

УДК 745/749:168.552+7012+001.8

*Ігор Шалінський*

## НОВІТНІ НАПРЯМИ ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

**Анотація.** У статті розглядаються напрями теоретичних досліджень сучасного дизайну, зокрема культурологічний та мультимедійний.

**Ключові слова:** дизайн, мистецтво, культурологія, сучасний дизайн, віртуальна реальність, мультимедіа.

**Аннотация.** В статье рассматриваются направления теоретических исследований современного дизайна, в частности культурологического и мультимедийного.

Дизайн виник на перетині трьох сфер: мистецтва, масового промислового виробництва і повсякденної свідомості, втіленої предметно.

Як сфера діяльності дизайн існує вже сто років. У нього як у художньо-проектну діяльність одразу було закладено ідею цілеспрямованої перебудови світу людиною. На початках розвитку дизайну цілісне середовище створювалось у педагогічних закладах дизайн-освіти,

**Ключевые слова:** дизайн, искусство, культурология, современный дизайн, виртуальная реальность, мультимедиа.

**Summary.** The article deals with areas of theoretical studies of modern design, including cultural and media.

**Key words:** design, art, cultural studies, modern design, virtual reality, multimedia.

якими керували художники (Баухауз, ВХУТЕМАС, МВХПУ (колишнє Строганівське) або Індустріально-художні школи України). Особливістю закладів дизайн-освіти було поєднання різних потоків інформації: вербальної, сенсорної, структурної. Інтегрована особистість професійного дизайнера творила нове середовище за аналогією до специфіки свого навчального закладу. Із часом дизайн (разом

із архітектурою) зміг визначати формування і розвиток більшої частини предметного середовища, у процесі художнього втілення відтворення об'єктів розпочали відображати не лише досягнення науково-технічного прогресу, а й соціально-культурний аспект.

Так у 20—50-х роках розвиток дизайну характеризується предметністю, заснованою на поняттях форми ті функції. У 60—70-х — сприйняттям середовища як комплексу предметно-просторових рішень, що було пов'язане з поширенням поняття “способу життя”. Від 90-х до сьогодні — гуманітаризацією середовища як гармонізації сфери проживання людини, що має відповідати високим критеріям якості людського життя.

На початку ХХІ ст. сприймається як самоочевидний факт вплив дизайну на розвиток світу, всієї матеріально-предметної культури ХХІ ст. і та обставина, що, формуючи предметне середовище, дизайн одночасно впливає на зміну ціннісних установок людей, що зумовлене активним впливом предметного середовища на людську свідомість. Сучасний дизайн — це не тільки “опредмечування” матеріальних потреб людини, а й “оречевлення” цінностей духовних. Дизайн став одним із найважливіших чинників творення іміджу життя сучасного суспільства. Це зумовило звернення до культурологічного аспекту в дослідженнях дизайну, який раніше майже не усвідомлювався і не висвітлювався дослідниками.

На початку ХХІ ст. дизайн охоплює усі сфери людської діяльності. Як феномен культури він неминуче пов'язаний із світовідчуттям епохи, ідеологією держави, менталітетом нації. Проте, на думку О. Останіна, хоча існує багато теорій дизайну, які розрізняються за визначальними ознаками: функціоналізм, художність, системність, соціалізація, комерціалізація тощо, щоб стати культурологічним терміном, дизайн має пройти процедуру проблематизації.

Дослідники зазначають, що сучасний дизайн орієнтований за різноманітними параметрами культури, взятої в цілісності, а зовсім не за критеріями технічної та функціональної досконалості елементів матеріальної культури. Завдяки естетичній організації предметно-

го середовища дизайн виявляється пов'язаним з духовними і художніми складниками культури. Визначення місця дизайну в системі людської діяльності дає змогу зрозуміти його як явище культури.

У попередній період дослідники здебільшого ставили за мету вивчення законів і методів практичної зміни просторового середовища, оминаючи те, що є засадничим в організації дизайну — людину, її бачення світу і свого місця у світі.

