

ПЕРЕДМОВА

ВСТУП

ЧАСТИНА 1. ДИЗАЙНЕРСЬКА ОСВІТА У ДЗЕРКАЛІ СТОЛІТЬ 15

Глава 1. 16

1.1. Від стародавніх часів до перших художніх академій 16

1.2. Паростки синтезованої техніко-художньої освіти 17

1.3. Баухауз - світова дизайнерська школа нового типу 18

Глава 2. Дизайнерська освіта за кордоном у другій половині ХХ століття. 20

2.1. Початок масової підготовки дипломованих дизайнерів 20

2.2. Досвід Ульмської школи 20

2.3. Світовий лідер дизайнерської освіти - Королівський коледж мистецтв 22

2.4. Особливості дизайн-освіти у Європі 22

2.5. Відмінності дизайн-освітніх систем США, Японії, Австралії 23

2.6. Дизайнерська освіта у країнах Африки та Південно-Східної Азії 25

Глава 3. Провідні дизайнерські школи України 29

3.1. Перші художньо-промислові школи 29

3.2. Харківська державна академія дизайну і мистецтв 29

3.3. Львівська академія мистецтв 35

3.4. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури 36

3.5. Київський інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. М. Бойчука 37

3.6. Дизайнерська спеціальність у технічних та інших нехудожніх навчальних закладах України

ЧАСТИНА 2. ДИЗАЙНЕРСЬКА ПРОФЕСІЯ: ВІД ВИТОКІВ ДО СУЧАСНОГО ТЛУМАЧЕННЯ

Глава 4. Витоки проектно-художньої культури

4.1. Передісторія дизайн-практики

4.2. Протодизайнерські теоретичні думки стародавніх мислителів

4.3. Паростки протодизайну у стародавній вітчизняній культурі

4.4. Співвідношення середньовічного ремесла та дизайну

4.5. Ідеї дизайну у добу промислових революцій

Глава 5. Новий професійний вид творчої діяльності 2

5.1. Новий стиль 62

5.2. Формування дизайнерської професії в Англії 67

5.3. Німеччина - потужний фундатор дизайнерської професії 67

5.4. Феномен дизайну Італії 69

5.5. Естетика раціоналізму у Франції 71

5.6. Поступ дизайну в США 72

5.7. Особливості сприйняття нової професії Україною 74

Глава 6. Дизайн на зламі II та III тисячоліть 87

6.1. Розвиток дизайну в останні десятиліття ХХ ст. 87

6.2. Особливості розвитку дизайну на зламі II та III тисячоліть 98

6.3. Основні гілки сучасного дизайну 102

6.4. Поняття «сучасне мистецтво» 128

ЧАСТИНА 3. ОСНОВНІ ВИДИ ДИЗАЙНУ ЗА ОЗНАКОЮ МЕТОДИЧНОГО ПРИНЦИПУ ПРОЕКТУВАННЯ)

Глава 7. Стилзація форми 1

7.1. Загальна характеристика

7.2. Головні види стилзації

7.3. Позитивні моменти й недоліки стилзації

Глава 8. Дизайн окремих промислових виробів

8.1. Загальна характеристика

8.2. Споживчі властивості промислового виробу

8.3. Властивості промислового виробу, що зумовлюються виробництвом

8.4. Головні чинники, що впливають на форму

8.5. Дизайнерський аналіз і синтез

8.6. Переваги й недоліки дизайну окремих промислових виробів

8.7. Новий погляд на промисловий дизайн

Глава 9. Дизайн предметних комплексів

9.1. Загальна характеристика

9.2. Предметний комплекс Міхаеля Тонета

9.3. Предметний комплекс служби вторинних ресурсів

9.4. Предметне оснащення свята

9.5. Комплекс обладнання паркового майданчика

9.6. Побудова ансамблю

9.7. Новий погляд на дизайн середовища

9.8. Проектна концепція культури «хай-тач»

