

## ГЛОССАРИЙ

**Абстракционизм** (от лат. abstractio — отвлечение) — художественное направление искусства XX в., концепция которого утверждает необходимость бегства личности от банальной и иллюзорной действительности, внутренняя эмиграция личности, уход во внутренний мир, отчуждение от реальности.

**Авангард** («передовой отряд») обозначает совокупность пёстрых и многообразных новаторских, революционных, бунтарских, эпатажных, манифестарных движений в художественной культуре первой половины XX века.

**Автономность виртуальной реальности** – «О виртуальной реальности как реальности имеет смысл говорить, так как она подчиняется своим "законам природы", в ней своё время и своё 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) — взаимобратный 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.

**Аксиология** - (греч. axia — ценность и logos — учение) раздел философского знания, в котором рассматриваются вопросы, касающиеся природы ценностей и их места в жизни человека.

**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 фиксированной однозначности восприятия весьма усложнённых символов и эмблематических выражений в крайних своих формах реализуется в аллегориях

**Ампир** - это художественное направление, наиболее полно проявившее себя в архитектуре, прикладном и декоративном искусстве в своей художественной концепции утверждавшее имперское величие, торжественность, государственную устойчивость и государственно ориентированного и регламентированного человека в империи, охватывающей видимый мир. Ампир возник во Франции в эпоху империи Наполеона I.

**Аналоговое проектирование** – проектирование по аналогу, прототипу. Неопределённая ситуация сводится к известному решению сходных задач, при этом результат минимально трансформирует знакомые решения. См. также Инновационное проектирование.

**Архетип** - некий «первобытный образ», в котором содержание коллективного бессознательного представлено в сознании ясно выраженными наклонностями и воззрениями.

**Архетипы** – формы «коллективного бессознательного». Сами по себе это ещё не образы, а только потенциальная возможность оформиться им в соответствии с заданной в сознании «кристаллической решёткой». «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 оживлёнными эмоциональными тонами... они способны впечатлять, внушать, увлекать» (К. Г. Юнг). Бессознательное, индивидуальное и коллективное – «Все, о чём 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 бессознательные качества, которые являются не индивидуально приобретёнными, 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.

**Архитектура** – это монументальный вид искусства, который имеет выразительный, а не изобразительный характер, при создании зданий и сооружений, необходимых для жизни и деятельности человека.

**Барокко** («причудливый, странный») – художественный стиль эпохи Абсолютизма. Характеризуется придворной пышностью, обилием украшений. Зародился в Италии, распространился по всей Европе.

**Безобразное** – категория эстетики, противоположная прекрасному, выражающая негативную эстетическую ценность. Ею обозначают ту область неутилитарных отношений, связанную с антиценностью, с негативными эмоциями, чувством неудовольствия, отвращения.

**Бессознательное** - совокупность психических явлений, состояний и действий, которая лежит вне сферы сознания и не поддается целенаправленному контролю и оценке, но оказывает влияние на поведение человека.

**Бумажный дизайн** – направление в дизайн-проектировании, когда самоценная 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, включённый в функционирование культуры и цивилизации; структурная единица проектирования в дизайне, понимаемом как предметное творчество.

**Виды искусства** - это исторически сложившиеся формы творческой деятельности, обладающие способностью художественной реализации жизненного содержания и различающиеся по способам ее материального воплощения (слово в литературе, звук в музыке, пластические и колористические материалы в изобразительном искусстве и т. д.).

**Виртуал** – 1) Обобщённое 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 ньютоновской простоты, на которой зиждется современная европейская культура» (Н. А. Носов).

**Включённое 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 привнесённых концепций «правильной» жизни, акцент ставится на исследовании сложившейся реальности, на художественном эксперименте. См. также **Тотальное проектирование**.

**Возвышенное** – эстетическая категория, характеризующая эстетическую ценность предметов и явлений, которые обладают большой положительной значимостью, но в силу своей колоссальной мощи не могут быть положительно освоены обществом и личностью. Это нечто несоизмеримое, трансцендентное человеку.

**Воля** - совокупность психических действий, которые проявляются во всех ситуациях, связанных с выбором и принятием решения.

**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 произведения культуры и искусства, пользующиеся также изобразительными, звуковыми и другими знаками) — есть вторичные моделирующие системы.

