

УДК 1.4

НОВАЯ ФИЛОСОФИЯ ДИЗАЙНА: ОТ ХАОСА К СВЯЗИ ЧЕРЕЗ НАБЛЮДЕНИЕ

Марков А.В., Штайн О.А.

В ответ на возрастающую сложность антропоценной эпохи, характеризующуюся экологическими вызовами, цифровой гибридизацией опыта и кризисом смыслов, традиционные парадигмы дизайна демонстрируют свою ограниченность. Существующие подходы зачастую оказываются реактивными и неспособными предложить по-настоящему радикальные, системные изменения, оставаясь в рамках породивших проблемы моделей. Данная статья предлагает теоретический обзор и анализ четырех новых взаимодополняющих теорий дизайна, представляющих собой настоящий парадигмальный сдвиг: Энтропийный Дизайн, Симпатический Дизайн, Дизайн Неочевидных Связей (Абдуктивный) и Квантовый Дизайн (Дизайн Суперпозиции). Актуальность и новизна исследования заключаются в отказе от антропоцентричного, статичного и детерминированного проектирования в пользу подхода, который объемлет хаос (Энтропийный), поощряет глубокую эмпатическую связь (Симпатический), использует латеральное мышление для переопределения проблем (Абдуктивный) и признает вероятностную природу цифровой реальности (Квантовый). Эти теории образуют новый комплексный язык для описания и проектирования сложных, адаптивных систем. Уникальность работы подкрепляется включением рассказа «Геометрия эритроцита», созданного одним из соавторов и прокомментированного другим соавтором. Данный рассказ служит литературной моделью и практической иллюстрацией одновременного проявления всех четырех теорий в поле социальных взаимодействий. Рассказ демонстрирует, как предложенные философии дизайна не являются абстракциями, а уже действуют в современной реальности, описывая поведение человека в состоянии постоянной неопределенности. Тем самым, статья формулирует философские основы, ключевые принципы, потенциальные области применения и точки синтеза

предложенных теорий, аргументируя необходимость перехода дизайна от роли «украшателя» к роли медиатора сложности.

Ключевые слова: теория дизайна, энтропийный дизайн, симпатический дизайн, абдуктивное мышление, квантовый дизайн, парадигма, антропоцен, цифровая культура, нарративный анализ, современная литература.

NEW PHILOSOPHY IN DESIGN: FROM CHAOS TO CONNECTION THROUGH OBSERVATION

Markov A.V., Shtayn O.A.

Traditional design paradigms reveal their limitations in response to the increasing complexity of the Anthropocene era characterized by environmental challenges, digital hybridization of experience and the crisis of meaning. Existing approaches often prove reactive and incapable of offering truly radical, systemic changes, remaining confined within the very models that gave rise to the problems. This article provides a theoretical review and analysis of four new complementary design theories that represent a genuine paradigm shift: Entropic Design, Sympathetic Design, Design of Non-Obvious Connections (Abductive) and Quantum Design (Design of Superposition). The relevance and novelty of the research lie in the rejection of anthropocentric, static and deterministic design in favour of an approach that embraces chaos (Entropic), encourages deep empathic connection (Sympathetic), employs lateral thinking to redefine problems (Abductive), and acknowledges the probabilistic nature of digital reality (Quantum). These theories form a new comprehensive language for describing and designing complex, adaptive systems. The uniqueness of the work is reinforced by the inclusion of the short story “The Geometry of an Erythrocyte” written by one co-author and commented by the other, which serves as a literary model and a practical illustration of the simultaneous manifestation of all four theories in the field of social interactions. The story demonstrates how the proposed design philosophies are not abstractions, but are already operative in contemporary reality, describing human behaviour in a state of constant uncertainty. Thus, the article formulates the philosophical foundations, key

principles, potential applications, and points of synthesis for the proposed theories, arguing for the necessity of transitioning design from the role of a “decorator” to that of a mediator of complexity.

Keywords: design theory, entropic design, sympathetic design, abductive thinking, quantum design, paradigm, Anthropocene, digital culture, narrative analysis, contemporary literature.

Дизайн как дисциплина всегда был зеркалом технологических, экологических и философских сдвигов в обществе. Модернизм с его верой в прогресс породил функционализм и «интернациональный стиль». Постмодернизм принес с собой плюрализм и иронию. Сегодня мы сталкиваемся с новым комплексом «грандиозных вызовов»: климатический кризис, цифровая гибридизация реальности, переизбыток информации и психологическое выгорание.

Существующие подходы – человекоориентированный дизайн, устойчивый дизайн – безусловно, внесли значительный вклад. Однако их часто критикуют за реактивность, поверхностность и неспособность предложить по-настоящему радикальные, системные изменения. Они часто борются с симптомами, а не с причинами, оставаясь в рамках парадигмы, породившей эти проблемы.

