

Відтак, найочевидніший висновок, якого ми маємо прийти, це те, що сучасне мистецтво з властивим йому продукуванням «концептуального надлишку», привчає свідомість вириватися з тенет усталеного, звичного сприйняття та інакшого погляду на репрезентовану соціальну дійсність. А крайня фігурує в переважній більшості творів навіть, якщо вони є вигадкою, фантазією чи «хворою уявою» митця. Ще один аспект, який варто виснувати з «концептуальної надлишковості» сучасного мистецтва, це його здатність до формування семіотичного розрізнення. Крайнє, не лише дозволяє здійснити акт відмінювання схожості, але й легітимувати інтуїтивні ствердження.

Література:

1. Cage J. On Robert Rauschenberg, Artist, and His Work. *Lectures and writings Silence*. Wesleyan, Published by University Press of New England, 1972. P. 98-109.
2. Kostelanetz R. *Conversing with Cage*. University of Michigan, Limelight Editions, 1988. 299 p.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-47>

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ НАРАТИВИ КРИЗЬ ПРИЗМУ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

Дядюх-Богатько Н. Й.

*кандидат мистецтвознавства, доцент,
завідувач кафедри графічного дизайну та мистецтва книги
Українська академія друкарства
м. Львів, Україна*

У світі з війною в Україні всі чітко розуміють, що відбувається зміна понять. Та філософські пошуки змін наративів у суспільстві активно відбувались з середини ХХ ст. Їх піднімали Жак Дерріда, Жан-Поль Сартр, Жан-Франсуа Ліотар, Жан Бодріяр та інші.

Для мистецтва теорія Жан-Франсуа Ліотара мала величезне значення. Ще в 1979 він стверджував, що всеосяжні істини (великі наративи західної цивілізації), які стверджують, щоб пояснити все – більше не працюють. За ним: великі, підсумовуючі теорії, такі як гуманізм не допомагають нам зрозуміти постійний потік культури, її нескінченні процеси синтезу... Він наполягав на дослідженні культури як процесу, а не речей, і підкреслює соціальні контексти, які формують цей процес. За ним, ми повинні визначити основні наративи, які формують нашу культуру і суспільство, ті наративи, які приховують стільки, скільки ж вони і показують [5, с. 152].

Зміна наративів сильно відчувається в протистоянні тенденцій та трендів дизайну: традиція і сучасність. Для прикладу, в архітектурі традиційно завжди були стіни рівні, особливо вертикалі. Сьогодні в параметричному дизайні стіни пливуть, вертикалі не обов'язкові і часто танцюють. Стеля може демонтувати балки конструкцію, бо стеля прозора, зникає відчуття захисту від середовища. Традиційно стільчик мав передавати відчуття стійкості, міцності, надійності. Сьогодні ж часто стілець неначе висить в повітрі.

У графічному дизайні сучасні книги зроблені наперекір усім правилам. Тепер книга не обов'язково з паперу. Напис тексту вже не обов'язково горизонтальний. Чи ті хто роблять не знають правил, чи ж їм так «подобається»? Ілюстрація може вже не доповнювати текст, а домінувати над ним, як у коміксах. А таке теж купують...

Дорогий одяг вже не мусить бути від «кютюр», щоб почуватись впевнено і щасливо. Літом – чоботи, це стильно. Зривається шаблонність і змінюється, що сезонно тренди.

У промисловому дизайні часто без відео-інструкції неможливо розібрати у призначенні предмету. Добрий дизайн це в першу чергу не естетика, а зрозумілість конструкції. Окрім того важливим є також той момент, що сам дизайн робиться для запуску серії певної продукції (посуд, одяг, меблі, поліграфія), або/та виготовлення одиничного продукту з врахуванням величезної кількості матеріалів та технічних вимог (інтер'єр, костюм, гарнітур). Це робота де художник-дизайнер є невеликою ланкою на великих фабриках, заводах, підприємствах. Але на даний час економічна ієрархія знищила сенс підготовки таких спеціалістів.

Наймасовіший сектор де була до недавнього стабільна робота для дизайнера це веб-дизайн. Стрімкий розвиток за тридцять років, від початкового інженерного користувачького до супер-вишуканих, і знов до простої естетики давав все нові і нові запити. Але суттєві трансформації цей ринок зазнав за рахунок впливу штучного інтелекту та економічному провалу за рахунок нашої країни, як ненадійного партнера.

Сучасному дизайнеру необхідно орієнтуватись в сучасному розумінні філософії, бо як і ринок, глядач також розвивається і також змінюється. Адже є різні люди і різні замовлення. На сьогодні тренди в дизайні середовища, що пропонуються на ринку, це – лофт, брутальний, що є антиподом до затишного, домашнього. Проте це є чужим до нашої політичної ситуації. Адже в час щоденного стресу від повітряних тривог, обстрілів, військових потрясінь, ми прагнемо хоч мінімального відчуття захищеності та домашнього тепла. Та на ринку домінують тенденції світу.

