

# ДО ПИТАННЯ ВИЗНАЧЕННЯ НОВОЇ НАУКОВОЇ ПАРАДИГМИ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПЕРІОДУ ЗАГАЛЬНО ЦИВІЛІЗАЦІЙНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ

Удріс Н. С., кандидат соціологічних наук

Криворізький державний педагогічний університет

**Анотація.** Стаття присвячена визначенню головних засад сучасної дизайнерської діяльності у контексті пошуку нової парадигми життєдіяльності людини та суспільства в умовах загальносвітової соціокультурної кризи (та як наслідок – й економічної). Розглянуто найактуальніші наукові концепції філософії та соціології (тринітаризм, тетрасоціологія) як базове підґрунтя формування проектної культури під час дизайн-освіти, запропонована модель світогляду та цілей сучасного дизайнера

**Ключові слова:** дизайн-діяльність, теорії інформації, дизайн.

**Аннотация.** Удріс Н. С. К вопросу определения новой научной парадигмы дизайнерской деятельности периода в общих чертах цивилизационных трансформаций. Статья посвящена определению главных принципов современной дизайнерской деятельности в контексте поиска новой парадигмы жизнедеятельности человека и общества в условиях цивилизационного социокультурного кризиса (и как результата – экономического также). Рассмотрены самые актуальные научные концепции философии и социологии (тринитаризм, тетрасоциология) как базис для формирования проектной культуры в период дизайн-образования. Предложена модель мировоззрения и целей современного дизайнера.

**Ключевые слова:** дизайн-деятельность, теория информации, дизайн.

**Annotation.** Udris N. S. To the question of decision of a new scientific paradigm of designer activity of period broadly speaking civilization transformations. The article is devoted determination of main principles of modern designer activity in the context of search of new paradigm of vital functions of man and society in the conditions of civilization social and cultural crisis (and as a result – economic also). The most actual scientific conceptions of philosophy and sociology (trinitarizm, tetrasociology) as base are considered for forming of project culture in the period of teaching a design. The model of world view and aims of modern designer is offered.

**Key words:** design-activity, information theory, design..

### **Постановка проблеми.**

Перше десятиліття ХХІ століття загостило і проявило ті проблеми, що накопичувались протягом ХХ століття та про які говорили видатні філософи, соціологи, культурологи. Серед них можна зазначити такі найвагоміші проблеми, як

- споживацьке відношення до природного середовища,
- технократизм,
- споживання матеріальних благ як визначальний фактор та еквівалент діяльності людини,
- відсутність інформаційної культури при споживанні інформації, особливо продукції маскультури.

Попри те, що протягом другої половини ХХ століття були проведені визначні відкриття (синергетика, теорія інформації, хаосу, результати досліджень психофізіології та генетики), які докорінно змінили загальний напрямок соціокультурної стратегії розвитку, загальні принципи існування більшості людей на повсякденному рівні залишаються такими, які потенційно обумовлюють загальну цивілізаційну кризу. Кризу моделі життєдіяльності, кризу головних цілей, цінностей та пріоритетів.

Можна сказати, що вже протягом останнього десятиліття провідні мислителі світу працюють над виробленням нової концепції життя людини та життя цивілізації. Однак, загострилась актуальність цього процесу останнім часом, коли поняття «криза» перетнуло кордони локальних державних соціальних та економічних труднощів і об'єднало глобальні проблеми існування людства. Сьогодні відбувається пошук шляхів упровадження нових концепцій у свідомість людей. У свідомість тих, хто здійснює певний вид діяльності та тих, хто споживає її результати. Сучасне загальне завдання – впровадити у свідомість людей як одного цілісного колективу ідеї нової концепції Життя. Адже світ навколо нас – це результат дії нашої свідомості та, навпаки, кожен вид дії – це лише інструмент формування, закріплення, розвитку свідомості.

