

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2024.90.96.005

## Актуальные проблемы развития современного дизайна

**Долматова Анна Анатольевна**

Кандидат педагогических наук, доцент,  
завкафедрой изобразительных искусств и графического дизайна,  
Нижегородский государственный  
архитектурно-строительный университет,  
603000, Российская Федерация, Нижний Новгород, ул. Ильинская, 65;  
e-mail: dolmatovzz@yandex.ru

### Аннотация

В данной статье рассматриваются проблемы современного дизайна, обозначены сферы влияния дизайн-деятельности на мировые процессы развития общества сегодня. Чем глубже мы погружаемся в XXI век, тем яснее становится, что большинство социальных систем были разработаны с учетом требований эпохи первых машин и практически не изменились с XIX века; сегодня они уже не соответствуют своим целям. Стоит задуматься, на каких проблемах дизайнеры должны сосредоточить свои усилия и каким может быть результат, если профессионалы сумеют успешно применить свои творческие способности для решения реальных задач сегодняшнего дня? Именно такие вопросы ставят, а затем ищут и находят на них ответы ученые и дизайнеры большинства стран современного мира. Дизайн сегодня – это комплексная междисциплинарная проектно-художественная деятельность, интегрирующая естественнонаучные, технические, гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление. Дизайн направлен на организацию предметного мира на промышленной основе в чрезвычайно обширной «зоне контакта» с человеком во всех без исключения сферах жизнедеятельности. Центральной проблемой дизайна является создание культурно- и антропосообразного предметного мира, эстетически оцениваемого как гармоничный и целостный. Отсюда особое значение для дизайна представляет использование наряду с инженерно-техническими и естественнонаучными знаниями методов гуманитарных дисциплин – философии, культурологии, социологии, психологии, семиотики и др. Весь этот теоретический багаж интегрируется в акте проектно-художественного моделирования предметного мира, опирающегося на образное, художественное мышление.

### Для цитирования в научных исследованиях

Долматова А.А. Актуальные проблемы развития современного дизайна // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 1А. С. 32-42. DOI: 10.34670/AR.2024.90.96.005

### Ключевые слова

Образное мышление, дизайн среды жизнедеятельности, предметная гармония, проектно-художественная деятельность, дизайн среды.

---

## Введение

В русском языке словом «среда» обозначаются:

- набор природных (физических) условий, «внутри» которых протекает некая деятельность; социально-бытовое окружение, обстановка;
- совокупность людей и вещей, связанных общностью с этими условиями, вещество, заполняющее средовое пространство.

Эти определения, с одной стороны, указывают на то, что среда жизнедеятельности человека есть нечто, окружающее что-либо, с другой – что-либо окруженное, и находящееся внутри чего-либо. В целом понятие «среда» подразумевает единство условий существования объекта (процесса, явления) и целостность самого этого объекта. В этой неразрывности состоит специфика категории «среда». Понятие «дизайнерской среды» - «дизайн-среды» - включает в себя особым образом организованную, комплексную, эстетическую концепцию окружающего континуума, базирующегося на целостном архитектурном и дизайнерском средовом пространстве. В свою очередь, технология организации «средовых комплексов» во многом определяется «типовым» набором их дизайнерских свойств. В научных работах отечественных и зарубежных ученых рассматривается сущность, качественные характеристики и общие принципы организации дизайн-среды.

Зарубежные исследования в этой области основаны на традициях мировой философии, педагогики и психологии, исторически складывавшихся на территории Европы, Америки и Австралии. Поначалу они включали в себя труды западноевропейских ученых. Позже, в 1960-1970-е годы появляются работы японских ученых, базирующиеся на обширном материале традиционной японской культуры; сегодня они также являются важной научной базой для формирования представлений об особенностях современной дизайн-среды.