ЧАСТИНА 4. ТВОРЧІСТЬ І ЖИВА ПРИРОДА

Глава 10. Джерела активізації творчого пошуку

10.1. Інтуїція та логіка у творчому процесі

10.2. Евристика

10.3. Візуальне мислення

Глава 11. Дизайнерська біоніка

11.1. Основне поняття про дизайнерську біоніку

11.2. Конструкційно-тектонічні форми у живій природі

11.3. Естетичні аспекти дизайнерської біоніки

Глава 12. Екологічне знання в дизайні 202

12.1. Загальне поняття про екологію 202

12.2. Прикладні аспекти екології 203

12.3. Екологічне мислення в дизайні 205

12.4. «Сильна» та «слабка» настанови проектної свідомості 206

ЧАСТИНА 5. МАРКЕТИНГ І МЕНЕДЖМЕНТ В ДИЗАЙНІ

Глава 13. Поняття про маркетинг 209

13.1. Соціальні підвалини маркетингу 209

13.2. Поведінка покупців 210

13.3. Маркетингова інформація 211

Глава 14. Маркетинговий підхід до розробки

та реалізації промислового виробу 213

14.1. Від Ідеї нового товару до комерційного його виробництва 213

14.2. Витоки рекламної діяльності людей 214

14.3. Застосування реклами 215

14.4. Художні аспекти реклами 216

14.5. Життєвий цикл товару 224

255

300 301 309 313 320

Глава 15. Поняття про менеджменту проектних

колективах	227
15.1. Передумови виникнення сучасного менеджменту	227
15.2. Традиційні підвалини менеджменту	228
15.3. Новий погляд на менеджмент	233
ЧАСТИНА 6. КОМП'ЮТЕРНЕ ЯВИЩЕ І ДИЗАЙН	
Глава 16. Електронна графіка в художній творчості	235
16.1. Інформаційне суспільство	235
16.2. Штучний інтелект	235
16.3. Витоки електронної графіки	236
16.4. Замість олівця та пензля - комп'ютер	238
16.5. Новий погляд на графічний дизайн	239
Глава 17. Рухомі й нерухомі комп'ютерні зображення	241
17.1. Від реальності до комп'ютерних зображень	
17.2. Імітація руху об'єктів на екрані комп'ютера	
17.3. Інерція зорового сприйняття та анімація	
17.4. Двовимірні графічні та анімаційні програми	
17.5. Переваги та недоліки 3D-моделювання	
17.6. Художні аспекти анімації	
Глава 18. Дизайнер і Інтернет	
18.1. Всесвітнє Павутиння - новітній засіб зв'язку	18.2.
Проектування WWW-публікацій	
ЧАСТИНА 7. ВИКОНАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО ПРОЕКТУ	
Глава 19. Етапи проектного процесу	
19.1. Підготовчий етап	
19.2. Етап дизайнерської пропозиції	
19.3. Етап завершення дизайнерського проекту	
19.4. Етап реалізації дизайнерської розробки	
Глава 20. Засоби проектного моделювання	
20.1. Проектна графіка	
20.2. Макетування	
20.3. Макетні матеріали та робота з ними	
20.4. Словесне моделювання	
Глава 21. Склад проектної документації	
21.1. Види дизайнерських документів	
21.2. Документація графічної частини проекту	
21.3. Документація макетної частини проекту	
21.4. Пояснювальна записка до проекту	
ПІСЛЯМОВА	
СЛОВНИК СПЕЦІАЛЬНИХ ТЕРМІНІВ	
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	
СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ	
ДАНІ ПРО АВТОРА	

ЧАСТИНА 1. ДИЗАЙНЕРСЬКА ОСВІТА У ДЗЕРКАЛІ СТОЛІТЬ

«Хто має школу - той має нарід» (Кость Левицький)

16

Глава 1. ВИТОКИ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

1.1. Від стародавніх часів до перших художніх академій

Давно помічено, що на переході від одного століття до іншого різко зростає цікавість людей до осмислення своїх досягнень. Активізується діяльність щодо критичних оцінок пройденого шляху та спроб окреслити контури того, чого хотілося б досягти у майбутньому. Так було сто років тому, на зламі XIX та XX століть, двісті років тому, на зламі XVIII та XIX століть і у ще більш ранні історичні періоди. То годі вже й казати про нас — тих людей, що переживають зараз синдром початку віку на зламі другого та третього тисячоліття нової ери

Дизайн же, як професія, що набула ваги й значущості саме протягом завершального сторічного відтинка другого тисячоліття, — безумовно, розбурхує інтерес наших сучасників. Поза їх увагою не залишається і галузь дизайнерської освіти. У такій ситуації нам самим не знати про себе — то вже є річ ганебна! То ж погляньмо на своє обличчя в дзеркалі зламу тисячоліть.

Ще у далекі середні віки, та навіть у добу античності, існувало штудіювання художників, ремісників, торговців, організаторів виробництва, що віддалено нагадує дизайнерські штудії наших днів. У ті далекі часи, щоправда, існувала замкнена цехова система навчання на ґрунті прямого передавання майстерності — від учителя до учня, І з рук у руки. Освіта знаходилася у самому тілі сфери виробництва. Але поступово починається процес створення системи освіти поза сферою виробництва. Започатковували цей процес перші середньовічні університети. Вони заклали підвалини широкої а енциклопедичної освіти, яка зовсім не передбачала спеціалізованої підготовки. До спеціалізації справа дійшла пізніше, у добу Відродження. Тоді серед інших почали і з'являтися і навчальні заклади, що спеціалізувалися на художній освіті, - академії. В основу академічного художнього навчання було покладено довготривалий вишкіл у процесі виконання навчальних завдань зростаючої складності на кожному з етапів шкільництва. До того ж в академіях поступово почали викладатися й теоретичні предмети, коли згідно із розкладом занять на урок приходив викладач, що був фахівцем саме з якогось конкретного предмета: з перспективи — одна людина, з пластанатомії — І друга, з історії — третя і т.ін. Подібна ситуація нам тепер добре знайома з власного навчального досвіду.