Данная статья постулирует, что необходим парадигмальный сдвиг – фундаментальный пересмотр онтологических и эпистемологических основ дизайна. Мы предлагаем четыре новые теоретические рамки, каждая из которых требует увидеть проблему под уникальным углом:

1. Энтропийный Дизайн предлагает не бороться с хаосом, распадом и временем, а принять их в качестве основных материалов.

2. Симпатический Дизайн стремится выйти за рамки функциональности, создавая глубокую эмпатическую связь между пользователем, объектом и его экосистемой.

3. Дизайн Неочевидных Связей (Абдуктивный) переносит фокус с решения проблем на их переопределение через методичное обнаружение связей между несвязанными концепциями.

4. Квантовый Дизайн признает недетерминированную, вероятностную природу цифровых сред, проектируя интерфейсы, существующие в состоянии суперпозиции до момента взаимодействия.

Вместе эти теории образуют новый ландшафт дизайн-мышления, ориентированный на создание более гибких, адаптивных, осмысленных и честных систем и опытов.

Данное исследование является теоретическим и спекулятивным по своей природе. Его методология основана на теоретическом синтезе и концептуальном моделировании.

Источники и теоретическая база

1. Философия и физика: Концепции энтропии и термодинамики (Второй закон) [7], квантовая механика (принципы суперпозиции, наблюдателя) [6], философия глубокой экологии и анимизма А. Наесса [8].

2. Логика и креативное мышление: Теория абдуктивного вывода Чарльза Сандерса Пирса [10; 1], методики латерального мышления Эдварда де Боно [3].

3. Существующие практики дизайна: Критика человекоцентрированного дизайна [9], принцип от колыбели до колыбели Браунгарта и Макдонаха [2], теория аффордансов [5], практики критического и спекулятивного дизайна [4].

Метод разработки теорий

Для каждой из четырех теорий был применен итеративный процесс:

1. Идентификация ограничения: выявление ключевого недостатка или «слепого пятна» в существующих дизайн-парадигмах (например, отрицание времени, отсутствие глубокой связи, линейность мышления, детерминизм).

2. Заимствование парадигмы: поиск и адаптация концепции из смежной сложной области (физика, экология, логика), предлагающей альтернативный взгляд на выявленное ограничение.

3. Формулировка принципов: разработка набора практических, применимых принципов, вытекающих из новой парадигмы.

4. Валидация через спекуляцию: тестирование теории через спекулятивные примеры применения в различных областях дизайна (промышленный, цифровой, графический, урбанистика).

5. Установление связей: анализ синергии и противоречий между новой теорией и другими предложенными вариантами.

Этот метод позволяет не просто предлагать новые стили, а закладывать новые философские основы для дизайн-процесса.

1. Энтропийный Дизайн (Entropic Design) или Дизайн Распада

Основная предпосылка

Большинство теорий дизайна стремятся к порядку, простоте, ясности, устойчивости и контролю. Энтропийный Дизайн принимает противоположную точку зрения: он признает хаос, распад, случайность и потерю контроля как неотъемлемые, ценные и красивые части существования. Он не борется с энтропией, а сотрудничает с ней.

Цель – не создать статичный, идеальный объект, а спроектировать процесс трансформации и взаимодействия со временем и средой.

Ключевые принципы

1. Принцип запрограммированного распада (Principle of Programmed Decay). Объект изначально проектируется с учетом его постепенного изменения, деградации и конечного исчезновения. Материалы выбираются не по принципу «вечности», а по их способности красиво и предсказуемо стареть, видоизменяться или безопасно возвращаться в экосистему.

Пример: Здание, фасад которого покрыт мхом, который со временем меняет его цвет и форму. Или упаковка, которая не просто «разлагается», а рассыпается в узорчатый порошок под воздействием дождя.

2. Принцип случайного вмешательства (Principle of Stochastic Intervention). Дизайнер не является единственным творцом. Он создает систему,

правила и «точки входа» для вмешательства внешних сил: природы, пользователя, случайности.

Пример: Мебель с участками, покрытыми реактивной краской, которая меняет цвет в зависимости от температуры тела человека или солнечного света. Или цифровой интерфейс, где алгоритм иногда слегка «искажает» шрифты или композицию, создавая уникальный опыт для каждого пользователя.

3. Принцип незавершенности (Principle of Incompleteness)
Объект намеренно проектируется незавершенным. Его окончательная форма рождается только в диалоге с пользователем. Дизайнер предоставляет инструменты, а не решения.

Пример: Набор для создания полки, где вместо инструкции дается набор принципов («всегда соединяйте детали под прямым углом», «самая длинная деталь должна быть в основе») и разнообразные крепления. Каждый собранный результат уникален.

4. Принцип темпоральности (Principle of Temporality)
Время становится ключевым материалом дизайна. Проектируется не момент «схода с конвейера», а вся временная шкала жизни объекта: его расцвет, старение и «смерть».

Пример: «Энтропийные часы» – устройство, которое не показывает время, а визуализирует его течение через постепенное разрушение своей собственной структуры (например, капающая вода медленно размывает напечатанный циферблат).