Организация проектируемой жизненной среды человека первоначально рассматривалась в философии и эстетике как создание искусственного рукотворного мира. Древнегреческий философ Аристотель, рассматривая процесс функционирования присущих человеку интеллектуальных эмоций, возникающих при восприятии окружающего мира, считал, что чувство удивления является побудителем познания. Чувство удивления рассматривается древним ученым и как связывающее звено в познании, и как переход от познания простых объектов к познанию все более сложных субстанций. Процесс создания искусственной реальности должен обладать определенным эмоциональным зарядом, основанным (по Аристотелю) на чувстве удивления.

В средневековой европейской схоластике, в учении о душе и о познании, базирующемся на этических принципах феодализма, важными для развития представлений о земном устройстве является отражение в нем мира небесного. В таких направлениях средневековой схоластической философии, как «номинализм» (*nomina*) И. Росцелина и «концептуализм» (*conception*) П. Абеляра, а также в последующем развитии средневековой схоластики в учении Фомы Аквинского, рукотворный мир предстает как результат активного и предметного познания человеком окружающего мира. Признавая врожденное пассивное знание в виде «общих схем» (*conceptiones universalis*), которые античный философ называл «принципами познания», Фома Аквинский, вместе с тем, отмечал важность чувственного познания, на основе которого человек начинает активно действовать, сталкиваясь с огромным, окружающим его, эмоциональным материалом.

В зарубежной научной литературе, в частности в работах американского дизайнера, ученого

и педагога В. Папанека подчеркивается, что «человек, его орудия, окружение, способы мышления и планирования – одно нелинейное, симультанное, интегрированное, всеобъемлющее целое. Такой подход лежит в основе интегрированного дизайна и позволяет человеку оставаться универсалом, используя специализированные орудия». Все человеческие функции: дыхание, равновесие, ходьба, восприятие, мышление, построение общества – взаимосвязаны и взаимозависимы. «Если мы хотим соотнести окружающую человека среду с психофизиологической целостностью его личности, то нам нужен новый дизайн, как функций, так и структуры всех инструментов, изделий, превращение жилищ и поселений человека в интегрированную жилую среду, способную к росту, изменениям, адаптации, регенерации в ответ на потребности человека. Интегрированный дизайн – впервые со времен позднего палеолита – вернется к целостному охвату проблем» [Папанек, 2010]. Так, американский антрополог Э.Т. Холл утверждает, что «человек и окружающая его среда взаимно формируют друг друга. В настоящее время человек живет в состоянии действительно создать весь мир, в котором живет... Создавая его, человек фактически определяет, каким организмом он будет» [Продина, Размахнина, 2016].

С тех пор как появилась профессия «дизайнер», каких бы областей креативной индустрии она не касалась, – вся работа профессионалов была направлена на эстетическую организацию пространства или объекта, на модернизацию, совершенствование и преобразование окружающего мира.

### **Дизайн в системе экономики**

С расширением материальных возможностей, с развитием инновационных технологий, с появлением различных производств, с возникновением технологических компаний, напрямую улучшающих жизнь и устойчивость городов, с формированием определенной моды и развитием мощной маркетинговой системы и рекламы востребованность дизайн-услуг только возрастает. Это характеризует современный дизайн не только как визуальную эстетическую сферу, но и как стратегический ресурс для роста бизнеса. По мнению экспертов, креативные индустрии, к которым относится и дизайн, составляют значимую долю ВВП России, которая составит 8.5% к 2024 году и 10% к 2035 году. Опираясь на статистические данные, можно сделать следующие выводы:

- креативные индустрии занимают весомую долю ВВП в экономике всех ведущих странах мира, сопоставимую со строительной, транспортной и другими отраслями;
- объем услуг креативных индустрий растет, они развиваются опережающими темпами;
- креативные индустрии являются триггером развития других отраслей и генератором роста прибыли во всех отраслях экономики;
- креативные индустрии в России находятся в стадии активного роста, обладая большим потенциалом (он может составить более 100% до 2024 года).

