

УДК 7.072.2.7.01.013.

*Л. Б. Фрейверт*

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ПОНЯТИЯ В ИХ ЗНАЧЕНИИ ДЛЯ ДИЗАЙНА

В статье проводятся аналогии между дизайном и вербальным языком; выявляются архетипические характеристики художественной формы в дизайне. Автор рассматривает применительно к дизайну теоретические положения Ф. де Соссюра и Н. Хомского, А. Г. Габричевского и В. Б. Шкловского.

**Ключевые слова:** дизайн, художественная форма, архетип, язык и речь, поверхностная и глубинная структура, трансформационный анализ, «Язык вещей», «Искусство как прием».

*L. B. Freivert*

## LINGUISTICS TERMS IN THEIR VALUE FOR INDUSTRIAL DESIGN

This article displays analogies between industrial design and verbal language; the archetypical characteristics of art form in design are exposed. The author investigates theoretical theses by F. de Saussure and N. Chomsky, A. G. Gabrichevsky and V. B. Shklovsky concerning industrial design.

**Keywords:** industrial design, art form, archetype, language and speech, surface and deep structure, transformational analysis, “Language of things,” “Art as manner.”

В культуре нашего времени всё бóльшую роль играет осознание того, что любая человеческая деятельность сходна с языком. Произведение дизайнера также можно уподобить речи, высказыванию. Он вступает в акт коммуникации с потенциальным потребителем, и отнюдь не только тогда, когда создает рекламу или использует слово. Его сверхзадача – не только пробудить потребительский интерес, но и способствовать совершенствованию личности пользователя: развивать его вкус, умение вести себя в обществе, пользоваться сложными приборами, не затрачивая излишних физических сил, беречь свое физическое и психическое здоровье и т. п. Разумеется, дизайнер менее всего похож на упорного и строгого наставника. Он обращается к потребителю, воздействуя на его эмоции, разум и во многих случаях – на его мышечный аппарат. Следовательно, «высказывание» дизайнера многофункционально и по определению имеет сложную, полифункциональную структуру. Поэтому среди наук, актуальных для дизайна как бифункционального искус-

ства, достойное место занимает современная структурная лингвистика. Выработанные в ней модели анализа и понятия плодотворны для дизайна: например 1) выдвинутое Ф. де Соссюром различие языка и речи и 2) понятия «порождающей грамматики» Н. Хомского: «поверхностная структура», «глубинная структура» и «трансформационный анализ».

Темы, родственные лингвистическим, для дизайна не являются чем-то абсолютно новым. Первой работой в этом направлении была, вероятно, статья А. Г. Габричевского «Язык вещей» [2]. Ощущение связи этих понятий было свойственно и теоретической мысли в области художественного слова. Характерный пример – «Искусство как прием» В. Б. Шкловского [10]. Работы этих двух очень контрастных личностей кажутся написанными едва ли не за одним столом. Согласно Габричевскому, художник, «оформляя ее [вещь] и переистолковывая ее скудную практическую символику, открывает всю ее латентную культурную и социальную вы-

разительность» [2, с. 33]. Именно поэтому, согласно Шкловскому, «...вещь может быть: 1) создана как прозаическая и воспринята как поэтическая; 2) создана как поэтическая и воспринята как прозаическая» [10, с. 25]. То, что в литературе выглядит как взаимоисключающее, в дизайне не только совместно, но и взаимно дополняет друг друга. Науки о слове и о материальной вещи идут общим путем, но в различных направлениях: «...в то время как “теория словесности”, а за ней и современная поэтика шли от лингвистики и логики к искусству, так называемое искусствоведение, постепенно расшифровывая значения художественного образа в архитектуре, скульптуре и живописи, неминуемо приходит к проблеме своеобразной “логики” и “лингвистики” вещей, без которых немыслимо научное изучение художественного образа, его логики и выразительности» [2, с. 34]. Еще один актуальный для дизайнера аспект лингвистического характера сформулирован Шкловским. Произведение искусства «воспринимается на фоне и путем ассоциаций с другими произведениями искусства», а его форма «определяется отношением к другим, до него существовавшим формам... всякое произведение искусства создается как параллель и противоположность какому-нибудь образцу» [10, с. 15]. Применительно к дизайну мы здесь вновь возвращаемся к аспектам, близким теории Ф. де Соссюра, что неудивительно: между публикацией лекций Соссюра и статьи Шкловского «Искусство как прием» прошло около 10 лет. Наличие образцов и связь с ними – это фактор погружения высказывания, речи дизайнера не только в сферу языка, но в весь контекст универсального дискурса культуры.