17

1.2. Паростки синтезованої техніко-художньої освіти

Згодом спеціалізація в освітянській галузі західноєвропейських країн ставала все вужчою. Найбільш інтенсивно цей процес відбувався у політехнічних школах, що з'явилися наприкінці XVIII століття. З плином часу вони перетворювалися на конвейери з підготовки величезної кількості вузьких фахівців, націлених на вирішення конкретних практичних завдань визначеними засобами. Відбувалася втрата студентами цілісного бачення ситуації, що залишилося проблемою вищої технічної школи й донині.

Що ж стосується паростків синтезованої техніко-художньої освіти, то вперше проблеми викладання основ дизайну було заявлено як такі, що мають самостійне значення, при обговоренні підсумків Першої Всесвітньої промислової виставки, що відбувалася у Лондоні 1851 року. Тоді було висунуто ідею побудови навчання за основними видами дизайнерської діяльності після загальних вступних курсів.

Цей принцип навчання було закладено у програму Саут-Кенсінгтонського коледжа, де виклади ґрунтувалися не на штудіюванні класики, а на конкретному вивченні матеріалів виставок сучасної художньої промисловості, що влаштовувалися у Саут-Кенсінгтонському музеї. До нових віянь розпочала схилитися і ще одна мистецька школа Великої Британії,

що згодом стала провідним державним навчальним закладом і відома нині під назвою Королівський коледж мистецтв.

Поступово в Англії, Німеччині, Австро-Угорщині, Скандинавських та деяких інших європейських країнах почали формуватися такі художньо-промислові школи, де перейшли від малювання античних голів та копіювання орнаментів до нових засад навчання, а саме: роботі з формою і кольором на ґрунті загальних закономірностей, що зустрічаються в природі. Ця нова лінія у художньо-промисловій освіті привела згодом, у 20-ті роки ХХ століття, до яскравого явища — школи нового зразка, істинно дизайнерського навчального закладу - Німецького Баугауза*, вплив якого розповсюдився потім на дизайнерську педагогіку в усьому світі.

18

1.3. Баугауз - європейська дизайнерська школа нового типу \

Баугауз виріс зі школи художніх промислів у Веймарі, яку 1906 року заснував Анрі І ван де Вельде. Початок Першої світової війни в 1914 році змусив бельгійця полишити § свою посаду у Веймарі. Наступником він рекомендував берлінського архітектора Вальтера Гропіуса, під чийм керівництвом Школа художніх промислів і Вище художнє училище у Веймарі були об'єднані і з 1919 року стали називатися «Державний Баугауз». Вальтер Гропіус поставив перед Баугаузом революційну програму, центральним пунктом якої було спільне навчання, праця та експериментування митців, дизайнерів, майстрів-декораторів та архітекторів. Принципово важливим він вважав міждисциплінарний характер школи і розвиток у учнях суто індивідуального сприйняття творчих завдань та проблем.

«Я прийшов до переконання, — писав Вальтер Гропіус, — що вчитель мусить утримуватися від передачі власного словника форм учням, а замість того він має заохочува- ти їх шукати свій власний шлях, навіть якщо йти до нього доведеться манівцями». Вальтер Гропіус, сам ще зовсім молода людина — на час заснування Баугауза йому було лише тридцять шість років, зібрав навколо себе теж, як правило, молодих митців, теоретиків культури та дизайнерів з усього світу. Серед них були художник, математик та вчений-природознавець Йоганнес Іттен зі Швейцарії, берлінський скульптор Гергард Маркс, абстрактний художник та графік з Угорщини Ласло Могой-Надь, художник зі Штутгарта (його найбільше захоплення — сценографія) Оскар Шлеммер. Тут слід назвати і митців, що вже раніше приїхали до Німеччини. Серед них були москвич Василь Кандинський, американець Лайонел Файнінгер, швейцарець Пауль Клі. Уже скоро поруч з цими відомими митцями і теоретиками в школі викладали й перші випускники Баугауза, зокрема, двадцятирічний архітектор та промисловий дизайнер Марсель Броер з Угорщини, австрійський графік та проєктант-оформлювач виставок Герберт Баєр, художник Йозеф Альберт, який, окрім усього іншого, керував меблевою майстернею. Середній вік викладачів становив тридцять-сорок років. Магістральні творчі пошуки в Баугаузі були зорієнтовані на засади та практику тогочасного авангарду в мистецтві та дизайні.