Соответственно, верно и обратное: при снижении объемов услуг креативных индустрий будет снижаться прибыль и в других отраслях экономики. Занятость в креативных индустриях росла даже при снижении ВВП. Более половины креативных компаний работает в секторе коммуникативного дизайна и генерируют около 60% выручки данной отрасли [Доклад..., www] Таким образом, креативные индустрии, в том числе и дизайн, в настоящее время являются одной из наиболее перспективных, инновационных отраслей экономики.

Возникает вопрос: действительно ли именно такая отдача сейчас нужна обществу от

творческих профессий? И какие задачи нужно срочно решать проектировщикам? Многие проблемы, с которыми мы сталкиваемся сегодня, далеко выходят за рамки дизайна, несмотря на бодрые заявления экспертов. Гипотетические и критические методы проектирования на практике играют определенную роль, но дизайнеры должны осознавать эти ограничения и учиться работать с учетом данной специфики.

Дизайн в глобальном смысле – это, в первую очередь, размышления и критический анализ эволюции глобальных экономик, предприятий, сообществ и культур; это поиск ответа на вопрос: как эти изменения повлияют на облик ближайшего будущего? Речь идет о преобразовании систем, услуг и бизнеса, а также об изменении поведения людей. Сфера дизайна уверенно превращается из относительно элитарного вида творчества в открытую, междисциплинарную, основанную с общественным участием профессию, где представители различных дисциплин проектируют совместно, извлекая выгоду из полученных навыков. Этот сдвиг является результатом возрастающей сложности сегодняшних задач и ужесточения требований к проектированию. Эндрю Блаувельт описал три этапа эволюции дизайна и отметил изменение роли дизайнера в своем эссе «К реляционному дизайну» [Блаувельт, 1994].

Таким образом, сфера дизайна сочетает в себе ориентированную на человека креативную деятельность с целостным взглядом на экономику, общество, технологии, окружающую среду, политику, юридические и этические вопросы. Глобальный дизайн требует осмысления изнутри: начиная с вопроса «почему?», и далее – «как?» и «что?». Попробуем подвести предварительный итог.

1. Когда мы рассуждаем о глобальном дизайне, это не значит, что все задачи должны обладать значительным масштабом. Речь идет скорее о рассмотрении глобальных проблем, представленных в малом масштабе. Большинство современных мировых инноваций появилось на местном уровне, например, калифорнийская Airbnb (онлайн-площадка для размещения и поиска краткосрочной аренды частного жилья по всему миру) или Lyft (американская компания – агрегатор такси, публичная компания из Сан-Франциско, позволяющая пользователям находить с помощью интернет-сайта или мобильного приложения водителей, сотрудничающих с сервисом и готовых оказать услугу за умеренную плату). Все в мире взаимосвязано: экономика, общественные отношения, технологии, окружающая среда, политика, юридические и этические вопросы.

2. Дизайн требует определенной позиции: проектировщику важно быть непредубежденным. Для формирования такого отношения требуется время, постепенно позиция изменяется, важно не останавливаться, уметь учиться и не переставать размышлять.

3. Дизайнера от «не дизайнера» отличает умение преодолеть разрыв между словами и действиями. Речь идет не о создании чего-то сверх совершенного, а о разработке осязаемого продукта, помогающего изучить и понять ситуацию, а затем сделать следующий шаг.

Круг задач, к решению которых сегодня привлекают дизайнеров, достаточно широк. Это экологические, технологические, гигиенические, энергетические, экономические, политические, урбанистические, этические и другие сферы. Рассмотрим некоторые из них.