**Выставка** – публичная демонстрация достижений в области экономики, науки, техники, культуры и искусства. Выставка может обозначать как само мероприятие, так и место его проведения. В более узком смысле - установка, развеска произведений искусства для показа, просмотра, обсуждения.

**Галерея** (франц. *galerie*, итал. *galleria* открытый) – полуоткрытое, протяжённое помещение с рядом колонн вдоль одной или двух сторон, соединяющее отдельные части здания.

**Герменевтика** – Раздел философии, исследующий проблему понимания.

**Готический стиль** – стиль в западноевропейском искусстве XII -XV (XVI) вв., завершивший его развитие в средневековый период, сменивший романский стиль. Готическое искусство, развиваясь в рамках феодально-религиозной идеологии, по-прежнему оставалось

преимущественно культовым; оно отличалось высоким художественно-стилевым единством: господство линии, вертикализм композиций, виртуозная детализировка, подчинённая логике целого, неразрывная связь архитектуры и скульптуры.

**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.

**Графика** – это линейное изобразительное искусство, которое при помощи разных по окраске линий, пятен, штрихов, света и тени, нанесённых на поверхность листа, создаёт условные художественные образы.

**Гротеск** (причудливый) – гипертрофия, преувеличение отдельных негативных качеств человека.

**Гуманизм** (гуманность) — принцип мировоззрения (в том числе и нравственности), в основе которого лежит убеждение в безграничности возможностей человека и его способности к совершенствованию, уважение к личности, доброе отношение ко всему живому.

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

**Декоративно - прикладное искусство** – вид искусства, который направляет творческую деятельность человека на создание предметов быта, предназначенных удовлетворить художественно-эстетические потребности людей.

**Деонтология** (греч. deon — долг и logos — учение) — раздел этики, в котором рассматриваются проблемы долга и вообще должного (всего того, что выражает требования нравственности в форме предписаний).

**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 <sup>TM</sup>) 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.

**Дидактика** (др.-греч. διδακτικός «поучающий») — раздел педагогики и теории образования, изучающий проблемы обучения. Раскрывает закономерности усвоения знаний, умений и навыков, формирования убеждений, определяет объём и структуру содержания образования.

**Дизайн** - в широком смысле - художественное конструирование предметного мира; разработка образцов рационального построения предметной среды. Дизайн - в узком смысле - творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных объектов. Также **дизайн** – профессиональная деятельность и её результат, то есть 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 (дизайн-концепция, 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,

**Жёсткие языки** – К ним относятся языки с однозначной связью «означающего» с «означаемым», не допускающие полисемии. Например, язык генетического кода, язык светофора, язык уголовного кодекса.

**Живопись** – плоскостное изобразительное искусство, которое при помощи красок, нанесённых на поверхность, изображает реальную картину мира, преломлённую через призму творческого воображения художника.

**Займствование аналогий** из других областей искусства – методический приём 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.

**Заповедь** — нравственная норма, представленная в моральном сознании в виде поведения, исходящего от какого-либо авторитетного лица. В религиозном истолковании нравственности законодателем выступает Бог.

**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).

**Золотое правило** — одно из древних нормативных требований, выражающее общечеловеческое содержание нравственности. Его наиболее распространенная формулировка: «(Не) поступай по отношению к другим так, как ты (не) хотел бы, чтобы они поступали по отношению к тебе».

**Идеал нравственный** (греч. idea — представление, идея) — категория морального сознания. Нравственный идеал указывает на конечную цель нравственного воспитания и самовоспитания личности, даёт образец, к которому необходимо стремиться.

**Изображение** — предмет, образ, рисунок изображающий определённый объект. В изобразительном искусстве создаваемые художественные произведения (в рисунке, живописи, композиции и т.д.) являются субъективным отражением реального мира.

**Изобразительное искусство** — вид художественного творчества, воплощающий художественные образы на плоскости и в пространстве. Это понятие, объединяющее различные виды живописи, графики и скульптуры, а также архитектуры.

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

**Императивность** — понятие, фиксирующее долженствование, повелительный характер нравственных требований.

**Импрессионизм** (от фр. impression — впечатление), — художественное направление (вторая половина XIX — начало XX вв.), сутью художественной концепции которого стало утверждение утонченной, лирически отзывчивой, впечатлительной личности, восторгающейся красотой мира. Импрессионизм открыл новый тип восприятия реальности.