Поэтому неудивительно, что тема взаимоотношений вербального языка и сделанных человеком материальных объектов актуальна для современного дизайнера и науки

о нем. Привлекла внимание исследователей знаковая работа М. Фуко «Слова и вещи» [8]. Но в дизайне его характеристики исторических эпистем, то есть путей и методов познания в различные эпохи, функционируют уже как вневременные архетипы. Между Тождественным и Иным располагаются категории сходства: пригнанность, аналогия, симпатия, соперничество [см.: 7].

В русле современных научных тенденций находятся семиотически окрашенные научные исследования. Семантические аспекты в художественной форме дизайн-объектов подробно рассматриваются применительно к метафорической образности в работах Е. Жердева [4; 5]. Согласно его концепции, «...метафора в данном контексте является одной из составляющих художественного языка, имеющего особый код – динамическую систему правил употребления знаков, изучаемую семиотикой...» [5, с. 84]. Рассматриваются здесь и другие лингвистико-семиотические характеристики, что неизбежно: ведь «синтаксический аспект дизайнера напрямую связан с гармоничностью свойств и качеств композиции» [4, с. 194]. В соответствии со своей концепцией, Жердев освещает метафорически-образные аспекты синтактики.

Другие грани лингвистики также представляют интерес для дизайнера. Весьма плодотворны для рассмотрения произведений дизайнера и других невербальных искусств модели и способы анализа, выработанные в структурной лингвистике Ф. де Соссюром [6], и достижения «порождающей грамматики» Н. Хомского [9].

Одно из основных положений Соссюра, как известно, – различие языка и речи. В предельном упрощении, язык – это система норм, правил, форм, то есть структур. Но реализуются эти структуры только в речи, в конкретных высказываниях и не вполне осознаются самими носителями языка. В ди-

зайне аналогом языка в таком понимании являются эргономические, антропометрические требования, условия технологии, основные эстетические законы построения формы. Здесь есть своя грамматика, морфология (!), синтаксис. Но эти законы и нормы воплощаются в конкретных изделиях – фактах «речи» дизайнера. Он, как и каждый говорящий, не просто воспроизводит те или иные конструкции, а высказывает нечто индивидуальное. Для дизайнера новизна изделия (своего рода высказывания) принципиально важна. Дизайн объекта должен решать какую-то проблему, повысить качество жизни пользователя. Как и любому говорящему, проектировщику иногда приходится нарушать некоторые устоявшиеся правила построения «предложений» или сочетания «слов». Однако эти нарушения продиктованы потребностью высказать новую мысль, которую нельзя сформулировать иначе, создать иную пространственную ситуацию – аналог речевого контекста. Со временем такие высказывания могут стать нормативными.

Поиск языка ведется непосредственно в ходе речи, дискурса. При этом поиски индивида или творческого коллектива, акты их речи помогают или препятствуют формированию или развитию языка. При этом потребность в новых высказываниях часто является одновременно потребностью в новом языке, которая осознается далеко не сразу. Так в промышленном производстве XIX века понимание красоты как «украшенности» приводило к попыткам «говорить» на языке ремесла. И только с начала XX века промышленность стала искать свой собственный язык и грамматику форм, линий, объемов и фактур. Для этого дизайн функционализма обратился к утилитарности как к новому источнику осмысленной красоты и обновления языка и речи дизайна.

Опыт функционализма еще раз продемонстрировал, что новый язык рождается вместе

с новыми высказываниями, произведениями, его почти невозможно «изобрести». Язык дизайнера также развивался в общекультурном контексте. Так, американский архитектор Л. Салливен провозгласил свое знаменитое: «Форма следует функции», заимствуя терминологию и сам ход мышления у современной ему биологии. Этот принцип, или, вернее, лозунг, был взят на вооружение архитекторами и дизайнерами-функционалистами. Можно по-разному относиться к их творчеству, но нельзя не признать, что другого пути обновления принципов формообразования в то время просто не было. Да и сейчас он не потерял полностью своей актуальности. Без внимания и интереса к человеку практическому, действующему, невозможно развитие современного дизайна, где требования эргономики должны не просто учитываться, а, в идеале, быть источниками новых идей.

Поэтому требования функциональной выразительности остаются важным аспектом речевой деятельности дизайнера. В том, что форма изделия и его деталей как бы «приглашает» пользователя совершить то или иное действие и именно этим во многом обусловлена ее выразительность, мы видим современное продолжение и развитие идей, сформировавшихся в эпоху функционализма.