## Экология

Экологические проблемы напрямую связаны с дизайнерским творчеством. В связи с этим изменяются и задачи дизайна, среди них:

- создание гармоничной предметно-пространственной среды;

- разработка практически значимых с экологической точки зрения объектов;
- решение функциональных задач, связанных с реальными потребностями людей и с учетом их места проживания;
- критический анализ материалов и технологий, исключение неприемлемых; экодизайн и видеоэкология;
- отказ от вещей одноразового пользования, удаление искусственных и синтетических материалов, загрязняющих планету;
- использование экологически безопасных продуктов питания;
- экологизация технологических процессов, создание замкнутых технологических циклов, безотходных и малоотходных технологий, исключающих попадание в атмосферу вредных, загрязняющих веществ. Кроме того, это предварительная очистка топлива или замена его более экологичными сортами, применение гидрообеспыливания, рециркуляции газов, перевод различных агрегатов на электропотребление и др.;
- замена натуральных материалов на экологичные искусственные с целью сохранения природного мира;
- создание и использование материалов с новыми безопасными эксплуатационными свойствами;
- решение задачи регенерации отходов, повторное использования сырья.

Современный индустриальный мир основан на предположении, что ресурсы планеты бесконечны и неисчерпаемы: было трудно представить, что однажды в мире закончатся углеводороды? Или погибнут леса? Или исчезнут пустыри для избавления от отходов?

Это именно та ситуация, в которой сейчас находится общество, оказавшись в ловушке линейной экономики, начинающейся в шахте, в карьере или на нефтяной разработке и заканчивающейся на свалке. Согласно отчету ИРСС (Межправительственной группы экспертов по изменению климата) у человечества есть всего три года, чтобы остановить выбросы парниковых газов и предотвратить необратимые последствия для планеты, вызванные глобальным потеплением. Эксперты также пришли к выводу, что количество углекислого газа, выбрасываемого сегодня в атмосферу, соответствует 80% всего, что человечество может произвести, если оно хочет иметь 50% или более шансов стабилизировать потепление Земли на уровне 1,5°C. Но производство загрязнителей, образующихся в промышленном секторе при сжигании ископаемого топлива, за последнее десятилетие сократилось в год всего на 0,3%. Капитальное строительство является одним из крупнейших источников подобных вредных выбросов, как в отношении энергии, необходимой для эксплуатации зданий, так и в отношении транспорта и производства конструкционных материалов. Согласно отчету Форума по изменению климата CNN, три основных источника выбросов CO<sub>2</sub> исходят от городов, от автомобилей и зданий: это сжигаемый транспортом бензин, это промышленная деятельность в строительной индустрии (цементные заводы, ЖБК и пр.), и это теплоэлектростанции, вырабатывающие электроэнергию и тепло для производственных и бытовых нужд.

## Урбанизация

В последнее время обострилась тенденция, в результате которой более половины всего населения мира переселилось в большие и малые города. Несмотря на то, что урбанизация расширяет человеческие возможности, она часто сталкивается со множеством жизненно важных вопросов, среди них:

- перенаселенность;
- безработица;
- жилищные неудобства;
- развитие трущоб;
- несоблюдение санитарных норм;
- нехватка воды;
- опасности для здоровья;
- ухудшение качества городской среды;
- утилизация отходов;
- транспортные проблемы;
- городская преступность;
- рост бедности.

Многие из этих задач можно решить с помощью дизайна. Urban Techs – это технологические компании, напрямую улучшающие жизнь и повышающие устойчивость городов. Некоторые из основных стартапов, появившихся в последнее десятилетие, – это компании, ориентированные на города, на решение задач урбанизации и на объединение людей; это так называемые «УТ» (Urban Techs), например, Uber, Waze, AirBnb, WeWork, Yellow и другие.

Концепция городских технологий напрямую связана с тенденцией «умных городов», также называемых кибергородами: они используют стратегические технологии для улучшения инфраструктуры, для оптимизации городской мобильности, для создания устойчивых решений и для других улучшений, необходимых для повышения качества жизни горожан.

Только за последние три года УТ привлекли 75,0 миллиардов долларов, что составляет около 17% всех средств мирового венчурного капитала. Urban Techs — крупнейший инвестиционный сектор в стартапах, привлекающий больше средств, чем фармацевтические и биотехнологические компании.