5. Принцип циклической полезности (Principle of Cyclical Utility)
Полезность объекта не линейна, а циклическая. Его функция радикально меняется на разных этапах жизненного цикла.

Пример: Детская кроватка, которую через несколько лет можно не просто разобрать, а «превратить» в набор элементов для письменного стола. При этом следы использования (зубки, царапины) не маскируются, а становятся частью декора нового объекта.

Как применять эту теорию?

В промышленном дизайне: создавать продукты с видимыми, красивыми следами износа. Использовать материалы, которые стареют с достоинством (медь, необработанное дерево, камень) и отказываться от лаков и покрытий, маскирующих возраст.

В графическом дизайне: разрабатывать идентичность бренда, которая эволюционирует с каждым применением. Логотип, который имеет несколько допустимых вариаций, или макет, который каждый раз собирается заново по алгоритму.

В цифровых продуктах: создавать UI, который «стареет» – медленно и почти незаметно меняется от сессии к сессии, подстраиваясь под пользователя, а не остается стерильно-неизменным.

В дизайне интерьеров: проектировать пространства, которые открыты для влияния природы (свет, который меняет геометрию комнаты в течение дня, растения, которые становятся частью интерьера).

В урбанистике: создавать не монолитные парки, а «семенные банки» городской среды – участки, где горожане могут сами высаживать растения по определенным правилам, формируя постоянно меняющийся ландшафт.

Философская основа

Данная теория основана на принятии фундаментальных законов вселенной (второй закон термодинамики, энтропия) вместо борьбы с ними. Это попытка найти красоту в несовершенстве (ваби-саби), ценность в уникальности, порожденной временем, и создать более честные, «живые» отношения между человеком, объектом и средой.

Она бросает вызов культуре потребления, основанной на новизне и постоянстве, и предлагает более экологичный и осознанный подход: ценить процесс так же сильно, как и результат.

Это не просто стиль или тренд, а новая система ценностей для дизайнера, где он выступает не как бог-творец, а как садовник, направляющий естественные процессы.

2. Симпатический Дизайн (Sympathetic Design) или Дизайн Сопереживания

Основная предпосылка

Это дизайн с противоположным вектором, но не менее радикальный. Существующие теории устойчивого или человеко-центричного дизайна ставят во главу угла *потребности* пользователя или *снижение вреда* для планеты. Симпатический Дизайн идет дальше: его цель – создать глубокую, почти мистическую *эмоциональную и экологическую связь* между пользователем, объектом и всей экосистемой, его породившей. Объект становится не просто вещью, а «проводником» или «медиатором» отношений.

Если Энтропийный Дизайн – это диалог со временем, то Симпатический – диалог с *контекстом* во всей его полноте.

Ключевые принципы

1. Принцип генеалогии материалов (Principle of Material Genealogy). Каждый материал в объекте должен рассказывать свою историю. Дизайнер обязан знать и визуально/тактильно передавать происхождение материала: не «дерево», а «сосна, выросшая на склоне холма в Карелии, спиленная зимой». Проектируется не форма, а *биография объекта*.

Пример: На торце деревянного стола лазером гравировается карта местности, где росло это дерево. На упаковке от смартфона указаны не только технические характеристики, а имена людей, добывавших редкоземельные металлы для его аккумулятора, и их фотографии.

2. Принцип тактильной эмпатии (Principle of Tactile Empathy). Объект должен не просто быть эргономичным, а вызывать инстинктивное, подсознательное желание прикоснуться, почувствовать его. Его форма, температура, вес и текстура должны «соответствовать» его функции на глубоком сенсорном уровне.

Пример: Ручка инструмента, которая не просто удобно лежит в руке, а своей фактурой и теплопроводностью имитирует ощущение от ветки дерева, вызывая чувство спокойствия и связи с природой. Холодный, гладкий корпус

медицинского датчика, который, согреваясь от тела, становится матовым и мягким, снижая тревожность пациента.

3. Принцип одушевленной механики (Principle of Animated Mechanics). Механизмы объекта не должны быть скрыты. Их работа должна быть видимой, понятной и даже немного «живой» – не идеально отлаженной, а имеющей свой «характер». Это создает эмоциональную привязанность, как к питомцу.

Пример: Шестеренки механических часов не просто крутятся за стеклом, а соединены со стрелкой, которая иногда слегка «вздрагивает» от толчка, прежде чем двинуться дальше. Дверь автомобиля не закрывается с бездушным щелчком, а издает мягкий, низкий звук, похожий на вздох удовлетворения.

4. Принцип циркулярного отклика (Principle of Circular Response). Объект должен каким-либо образом «реагировать» на состояние экосистемы, частью которой он является. Его статус или внешний вид меняются в зависимости от здоровья среды.

Пример: Лампа в вашем доме, которая меняет оттенок света (от здорового зеленого до тревожного красного) в зависимости от данных о качестве воздуха в вашем районе. Браслет, который туго сжимает запястье при новости о разливе нефти в океане, к которому «привязан» его пластик.