**Инвариант** — То, что остаётся 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.

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

**Инновационное проектирование** — Проектирование, предполагающее внесение новизны. Определённая ситуация освобождается от готовых решений путём ее проблематизации, то есть переформулирования проектной задачи — в проблему. При этом происходит расширение смыслового контекста исходной ситуации, в неё включаются новые обстоятельства, точки зрения и пр., отчего ситуация становится неопределённой, 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 порождённой реальностей «Идея виртуала указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных

иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними: порождённое™ и интерактивности — объекты виртуального уровня порождаются объектами нижележащего уровня, но, несмотря на свой статус порождённых, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные» (Н. А. Носов).

**Интуитивный дизайн** – «Создание предметов, обустроивших 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).

**Ирония** (притворство) – это манера речи, в которой буквальный смысл противоположен скрытому, внутреннему (похвала – порицание, ирония судьбы). **Ирония** основана на принципе противоположности: произносится или изображается одно, а подразумевается нечто иное, часто противоположное (в поэтике: о дураке — «умник»). Ироничное отношение к использованию и сопоставлению в едином художественном высказывании элементов узнаваемых стилей и конкретных произведений также присуще стилистике постмодерна.

**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.

**Искусство** - это форма творческой деятельности. Это универсальный способ конкретно-чувственного выражения духовного опыта человека. Одна из форм духовной культуры как созидательной – продуктивной человеческой духовно-практичной деятельности.

**Историческим процессом** называется временная последовательность сменяющих друг друга событий, которые явились результатом деятельности многих поколений людей.

**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).

**Карикатура** – рисунок, на котором комически или сатирически изображён кто-либо или что-либо.

**Категорический императив** - основной закон этики Канта, который формулируется следующим образом: «Поступай так, чтобы максима (основной принцип) твоей воли могла бы в то же время иметь силу принципа всеобщего законодательства».

**Кино** - искусство воспроизведения на экране запечатлённых на плёнку движущихся изображений, создающих впечатление живой действительности. Кино изобретение XX в. Его появление определено достижениями науки и техники в области оптики, электротехники и фототехники, химии, и т. д.

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

**Классицизм** (образцовый) — это художественный стиль абсолютной монархии XVII в. В основу теории классицизма легла философия картезианства (идея рационализма, и нормативизма) и основные принципы античного искусства.

**Комическое** – категория эстетики, отражающая социально-значимые противоречия действительности под углом зрения эмоционально-критического к ним отношения с позиций

эстетического идеала. Сущность комического в противоречии. Категория комического – это специфическая сфера эстетического опыта, в которой на интеллектуально – игровой основе осуществляется благожелательное отрицание, осуждение (действия, характера человека, поступка) с позиции идеального.

**Композиционное формообразование** – Методический приём, 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).

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

**Конформизм** — социально-психологическая ориентация, складывающаяся не в результате самостоятельных решений общественных и нравственных проблем, а пассивного, приспособительного принятия готового порядка вещей.

**Конфуцианство** – первое социально-этическое учение, основная идея которого - приспособление человека к миру

**Концептуальное искусство** - модернистская форма художественного выражения, в котором конкретные концепции или идеи принимают форму абстрактных образов, основанных на отрицании эстетических принципов. Это художественное направление постмодернизма, оформившееся в конце 60-х — начале 70-х годов XX века в Америке и Европе.

**Космос** – система, противостоящая хаосу, упорядоченность, вместилище жизни людей, отвоёванное у хаоса «окультуренное» и цивилизованное пространство.

**Кубизм** — художественно-эстетическое направление искусства начала XX века, показывающее геометрическое упрощение человека и мира. Кубизм стремится к универсальному языку, что делает его схожим с эсперанто и соответствует главным установкам эпохи, ориентированной на интернационализм и демократию. Кубизм — это примитивизм, сосредоточенный на стереометрическом упрощении форм явлений.

**Культ** - система обрядовых действий, направленных на установление определённых отношений со сверхъестественным.

**Культура** – система материальных и духовных ценностей, которая создаётся в процессе духовно-практической деятельности людей, и которая в своём наиболее обобщённом проявлении выступает как мера творческого развития человека, раскрытия его сущностных сил и способностей. «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.

