

УДК 766

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2023.3.4>**Дядюх-Богатко Наталія Йосипівна,**

кандидат мистецтвознавства,

завідувач кафедри графічного дизайну та мистецтва книги

Української академії друкарства

ORCID ID: 0000-0001-6822-7488

ndbogatko@gmail.com

НОВІ ВИРАЖАЛЬНІ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНІ ПЕРСПЕКТИВИ ДИЗАЙНЕРА ТА МИСТЕЦТВА В ЖИТТІ ЛЮДЕЙ У ТЕХНІКО-ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ ХХІ СТОЛІТТЯ

Метою статті є окреслення тенденцій які характеризують вже дизайн ХХІ ст. і які виражальні та функціональні перспективи нас очікують в час стрімкого злету технічних інновацій. Вмирання ідей, їх занепад, куди йде наше суспільство? Ці питання завжди цікавило суспільство. Виокремити основні тенденції які вже прослідковуються в дизайні та мистецтві можна відстежуючи основні історичні віхи сьогодення.

Міста виховують громадян за рахунок використання певних елементів дизайну. Місто вносить активніше інновації, натомість сільська культура більш орієнтована на збереження традицій. Чим більше капіталу, тим стрімкішими технологічні інновації. І сучасні тренди мистецтва більше концентруються в міському середовищі. Та майбутнє за примиренням, толерантністю. Справа міських культурних інституцій вироблення ідеологічних шаблонів поширення та засвоєння державних цінностей через мистецькі та дизайнерські форми.

Питання глобалізації та інтернаціоналізації людських культур і наук є розлоге і обговорюване філософами ще з сер. ХХ ст., та в наш час воно отримує новий відтінок крізь призму віртуальної реальності.

У час штучного інтелекту, робототехніки, інформатики та технологічних комунікацій ми все більше цінуємо ремесла, емпатію до речей які мають нашіарування часу. Глобалізація та інтернаціоналізація заставляють дизайнерів та мистецтво вигадати між культурну мову, що прочитується на різних соціальних, конфесійних, професійних рівнях. Один з основних трендів в мистецтві і способів досягнути це співпережиття. Нові виражальні засоби мистецтва створюють художньо-естетичні об'єкти, які часто не мають чіткої відповідної ідеї. Функціональні перспективи в дизайні вказують на потребу повернення до гуманних цінностей, продовження віку старих речей, бо при стрімкому розвитку технологій людина втрачає відчуття захищеності, впевненості, вмотивованості.

Ключові слова: дизайн, мистецтво, культура, ідеї, комунікація, функція, шрифт.

Dyadyukh-Bohatko Nataiya. NEW EXPRESSIVE AND FUNCTIONAL PERSPECTIVES OF DESIGNER AND ART IN THE LIFE OF PEOPLE IN THE TECHNICAL AND INFORMATIONAL SOCIETY OF THE XXI CENTURY

The purpose of the article is to outline the trends that already characterize the design of the 21st century and what expressive and functional perspectives await us at the time of the rapid rise of technical innovations. The dying of ideas, their decline, where is our society going? Society has always been interested in these questions. You can single out the main trends that are already being followed in design and art by tracking the main historical milestones of today.

Cities educate citizens through the use of certain design elements. The city innovates more actively, while rural culture is more focused on preserving traditions. The more capital, the faster technological innovation. Modern art trends are more concentrated in the urban environment. The future is about reconciliation, tolerance. It is the case of urban cultural institutions to develop ideological templates for the dissemination and assimilation of state values through artistic and design forms.

The issue of globalization and internationalization of human cultures and sciences is extensive and has been discussed by philosophers since XX century, but nowadays it gets a new shade through the prism of virtual reality.

In the age of artificial intelligence, robotics, informatics and technological communications, we increasingly appreciate crafts, empathy for things that have layers of time. Globalization and internationalization force designers and art to invent a cross-cultural language that can be read at different social, religious, and professional levels. One of the main trends in art and ways to understand this empathy. New expressive means of art create artistic and

aesthetic objects that often do not have a clear corresponding idea. Functional perspectives in design indicate the need to return to humane values, to extend the age of old things, because with the rapid development of technology, a person loses a sense of security, confidence, and motivation.

Key words: design, art, culture, ideas, communication, function, font.

Вступ. Вже скоро минає чверть XXI століття і захоплення на виклики які стояли перед людьми та професійними дизайнерами постійно змінюються. Які сподівання виявились марними, а які нюанси не були передбачені. Що нас очікує з точки зору змін дизайні та мистецтві?