Даний факт вимагає з'ясування, по-перше, значення кожного виду діяльності відповідно до нових цілей та, по-друге, того, яким чином можна засобами того чи іншого виду діяльності організувати свідомість людини. Це стосується і дизайну також. У з'ясуванні цих запитань і полягає **актуальність статті**.

Роботу виконано у контексті програм НДР КДПУ

### **Мета, завдання роботи, матеріал і методи.**

*Мета дослідження* полягає у спробі винайдення шляхів утілення нових концепцій в освітній процес, зокрема у дизайнерську освіту, а також формулювання «ідейного кодексу» дизайнера як суспільного діяча.

*Завдання:*

1. дослідити сучасні наукові парадигми моделі життя з новими цілями та ціннісними орієнтаціями
2. визначити місце дизайнерської діяльності у здійсненні нової моделі суспільства (соціуму)

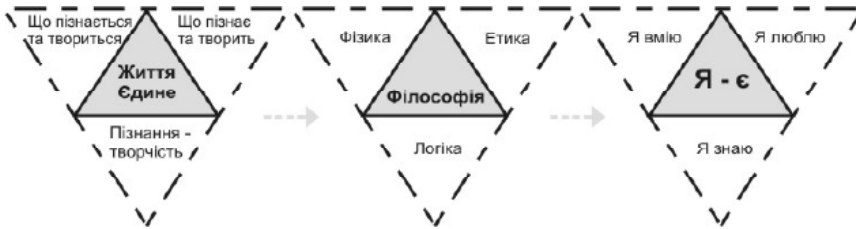
3. сформулювати головні засади проектної культури людини у контексті останніх наукових розробок
4. виходячи з цього, – визначити пріоритетні напрямки дизайн-освіти.

#### **Результати досліджень.**

Перш за все, визначимо головні наукові позиції, у межах яких проводиться дослідження. По-перше, ми поділяємо думку, що розробкою наукових парадигм (а також моделей та концепцій) повинні займатися фундаментальні науки і найбільшим чином – філософія. Усі окремі науки повинні виходити з тієї чи іншої філософської парадигми, причому дослідникам доцільно співвідносити свої доробки з обраною системою наукових знань. Тож треба відшукувати новітні доробки саме у цій науковій галузі. По-друге, ми вважаємо, що кожен вид діяльності повинен нести концепцію, ідею свого значення у трансформації людини та суспільства, причому вони повинні базуватись на засадах фундаментальних наук. По-третє, ми погоджуємося з більшістю сучасних науковців у тому, що концепція формування свідомості людини засобами проектної (проективної) культури повинна бути визначальною у сучасній освіті взагалі, та у дизайн-освіті зокрема.

Отже, з'ясуємо наукову парадигму у межах якої потрібно, на наш погляд, здійснювати дизайн-діяльність на сучасному етапі розвитку суспільства. Почнемо з того, що загальною проблемою сучасного стану наукової сфери є відсутність єдності, цілісності наукового знання. Відбувається дослідження окремих питань в окремих наукових галузях, однак загальним результатом є роздрібленість уявлення про Реальне Єдине Життя. Філософи пишуть про загальну наукову кризу, причина якої полягає у зникненні загальносистемного, філософського підходу у вчених різних галузей та розпад цих галузей на сотні дисциплін, кожна з яких далеко пішла у своїй специфіці, але усі разом вони являють не більш, ніж еkleктичну безсистемну масу [7].

Згідно наукових міркувань, філософська думка доходить висновку, що Єдиний Процес Розумного Життя проявлений трьома іпостасями: Життя, що пізнається та твориться, Життя, що Пізнає та Творить, Життя як пізнання-творчість. Іншими словами, Єдине Життя являє собою Триєдність буття-розуму-творчості. Безумовно, таке філософське розуміння та сприйняття нашого життя вимагає адекватного відображення засобами науки. Ю.Черепакін, звертаючись до витоків наукового знання (теорій стародавніх греків) пропонує парадигму пізнання, що ґрунтується на одночасному освоєнні оточення трьома науками – фізикою, логікою та етикою. І це повинно відбуватися не окремо у межах кожної науки, а як єдиний процес – стверджує автор, цитуючи Піфагора: *«Триада – це перша рівновага одиниць ... Ніхто не може стати насправді мудрим, поки не буде вміти надати будь-яку проблему у вигляді трикутної діаграми»* [7] В ідеальному вигляді, кожна людина одночасно повинна сприймати світ, життя з трьох точок зору: як учасник, як дослідник та як творець цього життя. Кожна людина повинна володіти мистецтвом Буття, яке висловлюється сполученням: «я знаю – я



