалистической позитивистской парадигмой, не допускающей иерархию и трансцендентную реальность.

Сторонники плоских онтологий считают необходимой борьбу с антропоцентризмом. Например, настроенный на «экологичность» философ Т. Мортон призывает человечество избавиться от антропоцентризма, который якобы наносит вред экосистеме планеты [Мортон, 2019, 42]. Попытки преодолеть антропоцентризм в философии плоских онтологий окрашены положительно [там же, 71]. Т. Мортон развивает идею экологического сознания, которая заключается в том, что человек должен чувствовать себя лишь одним из множества существ, с которыми он должен делить планету. Будет ли борьба с антропоцентрическим сознанием способствовать выживанию человечества, данная концепция не уточняет. Более того, выживание человечества не является приоритетом для экологического сознания.

В. В. Рыженкова исследует плоские онтологии в связи с философией медиа и современным цифровым искусством [Рыженкова, 2020, 644]. Данный автор показывает, что плоские онтологии хорошо описывают процессы, происходящие в современном искусстве, авторами которого часто выступают нейросети. Если классические онтологии четко разделяли Творца и творение, то отказ от данных понятий в плоских онтологиях приводит к тому, что искусственный интеллект становится полноценным автором, а его продукты могут рассматриваться как произведения искусства. Отметим, что примеры, которые обычно приводятся для иллюстрации искусства нейросетей, показывают, что такое искусство лишено смысла, критериев, и создается как достаточно случайный набор означающих. В таком случае, само понятие искусства деконструируется: если нет критериев и нет смысла, то искусством может быть названо все, что угодно.

Любопытно, что сторонники данной концепции не рассматривают плоский дизайн, хотя, в принципе, связывают свою теорию с визуальными исследованиями. Сторонники плоских онтологий больше концентрируются на вопросе о том, как строится коммуникация нейросетей между собой. В таком общении нет места для человека, и это не смущает современных философов.

Данный вектор трансгуманизма прослеживается и в современном дизайне: дизайн становится все менее декоративен, все менее подчинен законам зрительного восприятия и композиции, то есть постепенно начинает ориентироваться на нечеловеческих агентов коммуникации. Цветовые и композиционные акценты, равновесие, группировки элементов и другие композиционные средства и методы нужны человеку и его зрению, в то время как машина может непосредственно считывать код.

Отметим также еще один интересный параллелизм: четвертый онтологический схематизм А.С. Вертушинского охватывает ту реальность, где основным типом используемых знаков является симулякр четвертого порядка [Панкратова, 2019].

Симулякр четвертого порядка – это тип знака, в котором не только отсутствует означаемое (референт), но и означающее сводится к нулю [там же]. Именно симулякрами четвертого порядка пользуется современный плоский дизайн, в котором любая изобразительность сведена к минимуму. Причем плоским делает современный дизайн не только стилистическая невыразительность и двухмерность изображений, но и принципиальный отказ от игр со смыслами, от концептуальности, которая еще недавно была характерна для дизайна постмодерна.

Отметим еще одну любопытную деталь, на которую пока исследователи не обращали внимание. Не только сторонники плоских онтологий говорят о горизонтали и вертикали. Похожая терминология уже давно используется А.Г. Дугиным, который противопоставляет вертикально ориентированную философию, «Логос Аполлона», горизонтально ориентированной философии, которую философ называет «Лотос Кибелы» [Дугин, 2016, 3]. В отличие от сторонников плоских онтологий А.Г. Дугин положительно оценивает вертикально ориентированную линию в философии, которая начинается от Платона и неоплатоников и развивается в философии Отцов Церкви (Дионисий Ареопагит, Иоанн Дамаскин, Григорий Палама и другие). Горизонталь в философии А.Г. Дугина окрашена отрицательно – это материализм, который идет от древней магии Кибелы и развивается в философии от киников до марксизма. Закономерным итогом горизонтальной линии в философии становятся современные плоские онтологии, полностью отрицающие вертикаль, иерархию и трансцендентную реальность.

Таким образом, практика современного плоского дизайна имеет теоретическое обоснование в философии плоских онтологий.

Материал исследования: современный плоский дизайн

В настоящее время практически вся визуальная информация оформляется в стилистике «флэт-дизайна». Данная стилистика существует уже более тринадцати лет, с 2010 года. Мы уже обращались к описанию и исследованию плоского дизайна в некоторых работах [Панкратова 2021, 2019].