Обратимся к конкретным примерам. Так, углубления под дверной ручкой у автомобилей обрисовывают движение, которое нужно для открытия дверцы. Аналогична роль и углублений около кнопок фотоаппаратов, которые не только облегчают поиск «вслепую», но и служат как бы «указателем маршрута» для пальца. Эти приемы, согласуясь с «языком движений», одновременно обогащают и пластические характеристики объемов и поверхностей.

В нашу пост(пост)модернистскую эпоху язык дизайнера впитывает в себя не только речевые неологизмы компьютеризации, но и воскрешает архаизирующие элементы

«hand made». Однако структура языка дизайнера, по крайней мере сейчас, вряд ли претерпит существенные изменения. Новизна компьютерной техники и ее быстрый прогресс требуют времени для своего осмысления. Произведения компьютерного, вернее, цифрового искусства пока еще не достигли высокой значимости эстетических результатов. Эти новые инструменты еще только осваиваются и служат инструментом для труда дизайнера и, как ни странно, могут спровоцировать менее опытного и талантливого дизайнера на шаблонные решения – акты речи. И хотя «...многочисленные явления доказывают, что как вербальный язык, так и язык изобразительного искусства содержат алгоритмы, обеспечивающие возможность их формализации и компьютерной обработки» [3, с. 7], в целом компьютерное творчество воспроизводит уже выработанные в «доцифровом» искусстве модели, как и объемные компьютерные изображения явно основываются на ренессансной перспективе. Включение элементов и деталей ручной работы в промышленную продукцию также в целом воспроизводит хорошо известную ремесленную «речевую модель».

Для современной практики и теории дизайна важны вопросы формообразования, то есть актуальные синтаксические аспекты языка.

Сейчас в науке об искусстве активно используются достижения следующего этапа развития лингвистики, связанного с именем Н. Хомского и его «порождающей грамматикой». Они могут плодотворно использоваться в дизайне. Для предпроектного моделирования и анализа художественной формы дизайн-объектов продуктивны его понятия «поверхностная структура», «глубинная структура» и «трансформационный анализ».

Согласно Хомскому, поверхностная структура – это реальная последовательность элементов, а глубинная структура –

система их связей на расстоянии и зависимостей, которые не всегда обнаруживаются сразу. Именно благодаря наличию глубинной структуры можно перевести фразу с одного языка на другой. Перевод поверхностной структуры в глубинную и наоборот происходит посредством трансформационного анализа, то есть выявления связей и реального или мысленного перемонтирования элементов.

У Хомского есть несколько забавных примеров поверхностных структур с различными глубинными структурами. Например: «Посещения родственников бывают утомительны» (кто к кому ходил?). Одна и та же глубинная структура может выражаться в различных поверхностных структурах: «Лодку качало волной» и «Волна качала лодку». Иначе говоря, ход мысли далеко не всегда совпадает с последовательностью слов в предложении. Для анализа дизайн-объектов это очень важные моменты, так как в их восприятии пространственные и временные компоненты синтезируются. Второй пример имеет также богатый пространственный подтекст: он демонстрирует возможность различного понимания и структурирования одного и того же явления. Акцент может стоять на объекте действия (лодка) или на его исполнителе (волна).

К дизайн-объектам, как и к другим визуальным формам, термины Хомского также применимы. Под поверхностной структурой можно понимать реальное соседство элементов: их количество, вид, сходство и контраст, способы соединения и примыкания в пространстве. Глубинная структура – это система перекрестных связей элементов, в том числе и отдаленных друг от друга, видимых и не видимых в настоящий момент.

Собственно, описанные Р. Арнхеймом [1] и другими гештальтпсихологами маршруты осмотра, реализуемые по принципам движения «от большего к меньшему», «хоро-

шего продолжения» и «общей судьбы», есть реализация того, что Хомский называл «глубинной структурой». Это тем более справедливо для восприятия формы дизайн-объекта. Визуальное высказывание дизайнера предполагает не только временную развертку процесса смотрения, но также и последовательность процесса пользования, его структуру, выявление дистантных связей.

Маршрут осмотра произведения «чистого искусства» обычно начинается и заканчивается в композиционном центре. Вероятно, в дизайн-объекте таким главным элементом будет самая функционально важная часть. Композиционный центр, присутствуя в поверхностной структуре один раз, в глубинной структуре может проявляться неоднократно: к нему постоянно возвращается взгляд зрителя (широко известный пример – «Не ждали» И. Е. Репина). В дизайн-объекте возвращение к композиционному центру – ходовой части, экрану и т. п. – для манипуляции с ним или визуального контроля за работой предполагает соответствующую структуру процесса пользования.

