



УДК 7.05:316.7"21"

ДИЗАЙН ХХІ СТОЛІТТЯ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ВІД ПРОФЕСІЙНИХ НАВИЧОК ДО СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ

СЛИВКА Владислав

Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Харків, Україна
dinamic2004@ukr.net

У роботі обґрунтовується важливість залучення дизайнера до ширших суспільних процесів у контексті формування нових дизайнерських світоглядних підходів, спрямованих на розв'язання проблем людства початку ХХІ століття. Сучасні концепції дизайну враховують виклики сьогодення та орієнтуються на формування майбутнього, яке має розглядатися дизайнером у гармонії з природою.

Ключові слова: дизайнерське мислення, системне проєктування, сталий дизайн, перехідний дизайн, дизайн майбутнього, екологічні пріоритети.

ВСТУП

Сучасна роль дизайнера як візуалізатора проєктів потребує трансформації від фокусування на професійних навичках, до рівня соціокультурної відповідальності. Розширення знань за межі вузько дизайнерської сфери стає необхідністю, адже в динамічному світі ХХІ століття дизайн вимагає подвоєння концепцій і знань. Це положення впливає з С-К теорії Арманда Хатчеля (Armand Hatchuel) та Бенуа Вейла (Benoît Weil), яка базується на взаємодії двох просторів: концептуального (С) та знань (К), де виникають нові, раніше не існуючі концепції [2].

Розуміння сучасних проблем, їх відображення в дизайн-проєктах і формування відповідних підходів є ключовим чинником розвитку у дизайнерів нової соціокультурної відповідальності та потребує детального наукового осмислення.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є осмислення функцій та сенсів сучасного дизайну на зламі першої та другої чверті ХХІ століття, що визначає важливу роль дизайнера у формуванні нового соціокультурного середовища.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Роль дизайнера в сучасному світі набуває особливого значення, адже в епоху надлишкової пропозиції товарів та послуг питання нестачі майже повністю знято. Людиноцентристська епоха вимагає від дизайну персоналізованих рішень, що потребують високих професійних дизайнерських навичок. Система дизайну, від освіти до професійної діяльності, переважно



зосереджена на підвищенні навичок і розширенні професійного досвіду задля задоволення потреб замовників. Аналіз того, наскільки галузь дизайну фокусується на соціокультурних потребах, дозволяє оцінити, як дизайнери розуміють свою роль у вирішенні проблематики дизайнерських проєктів, що дедалі частіше потребує випередження часу.

Варто розпочати розгляд поняття сучасного дизайнера з позиції освітніх інституцій, які пропонують дизайнерську освіту та формують у новачків перші світоглядні тенденції у дизайні. Для майбутніх фахівців це може бути перша ґрунтовна та повноцінна інформація про фах дизайнера. Особливо цікаво розглянути не державні інституції з історією та традиціями, а приватні комерційні онлайн-курси та заклади освіти, які за своєю суттю динамічні щодо змін у галузі і здатні у стислі терміни, дистанційно та професійно надати початкові знання для здобуття популярної сьогодні професії дизайнера.

Провівши аналіз онлайн-ресурсів платформ, що навчають професії дизайнера, було знайдено типові формулювання, що графічний дизайнер – це фахівець, який створює візуальні концепції, здатні передати аудиторії ідею, повідомлення або цінності бренду. Йдеться також про дизайнера як дуже популярну професію та зазначається, що основне завдання людей цієї професії – це створення візуальних образів на замовлення, які дозволяють впізнавати бренд з першого погляду. А одне із визначень також тлумачить, що графічного дизайнера ще називають професійним художником, якому властиве розвинене естетичне чуття та володіння художніми техніками. Однією з важливих компетенцій для будь-якого дизайнера є дослідницьке мислення. Незалежно від його спеціалізації – створення вебсайту, розробки айдентики або проєктування інтер'єру – початковим етапом роботи завжди має бути вивчення самого завдання. Ключова частина дизайнерської діяльності відбувається на рівні мислення, коли народжуються ідеї і визначаються смисли, які згодом втілюються у проєктних рішеннях.

На подібних навчальних ресурсах міститься і більш детальна інформація про те, хто такий дизайнер, що він повинен вміти та які його основні функції. Усе це можна узагальнити та звести до ролі *візуалізатора*, де дизайнер займається створенням візуальної частини проєкту.

На практиці високопрофесійного дизайнера визначають за спеціальною освітою, володінням необхідним пакетом програмного забезпечення, творчістю, концептуальністю, потужним портфоліо та унікальним досвідом – усі ці категорії стосуються професійних навичок *візуалізатора*. Проте, чи відповідає таке тлумачення сучасним тенденціям і соціокультурним проявам людства, якщо роль дизайнера зводиться лише до виконавця-візуалізатора?

Традиційно виконання завдання дизайнером зводиться до трьох складових – «що саме?», «для кого?» і «як?» – що відображається у креативному брифі. Сучасні тренди, де екологічність набуває значення серед соціокультурних пріоритетів, підкреслюють гостру проблему збереження середовища. Можливо, настав час додати на початку брифу новий елемент – «для чого?». Тоді логіка побудови завдання для дизайнера виглядатиме так: проблема (що саме) → контекст (важливість сьогодення) → цільова аудиторія



→ концепція → образотворчі рішення → обґрунтування виборів → результат як система, а не об'єкт.