З набором викладацького персоналу та впровадженням навчальної програми, яка поєднувала вступні курси, що давали основи теорії, з практичними заняттями у власних майстернях Баугауза, Вальтерові Гропіусу вдалося створити єдиний у своєму роді центр, базований на засадах методично координованої багатоманітності. Чисте та ужиткове мистецтво, розвиваючись у гармонійному взаємозв'язку, створювали плідний ґрунт для самостійного творчого мислення. Викладачі та студенти здійснили багато успішних проєктів, які донині викликають широке зацікавлення. Таємниця цього успіху полягає передусім у тому, що в Баугаузі від самого початку визнали важливість експериментальної діяльності. «Пробувати важливіше, ніж вчитися, — писав Йозеф Альберс 1926 року, — а ігрове начало розвиває сміливість». Більше того, Баугауз постійно виступав за верховенство цілісного розуміння форми. Як вчителі, так і учні твердо дотримувались переконання, що існують глибокі внутрішні взаємозв'язки між ескізом товару для споживання, оформленням сцени, створенням графічного зображення та формуванням і

життєвого середовища людини. Тож не випадково довголітній керівник відділення дизайну в Баугаузі Ласло Могой-Надь з приводу видання книг Баугауза 1928 року постулював, що «всі ділянки оформлення життя що найтісніше пов'язані одна з одною»!

Невдовзі після приходу до влади у 1933 році націонал-соціалістів Баугауз (який вже до того зазнавав політичних переслідувань, через що мусив перебратися спочатку з Веймара в Дессау, а потім у Берлін) був закритий. Проте ідеї Баугауза і надалі мали значний розголос на міжнародній арені, бо багато вчителів та учнів, змушених емігрувати з Німеччини, знайшли численних послідовників у нових культурних центрах. Йозеф Альберс викладав у Блек-Маунтін Коледжі у Північній Кароліні, Вальтера Гропіуса і Марселя Броеера запросили до Гарвардського університету, Ласло Могой-Надь заснував і

у Чикаго школу дизайну, що стала відома під назвою Нью-Баугауз, Герберт Баєр осів разом із власним бюро в Аспені, штат Колорадо, А колишні студенти Баугауза роз'їхалися по всій Європі. Таким чином, Баугауз дав великі імпульси до подальшого розвитку дизайнерської освіти не тільки в Німеччині, а й поза її межами.

20

ГЛАВА 2. ДИЗАЙНЕРСЬКА ОСВІТА ЗА КОРДОНОМ У ДРУГІЙ ПОЛОВИНІ ХХ СТОЛІТТЯ.

2.1. Початок масової підготовки дипломованих дизайнерів

Масова підготовка дипломованих дизайнерів розпочалася тільки після другої світової війни, у 50-ті роки. Окрім Німеччини, де наступницею Баугаузу виникла по війні Ульмська школа, викладання дизайну стали надавати все більшої уваги у Великій Британії, США, Франції, країнах Північної Європи. У 80-ті роки дизайнерська освіта зазнає бурхливого розвитку в країнах Південно-Східної Азії, в Австралії та Новій Зеландії.

До міжнародних довідників, що почали виходити з 70-х років і продовжують видаватися нині, увійшли відомості про понад 400 провідних навчальних закладів дизайнерського спрямування. Статистика цих документів говорить про те, що в кожному з таких закладів навчається від 100 до 2000 студентів, а всього одночасно навчаються понад 50 тисяч чоловік. З урахуванням викладачів та дизайнерів-практиків, що підвищують свою кваліфікацію, загальна кількість фахівців, охоплених системою вищої (без урахування початкових ланок) дизайнерської освіти, перевищує сьогодні у світі 100 тисяч осіб.

Починаючи з 80-х років, на перше місце стали виходити навчальні заклади типу академій, університетів, що мають широкі міжнародні зв'язки. У таких закладах навчаються, як правило, студенти з усього світу, та ще до того багато дизайнерів-практиків, педагогів та науковців підвищують там свою кваліфікацію.

Погляньмо на деякі провідні дизайнерські школи останніх десятиліть.

2.2. Досвід Ульмської школи

Найяскравішим явищем 50-60-х років у галузі дизайнерської педагогіки було Вище училище дизайну в Ульмі (Німеччина). Воно було створене за програмою, яку запропонував учень Баугауза Макс Білль, як інституція-спадкоємець веимарської школи. Школу в Ульмі було відкрито 1953 року, необхідні фінансові засоби для її створення виділено в рамках «плану Маршалла». Початок діяльності Вищого училища дизайну був відзначений безкомпромісним продовженням мистецьких традицій Баугауза. Споруда цієї школи, яку спланував Макс Білль, включала мистецькі ательє і ювелірні майстерні. «Ми дивимось на мистецтво як на найвищу форму прояву життя, — писав він 1952 року, — і прагнемо надати життю вишуканості твору мистецтва. Ми хочемо, подібно, як це прокламував Анрі Ван де Вільде, поборювати огидне за допомогою красивого, доброго, практичного. Наша мета не зводиться до виробництва заради споживання. Нам потрібні не просто механізми, а речі, які перебувають в гармонійному зв'язку з нашими життєвими умовами».