По словам Ричарда Флориды, директора департамента городов Университета Торонто (Канада) – компании из США доминируют среди городских стартапов, здесь более 45% всего оборотного капитала инвестируется в этот сектор. Далее следует Китай с почти 30%, за ним по порядку – Сингапур, Индия, Великобритания, Германия, Южная Корея, Объединенные Арабские Эмираты, Франция, Нидерланды и Канада.

## Гигиена

Гигиена окружающей среды – это отрасль современной науки, занимающаяся обоснованием профилактических и оздоровительных мероприятий по улучшению условий жизни населения. К основным факторам, определяющим состояние здоровья человека, относятся: генетические условия, образ жизни, трудовая деятельность, качество жизни и состояние окружающей среды.

В настоящее время экологические проблемы находятся в числе приоритетных направлений развития науки, они утверждены Президентом России («Приоритетные направления развития науки, технологий и техники Российской Федерации», утверждены Президентом Российской Федерации В.В. Путиным 30.03.2002 года, Пр-577). Приоритетными направлениями исследований в данной области являются: «Экология и рациональное природопользование» и «Технологии живых систем». Наиболее передовыми технологиями считаются:

- Системы жизнеобеспечения и защиты человека;
- Мониторинг окружающей среды;

- Генодиагностика и генотерапия;
- Природноохранные технологии, переработка и утилизация техногенных образований и отходов;
- Снижение риска и уменьшение последствий природных и техногенных катастроф.

Основой для оценки влияния факторов окружающей среды на здоровье человека, как правило, являются предельно допустимая концентрация опасных производств, загрязнение источников воды и почвы, а также такие вопросы питания населения, как недостаток биогенных и йодных элементов.

Гигиенические проблемы проявляются в процессе эксплуатации жилых и общественных помещений. В первую очередь это касается выбора отделочных материалов, к ним относятся: ДВП, ДСП, МДФ, мастики, пластификаторы, шпатлевки, теплоизоляционные материалы, цемент, бетон с добавлением отходов, полистиролы, клеи, линолеумы и многие другие источники выброса в окружающую атмосферу органических и неорганических соединений. Исследования показывают, что канцерогенные риски в жилых и общественных помещениях достигают до 90% по сравнению с остальными зданиями. Роль дизайна – не просто успевать за техническим прогрессом, но и предвидеть негативные изменения, активно влиять на них и заранее применять меры профилактики.

Промышленная революция стала важной вехой в распространении ватерклозетов, в формировании идеалов гигиены и в соблюдении стандартов общественного здравоохранения. Промышленность преуспела не только в производстве сантехники, но и в проведении исследований по теме базовой санитарии. Однако специалисты ООН отмечают, что 4,5 миллиарда человек в мире до сих пор не имеют доступа к элементарным санитарным удобствам. Другими словами, двое из трех человек в мире не могут пользоваться ватерклозетом.

Первые свидетельства о водных туалетах датируются 3100 г. до н.э., со времен Крито-Микенской культуры, однако первый ватерклозет был изобретен в 1596 г. англичанином Джоном Харингтоном (Брайсон, Билл: Дома: краткая история частной жизни). Мастер сделал два экземпляра: один для себя, а другой – для королевы Елизаветы I. В то время идея ватерклозета не прижилась, и только в 1775 году шотландец Александр Камминг запатентовал туалет современного вида, связанный с канализационной системой. В 1885 году другой англичанин, Томас Твайфорд, создал первый фарфоровый унитаз, заменивший описанные выше деревянные изделия.

Недавно Билл Гейтс привлек внимание мировой общественности, представив устройство, превращающее экскременты в чистую воду за пять минут с использованием только химических добавок. По данным Фонда Билла Гейтса стерилизация отходов, выделяемых людьми, могла бы предотвратить 500 000 детских смертей и сэкономить 233,0 миллиарда долларов США в год, выделяемых на лечение диареи и холеры, но данная технология по-прежнему дорога и еще несовершенна.