Куди рухається дизайн та мистецтво? В освітан у галузі культури та мистецтва – серпень виявився дуже «гарячим», завдяки відкритому обговоренню змін що переліку спеціальностей запропонованих МОН України [1].

Які зміни? Дизайн згідно з Міжнародним стандартом класифікації освіти ISCED-F 2013, з вітчизняної класифікації 022 «Дизайн» переходить на поділ на графічний дизайн у підрозділ 0211 «Аудіовізуальна техніка та медіапродукція» куди включено також такі спеціалізації як Анімація, Виробництво комп'ютерних ігор, Комп'ютерний набір, Кіно та відеопродукція, Графічний дизайн, Ілюстрація, Інтерактивний медіа дизайн, Медіатехніки, Мультимедійне виробництво, Фотографія, Додрукарські операції, Оздоблення друку та палітурка, Друк, Видавничий дизайн, верстка, Радіо- та телевиробництво та ін. [2].

До класифікації 0212 «Мода, інтер'єр та промисловий дизайн» за стандартом ISCED-F 2013 відносять кваліфікації з таким змістом: Дизайн костюмів, Проектування промислових виробів, Модний дизайн, Внутрішня архітектура, Дизайн інтер'єру, Оформлення сцени, Оформлення вітрин. Та вітчизняний проект пропонував додати до цього ще й декоративне мистецтво.

Значно жвавіша дискусія стосувалась спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», яка в новому трактуванні вже позбавлена і декоративного мистецтва і реставрації.

Та будь-які зміни це не завжди прогрес, в першу чергу це стрес. Який нашаровується

окрім того від пандемії, війни в Україні, і від перебування в стані постійного очікування тривоги та ін.

То які виражальні елементи ми можемо спостерігати у суспільстві? Які функціональні перспективи можемо спрогнозувати?

Матеріали та метод. Основою для написання нашого дослідження стали виклади італійського професора психології благополуччя та праці Фаусто Пресуті, що є кандидатом психологічних наук та фахівцем із методів гуманітарних наук. А саме його праці: «Європейське навчання в 21 столітті...» (2019) [3] та «Новий гуманізм у техніко-комп'ютеризованому суспільстві 21 століття. Віртуальна реальність, штучний інтелект і культурні міфи» (2021) [4].

У статті застосовано дослідницький метод, тобто пошук текстових джерел та графічного матеріалу, порівняльний метод, що передбачає опис порівняння знайдених матеріалів, історичний та мистецтвознавчий аналіз, а також методи узагальнення та класифікації даних отриманих під час роботи. Зазначимо, що функціональна перспектива – це нормативний підхід до опису та прогнозування продуктивності групи, який зосереджується на функціях входів та/або процесів. Мета теорії та дослідження з цієї точки зору – зрозуміти, чому одні групи успішні, а інші ні.

Результати. В кінці 90-х коли перші персональні комп'ютери зайшли до широкого вжитку в офіси, багато спеціалістів іноді з острахом думали, що їхня кваліфікація буде вже зайва для виробництва. Проте чим довше людство співіснує в комп'ютеризованому суспільстві, тим очевиднішою стає обов'язкова присутність людини-фахівця у співпраці інтегрованими обчислювальними процесами.

Велика кількість інформації яка заходила робила незрозумілим для чого в майбутньому будуть бібліотеки, безмежність обробки пошукових запитів відкидала необхідність

фоліантів телефонних довідників, математичних, наукових і т. п. Та час справді довів, що багато з тих видінь на сьогодні дивним спомином і незрозумілим для прийдешніх поколінь. Разом з цим втратили роботу ряд спеціалістів у галузі видавництва та поліграфії, і дизайнери, що спеціалізувались на орієнтовану галузь, зокрема.

На початку десятих у XXI столітті вже мова зайшла про потрібність дизайнері через стрімкий розвиток інформаційних технологій, штучний інтелект швидше вираховував оптимальні поєднання, пропорції на та ін. Проте навіть прагнучи мінімізувати людську працю замовники зіштовхнулись з проблемами, що якщо не платити (мінімально платити) художникам, дизайнерам, то видатки тоді збільшуються на спеціалістів з програмування, обслуговуванням техніки, її оновленням, і по факту виявилось що економії коштів при цьому не має. Ці висновки, що технічний прогрес не економить кошти стали для них піковою точкою для переосмислення. Погляди знову обернулись на історичні витоки.

Зміна форматів культурних інституцій: пус-того музею (у час військових дій, у наслідок необхідності переховування музейних експонатів) як площадки концертного майданчика. Час заставляє нас постійно змінюватися.