Перед дизайнерами ХХІ ст. відкрилося безмежжя перспектив. Головним стає гуманістична складова діяльності дизайнера, що виявилось у нових підходах — екологічний дизайн, психодизайн та ін. Дехто з дослідників вважає, що дизайн може стати дієвим засобом встановлення гармонійності у суспільстві, врівноважуючи протилежні напрями розвитку сучасної людини завдяки орієнтації на гуманістичні цінності. Гуманістично орієнтований дизайн повинен протидіяти процесам уніфікації та стандартизації способів задоволення людських потреб і, відповідно, запитів, смаків, ідеалів людей, що відбуваються під впливом мас-медіа.

У зв'язку з технічним прогресом сучасні дизайнери дегуманізували свою активність стосовно природи. Із зміною довкілля, що сталися із так званою технічною революцією, відповідно змінилося середовище й відбулися істотні зміни в поведінці та сприйнятті людей.

Людина свої корені в середовищі життєдіяльності починає відчувати завдяки звичці до певного оточення, завдяки свого роду конформізму місця (в позитивному розумінні). Будинки і поселення на території окремих етнічних груп раніше будувалися за одноманітними проектами. Потрапляючи в нове середовище, людина не відчувала значної відмінності від звичного оточення.

Органічна єдність людини з довкіллям визначається естетичним чинником. Турбота про естетичне перетворення навколишнього предметного середовища, про піднесення художньо-конструктивного рівня промислової продукції за умов ринкових відносин набуває важливого державного значення.

Тому слід особливо враховувати “людський чинник” у формуванні дизайнерів. Неконтьороване природокористування, раціоналізація та об’єктивізація наукового пізнання, відірваного від принципів гуманізму, повинні поступитися таким засобам та рисам наукового аналізу, як статистичність, варіабельність, системність, полісемантичність за умов співіснування альтернативних теорій. Теоретики дизайну переконливо доводять істину: щоб повернути знанням мудрість, необхідні суттєві зміни та реорганізації в сфері науки про мистецтво дизайну, потреба в цілісному знанні, в розумінні того, що кожне явище є щоразу іншим в різних місцях і в різний час.

Дизайн як проектна діяльність особливого роду має певну специфіку, яка виявляється в домінуванні естетично представлені практичної функції.

У суспільстві споживання характерною рисою дизайну є різноманіття видів співвідношення користі й краси від стайлінгу (пріоритет модної форми) до функціоналізму (пріоритет призначення речі).

Дизайн як явище, що супроводжує промислову, художньо-технічну діяльність людства, історичне. Якщо дизайн XIX — початку XX ст., переплітаючись з декоративним мистецтвом і архітектурою, втілював в собі такі великі стилі, як ар-нуво, ар-деко, то на початку XX століття проектна діяльність як різновид функціоналізму відокремилася в процесі виробництва корисних типових речей. Надалі з середини XX століття виникла тенденція подолання стереотипів у вигляді розрізненого колажу різних стилів. Посилення ролі сучасного дизайну пов’язано з наростанням глобальних проблем, а його завдання залежать від розв’язання екологічних, урбаністичних, етнографічних, гуманістичних проблем культури.

Дизайн — явище, природу якого визначає його віднесеність до особливого різновиду культури — до повсякденного в культурі, що переростає в комп’ютерно-телевізійну еру в культуру повсякденності.

У зв’язку з ускладненням світу, розширенням інформаційного поля культури змінюється не тільки предметно-просторове середови-

ще людини, а й ціннісно-сміслові та естетичні параметри її функціонування.

Початок третього тисячоліття позначився загостренням проблем, що відбиваються на середовищі проживання людини. Це пов’язано з наростанням екологічної кризи, збільшенням техногенних катастроф і скороченням природного ландшафту, що сприяє стабілізації поведінкових реакцій людини, її психологічного комфорту і т. ін. Але водночас відкрилися нові можливості в удосконаленні інформаційних систем, набирає темпи міжкультурна інтеграція, що дають змогу розширити можливості трансформації життєвого простору, віднайти більш адекватні способи пристосування людини в несприятливих умовах.

