

ника творчества для создания коллекций. Старый вопрос о том, является ли мода искусством, еще раз разрешен в пользу моды.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Чуприна Н. В., Шановал А. Г., Балабейко Ю. Р. Средства взаимовлияния субкультурных характеристик костюма при разработке актуального модного образа в индустрии моды. // Дизайн. Материалы. Технология. КНУТиД. 2017. №4 (48).

ВРЕМЯ КАК ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА В ДИЗАЙНЕ

TIME AS AN EXISTENTIAL PROBLEM IN DESIGN

В. И. КОЛОМИЕЦ

V. I. KOLOMIETS

Белорусская государственная академия искусств

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State Academy of Arts

Minsk, Belarus

e-mail: kafedra.promdiz@gmail.com

Рассматривается дизайн как деятельность, направленная на изменение качества бытия человека во времени. Показано, что рассогласование между скоростью изменения качества бытия человека и скоростью изменения качества окружающей действительности обуславливает бесконечное изменение их качества, а смыслом проектирования является бесконечное стремление согласования скоростей и гармонизация их качеств в будущем, что обуславливает и бесконечность потребления как стремление к гармоничному сосуществованию с новым качеством окружающей действительности.

Ключевые слова: дизайн; время; качество; движение; существование; потребление.

The article observes the notion of design as an activity aimed at changing the quality of human life in time continuum. It is pointed out, that the misalignment between the rate of change in person's being quality and the rate of change in the quality of the surrounding reality determines an endless change in their quality. The sense of design is an endless striving to adjust rates and harmonize their qualities in the future, which also determines the endless

consumption as a striving for harmonious coexistence with a new quality of surrounding reality.

Keywords: design; time; quality; movement; existence; consumption.

Дизайн как проектная деятельность своей социальной функцией связан с категорией времени, что является фундаментальным понятием, которое определяет его специфику, так как он направлен на разработку будущего качества бытия объекта проектирования в некоторой области профессиональной деятельности как решение возникшей жизненной проблемы.

Однако роли понятия времени в дизайне предметно совсем не уделено внимания, что не дает возможности рассматривать глубинные особенности этой деятельности в бытии человека.

Деятельность человека состоит из двух направлений: целеполагающей, продуктивной и деятельности потребления как процесс «опредмечивания» и «распредмечивания» его сущности. В системе разделения социальной деятельности функция целеполагания индивида выделилась как деятельность проектирования и стала особым, институционально оформленным видом социальной деятельности.

Проектная деятельность как социальный институт структурно и функционально состоит из прагматически-утилитарной и художественной части как выражение логической и образной формы операционального мышления проектировщиков, которые имеют свои специфические языки, предмет, материал, способ оперирования и результат деятельности как потребительской ценности.

Проектировщик, являясь частью объективной социальной и субъективной реальности, профессионально рефлексивно позиционирует себя субъектом проектирования по отношению к противостоящей ему всей объективной действительности, внешней природной и социальной, материальной и информационной реальности как его окружение.

В процессе деятельности субъект проектирования выделяет из противостоящей окружающей действительности объект проектирования как деятельность потенциального субъекта потребления, его потребности. Таким образом, система проектирования состоит из субъекта проектирования, субъекта потребления как объекта проектирования и их окружения. Окружение представляет собой объекты, явления и события природной и социальной, объективной и субъективной реальности как

некоторые сущности, которые потенциально могут быть факторами влияния на процесс и результат проектирования и потребления.

Сущность тех или иных объектов действительности есть то, чем они являются по своей природе и что отличает их от других сущностей. В пределах своего бытия сущность количественно и качественно изменяется, что и определяет особенности ее бытия.

Качество сущности как объекта действительности есть результат внутренних и внешних взаимодействий, оно динамично, диалектично и изменяется с присущей его природе скоростью.

Качество функционально, оно есть ресурс сущности, обеспечивает ее бытие и выступает для него как ценность.

В синхроническом аспекте движения качество объекта действительности как некоторой сущности отражает ее отличие или подобие качеству другой родственной сущности.

В диахроническом аспекте качество объекта отражает отличие своего актуального качественного состояния от его прошлого, а также будущего состояния в пространство времени.