Та є теми які об'єднують європейські культури – це гуманні цінності, толерантність, емпатія, збереження навколишнього середовища – загально-людські теми.

Міста виховують громадян за рахунок використання певних елементів дизайну [5]. Місто вносить активніше інновації, натомість сільська культура більш орієнтована на збереження традицій. Чим більше капіталу, тим стрімкішими технологічні інновації. І концентрація в містах їх завжди є більшою. І сучасні тренди мистецтва більше концентруються в міському середовищі. Містечковість – це традиційність. Та майбутнє за примиренням, толерантністю. Справа великих міст – генерація та поширення ідей на периферію. Справа міських культурних інституцій вироблення ідеологічних шаблонів поширення та засвоєння державних цінностей через мистецькі та дизайнерські форми.

Фаусто Пресутті стверджує, що в цьому столітті «європейська культура була радикально трансформована під поштовхом індустріального суспільства XX століття та справжнього техніко-комп'ютеризованого суспільства XXI століття. У XX столітті завдяки індустріальному суспільству стало можливим об'єднати Середземноморську Європу з Центральною Європою, Північною Європою та Східною Європою, дозволивши інтегрувати ці два типи культур, що вплинуло на побудову різних освітніх моделей у навчальних закладах» [3]. Слідуючи за ним, до першої половини XX століття, європейські інтелектуали та професіонали мали змогу мати комплексне уявлення про чотири європейські культури (гуманітарну, прагматичну, наукову та соціальну), так що, наприклад: філософ також був добрим знавцем математики та історії, а інженер також був хорошим знавцем мистецтва та соціокультурного контексту, а політик, в свою чергу, також був добрим знавцем наукового змісту та психологічних стратегій [тут же].

За Ф. Пресутті «з другої половини XX-го століття, з поділом і дисциплінарною спеціалізацією між гуманітарною культурою, прагматичною культурою, науковою культурою та соціальною культурою, людям стало важче: – розробити єдине синтетичне бачення – отримати повну та глобальну підготовку» [3]. Це той розподіл на спеціалізації і система освіти, що є у Європі.

У іншій праці «Новий гуманізм у техніко-комп'ютеризованому суспільстві 21 століття. Віртуальна реальність, штучний інтелект і культурні міфи» (2021) Ф. Пресутті [4] розповідає, що у технічно-інформатизованому суспільстві XXI ст. культури та науки людини стикаються з новими важливими та вирішальними проблемами для еволюції людства та для самого його існування і поділяє їх за наступними проблемами:

1. «Віртуальна реальність (з наслідком того, що людина може одночасно жити в кількох паралельних існуваннях, створювати аватари, створювати фантастичні світи та подорожувати як інтернавти без просторово-часових обмежень);

2. Нейропсихологія, щоб знати функціонування людського мозку та розвивати, розширювати та відтворювати його інтелектуальні та творчі здібності та потенціали;

3. Штучний інтелект, робототехніка, кібернетика, інформатика та технологічні комунікації;

4. Глобалізація та інтернаціоналізація людських культур і наук. Один із способів зрозуміти віртуальну реальність, яка формується в XXI столітті» [тут же].

Кожний з цих пунктів з дотичний до мистецтва, дизайну та людини творчої. Бо віртуальну реальність промальовують в першу чергу художники-дизайнери. «Збої» в психіці творчих особистостей також є не рідкісними. Питання штучного інтелекту – стають камінем на дорозі навіть при створенні музейних експозицій, не кажучи вже про написання текстів, авторства студентських робіт і т. д.

А питання глобалізації та інтернаціоналізації людських культур і наук є розлоге і обго-

ворюване філософами ще з сер. XX ст., та в наш час воно отримує новий відтінок крізь призму віртуальної реальності.

З наших спостережень у час, коли закінчиться війна, актуальними залишаться теми для дизайну, по-перше, переробка, тобто вторинне використання об'єктів-предметів. По-друге, емпатія, тобто співпереживання

На нашу думку, гарним прикладом такого дизайну є вітрина в містечку Неаполь на острові Іскія. Вивіска зроблена з новітніх матеріалів, прописний акцидентний шрифт сприяє читабельності напису «Italmoda». Сприяє інтернаціоналізації наявність піктограм, що вказують на продаж чоловічих костюмів. Та найбільший інтерес викликає дизайн вхідних дверей, які графічно створюють композицію з чітких ліній та плям. Вони притягують увагу, і це сприяє зацікавленню споживачів.