Особливу увагу сучасна людина звертає на облаштування своєї життєдіяльності. Дизайн є, по суті справи, тим простором, в якому людина може реалізувати свою потребу в гармонізації середовища свого проживання на локально-замкнених територіях, в екологічно забруднених районах. У зв’язку з цим виникла необхідність вивчати дизайн як складний синтез процесу та результату одночасно, а також розглядати його як специфічне явище, з властивими йому закономірностями і структурою.

Недаремно останні роки питання про сутність дизайну і його роль в сучасній культурі дедалі більше цікавить не тільки дизайнерів-практиків, а й вітчизняних соціологів, культурологів, філософів, інших представників соціально-гуманітарного знання. Дизайн як вираження проектної культури постіндустріального суспільства акцентує процес зміни естетичних критеріїв і вдосконалення промислової форми.

Протиріччя сучасного дизайну полягає у відмінності поглядів на специфіку діяльності дизайну: доцільність технології або відмова від неї, актуальність дизайн-процесу або його неприйняття, важливість історії та соціальних проблем або формотворчості. Дизайн — цілісна система діяльності, якій належать важливі соціальні та культурні функції: в масовому споживанні він є вузлом взаємодії виробництва і ринку через надання зовнішнім формам виробів споживчого вигляду.

Одним із основоположних імперативів

дизайнерського мистецтва в наш час стає комп'ютерне проектування, завдяки якому дизайнер має можливість зібрати для проектування всю необхідну інформацію: вербальну, сенсорну, структурну, зміст наукових і літературних джерел.

Становлення мультимедійного дизайну утворює новий рівень синтезу природничо-наукового, технічного та інтуїтивно-художнього мислення в художньо-проектній творчості. Важливою є роль цього синтезу у формуванні мультимедійної проектно-культури, що допомагає ефективно вирішувати художньо-естетичні завдання організації та розвитку предметно-просторового середовища, адаптуючи людину в сучасному світі та відкриваючи перед нею нові творчі можливості.

У комп'ютерному дизайні можна визначити три різновиди: “комп'ютерний дизайн предметного світу”, “комп'ютерний віртуальний дизайн”, “комп'ютерний дизайн симулякрів”. З цього розрізнення випливає специфіка характеристики комп'ютерного дизайну стосовно кожної сфери його використання. Інноваційність мультимедійної проектності виводить на новий рівень суб'єктно-об'єктних відносин найважливіші художньо-естетичні категорії комп'ютерного дизайну. Особливої структурної єдності й інноваційно-культурної специфіки набувають інструментарій і методи проектування, функції дизайнера і роль реципієнта.

Мультимедійна проектна парадигма базується на доведенні унікальних інтегративних властивостей нового простору проектно-діяльності — комп'ютерної віртуальної реальності, яка здатна виступати в потрійній ролі: засобів, середовища та об'єкта дизайну. Методологічно ефективним у багатьох дослідженнях виявилось акцентування і розкриття гуманістичного потенціалу мультимедійного дизайну. Центральним питанням є ментально-інформаційне та емоційно-духовне включення людини в процес породження та реалізації нових форм і функцій речей. Звернення дизайнера до інтроспекції, до “погляду усередину” є найважливішою умовою художньо-проектної творчості в середовищі КВР, яка, впливаючи

на глибинні механізми свідомості, активізує творчу активність суб'єкта проектування.

Дослідники вирізняють нову проблематику комп'ютерного дизайну: комп'ютерну віртуальну реальність як поле нових проектних розробок, художній аспект мультимедійної дизайн-творчості, методологію комп'ютеризованої дизайн-діяльності, орієнтування програмних комп'ютерних засобів на завдання дизайну.

Інтерактивні мультимедіа, здатні бути одночасно засобом, об'єктом і середовищем дизайну, посилюють особистісний аспект проектування.

Художньо-образна специфіка творів мультимедійного дизайну визначається базовими поняттями комп'ютерної віртуальної реальності: об'єкт, подія, хронотоп, взаємодія із суб'єктом. Виразність мультимедійних образів досягається широким спектром прийомів візуалізації, полісенсорністю, керованістю простором і часом віртуального світу.