Если говорить о характеристиках плоского дизайна, то это: минимализм, геометризм, схематизм форм, приглушенные цвета, отсутствие объема и светотеневой моделировки форм, отказ от орнаментов. В последние годы основной характеристикой стало полное избавление от цвета, белый фон, предельная минималистичность и отсутствие декоративности. В настоящее время все основные социальные сети, интернет-ресурсы и приложения оформлены в данной стилистике.

При этом выраженной чертой плоского дизайна, которая пока не попала в фокус

культурологического или философского исследования, и которая не осознается дизайнерами, является отказ от смысла, идеи, игр, цитат. Именно отсутствие цитат, игр со смыслом и культурных гиперссылок позволяет сделать вывод о конце постмодерна, где цитатность и многозначность смысла были определяющими чертами. Сегодня говорят о наступлении новой эпохи, которую, например, предлагается называть метамодернизмом [Ван дер Аккер, 2022, 7].

В настоящем исследовании материалом является гиперреальность, то есть цифровая среда, в которой и существует современный плоский дизайн. Большая часть интернет-контента в настоящее время выполняется в стилистике плоского дизайна, который все более упрощается: фон заменяется на белый, сайты отказываются от последних декоративных элементов и начинают напоминать таблицы и безликие схемы. Изображения людей становятся все более схематичными и даже искаженными, но не ради повышения декоративности, а ради еще более простого исполнения, с которым может справиться и человек, не умеющий рисовать. Часто искажения носят совершенно не мотивированный характер. Например, дизайнеры часто человеческие руки изображают непропорционально раздутыми. Никакого логического объяснения популярности увеличенных рук нет, но дизайнеры, тем не менее, часто используют этот прием.

Семиотический анализ позволяет рассмотреть плоский дизайн с точки зрения смыслообразования. Рассмотрение современного плоского дизайна как системы знаков позволяет сделать вывод о том, что в качестве основной знаковой формы в плоском дизайне используется знак-симулякр четвертого порядка.

Симулякр – это знак, не имеющий означаемого, референта в реальности. Симулякр четвертого порядка – это знак, не только означаемое, но и означающее которого сводится к отсутствию, к пустоте. Именно такие знаки использует плоский дизайн: сообщения дизайнеров не мотивированы смыслом, не отсылают к какому-либо референту, и при этом форма сообщений настолько минималистична, что можно говорить об отсутствии означающего.

Графический дизайн изначально выполнял две основные функции – идентификация (выделение объекта, индивидуализация) и навигация (интерфейс общения со средой, ориентирование в пространстве, виртуальном или реальном).

В плоском дизайне идентификация и навигация перестали работать. Все визуально-информационное пространство стало практически одинаковым, неярким, геометризованным, схематичным.

Функция идентификации в современном дизайне стала симулякром: дизайн больше не выделяет объект, так как все выглядит одинаково. Так, например, все страницы социальных сетей сегодня настолько похожи, что пользователь может забыть, на каком именно ресурсе он находится. Социальная сеть «ВКонтакте», например, недавно уменьшила размер пользовательской фотографии на странице: личность становится все менее важна в современной гиперсреде. Если еще недавно при создании фирменного стиля дизайнеры старались сделать айдентику как можно более индивидуализированной, то сегодня фирменные стили организаций максимально похожи, в оформлении визуального ряда используются сознательно идентичные приемы.

Навигация также стала симуляционной. Например, гиперссылки не выделяют, как это делали раньше, а прячут. Пользователю приходится искать, какой элемент дизайна является гиперссылкой, из-за чего коммуникация со средой усложняется, а не упрощается.

Дизайнеры аргументируют минимализм тем, что современному пользователю не необходимы сверхпростые сообщения, так как сегодня информационный поток слишком интенсивный. Но

лаконизм современного дизайна доходит до того, что пользователь перестает ориентироваться на сайте, так как не понимает, какой элемент является рекламой, а какой непосредственно контентом. Это происходит оттого, что дизайн перестает следовать законам композиции, зрительного восприятия, цветовой гармонии. Современные дизайнеры ради лаконизма отказываются от выразительности и от построения структуры, от композиции.

