

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

УДК 316.7

Г. Н. Лола

ДИСКУРСИВНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ДИЗАЙН-ПРОДУКТА

Дизайн, преодолев границы проектирования и производства функциональных объектов, все в большей степени проявляет свою коммуникативную природу. Ключевым критерием эффективности продукта дизайна становятся не технико-эстетические характеристики, а глубина и выразительность заключенного в нем послания. Причем оценить такое послание может только пользователь в зависимости от того, какие мысли и чувства оно у него вызвало, или какое впечатление произвело.

Дизайн-продукт способен произвести впечатление только в том случае, если пользователь соприкоснется с образом, заключенным в дизайн-продукте. Это значит, что смыслы, которые несет в себе дизайн-продукт, должны не просто читаться, а переживаться. Иначе говоря, пользователь должен выступать в этой коммуникации как активный участник смыслотворчества. Для того чтобы обеспечить такую активность и свободу пользователя в коммуникации, дизайнер должен заложить в образ своего продукта не только относительно стабильное смысловое «ядро», но и контексты, в которых этот смысл будет пониматься пользователем, создавая ресурс разнообразных интерпретаций. Соответственно концептуальная работа дизайнера заключается в разработке такой коммуникативной модели дизайн-продукта.

1. Структура коммуникативной модели

Для понимания этой модели необходимые методологические ресурсы предоставляет неопрагматистская исследовательская традиция, в которой коммуникация рассматривается как активность индивидов, позволяющая создавать общую реальность в процессе взаимодействия с другими и управлять ею посредством определенных практик [1]. В этой коммуникативной парадигме можно составить общее представление о коммуникативной модели дизайн-продукта: во-первых, такая модель

Лола Галина Николаевна — д-р филос. наук, профессор, Санкт-Петербургский государственный университет; e-mail: galina_lola@mail.ru

© Г. Н. Лола, 2013

представляет собой семиотическую структуру; во-вторых, эта семиотическая структура должна одновременно включать в себя как смысловое «ядро», так и контексты его понимания; в-третьих, развертывание этой семиотической структуры в коммуникативном пространстве создает реальность, которая носит как управляемый, так и вероятностный характер [2, с. 38]. Таким образом, коммуникативную модель дизайн-продукта следует рассматривать в двух аспектах — структурном и динамическом. В первом случае предмет разработки составляет семиотическая модель, во втором — дискурсивная модель дизайн-продукта.

Семиотическое моделирование обеспечивает видение образа как завершенной целостности, заключающей в себе некий смысл, в то время как дискурсивное моделирование как бы разрушает целостность образа, разворачивая его в дискурс, открывающий возможность понять эти смыслы так или иначе. Таким образом, в коммуникативной модели дизайн-продукта реализуется присущее образу единство завершенности и открытости, оформленности и текучести, определенности и неопределенности.

Модель по определению есть нечто статичное, но коммуникативную модель необходимо видеть в динамике. Дискурсивная модель позволяет решать эту задачу — создать не завершенную, самодостаточную смысловую структуру, а определенные условия, позволяющие пользователю включиться в установление смысла с предсказуемыми, но не гарантированными результатами.

2. Дискурсивное моделирование дизайн-продукта

Методологической базой для разработки дискурсивной модели служит социальная семиотика неопрагматистской направленности, в которой контекстуализация рассматривается как семиотические практики наделения значением. Инструментальность неопрагматистской методологии в семиотике связана с таким смещением внимания со статичного «знака» на динамический процесс «означивания».

Практики контекстуализации требуют и аналитической, и креативной активности: контексты вводятся отчасти предумышленно, отчасти ситуативно — как бы «откликаясь» на происходящее. Соответственно практики контекстуализации следует рассматривать, с одной стороны, как рутинизированные, организованные способы действия, с другой — как формы проявления ситуационной креативной логики со всеми присущими ей парадоксальными характеристиками.