## Этика

Индустрия дизайна все более серьезно относится к этическим вопросам. Джон Маэда [Маэда, 2008], профессор дизайна, руководитель отдела компьютерного проектирования и интеграции в компании Automattic из Сан-Франциско (США) представил «Отчет о дизайне в технологиях», служащий своего рода свидетельством состояния дизайна в данной технической отрасли. В 2022 году Маэда сосредоточился на проблемах инклюзивности в понимании

будущего дизайна. Маэда определяет инклюзивный дизайн как разработку продуктов для более широкой аудитории: будь то люди с ограниченными возможностями, люди, живущие за пределами США, люди с другим цветом кожи или пожилые люди. В его списке «10 самых важных вопросов и задач, с которыми в настоящее время сталкивается дизайн» – «этика в дизайне» заняла третье место, уступив «дизайну, не имеющему «места за столом» (№ 1) и «фразнообразию в дизайне и технологиях» (№ 2) [там же].

Маэда уделяет большое внимание этическим отношениям в дизайн-команде. Он полагает, что дизайнеры не должны быть лидерами в коллективе, а являться лишь хорошими командными игроками. Маэда считает, что дизайн-концепция играет вспомогательную роль и не является негативным фактором для развития специалистов, но дает дизайнерам возможность работать со своими коллегами в одной команде, что приводит к улучшению дизайна. Существуют и другие сторонники Маэды, несогласные с концепцией чисто «дизайнерских» компаний. К примеру, Алекс Шляйфер, руководитель отдела дизайна компании Airbnb из США, считает, что культура, основанная на дизайне, склонна обесценивать мнения и идеи других людей. Шляйфер создал свою конструкторскую фирму, в которой дизайнерам не уделяется особого внимания, а позицию пользователей, по его мнению, полностью должны представлять менеджеры по продукции.

В своей книге «Спекулятивное все: дизайн, художественная литература и социальные мечты» (2013) Энтони Данн – профессор и руководитель программы взаимодействия с дизайном в Королевском колледже искусств (Лондон, Великобритания) и Фиона Рэби – профессор промышленного дизайна в Университете прикладных искусств (Вена) [Келли, 2017] дали обзор того, как дизайн можно использовать в качестве инструмента для представления возможного будущего и опровержения любого статус-кво. Данн и Рэби описали гипотетический (спекулятивный) дизайн как способ размышления о будущем. Спекуляции – рассуждения, не требующие обращения к практике; для спекулятивного познания нет необходимости в эксперименте, в опытной проверке результатов мыслительной деятельности. В этом смысле спекулятивна математика, логика и философия. Спекуляции – рассуждения, основанные не на опыте, а на «чистом размышлении», умозрении, т.е. это продукт внутренней интеллектуальной деятельности человеческого рассудка.

В современном мире, где благодаря технологическим инновациям нет ничего неосуществимого, важную этическую роль могут сыграть такие вопросы: Что значит быть человеком? В каком мире мы хотим жить? Чего мы хотим достичь? Куда мы хотим пойти? Ответы на эти вопросы открывают пространство для изучения целого ряда идей о «безопасной среде», где можно определить возможное воздействие и последствия от внедрения этих концепций. Например, глобальная тенденция: потребитель, который всегда на связи.

В последнее время определились такие тенденции в различных областях, как «умные города», беспилотные автомобили, большие объемы данных («big data»), количественная оценка собственной личности, носимые устройства, оснащенные датчиками для отслеживания и мониторинга действий пользователей, «Интернет вещей». Основная тенденция, выявленная в результате анализа данных тенденций, что Интернет все глубже проникает в наш материальный мир. Люди всегда будут на связи. Придет время, когда «каждое устройство будет подключено, а мы даже не узнаем об этом», – говорит Микко Хиппонен из финской компании F-Secure [Нуррöнен, 2021]. В своей книге «Неизбежное» американский писатель Кевин Келли (2016), исполнительный редактор-основатель журнала Wired – делится своими мыслями о технологических возможностях, которые будут формировать будущее. Келли ожидает, что Интернет будет присутствовать всегда и будет больше походить на беседу и опыт, чем на



