

ОТЗЫВ

официального оппонента на диссертацию

Долгих Марии Николаевны

«Дизайн в культуре сетевого общества: интерактивная природа и виртуальная жизнь»,

представленной на соискание учёной степени кандидата философских наук

по специальности 24.00.01 – Теория и история культуры

В фокусе исследовательского интереса соискателя М.Н. Долгих оказалась триада «культура сетевого социума – дизайн – виртуальность». При этом виртуализация культуры происходит как своего рода погружение в единую электронную виртуальную среду, образующую новую культурную реальность, начало которой положили появление персонального компьютера и образование компьютерных сетей. В сфере их охвата оказались в том числе и практически все виды деятельности коммерческого плана, использующие творческое начало, такие как мода, аудио-, видео-, кино-, мульти-, медиапроизводство, и, конечно, дизайн. Одновременно происходит обширное включение различных сфер культуры в электронное пространство коммуникативной сети Интернет. Следствием этого, в свою очередь, выступает виртуализация как самих процессов деятельности, так и ее продуктов. Обнаружение в современной общественно-культурной реальности данных процессов делает очевидным происходящую в настоящий момент виртуализацию культуры. При этом с воцарением искусственности исчезает различие между реальным и нереальным, аутентичным и неаутентичным. А современная культура предстает в качестве своеобразной виртуальной системы, где подлинная реальность подменяется симуляционной – гиперреальностью. Обозначенный социокультурный фон исследования с уверенностью позволяет утверждать, что в качестве предмета диссертационного анализа была избрана весьма актуальная проблематика.

Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений. Основная часть изложена на 185 стр., список литературы включает 304 наименования, приложениям в тексте отведено 20 страниц. Во введении дается общая характеристика работы, обосновывается ее структура, формулируются цель и задачи исследования, выявляется актуальность и научная новизна исследования.

Замысел диссертации выглядит следующим образом: первоначально соискатель изучает каким образом феномен дизайна встраивается в социокультурный контекст информационного общества (параграф первый главы 1), а далее рассматривает способ функционирования современной дизайнерской деятельности в интернет-среде (параграф второй главы 1). Первая глава диссертации «Социокультурные основания трансформации дизайна и виртуальная жизнь в сетевом пространстве» логично завершается параграфом, посвященным анализу роли дизайна в социальном бытии современных медиа (параграф третий главы 1). Во второй главе диссертации «Конструирование параллельных реальностей и специфика интерактивной природы в дизайне» вскрываются междисциплинарные основания дизайна (параграф первый главы 2) и детально рассматривается и обосновывается конструирующая функция дизайна в культуре сетевого общества (второй параграф главы 2). Таким образом реализуется установка на более глубокое постижение концептуальных построений, намеченных первой главой работы. Примененный в работе синтез методологических принципов дискриптивности, системности и моделирования умело задействован в процессе развертывания и обоснования концепции диссертации. Исследование завершает раздел, посвященный оценке границ функциональных и мировоззренческих возможностей дизайна и его перспектив. Обсуждая структуру работы, отмечу, что М.Н. Долгих удался и такой – часто достаточно «провальный» - раздел диссертации как заключение, где ей удалось уйти от банального воспроизведения пунктов новизны, что, увы, довольно часто характеризует технологии написания кандидатских диссертаций.

Цель исследования, как ее сформулировал автор работы, состоит в том, чтобы выявить особенности дизайна, обладающего интерактивной природой и функционирующего в виртуальном пространстве в культуре сетевого общества. В работе поставлен и последовательно рассмотрен ряд задач, к коим автор относит: выявление основных направлений трансформации дизайна в сетевом обществе, доказательство того обстоятельства, что сетевые формы взаимодействия в современном дизайне ныне являются доминирующими и определяющими, раскрытие междисциплинарного характера дизайна, а также доказательство творческой роли дизайна в создании виртуальной реальности наряду с выяснением и обозначением границ виртуальной жизни дизайна.

Указанные задачи в ходе исследования оказались успешно решены и их результаты четко артикулированы в разделе «научная новизна» данного диссертационного исследования.

На защиту диссертантом вынесены следующие положения:

- о трансформации дизайна в сетевом обществе в четырех основных направлениях (технологическо-виртуальном, увеличении востребованности дизайн-услуг, глобальном расширении и содержательно-функциональной эволюции),

- о кардинальных изменениях в эволюции дизайна, обусловленных его детерриториализацией, глобализацией, виртуализацией, повсеместностью, гетерархичностью, а также существованием в эстетических координатах посттрадиционной философии,

- о междисциплинарности дизайна, являющейся его перманентной основой и проявляющейся как во всяком направлении дизайна, так и в любом дизайнерском проекте,

- о творческоком начале дизайнерской деятельности, создающем новую виртуальную реальность в культуре сетевого общества.

Основную проблему, решению которой посвящено диссертационное исследование, соискатель формулирует как выявление специфики развития современных ипостасей дизайна. Последние в авторской интерпретации одновременно предстают как некий маркер степени формирования новой онтологии культуры сетевого общества и – неявно – как особый системообразующий принцип эволюции информационного социума. Возможно, эта вторая грань проблемы является даже более эвристически значимой.

