

Теряются кадры, дробятся основные фонды. Но хочется верить, что маятник истории уже достиг своего минимума.

Литература:

1. Київпроект 70 років. / за заг.ред. І. П. Гордеева, К. П. Кафієва, О. Л. Овдія/. – К., Вид.дім. А+С,-2007,-248с.
2. Хмельницкий Д. Архитектура Сталина. Психология и стиль. – М.: Прогресс-Традиция. 2007. – 560 с.
3. А. Комаровский, Н. Зенькович, Площадь Октябрьской революции – главная площадь Киева, Строительство и архитектура. Лучшее в Архитектуре., – Знание, – М., – 1986. – 32с.

Анотація

Зенькович Н. Г., кандидат архітектури, доцент кафедри АПГЗС Київського Національного Університета Будівництва і Архітектури.

#### **Київпроект. Час, простір, архітектура.**

У статті досліджується особливості формування та основні досягнення ведучої проектної організації міста Києва. Наведені основні етапи його розвитку та надана характеристика його основних здобутків.

Ключові слова: Київпроект, час, простір, архітектура, місто, вулиця, площа.

Annotation.

N. Zenkovich, candidate of architecture, associate professor at ADCBS Kyiv National University of construction and architecture.

#### **Kyivproekt. Time, space, and architecture.**

The article studies the features of the formation and the main achievements of the leading design organization in Kiev. The main stages of its development are given and the characteristics of its main achievements are given. Keywords: Kyivprojekt, time, space, architecture, city, street, square.

УДК 725(043.2)

**Єременко Л. К.,**

*старший викладач кафедри комп'ютерних технологій дизайну НАУ*

*E-mail: [akserem@gmail.com](mailto:akserem@gmail.com)*

*[orcid.org/0000-0003-1767-1794](https://orcid.org/0000-0003-1767-1794)*

**Єременко А. О.,**

*студент 5-го курсу кафедри комп'ютерних технологій дизайну НАУ*

### **ЛАНЦЮГ ПРОГРЕСУ: ПОТРЕБА — ТЕХНОЛОГІЯ — ДИЗАЙН**

Анотація: у статті досліджується діалектичний зв'язок дизайну з потребами людини і технологіями в контексті загального прогресу цивілізації,

визначаються потенційні можливості вирішення нагальних проблем людства методами футуродизайна.

Ключові слова: потреба, технологія, дизайн, прогрес, розвиток, проблеми, загрози, мережеві спільноти, роботизація, футуродизайн, сталий розвиток.

**Постановка проблеми.** Дизайн як всеохопне явище предметного середовища сучасної людини, є проявом її духовної сутності, котра, звільняючись від пут базових потреб, змінює себе і світ за законами краси. Проте загальний стан сучасної цивілізації, викликає все більшу тривогу. Глибинна причина цього полягає в протиріччі між зростанням технологічної могутності людини та консервативною природою її свідомості. Постає питання, чи можливо засобами дизайну дієво вплинути на вирішення глобальних проблеми людства і як цього досягти.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Наростання глобальних проблем системно і докладно представлено у книзі “100 ВЕЛИКИХ ЗАГРОЗ ЦИВІЛІЗАЦІЇ” А.С. Бернацького [1].

Автор відзначає, зокрема, явище штучного обмеження терміну використання виробів самими виробниками. Дизайн використовується ними як ефективний інструмент маніпуляції поведінкою споживачів з метою примусу їх до постійного оновлення предметів споживання, що сприяє марнотратству використання сировинних і енергетичних ресурсів.

**Мета роботи.** На основі аналізу глобальних загроз та науково-технічних трендів сучасності, показати потенційну здатність дизайну стати ефективним засобом вирішення світових проблем та намітити шляхи досягнення цієї мети.

**Основна частина.** Стрімкі зміни останніх років в усіх сферах життя людини все частіше змушують її з тривогою думати про майбутнє, намагаючись передбачити життєво важливі події для себе і своїх нащадків, а найголовніше про те, як уникнути загроз, що насуваються. “Щоб ти жив у часи змін!” — згадали всі китайське прокляття. Та чи не краще згадати іншу, менш відому, англійську, модифікацію відомого вислову — “May you live in interesting times” (“Щоб ти жив у цікаві часи”) [2] і розуміти її як оптимістичний заклик до об'єднаної творчості професіоналів — філософів, вчених, інженерів, митців, задля проектування майбутнього життя, безпечного і гуманного.