5. Принцип ритуального взаимодействия (Principle of Ritual Interaction). Дизайн поощряет и формирует небольшие, осмысленные ритуалы использования, которые замедляют потребление и усиливают уважение к объекту.

Пример: Кофемолка, которую нужно не просто нажать кнопку, а медленно вращать ручку, чувствуя сопротивление зерен и слыша аромат. Смартфон, у которого процедура обновления программного обеспечения – это не просто скачивание, а целый ритуал с анимацией, показывающей, как «обновляется» его цифровая душа.

Как применять эту теорию?

В промышленном дизайне: отказаться от универсальных, стерильных форм. Создавать продукты, которые выглядят и чувствуются как «часть чего-то

большого». Использовать местные материалы с историей.

В графическом дизайне: разрабатывать айдентику, которая рассказывает историю бренда через визуальные метафоры его связи с местом, культурой и людьми. Шрифты могут быть несовершенными, будто написанными вручную.

В UX/UI-дизайне: создавать интерфейсы, которые эмоционально реагируют на состояние пользователя (замедляются, если он торопится и ошибается, используют успокаивающие цвета при стрессе). Элементы интерфейса могут иметь «вес» и «инерцию».

В архитектуре: проектировать здания, которые не просто «стоят» на земле, а «прорастают» из нее. Интерьеры, которые меняют атмосферу в зависимости от времени года и погоды за окном, активно включая природу в жизнь обитателей.

В моде: создавать одежду, которая «стареет» вместе с владельцем, подстраиваясь под него, и которую можно бесконечно чинить и перешивать, усиливая личную историю.

Философская основа

Эта теория уходит корнями в философию глубокой экологии (deep ecology), анимизм и концепцию «восприимчивости» (affordance), доведенную до эмоционального уровня. Она бросает вызов обезличенному массовому производству и культуре одноразовости, предлагая вместо этого мир, наполненный вещами, которые мы любим, которым доверяем и о которых заботимся, потому что чувствуем их глубокую, почти одушевленную связь с нами и с миром.

Это дизайн не для потребителей, а для участников единой, сложной системы.

3. Дизайн Неочевидных Связей (Design of Non-Obvious Connections) или Абдуктивный Дизайн (Abductive Design)

Основная предпосылка

Традиционный дизайн-процесс часто линейен (исследование – идея – прототип – тест) или итеративен, но все равно движется к заранее

определенной цели. Абдуктивный Дизайн основан на методологии абдуктивного мышления – форме логического вывода, которая ищет самое простое и правдоподобное объяснение для набора *казалось бы несвязанных наблюдений*. Этот дизайн смотрит не на объект или его связь со средой, а на сам процесс мышления дизайнера.

Здесь цель не решить поставленную проблему, а переопределить саму проблему, обнаружив неочевидные, парадоксальные и зачастую гениальные связи между совершенно разными областями, данными и концепциями. Дизайнер становится не «решателем», а «связевиком» (connector).

Ключевые принципы

1. Принцип насильственного связывания (Principle of Forced Connection). Дизайнер намеренно берет два абсолютно несвязанных контекста, концепции или объекта и заставляет себя найти между ними функциональную, эстетическую или смысловую связь. Это основа творческого озарения.

Пример: «Что если скрестить коралловый риф с системой общественного транспорта?» Результат: Идея для автобусной остановки, которая не просто укрывает от дождя, а своими пористыми структурами очищает воздух и становится обиталищем для насекомых-опылителей.

2. Принцип данных-призраков (Principle of Ghost Data). Уделять внимание не только очевидным количественным данным (big data), но и качественным, анекдотичным, «тихим» или забытым данным (small data / ghost data). Именно в них часто скрывается ключ к неочевидному прорыву.

Пример: При проектировании холодильника вместо анализа «частота открывания дверцы» дизайнер изучает забытые рецепты бабушек или то, как люди под нос шепчут себе, что купить. Результат: холодильник со встроенным «рецепт-генератором», который предлагает блюда на основе оставшихся в нем продуктов, и интерфейсом, который обучает вас готовить через звуковые подсказки.

3. Принцип парадоксального ограничения (Principle of Paradoxical Constraint). Введение в бриф намеренно абсурдного, парадоксального или

невозможного ограничения, которое ломает привычные шаблоны мышления и запускает поиск обходных, инновационных путей.

Пример: «Спроектировать стул, который не касается пола». Решение: стул, который крепится к стене и складывается в картину на стене; или кресло-гамак, подвешенное на магнитной левитации; или «седалищный экзоскелет», который дает опору телу без традиционных ножек.

4. Принцип глубокой аналогии (Principle of Deep Analogy). Поиск решений идет не через анализ прямых конкурентов, а через глубокое погружение в другие, далекие отрасли и природные системы. Аналогия используется не как поверхностная метафора, а как структурный принцип.

Пример: Проблема: «как сделать систему охлаждения процессора тише?» Вместо изучения кулеров дизайнер смотрит на кровеносную систему жирафа (эффективный теплообмен при низком давлении) или на то, как термиты вентилируют свои курганы. Решение: система трубок с пассивной конвекцией, имитирующая принцип термитника.