Субъект проектирования, потребитель как объект проектирования и окружающая их объективная действительность представляют собой особые пространственно-временные области как некоторые сущности, которые находятся во взаимодействии и в движении, их качество изменяется с разной, присущей их природе, скоростью во времени.

Возникает вопрос, является ли время атрибутом, субстанциональной характеристикой движения материи, объективной реальности или это атрибут субъективной реальности, представления?

Время связано с движением материального пространства. Любая материальная сущность пространства имеет два вида движения. Это перемещение ее в пространстве по отношению к другим сущностям и движение изменения качества этой сущности. Второе движение материального объекта есть изменение качества его субстанции, превращение в нечто другое как диалектическое отрицание предыдущего качественного состояния.

Так как все объекты объективной реальности, как некоторые сущности, осуществляют внутренний и внешний обмен, где их внутренние и внешние взаимодействия не синхронны во времени и качество которых изменяется с различной, присущей их природе, скоростью, то они генерируют бесконечный процесс изменения их качества. Прежнего качества как прошлого уже нет, как и нет будущего качества, и нет периода покоя,

есть только бесконечно движущееся состояние становления нового качества с присущей этим объектам скоростью. Это движение изменения качества и есть бытие этих объектов.

Здесь необходимо отметить соотношение скорости изменения качества объекта к скорости движения изменения качества других объектов, являющихся по отношению к нему его окружением.

При синхронизации скорости изменения качества объекта со скоростью изменения качества своего окружения их отношения находятся в стадии стационарного сосуществования, как их совместное бытие в едином равновесном, стационарном пространственно-временном континууме. Такое состояние характеризуется отсутствием изменения их качества.

С увеличением скорости изменения качества объекта по отношению к скорости изменения качества объектов окружающей действительности их взаимодействие становится ассиметричным и изменяет качество окружающей действительности.

Если скорость изменения качества объектов окружающей действительности выше скорости изменения качества объекта, то в результате их взаимодействия изменится качество этого объекта.

В случае представления изменения качества объекта или качества окружения в сознании рефлексирующего субъекта как психологического индивида наблюдаемые им объекты выступают как явления их предыдущих, прошлых, актуальных настоящих и возможных будущих качественных состояний в форме информационного инобытия в пространстве сознания.

Это информационное инобытие объективной реальности есть ее отражение в пространстве субъективной реальности, где в форме образа представлено ее прошлое, настоящее и вероятностное будущее.

Деятельность проектирования как социальный институт и его составная часть дизайн как художественное проектирование осуществляется психологическими индивидами, человеком, где категория времени как понятие органично вплетено в смысл и мотив осуществления их деятельности.

Мотив субъекта проектирования в процессе деятельности находится в двойственном положении. С одной стороны он находится в личностной позиции как выражение своего ментального содержания, своих творческих целей, ценностей, как его профессиональная самореализация, как его деятельность. С другой стороны он находится в заимство-

ванной позиции как представитель интересов субъекта потребления, его ментального содержания, его целей, ценностей и потребностей. Их взаимодействие осуществляется в форме информационного процесса как разработка некоторого проектного «сообщения» и его дальнейшая интерпретация потребителем. Здесь деятельность проектирования осуществляется по формуле «проектирование для других – через себя – как для себя».

Также субъект проектирования является выразителем смыслов и мотивов производителя проектируемого продукта, по отношению к которому он является зависимым сотрудником. Эти смыслы и мотивы социально разделены и не всегда соответствуют друг другу, что ставит проблему их корреляцию с учетом этики, гуманизма и прагматизма.

Проектирование как деятельность основана на представлении о реальной действительности об объекте проектирования и окружающей действительности как изменения их качества во времени и последующих операций с информацией на основе этих представлений по разработке новых, более эффективных решений, соответствующих потребностям субъекта потребления в будущем.

Проектная проблема является выражением несоответствия качества наличного жизненного ресурса человека как ценностного содержания его культуры по отношению изменившейся во времени качества окружающей действительности, что переживается как отставание во времени от актуального пространственно-временного континуума окружающей действительности.