У своїй праці «Симулякри і симуляція» (1981) Бодріяр наводить цілу низку оригінальних суджень і прочитань того, що діється сьогодні у світі, світі, який дедалі більше стає реальнішим за реальний: гіперреальним. І ці його судження мають безпосереднє відношення до дизайну. Він порівнює рекламу зі порнографією: «реклама, подібно до інформації, руйнує

напруження, прискорює інертність... усе це виставляється напоказ точнісінько так, як секс у порнографії, тобто так, що ніхто не вірить цьому, з тією самою втомленою непристойністю» [2, с. 136].

У книзі Бодріяр неначе читає лекцію широкій аудиторії: «На який час припадає «золотий вік» рекламного проекту? На час екзальтації предмета за допомогою відеоряду, екзальтації процесу придбання та споживання за допомогою надмірних рекламних витрат? Хоч би яким був ступінь підпорядкованості реклами капіталу (але цей бік питання – питання соціальних та економічних наслідків впливу реклами – завжди залишався без розв'язку і є, по суті, нерозв'язним), вона завжди була більше, ніж підпорядкованою функцією, вона була дзеркалом, простягнутим світові політичній економіці та товару...» [2, с. 137] Так сучасні дизайнерські проекти у зовнішній рекламі намагаються переступити грань між реальністю і рекламним продуктом, заливаючи фарбою громадський простір, висаджуючи автомобілі на дахи будинків – знищуючи тим грань між реальним життям і насадженням капіталістичного продукту.

Наративи це пов'язані між собою реальні чи не дуже події, враження, які складають враження. Тамара Гундорова каже, що «кітч стає своєрідним подвійним зображенням – називанням і дійством водночас» [3, с. 470]. За Адорно, кожен акт виготовлення в мистецтві – це індивідуальне намагання сказати, чим не є сам виріб і чого він не знає: саме це й становить дух мистецтва. Саме тут міститься ідея мистецтва як ідея відновлення природи, що була пригнічена і втягнена в динаміку історії» [1, с. 181]. Ці теоретичні твердження є прекрасною ілюстрацією для більшості мистецьких творів з декоративно-ужитковим призначенням. Чи твір в дереві чи склі, металі чи у пряжі тут часто ідея може бути як відновлення природи матеріалу, його підкреслення, так і бути пригніченою задумом. Він каже: «історію можна назвати змістом художніх творів. Аналізувати художні твори – означає не що інше, як усвідомити історію, іманентно нагромаджену в них» [1, с. 120–121].

Час стрімкого розвитку штучного інтелекту чи спостерігаємо за феноменом «Смерть митця» і популяризації цих питань [4].

Культура має основоположне значення для побудови ідентичності. Але в нашій державі сильні імперські впливи та колоніальні травми впливали і на її фінансування. Сьогодні культурні установи шукають альтернативні шляхи фінансування. Проте є небезпека, що «хто платить, той і замовляє музику». А тому державне фінансування є необхідним для ідеологічного виховання є нашої молоді та української культури.

Література:

1. Адорно Т. Теорія естетики: монографія. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2002. 518 с.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція: монографія. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.

3. Гундорова Т. Транзитна культура. Симптоми постколоніальної травми: статті та есеї. Київ: Грані-Т, 2013. 548 с.
4. Дерезевіч В. Смерть митця: монографія. Київ: Yakaboo Publishing, 2021. 368 с.
5. D'Alleva A. Methods & Theories of Art History. London: Laurence King Publishing Ltd, 2005. 186 p.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-48>

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ІНКЛЮЗИВНИХ ЗАСТОСУНКІВ

Львіна І. О.

*студентка I курсу магістратури
факультету технологій та дизайну*

Дерман Л. М.

*кандидат філософських наук, доцент,
завідувач кафедри дизайну*

*Український державний університет імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

У сучасному світі вже створено велику кількість ресурсів для презентації або структурування інформації. При цьому потреба в різних платформах, наприклад таких як сайти чи додатки продовжує рости. Сучасні дизайнери зобов'язані не тільки вміти створювати естетично привабливі роботи, а й потурбуватися про зрозумілий та зручний інтерфейс для користувача.

Продовжуючи думку про зручність, варто наголосити, що всі люди достатньо різні, тож потребують різних інструментів адаптованих до їх потреб. Так само, як суспільство турбується про безбар'єрний простір на вулицях, важливо попіклуватися про зручність користувацького досвіду на інтернет просторі.

Важливість зручності інтерфейсів для користувачів безперечно важлива, адже це впливає на підвищення конверсії ресурсу. Наголосимо, що всі люди різні, тому потрібно враховувати, що різноманітність індивідуальних потреб вимагає відповідних умов.

Так само, як проєктується безбар'єрне середовище: створюються пандуси, тактильні доріжки тощо, так і інтерфейси повинні враховувати інклюзію.

Значимо, що інклюзивний дизайн – це британський термін. У Великобританії та США ця концепція має різні назви: «інклюзивний