Для социальной семиотики знак вне системы не представляет интереса, ее внимание сфокусировано не столько на семиотической структуре, сколько на семиотическом структурировании и соответственно на связях знака в системе. Практики контекстуализации нацелены на создание таких связей и могут рассматриваться как способы определенной организации и представления ситуации участникам коммуникации. В социальной семиотике обычно выделяют три практики контекстуализации: синтагматическую, парадигматическую и индексическую. Синтагматическая предполагает рассмотрение действий, событий, явлений в их последовательности; парадигматическая представляет действия, события и явления в альтернативе, в сопоставлении, в сравнении; индексическая связана с выявлением ситуационно-сопряженных событий, создающих не просто различные, а «разновозможные» интерпретации одного и того же явления.

Для создания дискурсивной модели в дизайне используются все три практики, однако приоритет остается за индексической контекстуализацией. Именно она открывает горизонты для постоянного означивания и переозначивания, в результате чего пользователь оказывается вовлечен в устойчивую, лично ориентированную коммуникацию. Актуализация индексического контекста способствует увеличению ресурса интерпретаций образа, предлагая участникам коммуникации ситуацию активности, свободы выбора значений и, как следствие, возможность смысловой «самонастройки» в отношении того, что интерпретируется.

В этом случае интерпретация образа дизайн-продукта будет состоять не просто в установлении смысла, заложенного в него дизайнером, а в свободном перемещении среди множества сообщающихся между собою смысловых структур и активном участии в их производстве. В этом смысле индексическая контекстуализация делает пользователя соучастником дизайнерского процесса.

Дискурсивное моделирование позволяет заложить в семиотическую модель программу саморазвития. Если семиотическая модель создается посредством введения заранее определенного кода, который обеспечивает ее стабильность, то дискурсивная модель создается введением дополнительных направляющих кодов, которые как бы «подсказываются» возможной ситуацией восприятия образа. Такой код может быть тут же сменен другим, способствуя «дестабилизации» семиотической модели, но только так образ получает дискурсивную энергию — когда то, что хотелось сказать, воспринимается так, словно оно «сказалось само» (Р. Барт).

Практики направленной контекстуализации семиотической модели, особенно на этапе создания продукта, — самая сложная и интересная часть работы дизайнера. Это и есть «живой» креатив, известное дизайнеру состояние восторга от приходящих вдруг «гениальных» идей и решений, которые не просто раскрывают образ, а открывают в нем новые грани. В результате образ становится подвижным, «откликающимся» на происходящее живым организмом.

Посредством практик направленной контекстуализации решается важнейшая задача, которая имеет непосредственное отношение к созданию коммуникативного события. Дизайнер на этапе семиотического моделирования вносит код-концепт и тем самым организует семиотические ресурсы в структуру — семиотическую модель. Но пользователь в момент восприятия дизайн-продукта тоже вносит свой код, чтобы «прочитать» образ. И дизайнеру придется контролировать номенклатуру кодов пользователя и их выбор, сохраняя территорию свободы для пользователя. Это значит, что дизайнеру надо создать такую коммуникативную ситуацию, в которой пользователь, обнаружив заложенный код, узнал бы его как свой собственный. Вот это узнавание «своего» в «чужом» и составляет предмет направленной контекстуализации.

Осуществляется направленная контекстуализация посредством технологий фрейминга и рефрейминга: фрейминг ориентирован на возвращение пользователя к коду дизайнера посредством предлагаемых контекстов; рефрейминг призван предвосхищать, предопределять возможные коды пользователя [2, с. 77–81]. Фрейминг предполагает внесение определенных смысловых рамок, а рефрейминг — манипуляции с такими рамками. В первом случае дизайнер ведет пользователя «за ручку» к впечатлению, во втором — создает ему возможности для самостоятельного «прорыва» к впечатлению.

Технология фрейминга предполагает введение контекстов, которые выполняют функцию «подсказок», позволяя пользователю «прочитать» направляющий код и в его свете «увидеть» образ, т. е. обнаружить фундаментальный код, организующий семиотическую модель. Здесь вводимый контекст в буквальном смысле слова «дооформляет» семиотическую модель — создает ей соответствующую смысловую рамку.