Визначальним чинником дизайн-діяльності, пов'язаної з мультимедіа, стає суб'єктність. Вперше запропоновано концепції адаптивного проектування, в якому дизайнер, використовуючи арсенал комп'ютерної віртуальної реальності, проектує можливі ситуації, а замовник-реципієнт, вибудовуючи свій сценарій, активно бере участь у проекті як співавтор. Водночас зазначається, що комп'ютерні дизайн-технології здатні вплинути на перебудову свідомості суб'єкта завдяки відновленню цілісного світорозуміння, реставрувати єдність гуманістичного та технічного мислення, сприяти формуванню духовного потенціалу особистості.

Привертає увагу дослідників і встановлення кореляційної залежності класичної методики проектування і методів мультимедійного дизайну. На підставі аналізу мультимедійного контексту основних категорій проектно-діяльності (проектний образ, функція, морфологія) визначають шлях переходу до нової форми проектування — від розвиненої естетики віртуальності до формоутворення об'єктів і середовищних конструкцій в матеріалі фактичної реальності. Аналізується поняття “гібридна реальність”, що визначає ситуацію, в

якій образи, що виникають в комп'ютерній віртуальній реальності (породжувані взаємодією людини і комп'ютера), перетворюються на сигнали, що впливають на фізичні параметри матеріального середовища проживання людини.

Формотворчі можливості комп'ютерної віртуальної реальності визначаються пластичними елементами мультимедійної композиції, до яких належать анімаційні зображення (графіка, фото, 3D-модель), звук, освітлення, температура, тактильні характеристики. Перераховані параметри утворюють певну систему, робота в якій вимагає розвиненого синкретичного мислення дизайнера.

Дослідження з автоматизації концептуального дизайну почали активно розвиватися порівняно недавно — наприкінці 80-х років. В основному роботи ведуться західними дослідниками, вітчизняних робіт у цій галузі поки що порівняно мало. Як основна проблема автоматизації концептуального проектування декларується неточність і неповнота проектних вимог та обмежень на ранніх стадіях проектування, що важко піддається формалізації. Опрацювання геометричної форми і створення ГМ є однією з найбільш трудомістких складових процесу концептуального проектування.

Процес розробки тривимірної ГМ об'єкта, що має складну форму або склад, практично завжди характеризується істотними трудовитратами. Висока трудомісткість геометричного моделювання може бути виправдана при розробці технічного проекту, коли до ГМ висуваються жорсткі суперечливі вимоги і обмеження, пов'язані із завданнями, для яких вона розробляється. Засоби автоматизації геометричного моделювання для цієї мети включають безліч інструментів, що забезпечують побудову ГМ з високим ступенем точності. Однак зайва складність процесу розробки ГМ в процесі творчого пошуку геометричної форми і компоновки відволікає творчу фантазію дизайнера на рутинні операції.

Тривимірні геометричні моделі (ГМ) знаходять застосування в найрізноманітніших галузях — від виробництва і будівництва до кіно та ігрової індустрії, криміналістики.

Комп'ютерне моделювання геометричної форми та об'єму дозволяє розробляти віртуальні конструкції, вироби, персонажів і вирішувати безліч різних завдань без створення фізичних прототипів. У виробництві, наприклад, такий підхід дозволяє прискорити проектування виробів і скоротити матеріальні витрати на його створення.

В умовах дедалі більшого значення для підприємств набуває вибудовування безперервного ланцюжка створення, передання та обробки інформації (в т. ч. і геометричної). При цьому важливо охопити найраніші стадії проектування (концептуальне, ескізне), тому що саме на цих початкових етапах, як правило, закладаються споживчі і функціональні властивості проектного виробу. Спрощення розробки ГМ на цих стадіях дозволяє провести охоплення широкого кола завдань оцінки та аналізу майбутнього виробу при найменших затратах часу та інших ресурсів, звести до мінімуму можливість виникнення помилок, виправлення яких на подальших стадіях характеризується набагато вищою вартістю.

Стадія опрацювання концепції геометричної форми характерна не тільки для завдань матеріального виробництва, а й інших сфер. Наприклад, у комп'ютерній анімації (виробництві реклами, відео) розробка якісних ГМ має першорядне значення з тією відмінністю, що до них пред'являються специфічні вимоги і оцінка моделі проводиться за іншими критеріями, візуально.