**Культура духовная** - совокупный результат духовной деятельности людей на протяжении всей истории человечества.

**Культурный образец** – использование его — методический приём, позволяющий увидеть вещь или сложный комплексный объект в их социально-культурный и художественно-эстетической проекции, воссоздать весь смысловой контекст их бытия. Не прототип (привлекаемый для технологического проектирования) и не аналог, осуществляющий сходные потребительские функции (привлекаемый для функционального проектирования).

**Литература** - вид искусства, в котором материальным носителем образности является слово. В сферу литературы входят природные и общественные явления, различные социальные катаклизмы, духовная жизнь личности, ее чувства.

**Личность** - общественно развитый человек, человек как субъект сознательной деятельности, обладающий совокупностью социально значимых свойств и качеств, которые он реализует в общественной жизни.

**Менталитет** - предрасположенность индивида или социальной группы действовать, мыслить, чувствовать и воспринимать мир в соответствии с принятыми обществом взглядами, стереотипами и формами поведения.

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

**Метафора** — основана на том, что данному предмету по внешнему сходству может быть уподоблен другой, при «наложении» друг на друга двух значений или изображений происходит усиление общих смысловых признаков (в поэтике: «седая борода» + «белый снег» - «снег бороды») Применяется также метафорический эпитет (в поэтике: виноград цвета янтаря – «янтарный виноград»). Известный пример из области метафорического формообразования: «пуф-губы» С. Дали. В **метафоре** различаются:

- гипербола (вид метафоры) — общее свойство представлено в предмете-средстве в крайне интенсивной степени;
- литота (вид метафоры) — приём, обратный гиперболе: общее свойство представлено в предмете-средстве в крайне незначительной степени.

**Метод** – система последовательных и взаимосвязанных действий преподавателя и учащихся, направленных на достижение какой-либо учебной задачи, решение теоретического или практического вопроса, усвоение определённой части содержания образования.

**Методология дизайна** – уровень обобщения, близкий к теоретическому и философскому, содержит фундаментальные парадигмы профессионального мышления, актуальные для всех направлений дизайна.

**Метонимия** — перенесение свойств отношений, закреплённых за предметом-средством на предмет-объект (в поэтике: человек курит трубку из янтаря «янтарь в устах его дымился» А. С. Пушкин). Сложный комплекс действий и переживаний передаётся посредством одного из них (в поэтике: загрузить – «повесить нос»), весь образ жизни, целая система ценностей передаётся через изображение сопутствующих им атрибутов: часы «rolex» или авторучка «parker» — привычный знак респектабельности, а бандана — знак байкеров или, шире, молодёжной моды.

**Мечта** - форма проявления воображения, представляет собой образы желаемого будущего, не воплощаемые непосредственно в те или иные продукты деятельности.

**Мировоззрение** - система взглядов, определяющих общее видение и понимание мира, человека и места человека в мире, и основанная на этих взглядах познавательная, ценностная и поведенческая ориентация человека в мире.

**Миропонимание** - осмысление мира с помощью понятий и категорий.

**Мирозерцание** - целостное осознание и переживание воздействующей на человека реальности в форме ощущений, восприятий, представлений и эмоций.

**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 дублёр Героя, добывающего культурные блага, его сниженная версия. Наделён чертами 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** - совокупность мифов, то есть чудесных историй о богах и героях, в которых выражено определённое отношение разных народов к реальному миру. 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 — сокращённое и упрощённое отображение всей суммы представлений о мире внутри данной традиции. Такая культурная модель глубоко символична, поскольку предстаёт как «результат вторичной перекодировки первичных данных с помощью знаковых систем» (В. Н. Топоров).

**Модернизм** в широком значении: большой круг явлений культуры и искусства авангардно – модернистского характера, возникших под влиянием НТП в техногенной цивилизации XX века (начиная с символизма и импрессионизма и кончая новейшими направлениями в искусстве XX века, вплоть до постмодернизма). В узком значении модернизм – это «академизировавшийся авангард»; он утверждает многое из авангардных новаторских, художественно-эстетических находок уже в качестве само собой разумеющейся классики.