Проте невдовзі дехто з молодих доцентів Вищого училища дизайну, а передусім аргентинець Томас Мальдонадо, заявив про свою незгоду з таким трактуванням завдань

дизайну і оголосив, що «продовження традицій Баугауза сьогодні означає певною мірою розрив з Баугаузом». У першу чергу з програми мало бути вигнане чисте мистецтво. Макс Білл, до того керівник Вищого училища дизайну, не відчував ані найменшого бажання боротися з більшістю в запланованій колегії директорів. Він залишив посаду в Ульмі 1957 року. На передній край освіти вийшло знауковлення дизайну. З'явилися такі предмети, як методологія, теорія науки та операційний аналіз. Був узятий твердий курс на оцінку творчої оформлювальної діяльності згідно з раціоналізованими критеріями науковості. З різкою критикою цієї позиції виступив швейцарський соціолог та культуролог Люсіус Буркгардт: «Після того як сто п'ятдесят років розвитку промисловості та п'ятдесят років поступу мистецтва модерну довели, що форма предметів ніколи не визначається самими лише вимогами до них і що через те пошук стилю, що називається «свобода від стилю», є не чим іншим, як милими серцю манівцями людських ілюзій, важко зрозуміти деякі сучасні тенденції: що не 1919 року, не 1929-го, а саме

21

1959-го, після кризи, пов'язаної з іменем Макса Білла, ще раз була зроблена спроба висунути позитивізм доцільності та з цієї позиції таврувати як «формалістичну» кожную форму, якої не можна пояснити з технічних даностей. Ця зневага до питань стилю призводить до того, що майже всі предмети, які ульмські студенти виготовляють (якщо лиш не йдеться про бормашини) містять значну частку «формалізму».

А втім, Вище училище дизайну в Ульмі, яке 1968 року через брак фінансування урядом землі Баден-Вюртемберг було закрито, може похвалитися як мінімум двома безсумнівними успіхами. По-перше, через наближення до науковості розвинулось, зокрема, те, що ми нині називаємо системним дизайном, — а саме, не таке мислення, 'що є замкнене в рамках окремих, ізольованих один від одного предметів, а планування цілісних систем та процесів у них. По-друге, завдяки збільшенню замовлень від промисловості (назвемо тут, наприклад, компанію «Люфтганза») вдалося чіткіше сформулювати завдання та окреслити сферу застосування корпоративного дизайну і підтвердити його незаперечну важливість для сучасного суспільства. Уроки Ульмської школи дали потужні імпульси до розбудови дизайнерської освіти в багатьох країнах.

22

2.3. Світовий лідер дизайнерської освіти - Королівський коледж мистецтв

Ще одним світовим лідером останніх десятиліть, який успішно працює й зараз, є Королівський коледж мистецтв старої промислової країни Великої Британії. Маючи понад 150-літню історію свого розвитку, завдяки власним традиціям та вмінню акумулювати прогресивний досвід цей навчальний заклад став нащадком педагогічної думки, що її було накопичено світовою спільнотою у сфері дизайнерської освіти.

Королівський коледж мистецтв — то є єдиний у Європі навчальний заклад цього профілю, що офіційно має університетський статус і готує фахівців на постдипломному рівні. Він приймає абітурієнтів з вищою освітою з усього світу (іноземці складають понад 20% його контингенту). Ті, що успішно закінчили навчання, отримують ступінь магістра. Королівський коледж практично став загальноєвропейським університетом дизайну та мистецтв. Він є членом співдружності навчальних і наукових закладів, які тісно співпрацюють. До цієї співдружності увійшли Імперський коледж природничих наук, техніки й медицини, Королівський коледж музики, науки та історії, Музей Вікторії і Альберта, Музей науки. Усі разом вони утворюють свого роду надуніверситет, маючи спільні освітні структури у вигляді сумісних курсів.

Королівський коледж мистецтв у Великій Британії та Ульмська школа Німеччини, про яку йшлося вище, суттєво вплинули на філософію дизайнерської освіти в Європі та поза її межами. Але ж, звичайно, до провідних дизайнерських навчальних закладів, які нині «роблять світову політику» дизайн-освіти, належить значно більша кількість шкіл. У розвинених країнах наприкінці ХХ століття склалися досить потужні дизайн-освітні системи, що еволюціонують. Вони мають поміж себе багато відмінностей і постійно

перебувають у режимі суперництва. Погляньмо на особливості їх щодо найзагальніших принципів організації освіти та структури дизайн-спеціалізацій, за якими відбувається підготовка фахівців.