Мультимедійна система дизайну, як електронна палітра художника, що відкриває унікальні можливості інноваційної творчості, — яскравий приклад реалізації проектного підходу, якому іманентно властиве одночасно наукове і художнє освоєння дійсності. Внаслідок залучення комп'ютерних технологій в художню діяльність відбувається гуманізація цифрової техніки, що є самоцінним явищем для ефективного вирішення дизайнерських завдань, для вдосконалення механізмів взаємодії "людина-комп'ютер", для розвитку проектно-культури в цілому.

Комп'ютерні технології є стимулом становлення нових методів, засобів і технічних навичок, які дають змогу формулювати і актив-

но вирішувати актуальні художньо-проектні завдання.

Необхідно формувати цю нову систему з дотриманням трьох головних принципів: системності, інноваційності, антропоцентричності. Системність виявляється у комплексній зміні ролі суб'єкта проектування (дизайнера і реципієнта). Інноваційність передбачає появу нового типу об'єктів дизайну. Антропоцен-

тричність виявляється у посиленні емоційно-інтелектуальної рефлексії суб'єкта. У системі сучасної проектно-культури мультимедійні засоби дозволяють дизайнеру занурюватись у віртуальну реальність, візуалізувати свої думки. Комп'ютерна віртуальність підвищує рівень емоційної та інтроспективної активності суб'єкта, а це може вплинути на механізм синтезу креативних рішень.

#### Література:

1. *Аронов В. Р.* Художник и предметное творчество / Аронов В. Р. — М.: Сов. художник, 1987. — 232 с.
2. *Аронов В. Р.* Дизайн и искусство / В. Р. Аронов. — М., 1984.
3. *Бизунова Е.* Культурно-психологическое время дизайна / Е. Бизунова // *Техническая эстетика*. — 1990. — № 12.
4. *Всеобщая история архитектуры в 12 т. Т.10 Архитектура XIX начала XX вв.* — М.: Изд-во литературы по строительству, 1972.
5. *Гидион З.* Пространство, время, архитектура / З. Гидион Пер. с нем. Леонене М., Черня И. — 3-е издание. — М., 1984.
6. *Глазычев В. Л.* О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе / В. Л. Глазычев. — М., 1970.
7. *Даниленко В. Я.* Основы дизайну / В. Я. Даниленко. — К., 1966.
8. *Каган М. С.* Дизайн как вид художественного творчества. // *Искусствознание и художественная критика. Избр. ст.* / М. С. Каган. — С-Петербург, 2001.
9. *Кисельов М. М.* та ін. Методологія екологічного синтезу. Єдність людини та природоохоронних аспектів / М. М. Кисельов. — К., 1995.
10. *Компьютерное проектирование как новая ступень эстетического опыта // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПУ.* — М.: МГХПУ, 2008. — №2. — С. 123—127.
11. *Фандеева Е. М.* Дизайн, его место и роль в культуре / Е. М. Фандеева: автореф. дис. ...канд. филос. наук : 09.00.13 : — Ростов н/Д, 2004.
12. *Харин В. В.* Разработка метода синтеза и параметризации трехмерных геометрических моделей в концептуальном дизайне автореф. дис. ...канд техн наук / В. В. Харин. — Ижевск, 2005/
13. *Шушан Р.* Дизайн и компьютер: Руководство по PageMaker 6 для всех и каждого: Пер. с англ. / Шушан Р., Райт Д., Льюис Л. — М.: Издательский отдел "Русская редакция" ТОО "Channel Trading Ltd.", 1997.
14. *Яковлев М. И.* Принципы художнього формотворення / М. И. Яковлев. — К., 2000.
15. *Якунин В. И.* Геометрические основы систем автоматизированного проектирования технических поверхностей. — М.: Изд. МАИ, 1980. 85 с.
16. *Яцюк О. Г.* Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект / О. Г. Яцюк. Автореф. диссертации на соискание учёной степени доктора искусствоведения : Специальность 17.00.06 — *Техническая эстетика и дизайн*. — М., 2009.