Если по своему изначальному предназначению дизайн являлся инструментом «визуального упорядочивания мира и борьбы с визуальным хаосом» [Розин, 2004, 16], то сегодня дизайн увеличивает хаос, причем особенно утонченным способом – не усложняя, а упрощая, убирая логику и любые выразительные элементы. В современном плоском дизайне контрасты ослаблены, главное не выделяется, у композиции нет центра, не действуют законы соподчинения элементов, то есть сегодня дизайнеры не соблюдают законы композиции. Формируемая современным дизайном гиперсреда не ориентирована на человека, не адаптирована к человеческому восприятию, трансгуманистична.

И это очень логично сочетается с борьбой с антропоцентризмом, которую постулируют плоские онтологии. Цифровая среда начинает строиться в соответствии с потребностями нечеловеческих коммуникаторов – программ, которые не нуждаются в визуальном оформлении информации.

Заключение

Существует очевидная взаимосвязь между парадигмой мышления, системой ценностей и той средой, которая формируется под влиянием данного мировоззрения и выражает его. В современном мире эта взаимосвязь особенно ярко эксплицируется на примере дизайна.

В вертикально ориентированной парадигме, в парадигме традиционной онтологии, эстетическая иерархия детерминирована иерархией бытия. Максимальным онтологическим статусом обладает Бог. Существование Бога обуславливает привилегированный онтологический статус человека, как образа Божия. В традиционной онтологии не подвергается сомнению, что человек обладает более высоким статусом бытия, чем цветок, дерево или искусственный интеллект. Простая мысль, что одушевленное наделено большим бытием, чем неодушевленное, в традиционной онтологии является очевидной.

Благодаря онтологической иерархии выстраивается и эстетическая иерархия: более прекрасным является то, что более приближено к Богу. У искусства в такой системе главная цель – возведение сознания, воспринимающего наверх, ввысь по вертикали, анагогическая функция [Бычков, 2006, 255]. Благодаря эстетической иерархии существуют критерии прекрасного и само искусство.

Именно онтологическая и эстетическая иерархия формируют антропоцентрический предметный мир. По словам искусствоведа И. Н. Горбуновой-Ломакс, «во времена господства больших стилей образ Божий формировал, в конечном счете, всю эстетическую среду, вплоть до пропорций мебели, до книжных заставок» [Горбунова-Ломакс, 2021, 441]. Благодаря признанию высокого онтологического статуса человека вся среда выстраивается в соответствии с человеком, его восприятием и его потребностями.

Дизайн зарождается как социальная практика в середине XIX века внутри материалистической позитивистской парадигмы, которая не признает трансцендентную реальность, Бога, и отрицает эстетическую иерархию. Современный человек уверен, что не существует объективных критериев красоты, что красота у каждого своя. Интересно, что

каждый современный человек считает это собственной позицией, однако, эстетический релятивизм является общей установкой сознания современного общества, и эта установка общественного сознания начала формироваться в середине XIX века. Если нет высшего критерия красоты, то никакой объективной красоты не существует. Такая позиция открывает эпоху авангарда и модернизма. В XX веке красота становится факультативным качеством искусства.

В этот же период, в конце XIX – в первой половине XX веков начала формироваться трансгуманистическая предметная и визуальная среда, не ориентированная на человека. Чикагская архитектурная школа начинает строительство небоскребов – максимально неиндивидуализированной среды.

Первые дизайнеры, представители Баухауза и ВХУТЕМАСа, проектировали дома-коммуны и общественные пространства в многоэтажных зданиях, одинаковую типовую застройку, одежду, которая стирает признаки пола, шрифты, имитирующие трафарет. На фотографиях А. Родченко люди показаны или слишком близко, или слишком далеко, в любом случае, так, что стирается индивидуальность, человек впервые показывается как статистическая единица, как элемент большого общественного организма. Долгое время достижения дизайнеров эпохи модернизма рассматривались в истории дизайна исключительно с позитивной точки зрения, и эти достижения имеют безусловную ценность. Однако именно модернизм и функционализм заложил фундамент чуждого человечности трансгуманистического урбанизма. И хотя дизайнеры эпохи постмодерна отмечали безликость модернистского дизайна и пытались бороться с ним своими ироническими методами, сегодня в дизайне снова воцарился модернизм.

В наши дни плоский дизайн продолжает тенденцию модернизма, формирует трансгуманистическую цифровую среду, которая отражает существующую горизонтальную идеологию.