Так как проектные представления динамичны и основаны на отражении изменяемой действительности как своего окружения и выделенного из нее своего объекта деятельности, то содержание этих представлений всегда есть отражение во времени прошлого состояния наблюдаемой действительности. В силу этого проектные представления истинны только по отношению к прошлому состоянию действительности и носят релятивный и вероятностный характер [1].

Разработанные на их основе проектные решения, экстраполированные в будущее, направлены на преодоление временного барьера бытия человека, перехода из фактически прошлого времени в будущее, с одной стороны, и на расширение пространства представления, увеличение информации об окружающей действительности, ее структурировании, с другой стороны. Это является экзистенциальным стремлением проектирования соединить проектные представления с пространственно –

временным континуумом окружающей действительности как единство бытия, что в идеале невозможно. Поэтому проектные решения, принимаемые на такой релятивной основе, носят вероятностный характер истинности по отношению к реальной действительности и могут быть верифицированы только в результате практической реализации проектного замысла и его последующего потребления.

Дизайн как художественно-проектная деятельность осуществляется в форме специфического невербального, символического кода образно-пластического языка, выражающего предметно-чувственные, ценностные характеристики содержания реальной действительности будущего в форме проектируемого объекта и выступает как эстетическая деятельность, что совместно с конструктивно-технической деятельностью проектирования формирует целостный потребительский продукт, направленный на совершенствование качества бытия человека.

Реализованные проектные решения выступают в качестве эстетических артефактов актуальной окружающей действительности, которые по отношению к потребителю являются символом нового качества бытия человека, где его личная ценностная система, ее качество не соответствует новым требованиям актуальной действительности и является символом прошлого. Такое состояние ментально ощущается как существование в прошлом пространственно-временном континууме и переживается им как экзистенциальное состояние социального небытия.

Процесс проектирования и потребления в их совокупности есть рефлексивное стремление психологических индивидуумов к изменению качества своего бытия как их культуры, динамика которой как самоорганизующейся системы имеет бесконечный циклический и волнообразный характер [2].

Экзистенциальная проблема снятия временного разрыва ценностного содержания качества субъективного прошлого и изменившегося актуального качества окружающей действительности настоящего является базовой потребностью бесконечного процесса проектирования (производства) и потребления, в процессе которого реализуются все эстетические и функциональные состояния бытия человека во времени.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Коломиец В. И.* Время как фактор релятивной и вероятностной природы

- дизайна // XII Няфёдаўскія чытанні «Беларускае мастацтва: Гісторыя і сучаснасць». Матэрыялы Рэспубліканскай навукова-творчай канферэнцыі, 28 лютага 2020 г. Мінск : БДАМ, 2020.
2. *Коломиец В. И.* О механизмах динамики культуры как самоорганизующей системы // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: материалы II Междунар. науч. практ. конф., Минск, 19-20 апр. 2018 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О.А. Воробьева (отв. ред. и др.). Минск: БГУ, 2018.

**КНИЖНЫЙ ДИЗАЙН И ТЕХНОЛОГИЯ
ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЙ В БЕЛАРУСИ. 80-Е ГОДЫ XX в.**

**BOOK DESIGN AND TECHNOLOGY
OF PRINTED PUBLICATIONS IN BELARUS.
80s OF THE XX CENTURY**

А. А. КУЛАЖЕНКО
A. A. KULAZHENKA

Белорусский государственный университет
Минск, Республика Беларусь
Belarusian State University
Minsk, Republic of Belarus,

e-mail: akgrafdesign@gmail.com

В публикации рассматриваются особенности художественного редактирования, дизайна книги и их связь с печатными технологиями в 80-е годы XX в. Описывается значение и роль дизайнера книги в работе над издательскими проектами.

Ключевые слова: Книжный дизайн; художественное редактирование; издательская деятельность; печатная технология; типографика; шрифт; дизайн-проектирование; акциденция; макетирование.

The publication examines the features of artistic editing, book design and their relationship with printing technologies in the 80s of the XX century. The importance and role of the book designer in working on publishing projects is described.

Keywords: Book design; art-editing; publishing; printing technology; typography; typeface; design projecting; display, layout.