2.4. Особливості дизайн-освіти у Європі

Ефективна загальнодержавна система підготовки дизайнерських кадрів функціонує у Великій Британії. Там, як ні в якій іншій країні, дизайнерська освіта перебуває під безпосереднім контролем держави, спрямовується та регулюється централізованим чином.

Великій Британії вдалося досягти того, що кількість людей, яких навчають у дизайнерських навчальних закладах, приблизно відповідає потребі у молодих фахівцях цього профілю та обмежується суворо визначеними цифрами. (На відміну від цього США демонструють іншу картину: там кожен, хто бажає отримати освіту, може знайти такий навчальний заклад, до якого його приймуть, пройти курс навчання, але це зовсім не означає, що він впишеться в сучасну дизайнерську кон'юнктуру й матиме роботу).

Більш регламентована, ніж американська, система підготовки дизайнерських кадрів Великої Британії структурується (за ознакою напрямів дизайн-діяльності) таким чином найбільшу кількість людей навчають у напрямку індастріал-дизайну, друге місце посідає дизайн середовища, третє за кількістю дипломованих фахівців місце посідає графічний дизайн. Цей показник залишається у Великій Британії досить стабільним протягом багатьох років, хоча реформаторські акти відбулися у дизайн-освіті цієї країни у 1946, 1951, 1960, 1961 роках, а особливо у 80-ті роки — за часів Прем'єр-міністра пані Тетчер.

У сучасній Німеччині існує структура дизайн-спеціалізацій, схожа із британською, існує й подібність щодо державного регулювання процесів організації дизайн-освіти. Країни Скандинавії в галузі дизайн-освіти мають поміж себе багато спільних рис. Підготовка дизайнерів за основними напрямками здійснюється у них так: найбільша кількість студентів-дизайнерів навчається на факультетах, що співпрацюють із будівельно-архітектурним сектором економіки (це «середовищне мистецтво», інтер'єр, меблі), потім іде напрямок, де готують фахівців широкого профілю в галузі візуалістики, а за ним — промисловий дизайн.

23

У Південній Європі дуже яскравим явищем є дизайн Італії. Однак що стосується освіти [ти, то ситуація там дуже специфічна, для решти країн Європи не зовсім типова. Система дизайнерської освіти в англійському її розумінні в Італії взагалі відсутня. Поясненням цього парадоксу є те, що сама культурна атмосфера Італії з її багатовіковими художніми традиціями в поєднанні із прискореним економічним розвитком є однією великою школою — своєрідним поживним середовищем, у якому виростають першокласні дизайнери.

2.5. Відмінності дизайн-освітніх систем США, Японії, Австралії

У Сполучених Штатах Америки, в цій країні емігрантів, дизайн-освіта, як і сфера освіти в цілому, являє собою строкату картину. Там відсутні єдині стандартні вимоги до змісту навчальних планів, до надання дипломів про освіту, вчених ступенів тощо. Навчальні заклади мають майже повну автономію, їхня діяльність контролюється лише радами опікунів та інвесторів, а також професійними організаціями (що ж до навчальних закладів, які випускають дизайнерів, то вони перебувають під опікою місцевих відділень професійних дизайнерських спілок). Це призводить до того, що загальний обсяг знань та час, який відведено для занять з того чи іншого предмету, а також зміст тих предметів і всі решта кількісні та якісні параметри підготовки фахівців визначаються керівництвом навчальних закладів. Наслідком усього того є великі відмінності в якості підготовки фахівців — що врешті-решт оцінюється на ринку праці.

У зв'язку з цим структура дизайн-спеціалізацій в американській сфері освіти така, що тут важко провести чіткі межі між різновидами дизайнерської діяльності.

В Японії дизайн-освіта виявляє певну подібність до такої далекої від неї географічно Італії, тобто система дизайн-освіти у англо-німецькому розумінні там взагалі

відсутня. В Японії, попри всю її специфіку, виявляється одна загальна фундаментальна закономірність: сприятливі умови для розвитку потужних дизайнерських сил виникають там, де традиційна культура художньої майстерності зустрічається з інтенсивним розвитком промислового виробництва.

Широкого розголосу набули останнім часом відомості про дизайнерську освіту Австралії. Ця відносно молода країна переселенців є провінцією, але сьогодні то вже не «глибинка» з нерозбурханим життям, а багата й суперсучасна околиця світу. Тиранія відстаней, що тримала континент в ізоляції від решти світу, стала поштовхом до пошуку оригінальних шляхів розбудови власного життя. Внаслідок того Австралія стала відомою як «розумна країна». Гарною є нині і репутація австралійської системи освіти, утому числі й дизайнерської. Дизайн став статтею національного експорту. І не дивно: країна із 17-мільйонним населенням має близько чотирьох десятків дизайнерських навчальних закладів. Система навчання в них гармонійно поєднує широку загально-дизайнерську освіту з можливістю спеціалізації у вузькій галузі. Структура основних дизайн-спеціалізацій являє собою таке: провідну роль грає графічний дизайн, потім іде дизайн середовища, а за ним — промисловий дизайн.