5. Принцип сессий «глупого вопроса» (Principle of the «Stupid Question» Session). Формализованный процесс, в котором команда обязана задавать самые наивные, детские и «глупые» вопросы о продукте, рынке и пользователях. «Почему у телефона должен быть экран?», «А почему дверь должна открываться?». Это разрушает паттерны и обнажает скрытые допущения.

Как применять эту теорию?

В продуктовом дизайне: создавать инструменты для «насилованного связывания» — колоды карт с рандомными понятиями, генераторы случайных брифов. Проводить полевые исследования в абсолютно не связанных с продуктом областях.

В сервисном дизайне: строить карты не только кастомизированного путешествия (последовательности точек контакта), но и «путешествия» данных, эмоций, побочных продуктов сервиса, чтобы увидеть скрытые точки пересечения с другими системами.

В дизайне интерфейсов: спроектировать UI, который намеренно нарушает устоявшиеся паттерны, чтобы решить давнюю проблему по-новому. Например, заменить скроллинг на иной, более эффективный способ навигации, найденный по аналогии с листанием древнего свитка.

В урбанистике: Связать данные о перемещении голубей с картой wi-fi покрытия, чтобы выявить «мертвые зоны» города, или использовать принципы организации муравейника для проектирования логистических хабов.

Философская основа

Эта теория основана на философии абдукции (Чарльз Сандерс Пирс), которая является источником самых революционных научных и творческих открытий. Она признает, что мир сложен, хаотичен и полон скрытых связей. Задача дизайнера — не навести порядок в этом хаосе, а использовать его как сырье для генерации идей.

Это вызов культуре гиперспециализации и «best practices». Абдуктивный Дизайн требует от дизайнера быть вечно любопытным, немного наивным «дилетантом», который видит мир как единую сеть бесконечных возможностей для соединения. Это дизайн для первооткрывателей и изобретателей.

4. Квантовый Дизайн (Quantum Design) или Дизайн Суперпозиции

Основная предпосылка

Классический дизайн стремится к определенности: кнопка либо нажата, либо нет; объект выполняет одну функцию; сообщение имеет один ясный смысл. Квантовый Дизайн отвергает эту бинарность. Он вдохновлен принципами квантовой механики (суперпозиция, неопределенность, запутанность) и применяет их к опыту взаимодействия. Его цель — создать объекты и интерфейсы, которые существуют в состоянии множественных потенциальных возможностей, коллапсируя в конкретное состояние только в момент наблюдения или взаимодействия с пользователем.

Мы двигались от макро- к микро-, от объекта к процессу, а теперь — к восприятию. Объект не *является* чем-то, он *может быть* многим.

Ключевые принципы

1. Принцип суперпозиции состояний (Principle of State Superposition).

Элемент дизайна изначально существует в нескольких состояниях одновременно. Его окончательная форма, цвет, функция или содержание определяются только в момент взаимодействия.

Пример: Кнопка на сайте, которая не имеет фиксированного цвета. Ее оттенок (от спокойного синего до энергичного оранжевого) вычисляется в момент загрузки страницы на основе времени суток, скорости соединения Интернета пользователя и его предыдущего поведения. Кнопка буквально «суперпозирована» в спектре всех возможных цветов.

2. Принцип наблюдателя (Principle of the Observer).

Акт наблюдения или взаимодействия пользователя не просто обнаруживает состояние системы, а влияет на него и изменяет. Дизайнер проектирует не статичный объект, а поле вероятностей, которое «коллапсирует» под взглядом.

Пример: текстовый блок, который меняет уровень детализации информации в зависимости от того, как долго пользователь задерживает на нем курсор. Короткий взгляд — заголовок, дольше — тезис, еще дольше — развернутое объяснение. Сам текст не «спрятан», он находится в «суперпозиции» краткости и детальности.

3. Принцип запутанности (Principle of Entanglement).

Два или более удаленных друг от друга элемента дизайна оказываются «запутанными». Изменение состояния одного мгновенно и необъяснимо (для пользователя) влияет на состояние другого, создавая магическое чувство связи.

Пример: настройки цвета в мобильном приложении и свет в умной лампе пользователя «запутаны». Когда пользователь выбирает темную тему в приложении, лампа в его комнате плавно приглушается, и наоборот. Связь не прямая и логичная («если-то»), а мгновенная и «телепатическая».

4. Принцип вероятностного исхода (Principle of Probabilistic Outcome).

Взаимодействие с интерфейсом может иметь не один, а несколько возможных

исходов, каждый со своей вероятностью. Это вносит элемент непредсказуемости и игры, удерживая внимание.

Пример: Кнопка «обновить» в социальной сети. При нажатии она с 90% вероятностью обновляет ленту, с 8% – показывает вам старую, но популярную запись, которую вы пропустили, а с 2% – запускает *пасхалку* (мини-игру, анимацию). Это делает рутинное действие маленьким событием.