вмію – я люблю. Я є – єдина філософія Триєдиного Життя». Мистецтво пізнавати забезпечується Логікою, мистецтво вміти (як практичний досвід) – Фізикою, мистецтво любити – Етикою. На прикладі гри на роялі, тріада виявляється у знанні законів гармонії (відчуття гармонії, міри), вміння її витягувати (техніка гри, досвід) та любов до оточуючого світу (прагнення передати свою творчість, натхнення іншим).

Отже, це фундаментальна наукова парадигма, у межах якої необхідно, на нашу думку, розглядати освітянський процес взагалі та дизайн-освіту зокрема.

На наш погляд, таке розуміння моделі освоєння людиною об'єктивної реальності є узагальненням та більш ширшим, досконалішим формулюванням поняття «проектної культури», яким сьогодні все частіше позначають головний напрямок освітянського процесу. Так, дизайн сьогодні вже не тлумачиться лише як розробка певних арт-об'єктів графічного дизайну, промислового, повсякденних об'єктів тощо. Дизайн трактується як проєктивна діяльність, що виступає системочинником водночас людини та середовища, оскільки справжніми детермінантами становлення та розвитку людини й соціуму є свідомість, воля та практика. При цьому, на думку дослідників, необхідною умовою залучення співучасників процесу навчання (учнів/студентів, викладачів, замовників) є сформоване в них самовизначення у парадигмі гуманізму, усвідомлення поняття «особистості» та системне мислення щодо власної діяльності [2]

Ми вважаємо, що проектна культура як життєва форма є проявом проектною свідомості. Вона ґрунтується на обов'язковому поєднанні соціальних векторів, технічних векторів, середовищних та матеріальних можливостей, можливостей знань та кваліфікацій. [1] Однак, перш за все, проектна свідомість неможлива без наявності таких підсистем як мета та образ у створенні зразка. Звернемося до прикладу, який наводить російський спеціаліст з ведення проєктів В.Л.Глазичев: щодо створення готичного стилю. Його виникнення багато у чому пов'язано з ім'ям абата Сегюра – одночасно державним чиновником та настоятелем абатства Сент-Дені. Важливим для нас є те, що він проєктував не художній чи архітектурний стиль, він моделював країну, якої не було (з точки зору соціально-економічно-культурної ситуації). Прагненням абата було змоделювати образ монарха, якого «не було». Отже, він створює «готичну розу» – кругле вікно на західному фасаді. Це був отвір,

через який сонячне світло освітлювало фігуру короля всередині величезного кольорового диска, що світиться, – короля, який поставав напроти вівтаря на певній відстані як рівнозначна величина. З цього моменту, за словами науковця, у Франції розпочинається історія реальної монархії. [1]

Отже, дизайн (будь-чого) – це проективна діяльність, яка вимагає комплексного, системного підходу і в результаті якої відбуваються трансформації системи соціальних зв'язків. Досить детально низку аспектів системного підходу висвітлено в роботі Дж. О. Коннора та І. Макдермотта «Мистецтво системного мислення» [5]