Отмечу в этой связи, что соискатель М.Н. Долгих неоднократно, (а первоначально на стр. 5 введения) высказывает в диссертации тезис о дизайне, как феномене, репрезентирующем специфику развития современной сетевой культуры. Обосновывая данный постулат, в заключительной части исследования, на стр. 156-157 текста, автор приходит к сущностному для данного исследования выводу о том, что в культуре сетевого общества меняется субъект дизайна, т.е. в определенных ситуациях меняется (смещается) роль дизайнера как творца. В индустриальную эпоху соотношение между дизайнерами и потребителями выстраивалось в дихотомии человек-творец и человек-потребитель. В культуре сетевого общества эта дихотомия размывается, т.к. не только дизайнеры, но и пользователи выполняют функцию творцов в интерактивном пространстве глобальной сети. Таким образом, в работе выстраивается взгляд на дизайнерскую деятельность и как на систему с обратной связью, в которой происходит взаимное усиление креативности в процессе взаимодействия между производителем и потребителем в полном дизайнерском

цикле. При этом автор не склонен абсолютизировать как упомянутое взаимодействие, так и виртуальное измерение современного дизайна, справедливо утверждая на стр. 174 диссертации, что последний, используя цифровые средства, создает не только виртуальную культуру, но и наполняет новыми артефактами материальную культуру и новыми смыслами и ценностями культуру духовную.

Одновременно наряду с общей высокой оценкой теоретического уровня исследования следует остановиться и на некоторых проблемных моментах предлагаемого в диссертации концептуального видения трансформации дизайна в сетевых координатах современного социума:

1. Несмотря на детальное рассмотрение в первой главе работы степени разработанности проблем информационного/постиндустриального общества в мировой литературе, в т.ч. и его ведущими теоретиками, соискатель на стр. 108 выдвигает безальтернативный тезис о том, что информационное общество перерастает в общество сетевое. Между тем всемирно известный эксперт по проблеме постиндустриализма М. Кастельс рассматривает понятия информационного и сетевого общества как синонимичные. Логично было бы хотя бы упомянуть об этом обстоятельстве.

2. На стр. 106 автор диссертации утверждает, что дизайн является феноменом массовой культуры. Этот тезис требует дополнительных пояснений, поскольку массовая культура уходит своими корнями в массовое индустриальное общество, а диссертация обращена к анализу сетевых реалий.

3. Текст диссертации перегружен информацией общего плана, особенно это обращает на себя внимание во втором параграфе первой главы исследования, посвященном исследованию функционирования современного дизайна в системе виртуальных коммуникаций. Здесь, в частности, автор чрезмерно увлекся разъяснением содержания терминов «электронная почта», «скайп» и т.п. Смысловой нагрузки это изложение не несет, а лишь придает аналитической работе стилистику популярного справочного издания. Отдельно в этом контексте упомяну и о том, что не всегда органично выглядят иллюстрации из приложения диссертации, которые скорее живут «автономной жизнью» в общей ткани исследования.

4. Не всегда упоминаемые в тексте ссылки на научную деятельность исследовательских структур являются актуальными: так уже 10 лет не существует Центра

виртуалистики Института человека РАН, преобразованного ныне в исследовательскую группу «Виртуалистика» ИФ РАН, да и самого этого института.

Высказанные замечания не снижают общей высокой оценки диссертационного исследования, которое характеризуют глубина проработки материала, четкая структурированность и оригинальность видения проблемы. Результаты убедительны и могут быть использованы как в теоретических культурологических построениях, так и в прикладном осмыслении реалий современной дизайнерской деятельности. Содержание автореферата отражает основное содержание диссертации, основные идеи работы представлены в публикациях. Диссертация обладает научной новизной и соответствует основным требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук.

Содержание диссертации «Дизайн в культуре сетевого общества: интерактивная природа и виртуальная жизнь» соответствует специальности 24.00.01 – теория и история культуры (философские науки), автореферат полностью отражает ее содержание.

Степень обоснованности указанных результатов в диссертационном исследовании Долгих М.Н. «Дизайн в культуре сетевого общества: интерактивная природа и виртуальная жизнь» представляется достаточно высокой.

Завершая отзыв на представленную на соискание ученой степени кандидата философских наук диссертации по специальности 24.00.01 – теория и история культуры соискателя Долгих Марии Николаевны «Дизайн в культуре сетевого общества: интерактивная природа и виртуальная жизнь», можно констатировать, что данная работа отвечает требованиям пункта 9 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Правительством РФ, а ее автор заслуживает присуждения искомой степени кандидата философских наук по специальности 24.00.01 – теория и история культуры.

Федеральное государственное бюджетное

учреждение науки «Институт Европы

Российской академии наук», руководитель

центра культурологии, доктор философских наук,

профессор

Водопьянова Елена Викторовна

20 марта 2015 г.

Личную подпись сотрудника ИЕ РАН
Водопьяновой Е.В. доверяю
Начальник отдела кадров ИЕ



Водопьянова Елена Викторовна

103873, Москва, ул.Моховая, 11/3»В».

Институт Европы Российской академии наук,

Центр культурологии.

Тел. 8 (495) 692-27-53

e-mail: veritas-41@yandex.ru