«место» [Келли, 2017]. В настоящее время Интернет проникает в физический мир людей, что окажет существенное влияние на человеческую жизнь и поведение в будущем. Что касается цифровизации физического мира (IoT), Кевин Келли (2016) говорит, что «все, что можно отследить, будет отслежено» [там же]. Сбор и использование личных данных будет практически невидимым и неизбежным процессом. Когда пользователи добавляют датчики себе, а также оснащают ими другие объекты и зоны вокруг, люди создадут виртуальную схему материального человеческого мира. Эта тенденция также бросает вызов основным ценностям современного общества и поднимает вопросы о неприкосновенности частной жизни.

## Заключение

Сегодня мир полон множеством таких проблем, как изменение климата, уничтожение природных ресурсов и старение населения, и это лишь некоторые из них. По мнению Данна и Рэби, единственный способ преодолеть эту тенденцию – «изменить наши ценности, убеждения, отношение и поведение». Дизайн можно использовать как инструмент для размышлений о возможном будущем и для критического осмысления сегодняшнего дня и предполагаемых последствий человеческих действий. Данн и Рэби отмечают: «Как дизайнеры мы должны перейти от проектирования приложений к проектированию последствий, создавая воображаемые продукты и услуги, которые помещают эти новые разработки в повседневную материальную культуру». Как однажды заметил писатель-фантаст Фредерик Пол, «хороший писатель придумывает не только автомобиль, но и дорожную пробку» [там же]. Будущее может быть, как позитивным, так и негативным и будет отражать мир, в котором мы живем сегодня. Все начинается с вопроса «Что, если...?», чтобы открыть пространство для дискуссий. С помощью дизайна можно задавать вопросы, провоцировать и вдохновлять позитивную активность. Спекулятивный, гипотетический дизайн и его способность задавать критические вопросы и размышлять – отличный инструмент для изучения новых областей, для осознания предметов и для начала дискуссии. Дизайн позволяет людям думать о вещах по-другому, он открывает простор для воображения и вдохновения. С помощью этих инструментов люди могут подвергнуть сомнению традиционные ценности, убеждения, установки и пересмотреть каноническое поведение. Это открытие может инициировать процесс, помогающий людям отбросить ограничения и стать подлинно свободными.

## Библиография

1. Блаувельт Э. Внутри и вокруг: Культура дизайна и дизайн культур // *Émigré*. 1994. 32. P. 23.
2. Доклад The Value of Design FactWnder британского Совета по дизайну (2007). URL: <https://adpass.ru/dizajn-generiruyushhij-pribyl-obzor-kreativnyh-industrij/>
3. Келли К. Неизбежно: 12 технологических трендов, которые определяют наше будущее. М., 2017. 82 с.
4. Маэда Дж. Законы простоты: дизайн, технологии, бизнес, жизнь. М.: Альпина Бизнес Букс, 2008. 116 с.
5. Папанек В. Дизайн для реального мира. М., 2010. 416 с.
6. Продина В.А., Размахнина В.В. Использование принципов биоморфизма в системе визуальной идентификации как новое направление при выполнении комплексной выпускной квалификационной работы // *Современные технологии и методики в архитектурно-художественном образовании*. 2016. С. 350-351.
7. Dunne A., Raby F. *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. The MIT Press, 2013. 224 p.
8. Hyppönen M. *Internet*. Werner Söderström Ltd, 2021. 92 p.
9. Valtonen A. Approaching Change with and in Design // *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. – 2020. – Т. 6. – №. 4. – С. 505-529.
10. Dell'Era C. et al. Four kinds of design thinking: From ideating to making, engaging, and criticizing // *Creativity and innovation management*. – 2020. – Т. 29. – №. 2. – С. 324-344.

