

**Нечаева Елена Владимировна**  
Омский государственный технический университет

### **Современный дизайн в новой нормальности VUCA-мира**

**Аннотация.** В работе рассматривается постгуманизм как теория, возникшая в прямой зависимости от действий человека, ответственного за происходящие изменения в мире, такие как техногенный экологический кризис. Дизайн определяется как маргинальное явление, существующее между духовной и материальной культурой. Являясь авангардной буферной зоной, он как гармонизирующий компонент использует ресурс – продукт своей деятельности, который меняется и может представляться как канон в условиях противоречивой ситуации. Существовая между двумя культурами, дизайн неизменно антропоцентричен вне зависимости от изменяющихся условий внешней среды. В статье представлены размышления о том, каким образом перемены находят свое отражение в проектной культуре дизайна, прогнозируется его реакция на возникшую ситуацию. Рассматривается компенсационная модель смены парадигмы дизайна, его устремления в новой формирующейся системе отношений человека и технологий.

**Ключевые слова:** VUCA-мир, дизайн, парадигма дизайна, экономика дизайна, экономика впечатлений, гуманизм, постгуманизм, антропоцентризм, искусственный интеллект, маргинальность, материальная культура, духовная культура

**Nechaeva Elena Vladimirovna**  
Omsk State Technical University

### **Contemporary design in the new normal of a VUCA world**

**Abstract.** This paper examines posthumanism as a theory that arose in direct dependence on human actions, responsible for ongoing changes in the world, such as the man-made environmental crisis. Design is defined as a marginal phenomenon existing between spiritual and material culture. As an avant-garde buffer zone, design, as a harmonizing component, utilizes a resource—the product of its activity—that changes and can be presented as a canon in a contradictory situation. Existing between two cultures, design remains invariably anthropocentric, regardless of changing environmental conditions. This article presents reflections on how changes are reflected in design culture and predicts its response to the current situation. A compensatory model for design's paradigm shift and its aspirations in the emerging system of human-technology relationships are examined.

**Keywords:** VUCA world, design, design paradigm, design economics, experience economics, humanism, posthumanism, anthropocentrism, artificial intelligence, marginality, the material culture, the spiritual culture

В качестве размышлений о сущности дизайна как явления, существующего в системе отношений человек-технологии. О том, каким должны быть парадигма и ландшафт дизайна в условиях неопределенности VUCA-мира. Является ли сочетание дизайна и критического постгуманизма важным начинанием? [9] Или внимание современного дизайна может и должно быть направлено на компенсацию напряжения, возникающего между человеком и миром, быть балансиром и выполнять свою первостепенную гуманистическую функцию.

Обвинив человека в экологическом кризисе, возникают постгуманистические настроения. Цифровая эра сменила индустриальную, а за ней последовала теория

постгуманизма. В этом контексте активно обсуждаются вопросы развития технологий искусственного интеллекта и его возможностей как полноправного участника социума. Последствия от внедрения искусственного интеллекта, как явления новой промышленной революции, имеют неопределенный характер дальнейшего развития. [6]

В специфической природе дизайна существует тесная связь с технологиями и их использованием в дизайнерской деятельности, направленной на удовлетворение нужд человека. Учитывая такую специфику можно предполагать, что они (современные технологии) будут открывать перед дизайнерами значительные возможности или создавать серьезные проблемы.[7] Социальная ответственность дизайна и его включенность в процессы проектирования систем с новейшими технологиями (включая ИИ) предполагает ответственность за участие в процессе глобальных технологических и экологических трансформаций.[4] С другой формальной стороны дела (формотворчества) дизайн задумывается о том как будет выглядеть и чувствовать себя человек в ближайшем будущем.

Например, для модного прогнозирования дизайнер должен изучать основные аспекты теории постгуманизма как ресурса, вникать в научные повестки и использовать методы прогнозирования. [3] Экологический кризис, который стал причиной изменения представлений о роли человека [5] также является объектом внимания дизайна. Реакцией становится развитие экологического дизайна и появление соответствующих дизайнерских объектов вторичной переработки, например, повторное использование текстильных отходов модных брендов и вторсырья [8]

В целом противоречивая и неопределенная ситуация заставляет дизайн искать решения способные урегулировать возникшее напряжение в пространстве человека и окружающей его действительностью.

«Возникший как особый вид искусства, дизайн, существующий между духовной и материальной культурой, имеет наиболее тесную из всех видов искусства связь с материальным производством. Этим обусловлена и широко распространенная экстраполяция характеристик материально-производственной деятельности на социальноориентированную деятельность дизайн – его маргинальность. Данная связь превращает дизайн в авангардную буферную зону, форпост взаимодействия искусства с другими формами духовной и материальной культуры, направленного на удовлетворение социальных потребностей». [Цит. по: Дергачева, Е. В. Социальная онтология дизайна / Е. В. Дергачева // Омский научный вестник. – 2012. – № 2(106). – С. 123] Обозначив дизайна как явление маргинальное, можно предполагать, что он способен быть компенсационной мембраной, сдерживающей и балансирующей возникающее напряжение.