Інженери-винахідники добре знають, як екстремальні обставини породжують видатні технічні рішення, коли робити ні з чого, нічим і немає часу. Сьогодні ж, як ніколи, є з чого, є чим, а от часу може і не вистачити. Щоб визначитися з дизайном як засобом вирішення сучасних проблем, слід розпочати з того, що первинним і головним рушієм розвитку цивілізації є безкінечний причинно-наслідковий ланцюг: “...потреби — технології —

потреби...”, ланки котрого постійно взаємодіють і стимулюють розвиток одне одного. Коли б стояли на місці технології – на первісному рівні залишалися б і людські спільноти, як це ще можна спостерігати в джунглях Амазонії, чи в снігах Арктики. Тамтешні племена зупинилися в своєму розвитку тому, що зупинилися технології на рівні, достатньому для задоволення базових потреб: їжа, одяг, житло. А якщо не змінюються умови життя, то не змінюються ні потреби, ні технології, ні самі люди. Отже першопричиною відмінностей в рівнях розвитку сучасних народів світу є історично відмінні умови їхнього життя.

У людства, від самого початку, існувало два вирішальні чинники, котрі призвели до виникнення та розвитку технологій.

Перший — боротьба за виживання в природі. Спочатку потреби в їжі, одязі, прихистку задовольняються простими знаряддями і технологіями (збиральництво, полювання, освоєння печер). Пізніше виникають складні інструменти та високі технології (землеробство, скотарство, будівництво).

Другий — конкуренція між людськими спільнотами за обмежені життєві ресурси. Сьогодні це називається політикою, котра час від часу набуває своєї крайньої форми — війни.

Протягом історії, зростаючи в масштабах і в ціні, війни потребували все нових і нових технічних засобів боротьби, змушуючи технології невпинно розвивалися, а в останні століття — зі значним прискоренням. Передові науково-технічні досягнення з військової галузі неминуче перетікали у цивільну сферу. Це, в свою чергу, змінювало спосіб життя людей, додавало їм все більше вільного часу, породжуючи все нові, більш піднесені потреби, задоволення котрих потребувало технологій, ще новіших ще досконаліших.

За часи міждержавних розподілів територій — основних джерел життєвих ресурсів, воєнні потреби ставали головним рушієм науково-технічного прогресу і, зрештою, це коштувало людству двох найстрашніших воєн. Сучасні високо цивілізовані спільноти не бажають більше приносити людські долі в жертву війні і прагнуть отримувати ресурси мирними технологічними засобами, забезпечуючи, при цьому, сталий розвиток людству.

І саме дизайн як прояв творчого начала людини може зіграти вирішальну роль у досягненні цієї мети.

Явище естетизації всього, що людна створює, проявилось ще на зорі цивілізації і через декоративно-ужиткове мистецтво еволюціювало у сучасний дизайн — неодмінну компоненту кожного продукту матеріального виробництва. Сучасний дизайнер, поєднуючи у собі художника і конструктора, надає виробові не тільки естетичних, але і споживчих властивостей і, що особливо важливо, формує в уяві споживача передові ідеали досконалості як

самої речі, так і способу життя взагалі. Отже не можна не погодитися з твердженням: “Потреби естетичного плану є джерелом для розвитку світу” [3].

Можна стверджувати також, що до XXI століття дизайн стає третьою ланкою в наведеному причинно-наслідковому ряду, котрий рухає прогрес: потреби — технології — дизайн.

З огляду на небачені раніше можливості, котрих надають дизайну сучасні технології, стають актуальними нові поглиблені дослідження дизайну як потенційного засобу вирішення накопичених людством проблем.

Наразі цивілізація живе в кінці п'ятого технологічного укладу, котрий забезпечив безпрецедентний доступ кожного до джерел інформації та засобів глобальних комунікацій [4]. Зануреність сучасних людей, особливо молоді, в інформаційні потоки докорінно змінюють їхні світогляди. Наукові знання невпинно заміщують ідеологічні та релігійні стереотипи минулого і це дозволяє сучасній людині не тільки правильно розуміти хід подій, але й свідомо на них впливати. Сьогодні все більше людей прагнуть бути творцями власної долі, що видно із бурхливого зростання політичної активності громадян в усьому світі. Однак така масовість загрожує хаосом і ексцесами.

Убезпечити від помилок цивілізаційний поступ до більш досконалого світоустрою може тільки найширше залучення до перетворень фахівців найрізноманітніших профілів, а головне — консолідація і координація їхніх дій.