25

2.6. Дизайнерська освіта у країнах Африки та Південно-Східної Азії

До цього ми розглядали дизайн-освіту у країнах із розвиненою індустріальною економікою. У більшості з них домінує сьогодні культура, яка своїм корінням сягає у культуру Середземномор'я. Це перш за все країни Європи та Північної Америки. Але ж у світі існує багато інших країн, які дуже відрізняються від країн північного регіону стрижневими характеристиками національних культур. Це країни Африки, Південної Америки та Південно-Східної Азії, у більшості своїй — колишні колонії європейських держав. Їх заведено позначати терміном «країни, що розвиваються», оскільки рівень їх промислового розвитку суттєво поступається індустріальній Півночі. І оту зв'язку з цим відбувається процес потужної експансії у країни з розвиненим національними культурами чужої для них промислової продукції, елементів євро-американської культури, разом з дизайном та методами дизайн-освіти. Така експансія набуває драматичного характеру, бо ставить під загрозу саме існування національних культур. Проблема тут постає жорстко: або вічно користуватися промисловою продукцією Півночі, розплачуючись за це своїми природними ресурсами, або спробувати створити систему виробництва власної продукції, спроможної забезпечити потреби місцевого населення, а можливо, й бути конкурентоспроможною на світовому ринку.

Що ж до дизайн-освіти, без якої не збудуєш власного дизайну, а значить і власної продукції, то ситуація тут досить важка. Як дизайн, так і дизайн-освіта монополізуються Північчю як таким собі «центром», що домінує над південною периферією. Потрапляючи до «центру», периферійні студенти-аборигени втягаються в іншу культуру, адаптуватися до якої вдається не завжди і не всім. Відриваючись від власної культури та не дуже адаптуючись до чужої, багато з них втрачають мотивацію до навчання і безцільно «дрейфують» у чужому для них суспільстві. Такі «вічні студенти» фактично крадуть гроші, які ціною великих жертв виділяються співвітчизниками на їх навчання. Ті ж, хто повертаються на батьківщину, завершивши курс навчання, схильні до складання елітарних груп, що опікуються виключно підтриманням власного існування, обмежуючись наданням послуг невеликій владній групі, яка також отримала освіту за кордоном.

Здавалося б, безвихідь... Та не зовсім, бо наприкінці ХХ століття з'являються концепції щодо розбудови дизайн-шкіл південної півкулі. Основою тих концепцій є таке: у країнах, що розвиваються, мають бути створені мережі невеличких, децентралізованих і мобільних дизайн-шкіл. До цих шкіл якомога більше викладачів треба набирати з уродженців країни, де школа створюється. Школа має бути безпосередньо пов'язаною з місцевим населенням, бути міждисциплінарною, працювати на реальні потреби регіону, укомплектовуватися студентами, які не відчують відчуження через насильницьке

включення до чужої культури. Така школа, що поділяє надії та прагнення свого краю, працює за підтримки місцевих педагогічних авторитетів та урядових структур, має великі шанси стати першокласною школою, приклад якої зможе вивчати весь світ, у тому числі й країни-метрополії.

Частково подібні концепції реалізувалися. Це відбулося, здебільшого, у деяких країнах Південно-Східної Азії.

Отже, у галузі дизайнерської освіти перші успіхи, помітні світові, роблять нині деякі з «молодих» країн. Що ж до традиційно розвинених країн, то, як ми бачили, між їх дизайн-освітніми системами існують спільні риси, проте існують і суттєві відмінності. Чий досвід виявиться ціннішим, хто досягне кращих результатів у найближчому майбутньому — покаже час. Нас же в Україні цікавить своє: як на тлі всього того виглядають українські школи дизайну та якими є найближчі перспективи розвитку національної системи дизайн-освіти.

ГЛАВА 3. ПРОВІДНІ ДИЗАЙНЕРСЬКІ ШКОЛИ УКРАЇНИ

29

3.1. Перші художньо-промислові школи

Процеси становлення художньо-промислової освіти в Україні витікали з обставин тогочасного життя. А обставини упродовж останніх століть були, як відомо, такі: частина України входила до складу Російської імперії, а частина — до складу деяких центрально-, європейських держав. Це, звісна річ, накладало відбиток на всі прояви життя, у тому числі й на формування дизайнерської освіти.

Через це процеси, які протікали на теренах Центральної, Східної та Південної України мали поміж собою, м'яко кажучи, багато спільних рис. Серед іншого і те, що були вони дещо відірвані від європейського життя. Що ж до Західної України, то там становлення художньо-промислової освіти відбувалося в межах загальноєвропейських художніх процесів.