В дизайн-объектах поверхностная структура – это тоже реальное соседство различных элементов. Оно обусловлено не только визуальными, но в первую очередь утилитарными требованиями, которые должны быть визуально-эстетически осмыслены.

Поверхностная структура должна не просто сигнализировать о строении глубинной. Структура есть смысл, и в текстах Хомского выражения «глубинная структура» и «семантическая структура» («*deep structure*» и «*semantic structure*») **оказываются синонимичными**. Так для дизайн-объекта, особенно если это механизм, прибор, машина, внятность отношений поверхностной структуры с глубинной есть необходимое условие, которое находится в ведении эргономики.

Глубинная структура дизайн-объекта может преобразовываться в поверхностную

в процессе последовательных преобразований – действий с объектом. Показательна в этом плане визуально-пространственная форма, предназначенная для манипуляций и одновременно имеющая отношение к языку. Так, поверхностная структура совокупности букв русского языка – алфавит – не определяет расположения букв на клавиатуре компьютера или пишущей машинки. Клавиатура в своей поверхностной структуре выявляет глубинную структуру фонетического и грамматического строя языка. В центре находятся буквы, используемые чаще. Последовательность «И» – «Т» – «Б» соответствует окончанию неопределенной формы глагола, часто применяемой в официальных документах: приказах, распоряжениях, инструкциях. Не случайно и их нахождение рядом с клавишей пробела. В глубинной структуре клавиатуры важны и диагональные связи. Здесь смысловозначительные факторы гасят возможные «декоративные» соображения.

Поверхностная структура пространственных форм одного назначения может оставаться идентичной веками и тысячелетиями. Таков, например, стул, состоящий из ножек, сиденья и спинки. Нам уже сейчас трудно представить ту ошеломляющую новизну стульев из металлических труб М. Стама, М. Брейера и Л. Мис ван дер Роэ, которая так остро воспринималась во время их создания. Новый «речевой» материал – металлические трубы – дали предварительную возможность для новых актов речи, с которыми в практику языка вошли новые структуры. Такие трубы выпускались на авиационных заводах. Следовательно, домашняя мебель «заговорила» языком передовой техники. Соответственно, изменился и речевой контекст. Новая поверхностная структура выражала новизну глубинную: иное распределение физико-механических сил и динамичность образа. Новый синтетический материал, особо прочный пла-

стик, сделал возможным появление стула В. Пантона, не имеющего задних ножек. Это проектное «высказывание» погружено в исторический контекст современного дизайна. Но никакие, даже сверхпрочные, материалы и их фантастические возможности не отменяют важности тех аспектов, которые связывают между собой поверхностную и глубинную структуру. Связь эта не жесткая и не однозначная.

Глубинная структура объемного дизайн-объекта также строится в соответствии с принципами группирования и «хорошего продолжения». Важную роль играет принцип изоморфизма, то есть единого принципа построения различных форм с разными элементами. Если же в процессе работы с дизайн-объектом пользователь изменяет его внешний вид – разбирает и собирает, меняет насадки, – то здесь внешний вид изделия должен сразу сообщать потребителю некоторую информацию о порядке действий, о связи этапов. При этом изменяется или может изменяться поверхностная структура. Перемонтирование структуры, процесс перевода поверхностной структуры в глубинную или «разгадывание» поверхностной структуры, поиск ключа к глубинной – это трансформационный анализ. Сущность его – реальное или мысленное сближение взаимосвязанных элементов. Здесь эргономическое требование внятности формы может способствовать цельности художественного впечатления.

Обычно глубинная структура высказывания выявляется в специальной процедуре трансформационного анализа, то есть реального или мысленного перемонтирования элементов для обнаружения и демонстрации системы связей. Вероятно, единственная разновидность речевой деятельности, в которой трансформационный анализ является ее составной частью, – дизайн и пользование его объектами: например, это сборка и разборка книжных киосков и лотков, мебельных

объектов конструктивизма, трансформация устройства для лекций и показа фильмов в Рабочем клубе А.М. Родченко.

Хотя сборно-разборные и трансформируемые конструкции были известны значительно ранее, культурное значение этих образцов трудно переоценить. Ведь в них фактически предвосхищались достижения генеративной лингвистики и была продемонстрирована роль преобразующих действий как одной из важных компонент современной культуры.