Щодо наукових поглядів, поняття проблеми дизайну простежується вже у другій половині XX століття. Британський дослідник Нейджел Крос (Nigel Cross) розглядав дизайн як окрему інтелектуальну культуру зі специфічними способами пізнання. За його визначенням (1982) дизайн – це особлива інтелектуальна культура, покликана розв'язувати невиразно окреслені *проблеми* [1]. Ще раніше у 1973 році німецько-американський теоретик дизайну і планування, один із піонерів науки про *дизайн-проблеми* Горст Ріттель (Horst Rittel) формулює критерії проблем, які повинен вирішувати дизайн. Він зазначає, що дизайн проблем – це робота над нерозв'язаними проблемами, котрі не можуть мати однозначного вирішення [3]. У праці "Design for Transitions – From and To What?" («Дизайн для переходу – від чого і до чого?») Кемерон Тонкінвайз (Cameron Tonkinwise) розглядає дизайн не лише як створення речей, а як діяльність, що формує способи життя та системні зміни у суспільстві [4].

У сучасних дослідженнях виникають поняття «перехідного дизайну» (Transition Design) та «сталого дизайну» (Sustainable Design), які не є окремими напрямками, а постають у контексті світоглядних концепцій, що переосмислюють саме поняття дизайну. Екологічна криза вимагає мінімізувати негативний вплив на довкілля та формувати нову соціокультурну відповідальність. Відповідно у проектних практиках при розробці концептуальних пропозицій дизайнери можуть виходити за рамки креативного брифу та пропонувати додаткові ідеї із обґрунтуванням застосування сучасних екологічних тенденцій.

У межах співпраці Харківської державної академії дизайну і мистецтв з Університетом прикладних наук та мистецтв у Люцерні (Швейцарія) 5 березня 2026 року студенти, викладачі та дослідники долучилися до онлайн-лекції Tokushu Inamura "Designing with All Beings" («Дизайн у співтворчості з усіма істотами»), що відбулася в межах міжнародної співпраці з HSLU, Школою Дизайну, Кіно і Мистецтв (м. Люцерн, Швейцарія). Токушу Інамура – дослідник, дизайнер та інженер, доцент кафедри стратегічного дизайну в Університеті Кюсю, викладає «Дизайн майбутнього» та «Стратегічний дизайн». У лекції він розмірковує над практикою проектування з усіма істотами.

Необхідність позитивних реляційних трансформацій для життя на Землі стає дедалі очевиднішою, супроводжуючись зміщенням уваги від периферії до центру. У різних сферах досліджень та практики набирають обертів підходи, що виходять за межі людського. Дизайн майбутнього – це повернення до природи, до співіснування з істотами, постлюдиноцентризм, у якому людина спрямовує діяльність на гармонію з довкіллям.

ВИСНОВКИ

Сучасний дизайн XXI століття потребує трансформації від вузького фокусування на професійних навичках та технічних інструментах до усвідомлення ширшої соціокультурної ролі дизайнера. У контексті глобальних екологічних, соціальних і культурних викликів та із врахуванням глобальних



трендів сучасності дизайн поступово виходить за межі створення окремих об'єктів або візуальних рішень і набуває характеру системної діяльності, спрямованої на формування нових моделей взаємодії людини, суспільства та довкілля. Аналіз сучасних підходів у теорії дизайну свідчить про зростання значення таких концепцій, як сталий дизайн, перехідний дизайн та постлюдиноцентричні підходи, які орієнтують дизайнерів на довгострокове мислення та відповідальне проектування. У цьому контексті дизайнер постає не лише як візуалізатор або виконавець замовлення, а як учасник суспільних трансформацій, здатний формувати нові смисли, практики та цінності, визначати проблеми, які потребують інноваційного підходу в дизайнерських рішеннях. Таким чином, розвиток дизайнерської освіти і професійної практики має передбачати інтеграцію міждисциплінарних знань, критичного мислення та етичної відповідальності, що дозволить дизайну активно долучатися до формування сталого та гармонійного майбутнього.

ЛІТЕРАТУРА

1. Cross, N. *Designersly ways of knowing* – Design Studies, 1982. URL: https://www.makinggood.ac.nz/media/1255/cross_1982_designerlywaysofknowing.pdf
2. Hatchuel A., Weil B. Design as Forcing: Deepening the Foundations of C-K Theory. 2007. URL: https://www.researchgate.net/publication/228888615_Design_as_Forcing_Deepening_the_Foundations_of_C-K_Theory
3. Rittel H.W.J., Webber M.M. Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sci.* 1973. № 4. С. 155–169. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>.
4. Tonkinwise C. Design for Transitions – from and to what? Academia.edu. 2015. URL: https://www.academia.edu/11796491/Design_for_Transition_from_and_to_what

SLYVKA V.

DESIGN IN THE 21ST CENTURY: FROM PROFESSIONAL SKILLS TO SOCIO-CULTURAL RESPONSIBILITY

The paper substantiates the importance of involving designers in broader societal processes in the context of emerging design worldviews aimed at addressing the problems faced by humanity at the beginning of the twenty-first century. Contemporary design concepts take into account current challenges and are oriented toward shaping a future that designers should consider in harmony with nature.

Key words: design thinking, systems design, sustainable design, transition design, future design, environmental priorities.