5. Принцип волны-частицы (Wave-Particle Duality Principle). Любой элемент интерфейса может вести себя либо как «волна» (контекст, атмосфера, настроение), либо как «частица» (конкретный, задействованный объект). Режим определяется не дизайнером, а намерением пользователя.

Пример: Фоновая фотография на главном экране («волна»), создающая настроение. При долгом нажатии она «коллапсирует» в меню выбора («частица») – «какую именно фотографию вы хотите установить для создания желаемого настроения?».

Как применять эту теорию?

В UI/UX-дизайне: создавать адаптивные интерфейсы, где элементы не просто меняют размер, а кардинально меняют свое предназначение в зависимости от контекста (устройства, времени, местоположения, эмоционального состояния пользователя, считанного с камеры).

В геймдизайне: это идеальная среда. Процедурная генерация – чистый «квантовый дизайн», где уровень не существует, пока в него не зайдет игрок, и «коллапсирует» в одну из вероятных конфигураций.

В дизайне продуктов: создавать физические объекты-трансформеры, окончательная форма которых не predetermined. Например, мебель, которую можно собрать в стол, кресло или полку, причем инструкция предлагает не один, а несколько «вероятных» путей сборки.

В дизайне пространств: проектировать помещения с изменяемой акустикой, светом и планировкой, которые «коллапсируют» в конфигурацию «для лекции», «для коктейля» или «для медитации» в зависимости от количества людей и их активности.

Философская основа

Эта теория основана на осознании, что цифровая среда по своей природе не детерминирована. Код – это набор потенциалов, который исполняется в реальном времени. Квантовый Дизайн просто делает эту неопределенность не багом, а фичей, видимой и удовлетворительной частью опыта.

Это вызов устаревшим, унаследованным от печатной эпохи, представлениям о дизайне как о фиксированном, статичном макете. Он признает сложность и непредсказуемость человеческого поведения и создает дизайн, который не пытается контролировать пользователя, а танцует с ним в танце взаимного влияния.

Это дизайн для эпохи, где реальность все больше напоминает симуляцию, и он предлагает играть с этим по-настоящему творчески.

Предложенные теории не являются взаимоисключающими; они образуют многомерное пространство новых возможностей для дизайна, находясь в сложных отношениях синергии и дополнения. Энтропийный и Симпатический Дизайн образуют диалектическую пару, где первый подчеркивает непостоянство и распад, а второй – глубокую связь и сопричастность. Вместе они предлагают модель для проектирования объектов, которые мы ценим именно за их мимолетность и уникальность, что представляет собой радикальный вызов культуре потребления. Абдуктивный Дизайн выступает в роли метода-активатора для трех других направлений, поскольку его методики «насилованного связывания» и поиска «глубоких аналогий» служат идеальным инструментарием для генерации идей в рамках энтропийного, симпатического или квантового подходов. В свою очередь, Квантовый Дизайн является естественным цифровым воплощением энтропийных и абдуктивных принципов, где неопределенность, вероятность и коллапс состояний становятся тем, как энтропия и неочевидность проявляются в программной среде.

Однако внедрение этих парадигм сталкивается с существенными вызовами. Ключевым экономическим барьером выступает противоречие между этими подходами и бизнес-моделями, основанными на быстром потреблении и

запланированном устаревании, которые враждебны по отношению к Энтропийному и Симпатическому дизайну. Возникает и проблема измерения успеха: как оценить KPI для дизайна, который ценит распад или вероятностные исходы, что требует разработки принципиально новых метрик, выходящих за рамки традиционных конверсии и вовлеченности. Наконец, сложность коммуникации заключается в необходимости объяснения клиентам и стейкхолдерам ценности «неочевидных связей» или «запрограммированного распада», что требует нового языка и фундаментального изменения моделей бизнес-аргументации.

Перспективные направления будущих исследований включают несколько критически важных векторов. Прежде всего, это разработка практического инструментария – создание конкретных инструментов, таких как «колода карт для абдуктивного дизайна» или фреймворк для проектирования «квантовых пользовательских сценариев». Не менее важны пилотные применения – внедрение принципов в конкретные проекты, будь то цифровой сервис, работающий на принципах суперпозиции, или физический продукт с полной «генеалогией материалов», с последующим строгим анализом результатов. Наконец, необходимо углубление философской проработки, особенно в части исследования этических последствий этих теорий, где особого внимания требует Квантовый дизайн в контексте работы с персональными данными и потенциальными манипулятивными практиками.

Рассказ из серии «Записки в метро». Геометрия эритроцита (О.Ш.)

Намаз в метро. Босыми пятками к потокам людей в переходе, потоком сознания в сторону Мекки. Никто не обижал и не оборачивался не столько от развитого чувства толерантности, сколько от спешки. Просто некогда. Но не всем.

– Батюшка-то, Наум, – восторженно тучная женщина, – повернулся к пьянице и говорит: «Таких вот тоже любить надо».

Подруга сделала над собой усилие, обернулась на босые пятки, попыталась улыбнуться, полюбить.