Эта же горизонтальная парадигма описывается и развивается представителями философии плоских онтологий. Плоские онтологии преподносятся как новое слово в философии, но, по сути, являются логическим продолжением материалистической философии.

Дизайн интересен тем, что логика его развития приводит данный феномен культуры к парадоксальному отказу от своего изначального предназначения. Будучи изначальным предназначен для украшения, эстетизации объектов, придания им индивидуальности, а также для структуризации и организации среды, дизайн сегодня отходит от своего предназначения.

Данный парадокс во многом обусловлен появлением дизайна как осознаваемой профессии и социальной практики одновременно с утверждением горизонтальной материалистической парадигмы в эпоху промышленной революции. То есть дизайн стал востребованным тогда, когда в обществе встал вопрос об эстетическом осмыслении продуктов технического прогресса и при переходе к массовому производству и обществу потребления. Доведенное до логического завершения материалистическое мировоззрение приводит к плоским онтологиям. А дизайн, который вызван из небытия необходимостью обслуживать массовое производство, с неизбежностью становится инструментом расчеловечивания, так как по-настоящему человеческое связано с высшими смыслами и лежит вне материального и потребительского комфорта.

Таким образом, дизайн и материалистическая философия следуют параллельным путем и приходят к отрицанию человека, так как отрицаются высшие смыслы существования.

Но здесь опять возникает парадокс дизайна: современный дизайн формирует трансгуманистическую среду, но такая среда не нуждается в дизайне. Если признать, что у

нейросети такой же онтологический статус, как у человека, то далее придется признать, что искусственный интеллект эффективнее человека, и человек может быть легко исключен из коммуникации, так как машины быстрее общаются между собой. Но компьютеру не нужна визуализация информации, следовательно, необходимость в дизайне отпадает.

Поэтому, конечно, феномен дизайна может быть сохранен только при условии сохранения антропоцентризма. Если среда формируется для человека, то среде нужен дизайн. Поэтому, очевидно, что будущее дизайна связано с отходом от плоских онтологий, с возвращением в парадигму классической онтологии и эстетической иерархии.

Библиография

1. Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры. М.: Издательство им. Сабашниковых, 2004. 512 с.
2. Бычков В.В. Эстетика. М.: Гардарики, 2006. 573 с.
3. Ван дер Аккер Р. Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма. М.: РИПОЛ классик, 2022. 444 с.
4. Ветушинский А.С. «Мы живем в компьютерной игре»: видеоигровая метафора и ее метафизический потенциал // *Философская мысль*. 2017. № 10. С. 164-172.
5. Ветушинский А.С. На пути к симметрии: как онтология стала плоской // *Философия и культура*. 2016. № 12. С. 1625-1630.
6. Горбунова-Ломакс И.Н. Опыт введения в христианское искусствознание. СПб., 2012. 464 с.
7. Дугин А.Г. Ноомахия: войны ума. Византийский Логос. Эллинизм и Империя. М.: Академический проект, 2016. 519 с.
8. Мортон Т. Статья экологичным. М.: Ад Маргинем Пресс, Гараж, 2019. 240 с.
9. Панкратова А.В. Плоский дизайн как визуализация плоских онтологий // *Культура и искусство*. 2023. № 7. С. 23-32.
10. Панкратова А.В. Плоский дизайн как маркер гипермодерна // *Человек и культура*. 2021. № 2. С. 101-111.
11. Панкратова А.В. Трансформации восприятия и формирования цветовой среды: от эйдоса к симулякру // *Культура и искусство*. 2019. № 8. С. 20-29.
12. Розин В.М. Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. М.: Эдиториал УРСС, 2004. 224 с.
13. Рыженкова В.В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // *Актуальные проблемы теории и истории искусства*. Вып. 10. СПб.: НП-Принт, 2020. С. 641-648.