**Монументальная живопись** – живопись на архитектурных сооружениях и других стационарных основаниях.

**Монументальное искусство** – монументальная живопись. (фр. modele, от лат. modulus - мера, образец) Монументальный, связанный с архитектурой. Род пластического искусства, охватывающий памятники, монументы (монументальная скульптура), элементы убранства зданий, например, стенная роспись (монументальная роспись), витражи, фонтаны и др.

**Мораль** (лат. moralis — нравственный; mores — нравы) — предмет изучения этики; форма общественного сознания, представляющая совокупность норм, правил и принципов, которыми руководствуются люди в своем поведении по отношению к обществу и друг к другу. Регулирует поведение человека во всех без исключения сферах общественной жизни.

**Моральная свобода** — моральный принцип, форма общественного сознания, выражающая интеллектуальное, физическое и нравственное развитие людей, а также гуманизацию общественной жизни.

**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 медиа-дизайна 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).

**Мотив** (лат. moveo — двигаю) — субъективное личностное побуждение к действию, осознанная заинтересованность в его совершении.

**Музыка** – (от греч. musike - букв. - искусство муз), вид искусства, в котором средством воплощения художественных образов служат определённым образом организованные музыкальные звуки.

**Мультимедиа-технология** – совокупность аппаратных и программных средств, которые обеспечивают восприятие человеком информации одновременно несколькими органами чувств. При этом информация предстаёт в наиболее привычных для современного человека форм: в виде аудиоинформации (звуковой), видеоинформации, анимации (мультипликации, оживления).

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

**Нация** - этносоциальная общность людей, совместно ведущих экономическую жизнь, имеющих общую территорию и язык, единую культуру и специфический психологический уклад, а также общую историческую судьбу.

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

**Низменное** – эстетическая категория, характеризующая эстетическую ценность предметов и явлений, которые обладают большой отрицательной значимостью и таят в себе угрозу для общества и жизни человека. Низменное – это крайняя степень безобразного, противоположная категории возвышенного.

**Ничто** - отсутствие, небытие конкретного сущего.

**Нравственная культура личности** — степень восприятия человеком нравственного сознания и культуры общества; показатель того, насколько глубоко и органично требования нравственности воплотились в поступках человека благодаря влиянию общества и самовоспитанию.

**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).

**Обучение** – особая коллективная социальная деятельность по организации целенаправленного усвоения молодым поколением накопленного обществом опыта, воплощённого в соответствии с социальным заказом в содержании образования.

**Общество** - обособившаяся от природы часть материального мира, которая включает в себя способы взаимодействия людей и формы их объединения; определённый этап исторического развития человечества; конкретная страна; определённая группа людей, объединившихся для общения и совместного выполнения какой-либо деятельности.

**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».

**Оксюморон** — контрастное сопоставление несопоставимого (в поэтике: «весенняя осень» А. А. Ахматова). В формообразовании оксимороном можно назвать любые парадоксальные сочетания элементов, сопоставление стилистически контрастных «цитат» и т. п. — приёмы, свойственные постмодерну.

**Оптимизм** (лат. *optimus* — наилучший) — воззрение на окружающие события, явления, согласно которому существует возможность приблизить действительность к идеалу добра.

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

**Патриотизм** - это любовь к Родине, выраженная в заботе, уважении, знании культуры и истории, ответственном отношении к своему отечеству.

**Первобытный синкретизм** и синтетичность мышления – мифология это 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.

**Перфекционизм** - этическое учение, в котором под смыслом жизни понимается личное самосовершенствование.

**Перформанс** (исполнение, театр абсурда) – акции, совершающиеся в специальных помещениях, на площадках, или на открытом воздухе, по заранее разработанному сценарию. Здесь существует большая дистанция между исполнителями и зрителями (чем в хеппенинге).

**Подсознательное** - те представления, желания, действия, устремления людей, которые в настоящее время ушли из их сознания, но могут появиться вновь.

**Постмодернизм** – это новый, современный этап художественно-эстетической культуры, объединяющий ряд нереалистических художественных направлений второй половины XX столетия. Постмодернизм — результат «отрицания отрицания»: модернизм отрицал академическое и классическое традиционное искусство; однако к концу века сам модернизм стал традиционным. Отрицание традиций модернизма обрело риторически-художественное значение, что и привело к возникновению нового периода художественного развития — постмодернизма. 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 приёмов нонсенса и абсурда, цитат, аллюзий, парафраз и тому подобных художественных приёмов.