– А давеча, – продолжала спутница, – взял пачку сигарет.

– Кто?

– Батюшка. Наум, разломал их и втер в лысину-то: «Так, – говорит, – и поезжай домой. Не смывай и не стряхивай».

Геометрия эритроцита переводит нас в трансцендентное. Физика делит атом до метафизического Фаворского луча. Все то же небо, все тот же моральный закон во мне. В метро не видно неба, остается только моральный закон. Как часто в нас нет скрытых пороков, и стигматы с догматами прекрасно уживаются в маловерии. Сути нет, но есть проблема, центра нет, но есть децентрация. От присутствия к отсутствию, от избытка к недостатку, от стежкообразной каузальности к темпоральной осцилляции, сферическим полотном балансируем мы на проводе подобно Заратустре и все поем о морали.

«Продавать дедушкину библиотеку было неудобно? Сейчас удобно», – реклама на стенах. «Искать мастера тату было неудобно? Сейчас удобно». Чистота предопределяет стерилизацию. Или стерилизация чистоту. Кот предвосхищает улыбку или улыбка кота?

Вот в вагон зашла Она. Красивая с черными длинными волосами. Кожа и очки вычищены, казалось, лазером. Она вытаскивает 2 щетки: одной вытирает сапоги, другой брюки, несмотря на плотно сидящих рядом и вокруг пассажиров. Шедевр иллюзий, когда подклад дорожек костюма, и только кентаврический мост не имеет обратной стороны. Он уже кентавр с вывернутой лицевой лентой Мебиуса.

– А я спрашиваю племянника-то, кем ты хочешь стать? Он отвечает: Мутантом.

Геометрия эритроцита. Данте, как геометр, видел Бога через сферические круги. Законченность и полнота в форме круга.

– Так вот, отец Наум. Протер стекло грязное, и у племянника моего прыщей как ни бывало.

Женщины уходили в толпу. Одна из них жила на Третьей Косой линии, другая на улице «Второй луч». Намаз закончился. День продолжался.

Комментарий к рассказу (А.М.)

Этот рассказ – не просто зарисовка из метро большого города, но и глубокая иллюстрация всех четырех предложенных дизайнерских теорий, действующих в едином антропологическом поле. Он демонстрирует, как эти парадигмы проявляются не в объектах, а в самой ткани человеческого поведения и социального взаимодействия.

Энтропийный Дизайн здесь проявляется в принятии хаоса и распада как естественного порядка вещей. Метро – это квинтэссенция энтропии: людские потоки, случайные встречи, наложения смыслов. Босые пятки молящегося человека – это акт «запрограммированного распада» социальных норм, его молитва красиво и предсказуемо «разлагается» в равнодушной спешке толпы, не встречая сопротивления. Распад здесь – не физический, а смысловой: распад общей картины мира на частные, не связанные друг с другом нарративы (рассказ о батюшке Науме, реклама, самоопределение, мутант). Рассказ принимает этот распад, не пытаясь его остановить или упорядочить.

Симпатический Дизайн с его стремлением к глубокой связи сталкивается здесь с кризисом. Попытка женщины «обернуться... попыталась улыбнуться, полюбить» – это буквальная, но неудачная реализация принципа «тактильной эмпатии». Она пытается насильно создать связь, но ее жест остается ритуалом без содержания, имитацией сопереживания. Подлинная «генеалогия материалов» подменяется здесь суррогатами: батюшка втирает в лысину не святую воду, а сигареты, создавая абсурдный, но в рамках его системы действенный «ритуал взаимодействия». Персонажи жаждут связи («Так вот, отец Наум. Протер стекло грязное, и... прыщей как ни бывало»), но находят лишь ее иллюзии, ее симулякры в виде магических практик.

Дизайн неочевидных связей (абдуктивный) является основным методом, которым оперируют герои рассказа, чтобы осмыслить свой мир. Они постоянно занимаются «насильственным связыванием» несопоставимых концепций: батюшка и сигареты втираются в лысину для исцеления, грязное стекло протирается для очищения кожи. Это поиск «самого правдоподобного

объяснения» в мире, где «сути нет, но есть проблема». Их мышление – чистая абдукция: они видят следствие (прыщи, пьянство) и подбирают ему самое неочевидное, но в их системе координат убедительное происшествие (действие батюшки). Реклама («Продавать дедушкину библиотеку было неудобно? Сейчас удобно») – это тоже абдуктивный ход, связывающий неудобство моральной дилеммы с удобством цифрового сервиса.

Квантовый Дизайн или Дизайн Суперпозиции находит здесь свое идеальное воплощение. Состояние мира в рассказе – это перманентная суперпозиция. Намаз в метро – одновременное нахождение в физическом пространстве перехода и в метафизическом направлении к Мекке. Девушка с щетками существует в суперпозиции между стерильной чистотой («кожа и очки вычищены, казалось, лазером») и актом публичной чистки, граничащим с нарушением норм. Сам человек пребывает в суперпозиции «кентавра с вывернутой лицевой лентой Мебиуса» – у него нет одной определенной стороны. Момент коллапса волновой функции наступает лишь в акте наблюдения: когда женщина оборачивается на пятки, она «коллапсирует» молящегося из элемента фона в объект своего внимания. Акт именования («пьяница», «мутант») – это тоже коллапс, определение неопределенного.