Actual design as a reflection of the philosophy of flat ontologies

Aleksandra V. Pankratova

PhD in Philosophy, Associate Professor,
Head of the Department of Design,
National Research University – Moscow Power Engineering Institute,
111250, 4, Krasnokazarmennaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: PankratovaAIV@mpei.ru

Abstract

The object of the study is design as a phenomenon of current culture. The subject of the study is the unreflected determinism of actual design by the philosophy of flat ontologies. The purpose of the study is to explicate the culturological problem of design, which is the result of unreflected expression by contemporary designers of the philosophy of flat ontologies. The concept of flat ontologies is a fairly new direction of thought in philosophy and consists in the fight against

anthropocentrism and in denying a person a privileged ontological status. In the philosophy of flat ontologies, a neural network or a machine are as full-fledged actors as a person. The stylistics of flat design is an expression of this position, since the modern information space, the design environment ceases to adapt to human organs of perception, designers cease to focus on the laws of visual perception and composition. The information space constructed in this way becomes transhumanistic, that is, addressed to non-human agents of action. The conclusions of the study are that both the philosophy of flat ontologies and flat design are the result of a horizontally oriented materialistic worldview. Explication of the parallelism between flat ontologies and flat design makes it possible to see the problem of modern design, which is expressed in the vector of transhumanism. This research can be used for philosophical understanding of current culture, as well as for understanding the prospects for the development of design as a cultural phenomenon.

For citation

Pankratova A.V. (2023) Sovremennyy dizain kak otrazhenie filosofii ploskikh ontologii [Actual design as a reflection of the philosophy of flat ontologies]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 13 (11A), pp. 47-56. DOI: 10.34670/AR.2023.77.36.007

Keywords

Flat design, flat design, flat ontologies, hyperreality, horizontal, vertical, transhumanism, anthropocentrism, simulacrum, information environment.

References

1. Barthes R. (2004) *Sistema mody. Stat'i po semiotike kul'tury* [The Fashion System]. Moscow: Izdatel'stvo im. Sabashnikovykh Publ.
2. Bychkov V.V. (2006) *Estetika* [Aesthetics]. Moscow: Gardariki Publ.
3. Dugin A.G. (2016) *Noomakhiya: voiny uma. Vizantiiskii Logos. Ellinizm i Imperiya* [Noomachy: wars of the mind. Byzantine Logos. Hellenism and Empire]. Moscow: Akademicheskii proekt Publ.
4. Gorbunova-Lomaks I.N. (2012) *Opyt vvedeniya v khristianskoe iskusstvoznanie* [An introduction to Christian art history]. St. Petersburg.
5. Morton T. (2019) *Stat' ekologichnym* [Being Ecological]. Moscow: Ad Marginem Press, Garazh Publ.
6. Pankratova A.V. (2021) Ploskii dizain kak marker gipermoderna // *Chelovek i kul'tura*. 2021. № 2. S. 101-111.
7. Pankratova A.V. Ploskii dizain kak vizualizatsiya ploskikh ontologii [Flat design as visualization of flat ontologies]. *Kul'tura i iskusstvo* [Culture and Art], 7, pp. 23-32.
8. Pankratova A.V. (2019) Transformatsii vospriyatiya i formirovaniya tsvetovoi sredy: ot eidosa k simulyakru [Transformations of perception and formation of the color environment: from eidos to simulacrum]. *Kul'tura i iskusstvo* [Culture and Art], 8, pp. 20-29.
9. Rozin V.M. (2004) *Vizual'naya kul'tura i vospriyatie. Kak chelovek vidit i ponimaet mir* [Visual culture and perception. How a person sees and understands the world]. Moscow: Editorial URSS Publ.
10. Ryzhenkova V.V. (2020) Svidetel'stvo budushchego: tsifrovoy povorot v filosofii media i gibridnom iskusstve [Evidence of the future: digital turn in media philosophy and hybrid art]. In: *Aktual'nye problemy teorii i istorii iskusstva. Vyp. 10* [Current problems of theory and history of art. Vol. 10]. St. Petersburg: NP-Print Publ.
11. Van der Akker R. (2022) *Metamodernizm. Istorichnost', Affekt i Glubina posle postmodernizma* [Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism]. Moscow: RIPOL klassik Publ.
12. Vetushinskii A.S. (2017) «My zhivem v komp'yuternoi igre»: videoigrovaya metafora i ee metafizicheskii potentsia ["We live in a computer game": video game metaphor and its metaphysical potential]. *Filosofskaya mysl'* [Philosophical thought], 10, pp. 164-172.
13. Vetushinskii A.S. (2016) Na puti k simmetrii: kak ontologiya stala ploskoi [On the way to symmetry: how ontology became flat]. *Filosofiya i kul'tura* [Philosophy and culture], 12, pp. 1625-1630.