Та якщо ж є підійти ближче, то гра ліній виявляється ретро елементами старої швейної машинки, а дверна ручка – ручкою давньої праски, якій сучасні дизайнери залишили функцію ручки. І поступово ти починаєш вгадувати у грі ліній конструктивні елементи: підніжжя, бокову частину, колесо. При чому колесу також залишили його рухомість, хоч і без збереження функції. Та така інтерактивність заворює і сприяє притягуванню маркетингового інтересу.

Цей приклад наводить і про переробку старий речей, і про надавання їм нового життя, нового значення, старі поломані речі – мають можливість говорити про тяглість традиції, про що додатково свідчить і дрібніший напис на вітрині «церемонія з 1938».

Як би ми швидко не бігли вперед, ми відірвемося лише тоді коли зупинимось. У час штучного інтелекту, робототехніки, інформатики та технологічних комунікацій ми все більше цінуємо ремесла, емпатію до речей які мають нашарування часу. Глобалізація та інтернаціоналізація заставляють дизайнерів та мистецтво вигадати між культурну мову, що прочитується на різних соціальних, професійних, професійних рівнях. Один з основних трендів в мистецтві і способів досягнути це співпережиття. Чи це стосується предметного дизайну, чи фешен-індустрії, чи графіч-



Фото вітрини в м. Неаполь на о. Іскія (Італія), 2023 р.



Фрагменти вітрини в м. Неаполь на о. Іскія (Італія), 2023 р.

ного дизайну – людяність і гуманізм це що дасть людству пережити труднощі нашого часу: пандемії, війну, тривалий стрес.

Висновки. (Results) Нові виражальні засоби мистецтва створюють художньо-естетичні об'єкти, які часто не мають чіткої відповідної ідеї. Як у літературі: риторичні запитання – не мають відповідей.

Сучасні тренди мистецтва заставляють викликати хоч якісь емоції у глядача. І тому функціональні перспективи в дизайні вказують на потребу повернення до гуманних цінностей, продовження віку старих речей, бо при стрімкому розвитку технологій людина втрачає відчуття захищеності, впевненості, вмотивованості.

Література:

1. Перелік галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/gromadske-obgovorennya/2023/08/08/HO-proyekt.post.KMU-perelik.haluz.znan.i.spetsial.VO.08.08.2023.pdf> (дата звернення: 28.08.2023).
2. International standard classification of education Fields of education and training 2013 – Detailed field descriptions. URL: <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-fields-of-education-and-training-2013-detailed-field-descriptions-2015-en.pdf> (дата звернення: 28.08.2023).
3. Presutti F. (2019). European Training in the 21st Century. TeLSAC – Teaching / Learning by Skills through Aptitudes & Capacities. Teaching/learning by skills in the Knowledge and Wellness Society, I.S.P.E.F., Roma.
4. Presutti F. (2021). NEW HUMANISM in the Techno-Computerized Society of the 21st century. Virtual Reality, Artificial Intelligence and Cultural Myths. URL: <https://www.researchgate.net/publication/356595408> (дата звернення: 20.08.2023).
5. Дядюх-Богатко Н. (2021). Дизайн елементів міського простору в контексті переосмислення виховної функції проектної діяльності. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну, 4(1), 36–44. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.4.1.2021.236118> (дата звернення: 30.08.2023).

References:

1. Perelik haluzei znan i spetsialnostei, za yakymy zdiisniuietsia pidhotovka zdobuvachiv vyshchoi osvity. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/gromadske-obgovorennya/2023/08/08/HO-proyekt.post.KMU-perelik.haluz.znan.i.spetsial.VO.08.08.2023.pdf> [in Ukrainian].
2. International standard classification of education fields of education and training 2013 – Detailed field descriptions. URL: <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-fields-of-education-and-training-2013-detailed-field-descriptions-2015-en.pdf> [in English].
3. Presutti F. (2019). European Training in the 21st Century. TeLSAC – Teaching / Learning by Skills through Aptitudes & Capacities. Teaching/learning by skills in the Knowledge and Wellness Society, I.S.P.E.F., Roma. [in English].
4. Presutti F. (2021). NEW HUMANISM in the Techno-Computerized Society of the 21st century. Virtual Reality, Artificial Intelligence and Cultural Myths. <https://www.researchgate.net/publication/356595408>, [in English].
5. Diadiukh-Bohatko N. (2021). Dyzain elementiv miskoho prostoru v konteksti pereosmyslennia vykhovnoi funktsii proiektnoi diialnosti. Demiurh: idei, tekhnolohii, perspektyvy dyzainu, 4(1), 36–44. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.4.1.2021.236118>, [in Ukrainian].