Продолжение этих традиций – разборная и легко транспортируемая мебель для детей, больных церебральным параличом (авторы – Е. Г. Лапина, А. И. Новиков, А. А. Грашин, ВНИИТЭ). Перемещение элементов в процессе сборки-разборки для транспортировки является материализацией трансформационного анализа. Композиционная и масштабная связь элементов, в собранном виде расположенных в разных плоскостях, не только выражает идею удобства, но и способствует цельности и гармоничности образа. Эргономически-утилитарные и эстетические принципы здесь действуют совместно.

Современный дизайн-объект также часто разбирают и собирают, перемонтируют, меняют насадки и т. п. Поэтому здесь особо важны разнообразные перекрестные связи, возможность группирования различным способом. Гармоничные соотношения элементов способствуют прочности глубинной структуры, которая «читается» во всех трансформациях. Пользователь должен ощущать взаимосвязанность и тех элементов, которые он даже не видит одновременно, как, например, поверхность упаковки и детали рабочего механизма. Внешний вид изделия в любой стадии должен сообщать пользователю информацию о порядке действий, о взаимосвязанности видимых и не видимых в данный момент элементов, например, поверхности упаковки и деталей рабочего механизма.

Если художественная форма дизайн-объекта обладает высокими эстетическими качествами, линии опосредованных связей объединяют в ней даже те элементы, которые разобщены и не функционируют одновременно. Дизайн выявляет в трансформационном анализе не отвлеченность интеллектуальной игры, а практическую составляющую, жиз-

ненную актуальность. Иначе говоря, объекты дизайна выступают как факты речи и общения дизайнера и пользователя, и важное место здесь принадлежит «культурной и социальной выразительности» вещи [2, с. 33]. Процесс же этого общения погружен в единый культурный, языковой и метаязыковой контекст.

### Литература

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Архитектура-С, 2007. – 392 с.
2. Габричевский А. Г. Язык вещей // Габричевский А. Г. Морфология искусства. – М.: Аграф, 2002. – С. 31–39.
3. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. – СПб.: Алетейя, 2010. – 432 с.
4. Жердев Е. В. Метафора в дизайне. – М.: Архитектура-С, 2011. – 464 с.
5. Жердев Е. В. Метафорическая образность в дизайне. – М.: Изд-во МСХА, 2004. – 227 с.
6. Соссюр Ф. Труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 1977. – 695 с.
7. Фрейверт Л. Б. Интериоризация универсалий художественного формообразования в объектах дизайна / Л. Б. Фрейверт, Е. В. Жердев // Дизайн среды. – Вып. 2. Сборник ВНИИТЭ. – М., 2006. – С. 5–24.
8. Фуко М. Слова и вещи: Археология гуманитарных наук. – СПб.: А-сад, 1994. – 406 с.
9. Хомский Н. Язык и мышление. – М.: Изд-во Московского университета, 1972. – 122 с.
10. Шкловский В. Искусство как прием // Шкловский В. О теории прозы. – М., 1983. – С. 9–25.

### Literatura

1. Arnhejm R. Iskusstvo i vizual'noe vosprijatie. – M.: Arhitektura-S, 2007. – 392 s.
2. Gabrichevskij A. G. Jazyk veshhej // Gabrichevskij A. G. Morfologija iskusstva. – M.: Agraf, 2002. – S. 3–39.
3. Erohin S. V. Jestetika cifrovogo izobrazitel'nogo iskusstva. – SPb.: Aletejja, 2010. – 432 s.
4. Zherdev E. V. Metafora v dizajne. – M.: Arhitektura-S, 2011. – 464 s.
5. Zherdev E. V. Metaforicheskaia obraznost' v dizajne. – M.: Izd-vo MSHA, 2004. – 227 s.
6. Sossjur F. Trudy po jazykoznaniju. – M.: Progress, 1977. – 695 s.
7. Frejvert L. B. Interiorizacija universalij hudozhestvennogo formoobrazovanija v ob'ektah dizajna / L. B. Frejvert, E. V. Zherdev // Dizajn sredy. – Vyp. – № 2. Sbornik VNIITJe. – M., 2006. – S. 5–24.
8. Fuko M. Slova i veshhi: Arheologija gumanitarnyh nauk. – SPb.: A-sad, 1994. – 406 s.
9. Homskij N. Jazyk i myshlenie. – M.: Izd-vo Moskovskogo universiteta, 1972. – 122 s.
10. Shklovskij V. Iskusstvo kak priem // Shklovskij V. O teorii prozy. – M., 1983. – S. 9–25.