Можливо саме тому у світі постійно виникають все нові Інтернет-спільноти, котрі об'єднують креативних особистостей задля пошуків шляхів вирішення проблем, що насуваються на людство. Роботи таких спільнот мають науково-дослідницький, проектно-футурологічний характер і охоплюють усі аспекти життя цивілізації. І не дивно, що серед засновників таких колективів маємо зазвичай людей творчих професій: дизайнерів, архітекторів, музикантів, режисерів, тобто фахівців, здатних пропагувати ідеї удосконалення світу мовою краси — найпереконливішою мовою, доступною кожній людині від народження.

Однією з найбільших таких спільнот є на сьогодні Рух "Дух Часу" (The Zeitgeist Movement) — всесвітній соціальний рух, заснований в 2008 році американцем Пітером Джозефом, кінорежисером і сценаристом. Мета Руху — приведення світу до стабільного розвитку. Офіційної юридичної реєстрації рух принципово не має, базується на принципах відсутності лідерів та функціонує на добровільних засадах. Сьогодні він налічує понад півмільйона прибічників у різних країнах світу, в тому числі і в Україні [5].

Ще раніше, в 1994 році, інший американець Жак Фреско, (виробничий інженер, промисловий дизайнер, інженер і футуролог) та Роксана Медоуз, (закінчила Коледж мистецтв і дизайну Мура) започаткували "проект Венера"

(англ. The Venus Project) — некомерційну міжнародну неурядову організацію в місті Венус (Venus), штат Флорида, США. Мета проекту — досягнення мирної, стійкої глобальної цивілізації, що постійно і стабільно розвивається. В основу проекту лягла ідея переходу до “всесвітньої ресурсо-орієнтованої економіки”, альтернативна, усім попереднім ідеям-вченням, що намагалися зробити людство щасливим [6]. Пізніше ця ідея Жака Фреско стала ключовою для Руху "Дух Часу". Однак чисельність таких спільнот та поширеність інформації про них, напевно не є достатніми для досягнення задекларованих ними цілей, особливо з огляду на темпи наростання негативних змін на планеті. Світ ще не стояв так близько до глобальної катастрофи: зміни клімату, голод, безробіття, міграції, зрештою — війна. Водночас зусилля урядів країн та міжнародних організацій вочевидь не достатні для відвернення наростаючих загроз. “Політики обираються не для того, щоб щось змінити, їх завдання залишити все як є” (Ж. Фреско) [7]. Вихід може полягати у створенні світової мережевої системи консолідації творчого потенціалу людей задля пошуків шляхів досягнення сталого розвитку цивілізації. Назвемо таку систему “Світ майбутнього”, котрий передбачатиме особливу місію дизайнерів: окрім своєї суто професійної ролі генераторів ідей та проектних пропозицій, вони мають взяти на себе візуалізацію ідей тих учасників проекту, котрі робити цього не вміють. З часом, через постійне удосконалення та наближення інтерфейсів проектних програм до пересічного користувача, кожен зможе займатися дизайном та конструюванням, принаймні задля власного задоволення та розвитку. Вже сьогодні, з 2-го класу школи, діти набувають комп’ютерної грамотності і це природно ставить на порядок денний введення шкільного курсу комп’ютерного дизайну як продовження дисциплін художньо-естетичного циклу. Таким чином нові покоління навчатимуться дизайнерському способу мислення та поданню власних ідей як на експертний загал, так і для фахівців, з метою втілення інновацій у життя. Ще однією вродженою потребою людини є схильність до винахідницької творчості. В контексті викладених підходів варто використати досвід з часів СРСР: поширення темників-переліків існуючих технічних проблем, як серед винахідників-інженерів, так і пересічних громадян. Тому до запропонованої системи “Світ майбутнього” слід додати “Всесвітню книгу проблем”, постійно оновлювану і доступну кожному, хто бажає і здатен зробити свій внесок у майбутнє людства. “Це і буде «армія майбутнього» - величезна мирна мобілізація, націлена на відновлення природи і на благо людей” (Ж. Фреско) [7].

Серед масиву проблем, що впливають з головних трендів розвитку сучасного світу, виділимо насамперед ті з них, котрі найефективніше можуть

бути вирішеними саме засобами дизайну, зокрема футуродизайну, та архітектури.

Деякі з таких проблем, що постануть найближчим часом, можемо з певністю окреслити вже сьогодні.

Світова економіка позбувається робочих місць через тотальну роботизацію. Постають задачі світового масштабу, до вирішення котрих людство ще не готове – фінансове утримання звільнених людей, та заповнення вільного часу індивіда.