Фрейминг актуализирует ожидания пользователя, направляя его восприятие образа по стандартным руслу, максимально облегчая считывание кода и предупреждая разброс интерпретаций. Создается единое смысловое пространство, в котором пользователь чувствует себя вполне уверенно. Так, фрейминг обеспечивает планомерную, контролируемую смысловую индукцию, сохраняя для пользователя определенную свободу и вселяя в него уверенность в собственной самостоятельности. В этом смысле фрейминг обеспечивает пользователю вполне комфортную ситуацию.

Технология рефрейминга обеспечивает введение контекстов, которые должны не «подсказывать», а, напротив, интриговать, будить фантазию, даже сбивать с толку. Здесь направляющие коды хорошо замаскированы, и задаваемые ими контексты не комплементарны семиотической модели, а в значительной степени автономны и самодостаточны. Эта технология названа мною рефреймингом, поскольку предполагает такой способ внесения контекстуальной рамки, который сопровождается ее изменениями, деформациями.

Способность к дискурсивному моделированию тренируется реконструкциями коммуникативных моделей уже созданных дизайн-продуктов. Однако объектом такого анализа может быть произведение искусства, особенно современного искусства. Произведение искусства нельзя отождествлять с дизайн-продуктом, как нельзя сводить современное искусство к дизайну. Вместе с тем в некоторых произведениях современного искусства можно видеть и объект созерцания, не подлежащий какому бы то ни было анализу, и креативный продукт, сконструированный в соответствии с дизайн-методологией. В последнем случае процесс реконструкции семиотической дискурсивной модели может быть представлен более зримо и ярко. Такой образец эффективного использования практик контекстуализации в технологиях фрейминга и рефрейминга представляет собой фильм «Мастер» (реж. П. Т. Андерсон, 2012).

3. Реконструкция дискурсивной модели по «Мастеру»

Реконструкцию следует начать с выявления интерпретаций отношений главных героев Мастера и Фредди, а затем определить основной смысл, заключенный в образе, созданном режиссером.

Интерпретации отношений главных героев можно разделить на две группы — очевидные и неочевидные. К очевидным можно отнести следующие.

«Учитель — Ученик». Это самое очевидное толкование отношений главных героев, которое подтверждают практически все сцены. Фредди проходит все стадии Ученика: осторожное присматривание к Учителю, обожание, разочарование, отрицание, бунт, бегство, возвращение. Со своей стороны Мастер выбирает Фредди, делает его членом своей семьи, не оставляет его, когда уже никто не верит в возможность Фредди измениться.

«Отец — Сын». Весь фильм свидетельствует в пользу этой версии, отношения главных героев — это отношения глубокой, иногда явной, иногда скрытой всепрощающей любви. Только родительская любовь безусловна: Отец всегда примет сына, а сын всегда будет стремиться к отцу, они могут не соглашаться друг с другом, ссориться, расставаться, но между ними всегда сохраняется неразрывная связь. Мастер говорит Фредди: «Я — единственный, кому ты нравишься». После возвращения Фредди из тюрьмы, где он грубо рассорился с Мастером, последний встречает его как блудного сына, их шутивная драка на лужайке перед домом напоминает и легкую трепку, и объятия любящего отца, прощающего провинившегося сына.

«Врач — Пациент». Эта версия поддерживается постоянно возникающей темой безумия. Еще во время службы на флоте Фредди не всегда ведет себя адекватно. Мастер предлагает Фредди помощь и начинает психологические сеансы, которые иногда выглядят как забота врача о пациенте, иногда как бесчеловечные опыты над озлобленным и беспомощным человеком. Показательна сцена, когда Фредди испуганно мечется между стеной и окном, а Мастер следит за ним, обедая с семьей на веранде.