**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. Так же трактуется как учение, объединившее общие подходы в философском и социально-гуманитарном познании на основе критики структурализма и построения новых моделей смыслообразования.

**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 «своё») предметное окружение. Такое восприятие глубоко эмоционально, связано с глубинными, архетипическими структурами сознания. Структура «средового» восприятия близка к мифопоэтическому переживанию реалий окружающего мира.

**Прекрасное** - эстетическая категория, характеризующая явление с точки зрения совершенства его формы, как обладающее высшей эстетической ценностью.

**Принципы** — одна из форм нравственного сознания, в которой моральные требования выражаются наиболее обобщённо.

**Проблематизация в дизайне** – Методический приём расширения смыслового контекста поставленной перед дизайнером задачи и выведение ее из пространства стереотипных решений в сторону нестандартного разрешения проблемной ситуации. Проблема — отчётливо ощущаемая точка неблагополучия, требующая разрешения ситуации со многими неизвестными и предполагающая множественность путей выхода из неё.

**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 завершённая в своём 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 **хронотон**. 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, чёрный — белый). Имеют глубоко архаичский характер, обладают многоплановостью и многозначностью содержания, способны связываться в осмысленные последовательности — символические «тексты». См. также **Сложные символы**.

**Протекционизм** — система покровительства, карьерного выдвижения, предоставления преимуществ кому бы то ни было по признакам родства, землячества, личной преданности, приятельских отношений с целью получения корыстной выгоды.

**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 приём, 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).

**Рационализм** - гносеологическое учение, которое решающую роль в процессе познания отводит разуму, относя чувственное отражение к недостоверному знанию.

**Реализм** – художественное направление европейской культуры 19 в., основополагающим принципом которого является объективное отражение действительности и её главных, существенных сторон в сочетании с высотой и истинностью авторского идеала. Это нормативно- рациональный стиль.

**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**.

**Религия** - форма мировоззрения, основанная на вере в существование сверхъестественных сил, которая организует поведение людей в соответствии с высшим, божественным смыслом и возвышает человека до абсолютных и вечных ценностей.

**Рококо** — художественное направление утверждающее концепцию беззаботной жизни изысканной личности среди изящных вещей. Это дворцово-орнаментальный стиль Франции периода Людовика XV.

**Романский стиль** (X-XII ст.) – первый общеевропейский художественный стиль, в котором доминирует архитектура храмов, замков, монастырей. Это религиозно-монашеский стиль архитектуры периода войн, рыцарских поединков и завоеваний.

**Романтизм** (фр. romantisme) — идейное и художественное направление в европейской и американской культуре конца XVIII века — первой половины XIX века, характеризующееся утверждением самоценности духовно-творческой жизни личности, изображением сильных (зачастую бунтарских) страстей и характеров, одухотворённой и целительной природы.

**Сатира** – критика, высмеивающая, даже бичующая человеческие пороки и недостатки общественной жизни.

**Свобода** - способность человека выбирать решения, ставить перед собой цели и совершать поступки в соответствии со своими целями, интересами, идеалами, основанными на осознании свойств и отношений вещей, закономерностей окружающего мира.

**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 принадлежит определённому 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».

**Синекдоха** — целое характеризуется через крупный план его эмоционально-значимой части (в поэтике: «человек в шляпе» — «шляпа»; «бородатый человек» — «борода»); также использование родового обозначения вместо видового, когда конкретные приметы объекта размываются, представляя его «в общем виде» (в поэтике: «оставь в покое инструмент» вместо «рояль», «скрипку» или др.).

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

**Скульптура** – это пространственное изобразительное искусство, которое при помощи пластических образов создаёт художественную картину мира.

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

**Смыслообразование в дизайне** – Методический приём, 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 приёму сопоставления, в

котором объекты приобретают вторичные значения, образующие контекст социокультурного смысла (по аналогии с выразительными средствами поэтики).

**Современное искусство** – это совокупность художественных практик, сложившихся во второй половине XX века. Обычно под современным искусством понимают искусство, восходящее к модернизму, или такое, что находится в противоречии с этим явлением.