А скорочення ринку праці – це скорочення насамперед міського населення. До роботизації додається ще розвиток віддалених форм роботи, навчання та управління, що зменшує потребу у відповідних установах і закладах. Міста починають втрачати свої початкові сенси, в основі яких було поєднання управління, виробництва, проживання, освіти та культури. Виникає необхідність перетворення міст: реконструкція та реставрація потрібного і знесення зайвого. Незайняті в місті люди повертатимуться до природи, процеси дезурбанізації посилюватимуться. Сьогодні все більше сімей прагнуть жити у власних будиночках на власних земельних ділянках і з часом таку можливість матимуть усі. Звідси розосереджений характер майбутніх поселень. Набуває особливої актуальності створення новітніх моделей житл: енергонезалежних, екологічно безпечних для людей, дружніх до природи. Масового поширення набуватимуть присадибні теплиці, відшкодовуючи відведені під поселення продуктивні землі. Транспортні послуги здійснюватимуться, в основному, безпілотними засобами, в тому числі електрокарами, міні літаками, гелікоптерами, дронами...

Наведений перелік прогнозів вельми орієнтовний і, не може передбачити все, що нам готує майбутнє. Та вже з цього видно, яка величезна, цікава і потрібна робота чекає на творчу еліту людства. До того ж – “Майбутнє залежить від рішень, що приймаються нами вже сьогодні” (Ж. Фреско) [7].

**Висновки.** Дизайн як історико-культурне явище набуває в наш час особливого значення як для загального розвитку людства, так і для вирішення глобальних проблем, що наростають. Базовими умовами для переходу дизайну на новий рівень значущості є, насамперед, розвиток інформаційних мережевих технологій та технологій 3D друку. Перше забезпечує можливості об’єднання творчих зусиль людей планети задля вирішення спільних проблем, друге скорочує час та витрати на втілення інновацій.

#### Список використаних джерел

1. Бернацкий А. 100 ВЕЛИКИХ УГРОЗ ЦИВИЛИЗАЦИИ / А. Бернацкий. – Москва: Вече, 2014. – 416 с. – (100 великих).

2. May you live in interesting times [Електронний ресурс] — Режим доступу <http://quoteinvestigator.com/2015/12/18/live/> (23.03.2017). — Назва з екрану.
3. Художньо-естетична потреба людини [Електронний ресурс] — Режим доступу <http://wikifr.xyz/osvita/serednju-osvitu-i-shkoli/131832-hudozhno-estetichna-potreba-ljudini.html> (25.06.2017). — Назва з екрану.
4. Технологічні уклади: сутність та особливості розвитку [Електронний ресурс] — Режим доступу [http://pidruchniki.com/12631113/ekonomika/tehnologichni\\_ukladi\\_sutnist\\_osoblivosti\\_rozvitku](http://pidruchniki.com/12631113/ekonomika/tehnologichni_ukladi_sutnist_osoblivosti_rozvitku) (27.03.2017). — Назва з екрану
5. Історія українського відділу руху «Zeitgeist» [Електронний ресурс] — Режим доступу <https://www.google.com.ua/search?q=http://www.thezeitgeistmovement.org.ua> (27.03.2017). — Назва з екрану.
6. Проект «Венера» [Електронний ресурс] — Режим доступу [https://uk.wikipedia.org/wiki/Проект\\_«Венера»](https://uk.wikipedia.org/wiki/Проект_«Венера») (27.03.2017). — Назва з екрану.
7. Проект «Венера» [Електронний ресурс] — Режим доступу <http://designing-the-future.org/the-venus-project-faq/> (27.03.2017). — Назва з екрану.

#### Аннотация

Еременко Л. К., старший преподаватель кафедры компьютерных технологий дизайна Национального Авиационного Университета.

Еременко А. А., студент 5-го курса кафедры компьютерных технологий дизайна Национального Авиационного Университета.

#### **Цепь прогресса: потребность — технология — дизайн.**

В статье исследуется диалектическая связь дизайна с потребностями человека и технологиями в контексте общего прогресса цивилизации, определяются потенциальные возможности решения насущных проблем человечества методами футуродизайна.

Ключевые слова: потребности, технологии, дизайн, прогресс, развитие, проблемы, угрозы, сетевые сообщества, роботизация, футуродизайн, устойчивое развитие.

#### Annotation

Yeremenko L. K., senior lecturer of the interior design department National Aviation University.

Yeremenko A.O, 5th year student National Aviation University.

#### **The chain of progress: demand — technology — design.**

The article explores dialectic bond of design and human needs together with technologies in the context of general civilizational progress. It defines potential opportunities for solving humanity's urgent problems by means of the future-oriented design.

Keywords: demand, technology, design, progress, development, problems, threats, network communities, robotization, future design, sustainable growth.