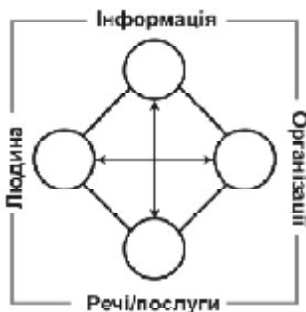
У яких же напрямках необхідно прогнозувати наслідки своєї організаційної дизайн-діяльності? Для відповіді звернемося до моделі «Золотої тетрасоціології» (або чотирьохвимірної соціології), що також є новаційною теорією початку XXI століття. Вона виникла у процесі накладення теоретичної соціології та математики гармоній, у результаті чого автори отримали соціальні фрактали гармонії або фрактали соціальної гармонії. [6] Отже, згідно першої аксіоми цієї теорії, існування суспільства та людини у будь-якому місці та часі вимагає чотири необхідні та достатні ресурси: Люди, Інформація, Організація та Речі (матеріальні блага та послуги). Ці ресурси являють максимально великі комплекси, які називаються «сферними ресурсами». У граничному випадку сучасної цивілізації глобальне суспільство {Гс} у статичному стані буде являти собою суму глобальних, необхідних та достатніх ресурсів:

- Сучасна чисельність людства (населення планети) {Чл}+
- Сукупність усієї інформації (будь-які знання) людства {Іл}+
- Сукупність усіх організацій (юридичні, політичні, фінансові) {Ол}+
- Сукупність усіх речей {Рл},

де «+» означає не лише арифметичне складення ресурсів, але й будь-яке їх сполучення та взаємозв'язок

Головне, що навколо будь-якого витвору дизайну (об'єкту чи малюнку, сайту) одразу вибудовуються нові стосунки між людьми, організаціями, з'являється нова інформація

Отже, проектна діяльність дизайнера, який, нагадаємо, повинен водночас здійснювати(проявляти) знання-уміння-любов, міститься у прогнозуванні



наслідків змін у формулі  $G=C+I+O+R$ . Ключовою фразою такої усвідомленої діяльності може стати «Чим більш повною мірою ми усвідомлюємо наслідки своїх дій, тим активніше та більш насичено ми живемо». Однак, недостатньо лише передбачати наслідки. Необхідно їх моделювати самому! Іншими словами не робити того, що не бажано, а прагнути своєю дією досягти якомога дієвих наслідків як побічних ефектів-результатів. Отже, діяльність повинна регулюватися дотриманням концептуальної моделі Життя.

Тепер спробуємо з'ясувати ознаки (характеристики), які повинні стати головними принципами буття людини – її життя-пізнання-творчості – в умовах конструювання «післякризового» життя з новими загальнолюдськими цінностями. Для цього звернемося до розробок нових моделей життя людини зокрема та суспільства в цілому. Зокрема, доцільно звернутися до моделі нової нації, яка розроблена Японією на початку ХХ століття та навести декілька найбільш характерних та загальних тез такої позитивної моделі [2]:

- Нація, що працює у безперервній системі збереження енергії та ресурсів; головним пріоритетом є зниження впливу суспільства (соціуму) на оточуюче природне середовище
- Динамічна та гнучка нація, що вміє швидко пристосовуватись до змін; нація з високою здібністю вирішування проблем;
- Нація, де повністю використовують індивідуальні здібності (такі як креативність та індивідуальність) для досягнення максимальної ефективності та продуктивності суспільства в цілому;
- Нація, яка надає широкий вибір можливостей для самореалізації та способу життя усіх громадян, де кожен може досягти максимум своїх потенційних можливостей та здійснити мрії
- Нація, де кожен член суспільства бере активну участь у житті суспільства та робить внесок у його перетворення.
- Нація, що водночас з гарантуванням рівних можливостей та умов індивідуального прояву кожного забезпечує національну, соціальну безпеку, захист матеріального майна, суспільний порядок та охорону природи
- Нація, яка створює ефективну модель соціокультурного життя людини та суспільства та передає її усьому світу

Цими тезами означено вагомі тенденції розвитку цивілізації. Доповнимо їх цілями соціального моделювання у галузі освіти, інструментом здійснення яких є функціонування середовища мереживних спільнот (інтернет-технологія web-2.0), яке останніми роками стрімко виходить на рівень одного з головних організаторів способу життя людини [4]. Отже, це:

- Перехід від егоцентричної позиції до розуміння ролі й значення інших людей, інших засобів проектування Реальності
- Сумісне, колективне мислення; розуміння альтернативних моделей життя як фактора можливості існування власної моделі
- Засвоєння децентралізованих моделей та екологічних стратегій (сумісна

проектна діяльність не вимагає одночасної та синхронної присутності в одному й тому ж місці усіх співучасників) – мереживна, індивідуально (гуманістично) орієнтована система взаємодій

- Критичне (однак не оцінююче, не негативне) та аналітичне мислення щодо себе та інших

Важливою та, здається, найпершою проблемою сучасного суспільства є надмірне виробництво і споживання матеріальних об'єктів. Споживацьке суспільство – ось визначальна характеристика цивілізації початку XXI століття. І це багато у чому стало причиною загальної світової кризи. Найбільша проблема, на наш погляд, дизайнерської діяльності загалом – це те, що вона, у принципі, спрямована на виробництво тих самих об'єктів, від надмірної уваги до кількості та зовнішнього вигляду яких людству необхідно відмовлятися. Іншими словами, дизайнери проектуванням речей (одягу, предметів побуту, меблів, архітектури, ландшафту, графічної продукції тощо), виконуючи свої головні завдання, сприяють збільшенню та зростанню цінності матеріальної речі та активують мотивацію користувача скористатися цією річчю, замість того, щоб замислитися над:

- 1) особистісними потребами: чи насправді вона мені потрібна?
- 2) глобальними питаннями синергетичного системного підходу до життя свого та природно/соціального середовища: а які зміни у природному середовищі, у соціальних стосунках відбуваються при виробленні під час та після користування цим об'єктом?

Безумовно, людина не може жити без речей. Однак їх кількість та характеристики – це поняття відносні, які залежать від моделі життя, що пропагується на даний момент. Тож, від дизайнера, також як і від викладачів (вчителів, вихователів), культурних діячів та науковців багато у чому залежить організація соціуму. Дизайнер – це організатор середовища, де усі інші люди можуть проявити свою індивідуальність та проектну культуру (як одну з визначальних рис сучасної моделі життєдіяльності). Він повинен сам володіти проектною культурою, здійснюючи свої завдання згідно певного «концептуального кодексу» та водночас першочергово спрямовувати свою увагу на створення умов для інших (через власноруч спроектовані об'єкти).

### **Висновки.**

Отже, на підґрунті проведеного огляду концепцій, ми можемо змодельовати таку парадигму діяльності та світовідчуття дизайнера як соціально-культурного актора (діяча):

Це людина зі світоглядом, згідно якого Життя – це триєдність життя, що пізнається та твориться, життя, що пізнає та творить, життя як пізнання-творчості. Відповідно до цього світогляду дизайнер проявляє свій потенціал через триєдність «я знаю-я вмію-я люблю». Такий триєдиний прояв своєї особистості як частки глобальної системи Реальності здійснюється через постійні дії щодо проектування та конструювання (дизайну), а отже – й перетворення оточення. Важливим для дизайнера є усвідомлення та бачення

результатів своєї діяльності в одночасній трансформації чотирьох обов'язкових підсистем соціального середовища – людей, інформації, організацій та світу речей/послуг (тільки у кожному дизайн-акті – у різних співвідношеннях).

Змінювати середовище дизайнер повинен, керуючись такими засадами, як:

1) Стосовно світу речей/послуг:

- a) **екологічність** процесу вироблення та наступного використання проектованого об'єкту;
- b) максимальна можливість його утилізації без руйнівних для природного середовища наслідків.