**Сознание** - высшая, свойственная людям и связанная с речью функция мозга, заключающаяся в обобщённом и целенаправленном отражении действительности, в предварительном мысленном построении действий и предвидении их результатов, в разумном регулировании и самоконтролировании поведения человека.

**Сознание моральное** — одна из форм общественного сознания, которая представляет собой систему взглядов, идей, представлений о должном поведении, соответствующем социальным интересам.

**Социокультурный портрет адресата** – Формирование целостной картины представлений об адресате проектирования на основе выстраивания системы его ожиданий и предпочтений, его социальных и культурных ценностей. Обобщённое 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 проектирование** – Основано на представлении о взаимосвязанности предметного мира и протекающих в нём 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.

**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).

**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 антропо-экологии — 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** – многоуровневая система принципов и изобразительно-выразительных приёмов художественного мышления и творчества, характеризующая: определённый исторический период, конкретную авторскую школу, определённое направление в искусстве.

**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 серьёзных 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 определённые состояния, побуждая к определённым действиям и поступкам.

**Сценарное моделирование** – методический приём, 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.

**Сюрреализм** (фр. surrealism — сверхреализм) — художественное направление, ставящее в центр своего внимания бессознательное, смятенного человека в таинственном и непознаваемом мире.

**Театр** – это вид искусства, художественно осваивающий мир через драматическое действие, осуществляемое творческим коллективом. Основа театра - драматургия.

**Текст** – Знаковая система, фиксирующая на любом языке сообщение, релевантное в данной культуре. Может употребляться как закреплённое 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 вещи, 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 определённого 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 определённый 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 закреплённом авторстве информации (прототипа), определяющем персонализм культуры. При несомненной прогрессивности «печатной» цивилизации в сопутствующей ей культуре провоцируются издержки «масскульты»: нивелируется личность адресата, поскольку в каждом отдельном своём экземпляре информация обезличена, механистична, социально, политически и экономически зависима.

**Толерантность** (лат. *tolerantia* — терпение) — терпимость к чужим мнениям, верованиям, поведению.

**Тотальное проектирование** – проектирование, неразрывно связанное с идеологиями, утопиями и концепциями жизнестроительства, жёстко следует определённой художественной программе. В проектировании сильны претензии профессионалов на полное, целостное решение проблемы «на чистом месте».

**Трагическое** – это категория эстетики, отражающая острейшие жизненные противоречия, ситуации и обстоятельства, развёртывающиеся в процессе взаимодействия свободы и необходимости и сопровождающиеся человеческими страданиями, смертью и гибелью важных для человека ценностей.

**Требовательность** — качество, характеризующее субъективное расположение личности к своей трудовой деятельности. Проявляется в старании, усердии личности.

**Тропы, тропичность языка** – особые приёмы 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 приём заимствования аналогий из литературы требует особых творческих усилий по «переводу» приёмов выразительности с вербального языка — в изобразительный ряд.

**Ужасное** – категория эстетики, характеризующая явления, вызывающие беспредельный ужас, безысходность, безнадежность и конец любых усилий, смерть, без какой – либо надежды, гибель и полная утрата жизни, ценностей, идеалов и т.д.

**Уникальное в культуре** – фундаментальное свойство культуры, ориентированной на непосредственную передачу информации (фольклорная передача знаний). Такая информация анонимна, не завершена, вариативна, оперирует глубоко укоренёнными в культуре и психике адресата символическими структурами, пластична, открыта для новых переработок (интерактивна), органично вписывается в существующую модель мира.

**Учебно-методический комплекс** – комплекс учебных материалов для учителей и учащихся, включающих программу, учебник, различные виды учебных пособий (задачник, хрестоматия, практикум и т. д.).

**Феноменология объектов дизайна** – вещь, выступающая в качестве дизайн-продукта, переживается ее потребителем как своего рода адаптер, приспособляющий 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 изменённым сознанием как событие, разворачивающееся в виртуальном мире.

**Фолк-дизайн, этно-дизайн** – интуитивный дизайн, соответствующий содержательным и эстетическим характеристикам конкретной этнокультуры.

**Фотоискусство** – это искусство, создающее при помощи художественной мысли и процесса фотографической науки и техники, изобразительный образ документального значения.