«Человек — Зверь». В начале фильма Фредди подобен дикарю: сидя полуголым под пальмой он с остервенением колотит по кокосовым орехам, та же «звериность» чувствуется в его пробежке по трюмам корабля. Затем на теплоходе Фредди слышит рассказ Мастера, как бы обращенный к нему, о драконе, которого тот собирает не просто усмирить, а дрессировать как собачку. Во время психологических сеансов Фредди мечется, как зверь, от окна к стене.

«Господин — Раб». Эти отношения — неоднозначны: господин, который и жесток и как будто заботлив по отношению в рабу. Раб, который может и ненавидеть своего хозяина, и боготворить его. Подтверждением этой версии могут служить сцены, когда Фредди нападает на критика Мастера, защищает Мастера от полиции, набрасывается на редактора, пренебрежительно отозвавшегося о книге Мастера. Показательна реакция Мастера: «Солдатик мой, ты должен мне рассказать, что ты сделал. Так нельзя, ты плохой мальчик, шалун, грязное животное». Но в той же степени отношения взбунтовавшего раба иллюстрируют проявления ненависти Фредди к Мастеру в полицейском участке.

«Друг — Друг»: Фредди и Мастер оказываются при всех различиях родственными душами: оба моряки — Фредди в реальности, Мастер — в душе. И тот и другой Мастер, каждый в своем роде: Фредди в составлении коктейлей и в создании фото-портретов. Причем в фильме эти занятия представлены как творчество — Фредди делает колдовские коктейли, способные и убивать, и будить вдохновение. Приготовление коктейля в фотолаборатории напоминает священнодействие или одержимость художника. И даже в воображаемой «прошлой жизни», по словам Мастера, они успешно налаживали «почтовое» сообщение из осажденного Парижа: «Мы отравили шестьдесят неуправляемых воздушных шаров, и только два потерялись».

Перечисленные версии отношений Фредди и Мастера достаточно легко считаются, но есть версии менее очевидные, обнаружить которые позволяет изменение взгляда на те же самые сцены. К таким «зашифрованным» версиям можно отнести следующие.

«Я» — «Он». Фредди и Мастер — это один и тот же человек, возможно, два состояния сознания одного и того же человека. Мастер, в котором «сидит» Фредди

и иногда прорывается во вспышках бешенства, например, в ответ на критику, или во время беседы с поклонницей, указавшей ему на несоответствия в новой книге. Возможно Мастер — это представления Фредди о том, каким он хотел бы быть, — спокойным, уверенным в себе, умеющим общаться с людьми. Можно вспомнить философские реплики Фредди и его спокойный мудрый взгляд во время последней беседы с Мастером и его женой. Эту версию поддерживает сцена, которой начинается и заканчивается фильм: Фредди засыпает на пляже, обняв песчаную фигуру. Возможно, все произошедшее — это только сон Фредди.

Таким образом, меняя взгляд, мы видим совершенно разные отношения, причем каждая версия подтверждается одними и теми же сценами. При всем разнообразии интерпретаций фильм представляет собой необычайно целостное произведение, в нем нет разрывов, противоречий, несоответствий. Это значит, что перечисленные версии при всем своем различии могут быть сведены к одной.

«Бог — Человек». Эта версия всеобъемлющая, в нее укладываются все позитивные версии «Отец — Сын», «Учитель — Ученик». И даже негативные, если по-другому расставить акценты: «Господин — Раб (Божий)», «Человек — Зверь (Тварь Божья)». Все происходящее в фильме может быть прочитано как сложный путь обретения веры. Подтверждение находим в уже знакомых сценах: безусловная любовь Бога к своему творению: «Я — единственный, кому ты нравишься». Метание Фредди от веры к неверию — между обожанием Мастера и его отрицанием. Но есть и ключевые сцены, направляющие понимание. Это прежде всего сцена в пустыне, где Фредди с Мастером откапывают ящик с рукописью — ироничная и торжественная отсылка к обретению Скрижалей. И, конечно, показательна заключительная встреча в кабинете Мастера. Если раньше их разговоры проходили в тесной каюте, в маленьких комнатах, в камере полицейского участка, то здесь действие происходит в пространстве с огромным окном и высокими потолками.

