

6. Ястреб Н. А. Конвергентная модель научно-инновационного процесса. [Электронный ресурс] / Н.А. Ястреб. – Режим доступа: <http://www.teoria-practica.ru/-12-2012/philosophy/yastrebn.pdf>

Рижова Ірина (Запоріжжя, Україна)

НЕЛІНІЙНИЙ ДИЗАЙН ХХІ СТ.: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

У перші роки ХХІ ст. сучасний дизайн демонструє багатоманітні способи і прийоми використання найновітніших технологій, що робить сучасний дизайн надзвичайно складним соціальним феноменом. Техніка моделювання дизайнерської форми, побудована на нелінійних процесах, стає найбільш різноманітною. Не згасає інтерес до використання форм, що розвиваються за межею евклідової геометрії – солітонів, фракталів, гіперкубів, торів, тороїдів, реалізуються проекти інтерактивного дизайну; найбільш вишуканими стали пошуки в сфері спеціальних ефектів. Особлива проектна техніка, що використовує стохастичні та еволюційні методи, з'явилися зовсім недавно. Він дає можливість генерувати незвичні проекти з інтегрованим геометричним рішенням. Вони відкривають перед дизайнером нові горизонти, вносячи нові можливості в процес дизайнерського проектування. Наступальний рух техніки в ХХІ ст. і повороти культурної свідомості – все це примушує переглянути філософські засади дизайну і самого процесу дизайнерського мислення [1].

Часто така рефлексія відбувається безпосередньо в процесі вивчення нових методів моделювання дизайнерської форми. Практично всі найновіші досвіди з комп'ютерною технікою відбуваються за межею лінійного мислення, орієнтуючись на ментальний зріз культурної свідомості. Крім того, художнє рішення втілює гру візуальних, тактильних, смислових, кольорових, освітлених відчуттів. Створюється нова парадигма дизайнерського знання, що з'єднує природничі і гуманітарні науки, в контексті яких використовуються стохастичні і еволюційні методи: самоорганізаційного процесу, генетичного алгоритму, введення динамічної компоненти в традиційно статичний об'єкт дизайну [2].

Сучасні комп'ютерні техніки побудовані на процесуальній основі, отже, будь-який матеріальний дизайнерський об'єкт розглядається не як статичний об'єкт, а як динамічна організація. Дизайнерська система співвідносить матеріальну форму з проблемами геометрії, топології, інженерного мистецтва. Розробка сучасного потенціалу нових дизайнерських ефектів, що впливають безпосередньо на сприйняття, приводить до трансформації сучасних умов дизайнеризації. Якісно нові ефекти постійно розробляються сучасними дизайнерами, особливо в намаганні програмувати дизайнерські і конструктивні проекти дизайнерського мистецтва. Найбільше враження справляє ідея

дизайнерських споруд в Японії, програма якої реалізована під назвою “Місто на основі індукції”. Дизайнерська програма враховує і комбінує безліч параметрів об'єкта і видавати оптимізоване рішення проблеми, що розвивається в контексті комп'ютерного дизайну. За допомогою комп'ютера дизайнери намагаються підсилити красу, що має місце в природі; використовуючи алгоритми, здатні відобразити сутність дизайнерських явищ як соціальних, культурних і загальноцивілізаційних феноменів [3].