2) Стосовно людини: **гуманізм**, який базується на ідеї того, що світ навколо нас – це **індивідуальна інтерпретація кожною людиною над системи Всесвіту (Реальності)**, яку кожен пізнає обмежено, залежно від власного апарату інтерпретації, що створений генетичною спадкоємністю та соціальним оточенням. У кожної людини – «свій світ». Гуманізм повинен проявлятися у тому, що дизайнер априорі схвалює різноманітні моделі сприйняття людиною оточення, розуміючи, що його витвір може сприйматися зовсім протилежними інтерпретаціями. Варто звернути увагу на 2 важливі особливості: по-перше, «індивідуальний прояв» кожного трактується не як бажання «виділитися серед собі подібних», а як організація зручного ергономічного простору відповідно до індивідуальних біологічно-психологічних та інтелектуальних потреб. По-друге, прояв індивідуальності не є синонімом індивідуалізації. Навпаки. Це є базове підґрунтя для об'єднання людей у колективи. Однак, найважливішим у світогляді дизайнера повинна бути настанова створювати максимально ефективні умови, що надають користувачу можливості пізнати світ індивідуальним шляхом та організувати його різноманітними засобами. Дизайнер повинен сприяти трансформаціям людьми оточення множинними варіантами, без обмеження певними судженнями чи попередніми моделями. Можна сказати, що сучасне завдання дизайнера – спростування усіх норм, догматів устрою матеріального світу, що склалися протягом століть при одночасному дотриманні етичних принципів(!). Своїм пізнанням-творчістю фахівець повинен стимулювати до пізнання-творчості й користувача, оскільки це головний засіб пізнання світу та себе у ньому. І це стає однією з головних тенденцій в усіх видах дизайн-проектів.

3) Стосовно інформації: **життєстверджуюча сила** інформації, яка позитивно впливає на свідомість та підсвідомість користувача (повинно враховуватись психологічне сприйняття ергономіки матеріальної речі (вплив через канал дотику, можливо, – запах) та інформаційних кодів (через зір, слух))

4) Стосовно організацій: **об'єднання людей у колективи** – проектування середовищ для об'єднання людей у колективи під час трансформації та інтерпретації оточення.

*Подальші дослідження* передбачається провести в напрямку вивчення інших проблем визначення нової наукової парадигми дизайнерської діяльності періоду загально цивілізаційних трансформацій.



### Література:

1. Глазычев В. Проектные формы креативного мышления.-Лекционный курс – [http://www.glazychev.ru/courses/pfkm/pfkm\\_os\\_14-10-1999.htm](http://www.glazychev.ru/courses/pfkm/pfkm_os_14-10-1999.htm)
2. Инфо-коммуникационный взгляд на 21 век ‘’Япония информационных технологий для всех’’ (окончательный доклад «направление центра информационно-коммуникационного общества в 21веке и роли административной власти» (обсуждение № 59, 1998)) [http://www.unesco.kz/ip/countries/japan\\_rus.htm](http://www.unesco.kz/ip/countries/japan_rus.htm)
3. Кравцов А. Воспитание творческих установок как составляющая становления проектной культуры субъектов образовательного процесса // Инновации и образование. Сборник материалов конференции. Серия “Symposium”, выпуск 29. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2003. С.324-330 – [http://anthropology.ru/ru/texts/kravtsov/educinnov\\_42.html](http://anthropology.ru/ru/texts/kravtsov/educinnov_42.html)
4. Кувшинов С.В. Сетевые инструменты формирования проектной культуры – [http://pedsovet.org/component/option.com\\_mtree/task.viewlink/link\\_id.4015/Itemid.118/](http://pedsovet.org/component/option.com_mtree/task.viewlink/link_id.4015/Itemid.118/)
5. О.Коннор Дж., Макдермотт И. Искусство системного мышления: Необходимые знания о системах и творческом подходе к решению проблем – М.: Альпина Бизнес Букс, 2006.-256с.
6. Семашко Л. Фракталы социальной гармонии и индекс гармонии в «золотой тетрасоциологии», – [http://peacefromharmony.org/?cat=ru\\_c&key=370](http://peacefromharmony.org/?cat=ru_c&key=370)
7. Черепяхин Ю. Триединство Жизни – Триединство Науки -<http://www.trinitas.ru/rus/doc/0016/001c/00161493.htm>