Таким образом, рассказ становится идеальной лабораторией для предложенных теорий. Он показывает, что эти парадигмы – не абстракции, а инструменты для описания уже существующей, усложнившейся реальности. Персонажи рассказа интуитивно, подчас комично и трагично, пытаются применять их стратегии для осмысления мира, лишённого центра и ясных контуров. «Геометрия эритроцита» и есть поиск идеальной, завершённой формы (круг Данте) в хаотическом, бесформенном потоке жизни, где все находится в состоянии потенциальности и коллапсирует лишь в момент нашего взгляда или суждения.

Подводя итог исследования, следует сказать, что представленные четыре теории – Энтропийный, Симпатический, Абдуктивный и Квантовый Дизайн представляют собой не окончательные ответы или замкнутые доктрины, а,

скорее, открытое приглашение к междисциплинарному диалогу. Они совместно обозначают решающий вектор движения дизайна от устаревшей роли «украшателя» и поверхностного «оптимизатора» принципиально неработоспособных систем к новой, ответственной роли медиатора сложности, переводчика между несовпадающими реальностями и архитектора адаптивных сред. Будущее дизайн-мышления лежит не в наивном поиске единственно верного и универсального решения, который характерен для модернистской парадигмы, а в развитии способности комфортно и продуктивно существовать в условиях перманентной неопределенности, поощряя множественные, в том числе и неожиданные, связи во всех их проявлениях и находя изящные, ситуативные решения на стыке, казалось бы, несвязуемых миров – природы и данных, человека и алгоритма, хаоса и порядка.

Этот фундаментальный сдвиг требует от дизайнеров и исследователей принципиально новой степени интеллектуальной скромности, заключающейся в признании ограниченности любого подхода, ненасытного любопытства к смежным областям знания от биологии и физики до социологии и литературоведения, а также творческой смелости, чтобы отважиться проектировать уже не просто вещи, интерфейсы или сервисы, но целые новые онтологии – способы бытия и взаимодействия в гибридном мире. Таким образом, предложенный концептуальный каркас служит не только инструментом анализа, но и отправной точкой для создания нового языка, на котором можно описывать и формировать эмерджентное поведение сложных систем, где дизайн становится практической философией действия в антропоцене, направленной на восстановление связности разорванного мира.

Список литературы:

1. Bellucci F. Eco and Peirce on abduction [Электронный ресурс] // European Journal of Pragmatism and American Philosophy. 2018. Vol. 10. No X-1. URL: <https://goo.su/J1JTlhQ> (дата обращения: 15.09.2025).

2. Braungart M., McDonough W., Bollinger A. Cradle-to-cradle design: creating healthy emissions—a strategy for eco-effective product and system design // *Journal of Cleaner Production*. 2007. Vol. 15, no. 13-14. P. 1337-1348.
3. De Bono E. Information processing and new ideas—Lateral and vertical thinking // *The Journal of Creative Behavior*. 1969. Vol. 3. No 3. P. 159-171.
4. Dunne A., Raby F. *The United Micro Kingdoms: A Design Fiction* [Электронный ресурс] // Royal College of Art [сайт]. 2013. URL: <https://goo.su/zy6ar> (дата обращения: 15.09.2025).
5. Gibson J. J. The theory of affordances // *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin. 1979. P. 127-143.
6. Heisenberg W. Multi body problem and resonance in quantum mechanics II // *Zeitschrift für Physik*. 1927. Vol. 41. No 4. P. 239-267.
7. Lebowitz J. L. Boltzmann's entropy and time's arrow // *Physics today*. 1993. Vol. 46. No 9. P. 32-38.
8. Naess A. The shallow and the deep, long-range ecology movement: A summary // *The ethics of the environment*. Abingdon: Routledge, 2017. P. 115-120.
9. Norman D. A. Affordance, conventions, and design // *Interactions*. 1999. Vol. 6. No 3. P. 38-43.
10. Paavola S. Peircean abduction: Instinct or inference? // *Semiotica*. 2005. No 153. P. 131-154.

Сведения об авторах:

Марков Александр Викторович – доктор филологических наук, профессор кафедры кино и современного искусства Российского государственного гуманитарного университета (Москва, Россия).

Штайн Оксана Александровна – кандидат философских наук, доцент кафедры социальной философии Уральского федерального университета имени первого Президента России Б.Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия).

Data about the authors:

Markov Alexander Viktorovich – Doctor of Philological Sciences, Professor of Cinema and Contemporary Art Department, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia).

Shtayn Oksana Aleksandrovna – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of Social Philosophy Department, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (Yekaterinburg, Russia).

E-mail: markovius@gmail.com.

E-mail: shtaynshtayn@gmail.com.