В останній третині XX ст. в науці був відкритий особливий тип нелінійної поведінки більшості природних систем. Було виявлено, що нелінійні методи описують значно більше число проблем і процесів, ніж лінійні. Синергетика вважається універсальним науковим підходом, який вивчає причини виникнення невірноваженої впорядкованості та формування нових стабільних структур. Дизайнер почуває себе творчо вільним, коли володіє методами, співзвучними новій дизайнерській культурі, сприяє породженню нових смислів. Парадигма дизайнерської творчості розглядається як метапоетика, як поетика стилів епохи в цілому, вбираючи в себе стильові особливості останніх трьох десятиріч. Щоб вести критичний діалог з будь-яким об'єктом-прототипом, потрібна інтуїція форми – класичної і посткласичної архітектоники, здатність до творчої деконструкції, що свідчить про елітарний характер дизайну, його духовно-аристократичний дух. В контексті нової парадигми в умовах глобалізації у дизайні протиставляється раціональне й ірраціональне, класичне і посткласичне, свідоме і несвідоме; відбувається кардинальна зміна в проектній стратегії; хаотичне поєднання напрямків і тенденцій мінімалізму, хай-тека, постмодернізму, неомодернізму, нової неокласики, архітектури інтер'єру. Складний діалог із новим замовником потребує створення нової “стильової” системи комунікації і нової дизайнерської форми. В цілому нові тенденції в українському дизайні вже витребувані новою українською елітою, західними неоавангардистами – дизайнерами. Найважливішою метою залишається проблема індивідуалізації і персоналізації буттєвих можливостей індивіда заради збереження унікальності в глобалізованому світі.

Перш за все постмодернізм – це, залежно від історичного, соціального й національного контексту, багатозначний і динамічно рухливий комплекс філософських, епістемологічних, науково-теоретичних й емоційно-естетичних уявлень про дизайн як соціальний і культурний феномен. Постмодернізм виступає як характеристика певного менталітету, певного способу світосприймання, світовідчуття й оцінки як пізнавально творчих особливостей людини, так і її місця та ролі в навколишньому світі. Постмодернізм являє собою свого роду реакцію на монотонність універсального бачення світу в модернізмі. Заперечується позитивістський, технократичний і раціоналістичний універсалізм останнього, пов'язаний з вірою в лінійний прогрес суспільства, абсолютну істину, раціональне планування

Секція 2. Праксеологічні засади становлення і розвитку інформаційного суспільства як основи забезпечення сталого розвитку суспільства і держави

ідеальних соціальних порядків з стандартизацією знання й виробництва. Узагальнена характеристика постмодерністського дизайну – це відкритість, тяжіння до деконструкції, відмова від канонів і авторитетів, утрата глибини свого “Я”, звернення до гри, діалогу, проникнення дизайну в життя.

У процесі деконструкції детермінізм викривається як принцип, що надмірно спрощує динамічну поведінку дизайнерських систем Всесвіту, що оточує нас. Він визначається придатним для моделювання систем з простою поведінкою і не придатним для опису систем зі складною динамічною поведінкою. Така методологічна деконструкція веде до зміни принципу детермінізму тим чи іншим його узагальненням, у межах якого теперішнє вже однозначно не зумовлює майбутнє. У процесі деконструкції “метафізики дизайну” з’ясовується, що різноманітні типи динамічної поведінки систем зовсім не зводяться до детерміністської поведінки. Опис же поведінки складних дизайнерських систем припускає створення нового концептуального інструментарію, нової філософії світового осягнення, які і називають сьогодні “філософією нестабільності”. У соціально-культурному контексті їх значення суттєво розширюється, узагальнюється. Це узагальнення здійснюється завдяки тому, що незалежність особистості, зумовлена соціально-культурними чинниками, розширює можливості суспільства, пов’язаного з адаптацією до змін, тобто з його метастабілізацією. Кардинальна зміна відношення людини до сучасного дизайну свідчить про еволюцію ідей від постмодернізму до нелінійного дизайну: 1) відкриття невірноважених структур, що виникають як результат необоротних процесів, в яких системні зв’язки встановлюються самі собою; 2) ідея конструктивної ролі часу, що впливає з відкриття невірноважених структур; 3) нові ідеї відносно динамічних систем зі стохастичними аттракторами, ідей, які повністю змінюють класичне уявлення про детермінізм; 4) серія відкриттів у фізиці елементарних частинок, які продемонстрували фундаментальну нестабільність матерії; 5) низка відкриттів у галузі квантово-польової космології, які переконали в тому, що наш Всесвіт не є стабільною наявною детерміністичною системою. Усі ці відкриття в науці другої половини ХХ століття показали, що нестабільність – це темпоральний потік, вибух, дисипація енергії, речовини інформації, завдяки чому нестабільність постає у вигляді “дволикого Януса”; відповідального не тільки за саморуйнування наявних структур, а й за самозародження, самоорганізацію, самовдосконалення, самодиференціацію структур, які раніше не існували.