**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 определённому 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 завершённостью, гармоничностью, соразмерностью, целостностью. В образе постигается смысл вещи, раскрывается содержание ее социально-культурного бытия, которое образует идейно-тематическую основу проектного замысла» (Методика художественного конструирования).

**Футуризм** (будущее) – одно из заостренно-манифестарных и предельно эпатажных направлений, охватившее визуальные и словесные искусства России и Италии. Старым эстетическим воззрениям футуризм противопоставил эстетику города, скорости, механизации, электрификации, футуристы воспевали красоту больших локомотивов, тоннелей, броненосцев, автомобилей и др.

**Хаос** – Оппозиция понятию «космос», означающему гармонию, упорядоченность. В мифопоэтической модели — первоначальное состояние мира, характеризующееся максимальной удалённостью от сферы «культурного», человеческого. Это — «аморфное состояние материи, исключаящее не только предметность, но и существование стихий и

основных параметров мира в раздельном виде», «сплошная случайность, исключая категория 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 культура** - это особая сфера в пространстве культуры в которой создаются сохраняются распространяются и потребляются специфические совершенные искусные идеалы.

**Художественная программа** – «принципиальное отличие художественной программы состоит в том, что в её структуру входит выраженная эстетической концепцией личная, авторская позиция художника, который берет на себя смелость и ответственность моделировать целостный образ нового мира» (Методика художественного конструирования. Дизайн-программа).

**Художественно-образное моделирование** – методический приём, опирающийся на способность профессионального воображения к моделированию (отличного от инженерного, математического и др.), в процессе которого создаётся 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-синтезирующей способности и интуиции художника» (А. А. Мещанинов).

**Ценности моральные** — одна из форм проявления моральных отношений общества. Под ценностями понимаются: а) нравственное значение, достоинство личности и ее поступков или нравственные характеристики общественных институтов; б) ценностные представления, относящиеся к области морального сознания: моральные нормы, принципы, идеалы, понятия добра и зла, справедливости, счастья. Философские проблемы природы ценностей изучает аксиология.

**Ценность** – социокультурное значение определённых явлений действительности для человека.

**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 «технологии жизни», не противоречащую ценностям определённой культуры.

**Цирк** - синтетический вид искусства, который сочетает в себе сатирические нотки, зрелищные номера с дрессированными животными и элементы различных видов спорта и силовых упражнений.

**Экзегетика** - искусство истолкования и интерпретации религиозных текстов.

**Экзистенция** - категория для обозначения конкретного бытия человеческой личности, которое абсолютно не похоже на других.

**Эклектика** - методологический приём, основанный на выхватывании отдельных, часто несовместимых и исключаящих друг друга мыслей, фактов, взглядов, воззрений и их механическом смешении.

**Экспрессионизм** (выражение) – возник на немецкой почве, суть его заключается в обострённом выражении с помощью исключительно художественных средств и приёмов чувств и переживаний художника, иррациональных состояний его души, чаще всего трагического, экзистенциально-драматического спектров: тревоги, страха, безысходности, тоски, повышенной эмоциональности и т.п. Опустошённость, меланхолия, истеричность, мрачный эсхатологизм, иногда громкие крики протеста против окружающего мира и призывы о помощи содержат многие произведения экспрессионизма.

**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.

**Энвайронмент** – «средовое искусство», выход неутилитарного искусства в «реальное» пространство, отрицание станковизма и каких – либо рамок (выставочные залы, театр и т.п.) искусства. Энвайронмент (окружающая среда) – среда обитания человека, на создание которой направлены современная архитектура, градостроительство, дизайн, промышленное проектирование.

**Эстетика** - философское учение о чувственных формах выражения общечеловеческих ценностей.

**Эстетическое** - метакатегория эстетики (появилась лишь в XX в.), которая обозначает особый духовно - материальный опыт человека (эстетический опыт), сводимый к специфической системе неутилитарных взаимоотношений, в результате чего, человек получает духовное наслаждение, чувственное удовольствие.

**Эсхатология** - религиозное учение о конечных судьбах мира и человека.

**Этика** (греч. ethika, от ethos — обычай) — философская наука, изучающая мораль, ее специфику и роль в обществе, систему нравственных ценностей и традиции. Определяет границы нравственной свободы и ответственность личности, моральную ценность ее поступков.

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