В генеральной версии отношений главных героев начинает обнаруживаться смысл. Все, что происходит на экране, постоянно возвращает к вопросу: «Что-то меняется или нет?» В фильме постоянно присутствуют два мотива — движения и повторения. Движение ощущается практически в каждой сцене: бурлящее море за бортом военного корабля, бег Фредди по полю, отплывающий теплоход, лихорадочные передвижения Фредди в доме Мастера, гонки на мотоцикле. Но одновременно все как бы пребывает: в начале фильма Фредди засыпает, обняв песчаную фигуру, и в конце эта сцена повторяется. На протяжении всего фильма жизнь Фредди явным образом не меняется — он остается таким же одиноким и неприкаянным и в конце, по мнению жены Мастера, по-прежнему «плохо выглядит» и «не хочет выздоравливать».

Так меняется ли что-то? Здесь тоже возможны варианты.

Первая версия: нет, ничего не изменилось, Фредди ничему не выучился, не нашел работы, не завел семьи — как был одиноким, никчемным «недоумком», так им и остался. Для него ничего не изменилось — в начале фильма он засыпает у песчаной фигуры на пляже и в конце происходит то же самое. Он мечется как зверь в клетке — между стеной и окном, затем в типографии лихорадочно ходит туда-сюда — «ничего не меняется, я ничего не чувствую».

Вторая версия: да, Фредди изменился, эти изменения неочевидны, но они есть. Он научился заботиться: две сцены с фотографированием — в универмаге, когда

Фредди издевается над клиентом, приставляя к нему лампы, и позже — заботливый жест, которым Фредди поправляет волосы Мастера перед тем, как сфотографировать. У него изменилось отношение к женщине: омерзительные сцены на пляже в начале и разговор с девушкой в финале фильма. Пожалуй, это главное свидетельство «очеловечивания» Фредди. Что делает «существо» человеком? Способность относиться к другому человеку как к «Я», а не как к предмету. Фредди успокоился, у него расправилось лицо — его отпускает судорога, которая и придавала ему «звериный» вид. Как лицо, расправляется и его душа. В конце пути он не тот, что был в начале.

Фредди изменился, но он не приобрел что-то, а обрел: его путь был возвращением к себе, к своему человеческому началу. В символических сценах с песчаной фигурой есть своя динамика — в начале Фредди глумится над слепленной другими фигурой, потом он сам пытается слепить ее, но волна смыкает все, что он делает, и в конце фильма он умиротворенно засыпает рядом с ней.

Подведем итог. Все сцены фильма так или иначе свидетельствуют в пользу любой из перечисленных версий, сводя их к одной. Возможность разнообразных интерпретаций определяется контекстами, которые создаются разнообразными инструментами — жестами, мимикой, интонациями актеров, цветом, светом, звуком и т. д. Версии «Учитель — Ученик», «Отец — Сын», «Врач — Пациент», «Господин — Раб», «Друг — Друг» — это продукты технологии фрейминга. Версии «Я — Он» и «Бог — Человек» — продукты рефрейминга. Наконец, смысл, к которому «выводят» все версии, все интерпретации — это путь, путешествие — по морю, по суше, по жизни, путь человека к самому себе.

Разумеется, проведенный анализ фильма «Мастер» можно назвать реконструкцией дискурсивной модели лишь с долей условности, поскольку подобная аналитическая процедура требует большей строгости. Тем не менее попытки рассмотреть произведения современного искусства как коммуникативные модели могут помочь дизайнеру отработать навыки дискурсивного моделирования собственного продукта.

Литература

1. Berger P. L., Luckmann T. The social construction of reality: a treatise in the sociology of knowledge. New York: Doubleday, 1966. 323 p.
2. Лола Г. Н. Дизайн-код: культура креатива. СПб.: Элмор, 2012. 140 с.

Статья поступила в редакцию 15 марта 2013 г.