І все ж треба визнати, що той спосіб подолання заснованого на ідеї антроповимірності постмодерного світу, який демонструє нелінійний дизайн, є спробою усунення людини у якості сутнісної розмірності самого дизайну як такого. Тому запропоноване нелінійним дизайном вирішення проблеми деконструкції модерністського дизайнерського мислення навряд чи є остаточним [4].

Важко заперечувати, що сучасна Людина, якою вона є, навряд чи може

бути “точним еталоном” розмірності її власного предметного світу. Але ж Людині ще належить стати тим, чим вона не може не бути, щоби бути. Тому пошуки нової антропності одночасно будуть і пошуками нової людиновимірності як сутнісної основи нової, дійсно постмодерної дизайнерської діяльності, яка у всіх своїх інтенціях, спрямованих з “території” модерну за його межі, все ще залишається скоріше неомодерністською, а отже такою, що змістовно залишається стороною бінарної опозиції класика-модерн, будучи “постмодерною” і “пост-постмодерною” лише формально. Допомогти сучасній дизайнерській практиці стати по-справжньому постмодерною може лише філософія дизайну, яка є саморефлексією сучасної культури, спрямованої у свою постмодерну, постнекласичну епоху. Більш того, у сучасній дизайнерській практиці існують зразки по-справжньому постмодерністських підходів хоча б у ландшафтному дизайні – наприклад, модель організації архітектурного простору, японського дизайнера Хіромі Фуджі – “японський сад”.

Все вище зазначене дає можливість зробити висновок, що необхідно виділити такі напрями оптимізації сучасного дизайну: розвивати теоретико-методологічні засади дизайн-освіти в контексті реалізації Болонського процесу; сприяти упровадженню нових технологій в дизайн, в промисловість, архітектуру; розробити концепцію державної політики екологічного дизайну та упровадження вторинної сировини для потреб підприємства; удосконалювати регіональні дизайнерські школи (Київ, Харків, Львів, Одеса, Запоріжжя та ін.); розширити маркетингові дослідження в сфері реклами, іміджевого дизайну т. п.; розвивати інноваційні технології в дизайні та застосувати їх на виробництві, що сприяє поглибленню інноваційних процесів; здійснити розробку державних програм розвитку окремих видів дизайну з метою поліпшення стандартів життя населення; удосконалювати нові засоби виробництва і проектування, що з'явилися у ХХІ ст. нових комп'ютерних технологій сприяючи упровадженню нових матеріалів у дизайнерську культуру; розробити комплекс заходів, які б забезпечували підтримку вітчизняного товаровиробника дизайнерських виробів з метою формування конкурентоспроможності економіки; сформулювати концепцію інвестиційної привабливості “дизайн одягу”, ландшафтного, графічного дизайну; запропонувати концепцію ергономіки як науки про адаптацію людини до робочого місця та навколишнього середовища; сприяти підвищенню дизайнерської культури в сучасному українському суспільстві; розвивати національні традиції дизайну в контексті інтеграції України до загальноєвропейського простору.

Література:

1. Andriukaitiene Regina, Voronkova Valentyna, Kyvliuk Olga, Maksimenyuk Marina and Aita Sakun. Theoretical insights into expression of leadership competencies in the process of management. Problems and Perspectives in Management, 15(1-1), 220-226. (Scopus) / Проблемы и перспективы в сфере менеджмента». Сумы, 2017. [http://dx.doi.org/10.21511/ppm.15\(1-1\)](http://dx.doi.org/10.21511/ppm.15(1-1))

Секція 2. Праксеологічні засади становлення і розвитку інформаційного суспільства як основи забезпечення сталого розвитку суспільства і держави