---

## Actual problems of the development of modern design

**Anna A. Dolmatova**

PhD in Pedagogy, Associate Professor,  
Head of the Department of Design Engineering and Fine Arts,  
Nizhny Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering,  
603000, 65, Il'inskaya str., Nizhny Novgorod, Russian Federation;  
e-mail: dolmatovzz@yandex.ru

### Abstract

This article examines the problems of modern design, identifies the spheres of influence of design activities on the global processes of society development today. The deeper we dive into the XXI century, the clearer it becomes that most social systems were designed to meet the requirements of the era of the first machines and have not changed much since the XIX century; today they no longer meet their goals. It is worth thinking about what problems designers should focus their efforts on and what could be the result if professionals are able to successfully apply their creative abilities to solve the real problems of today? It is such questions that scientists and designers of most countries of the modern world pose, and then seek and find answers to them. Design today is a complex interdisciplinary design and artistic activity that integrates natural science, technical, humanitarian knowledge, engineering and artistic thinking. The design is aimed at organizing the subject world on an industrial basis in an extremely extensive "contact zone" with a person in all spheres of life. The central problem of design is the creation of a culturally and anthropos-like object world, aesthetically assessed as harmonious and integral. Hence, the use of methods of humanities, philosophy, cultural studies, sociology, psychology, semiotics, etc., along with engineering, technical and natural science knowledge, is of particular importance for design. All this theoretical baggage is integrated in the act of design and artistic modeling of the object world, based on imaginative, artistic thinking.

### For citation

Dolmatova A.A. (2024) Aktual'nye problemy razvitiya sovremenogo dizaina [Actual problems of the development of modern design]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (1A), pp. 32-42. DOI: 10.34670/AR.2024.90.96.005

### Keywords

Imaginative thinking, life environment design, subject harmony, design and artistic activity, environment design.

## References

1. Blauvelt A. (1994) Vnutri i vokrug: Kul'tura dizaina i dizain kul'tur [n and Around: Cultures of Design and the Design of Cultures]. *Émigré*, 32, p. 23.
2. *Doklad The Value of Design FactWnder britanskogo Soveta po dizainu (2007)* [The Value of Design FactWnder report of the British Design Council (2007)]. Available at: <https://adpass.ru/dizajn-generiruyushhij-pribyl-obzor-kreativnyh-industrij/> [Accessed 11/11/2023]
3. Dunne A., Raby F. (2013) *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. The MIT Press.
4. Hyppönen M. (2021) *Internet*. Werner Söderström Ltd.

5. Kelly K. (2017) *Neizbezhno: 12 tekhnologicheskikh trendov, kotorye opredelyayut nashe budushchee* [The Inevitable: Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future]. Moscow.
6. Maeda J. (2008) *Zakony prostoty: dizain, tekhnologii, biznes, zhizn'* [The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)]. Moscow: Al'pina Biznes Buks Publ.
7. Papanek V. (2010) *Dizain dlya real'nogo mira* [Design for the Real World: Human Ecology and Social Change]. Moscow.
8. Prodina V.A., Razmakhnina V.V. (2016) Ispol'zovanie printsipov biomorfizma v sisteme vizual'noi identifikatsii kak novoe napravlenie pri vypolnenii kompleksnoi vypusknoi kvalifikatsionnoi raboty [The use of the principles of biomorphism in the system of visual identification as a new direction when performing complex final qualifying work]. In: *Sovremennye tekhnologii i metodiki v arkhitekturno-khudozhestvennom obrazovanii* [Modern technologies and techniques in architectural and artistic education].
9. Valtonen, A. (2020). Approaching Change with and in Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(4), 505-529.
10. Dell'Era, C., Magistretti, S., Cautela, C., Verganti, R., & Zurlo, F. (2020). Four kinds of design thinking: From ideating to making, engaging, and criticizing. *Creativity and innovation management*, 29(2), 324-344.