О маргинальности дизайна. Потребность в осмыслении дизайна как нового типа искусства, возникла, когда он уже существовал в промышленности. Осуществилась в теоретических трудах Г.Б. Минервина, Н.В. Воронова, В.И. Тасалова, Л.И. Нови-ковой, Г.П. Щедровицкого, М.В. Федорова и др. ученых, находящихся у истоков дизайна. Дизайн рассматривался как новый тип деятельности художника-конструктора в области проектирования массовой промышленной продукции и создания на этой основе предметной среды. Препятствием для проникновения художественных идей в массовое производство оказалось отставание возможностей промышленности. Понимание и решение этих задач в процессе создания вещей (особенно массовых или серийных) с учетом технологических возможностей взял на себя дизайн. Позже задачи дизайна стали еще шире и дело не только в технологичности или творчестве, а в том, чтобы гармонизировать отношения между человеком и вещью (человек-вещь), человеком и технологиями (человек-технология).

Гуманизм является особенностью и одним из основных аспектов современного дизайна как вида искусства. Проектируя предметы и создавая предметную среду в целом, дизайнер опосредовано «проектирует» самого человека. «Если художественные средства, определяющие специфику вида искусства имеют свои особенности, то дизайну

свойственна ориентация на технологический прогресс и, как следствие, постоянное их обновление. В качестве примечания надо отметить, что производственный массовый дизайн, имеет выразительные средства, рассчитанные на потребителя определенного уровня. А концептуальный дизайн использует выразительные художественные средства искусства, для которого использование специфических средств производства не является обязательным – дизайн вне времени и вне производства. И поскольку искусство не всегда использует творческий потенциал, то и дизайн не всегда творческая деятельность». [Цит. по: Дергачева, Е. В. Дизайн в системе духовной культуры / Е. В. Дергачева, Т. П. Мильчарек // Омский научный вестник. – 2010. – № 3(88). – С. 127.]

Вывод, специфика дизайн заключается в его технологичности, тесной связи с промышленным производством, особой чувствительности к изменениям происходящим в социуме. И как явление, тесно связанное с духовной и материальной культурами, дизайн, может создавать семиотические объекты, для гармонизации отношений между человеком и вещью. Для сравнения. Если выработанным в западно-европейской цивилизационной культуре кругом интересов промышленного дизайна является глобализация, то на российской почве он (дизайн) пересекается с искусством, мифологией, обрядностью. Надо заметить, что в условиях новой нормальности нестабильности во всем мире актуализируется понятие «Дух места» (лат. — Genius loci (Гэниус лóци). Так в отношении гуманности дизайна К.М. Кантор выражал такую мысль: «Проектность культуры заключается ведь в том, что она делает упор на идеальные моменты существования, в том, что духовный план бытия для нее вполне реален, что материальные блага для нее лишь средство, а не цель, что действительность возможности она предпочитает возможной действительности, в том, что вызревающие в ней проекты самоизменений есть способ утверждения неизменности присущих ей порывов к совершенству, в том, наконец, что стремление к общечеловеческому счастью есть для нее настоящее серьезное, всепоглощающее дело, которое не вполне согласуется с производственной эффективностью». [1]

Подчеркиваем, что открытия в науке, технике и искусстве всегда становились достоянием дизайна и трансформировались, интерпретировались или воспроизводились им в формах целостного материально-предметного мира для человека, ради счастья человека.

Возвращаясь к вопросу устремлений дизайна в меняющемся мире. Для объяснения воспользуемся компенсационной моделью В.И Разумова [2], и рассмотрим взаимосвязь условий в которых существует дизайн и возможность смены его парадигмы, а опосредованно продукта на схеме. (Рис.1) Под парадигмой понимается общепризнанная модель, совокупность убеждений, ценностей, методов и технических средств.

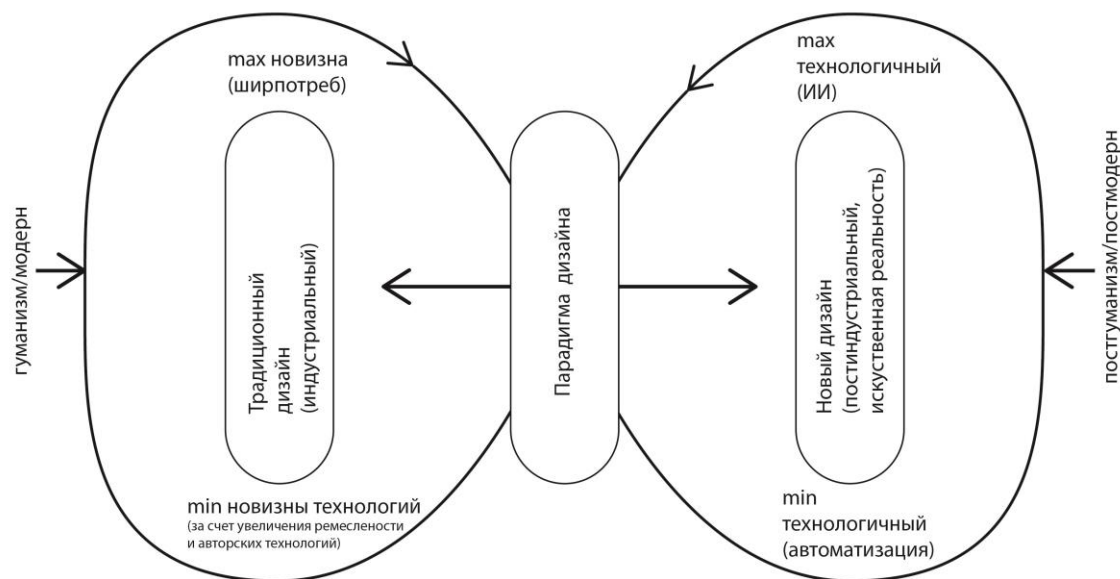


Рис.1 Схема смены парадигмы дизайна.

По принципу компенсации, как только какое-то явление доходит до своего максимум (переизбытка), то ясно ощущается минимум (дефицит) чего-то другого необходимого для этого максимума. Так же есть некоторый третий компонент, который компенсирует и в тоже время зависит от этих переменных, в нашем случае это парадигма дизайна. И так, например, в традиционном дизайне, когда своего max достигает массовое производство, то ощущается острая нехватка роботов-помощников, следовательно взгляд устремляется на создание современных цифровых систем (в том числе ИИ). Но как только эти технологии достигнут своего max наступит ситуация потерянности и возникнет потребность возврата к традиционным технологиям (например, ремеслу). Сегодня это ярко проявляется в реконструкции национальных традиций, поиске своего места и принадлежности в мире, чувства безопасности и гармонии, если угодно *Genius loci*.

На уровне эталонного проектирования дизайнер всегда стремится реализовать в признаках новых форм духовные запросы времени. Дизайн всегда создает такие объекты, которые учитывают и проектируют ценности человека. Он всегда выступает регулятором отношений между человеком и технологиями, оставаясь по своей сути антропоцентричным.

#### Список источников

1. Кантор К. Проектность русской культуры. О причинах нереализованности отечественного дизайна / Карл Кантор Тысячеглазый Аргус. – М.: Советский художник, 1990.
2. Разумов В. И. Категориальные схемы в междисциплинарных исследованиях // Вестн. Ом. ун-та. -2020. - Т.25, №2. - С.70 -74.
3. Соснина Н. О. Концепция постгуманизма как ресурс для модного прогнозирования / Н. О. Соснина, Ю. Л. Герасимова, З. Н. Уварова // Костюмология. — 2022. — Т. 7. — № 3. — URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/15IVKL322.pdf>

4. Фролова НЮ. Дизайн в контексте постгуманизма. Человек в социокультурном измерении. 2022;1:57–63.
5. Чистякова М. Г. Постантропоцентричный поворот в современном искусстве // Koinon. 2022. Т. 3. № 2. С. 173–190. DOI: 10.15826/ koinon.2022.03.2.022
6. Шваб К. Четвертая промышленная революция. Москва: Эксмо; 2016. 208 с.
7. Faste Н. A posthuman world is coming. Design has never mattered more [Internet]. Fast Company [cited 2020 October 30]. Available from: <https://www.fastcompany.com/3060742/a-post-human-world-is-coming-design-has-never-mattered-more>.
8. Franzo P., Cianfanelli, E., Salomè, M.A. (2025). Textiles Hacking Between Fashion Collaborations, Waste Valorization and Posthumanism. In: Raposo, D., Neves, J., Silva, R., Correia Castilho, L., Dias, R. (eds) Advances in Design, Music and Arts III. EIMAD 2024. Springer Series in Design and Innovation , vol 48. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-74975-9\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-031-74975-9_2)
9. Laurien T., Jönsson, L., Lilja, P., Lindström, K., Sandelin, E., Ståhl, Å. (2023). An Emerging Posthumanist Design Landscape. In: Herbrechter, S., Callus, I., Rossini, M., Grech, M., de Bruin-Molé, M., John Müller, C. (eds) Palgrave Handbook of Critical Posthumanism. Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-42681-1\\_42-2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-42681-1_42-2)

#### Сведения об авторе

**Нечаева Елена Владимировна**, преподаватель, член Союза Дизайнеров России, Омский государственный технический университет, г. Омск, Россия

#### Information about the author

**Nechaeva Elena Vladimirovna**, Senior Lecturer, Member of the Union of Designers of Russia, Omsk State Technical University, Omsk, Russia