Зі входженням Галичини до складу Австро-Угорської монархії деякі урядові реформи були спрямовані на сприяння культурно-освітньому розвитку галицьких українців. З 70-х років XIX століття Львову (а не Кракову) було надане право адміністративної столиці Королівства Галичини та Лодомерії, що стало окремою провінцією Австро-Угорщини.

Дипломатія Габсбургів у сфері культури та мистецтва прагнула встановити зв'язок між мистецькими концепціями Відня та Львова. У вищих навчальних закладах та художньо-промислових школах Відня щороку навчалися десятки стипендіатів з Галичини. Водночас у містечках Галичини й Буковини розвивалися численні ремісничі школи. Трохи згодом стараннями львівської інтелігенції було відкрито у Львові Художньо-промислову школу, з 1905 до 1914 року у Львові діяла так звана «Вільна Академія Мистецтв», у 20-ті та 30-ті роки — низка приватних шкіл і студій.

Що ж до становлення художньо-промислової освіти на теренах Великої України, то тут склалися три головні художні центри: Київ, Харків та Одеса. За часів Російської імперії, у другій половині XIX століття, у цих містах виникли й набули розвитку художні навчальні заклади, що перебували під опікою Петербурзької Академії мистецтв. Лише в одному з них — школі М.Раєвської-Іванової у Харкові, що ставав тоді індустріальним лідером Півдня імперії, - домінував художньо-промисловий нахил. Себто саме у Харкові проростали перші паростки дизайнерської освіти.

Пізніше, у 20-ті роки, художньо-промисловий напрямок став домінувати скрізь — і в Києві, і в Харкові, і в Одесі. Це було зумовлено адмініструванням з боку органів державної влади: орієнтиром вона визначала тоді московський ВХУТЕМАС, програми якого мали наслідувати українські навчальні заклади. Тому станкові форми опинилися в цих навчальних закладах на більш скромних місцях, ніж це було раніше. Згодом, коли

художня школа увійшла в наступний етап, пов'язаний з відкиданням теорії «виробничого мистецтва», реформа 1934 року позбавила інститути художньо-промислового профілю.

Київському і Харківському художнім інститутам судилося і в подальші десятиліття залишитися вищими навчальними закладами. А ось Одеський художній інститут реформа перетворила на училище середнього типу, що завдало значної шкоди художньому життю Південної України на багато років вперед. Пройшли десятиліття, і 1963 року Харківський художній інститут стає Харківським художньо-промисловим інститутом, де відкриваються суто дизайнерські спеціальності.

3.2. Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Те, що перетворення відбулося саме з Харківським інститутом, не було випадковістю. Погляньмо на обставини, які формували передумови розвитку дизайнерської галузі у Харківському промисловому районі в цілому. Ось основні з них. Вже наприкінці XIX століття Харків стає потужним центром машинобудування. Темпи його промислового розвитку (разом з Донбасом) значно перевищують на той час темпи інших регіонів Російської імперії. То було зумовлено гарячковим промислово-фінансовим бумом у так званому «Південному промисловому районі». Цей поштовх з XIX століття був досить відчутним і в подальші часи.

30

Разом з цим формувалась і художньо-промислова школа. Її фундамент утворили два навчальних заклади: школа малювання М. РасвськоМванової, що мала тоді художньо-промисловий нахил, та Харківський технологічний інститут, де методика підготовки інженерів містила в собі елементи дизайнерської освіти. Обидва ці навчальні заклади були першими в Україні з огляду на «протодизайнерський» їх нахил.

До цього ще треба додати, що, починаючи з кінця XIX століття і у першій третині XX століття, у Харкові вийшли друком роботи представників Інженерного корпусу — В.Кирпичова, Я.Столярова, В.Данилевського та інших, які були присвячені естетичному осмисленню проблем техніки. У Харкові відкрився ще в 1883 році перший у Російській імперії міський художньо-промисловий музей. Усе це сповнювало змістом розвиток художньо-промислової культури регіону. Наслідком стало те, що з продукції харківських заводів минулих часів можна вибрати низку промислових виробів, які були з дизайнерської точки зору першокласними для свого часу.

До всього того на початку радянського періоду Харків був столицею України (1919-1934). Столична влада, прагнучи не відстати від реформ, що відбувалися в Москві, вирішила 1921 року створити в Харкові вищий художній навчальний заклад. За її задумом він мав бути подібним до московського ВХУТЕМАСу і готувати майстрів-художників для І промисловості.

Деяких успіхів у цій справі було досягнуто, вищий навчальний заклад створено. Але для повного втілення намірів щодо розбудови дизайнерського ВНЗ він не мав ані необхідних матеріальних ресурсів, ані фахівців цієї галузі. Педагогічний колектив складався здебільшого з вихованців Петербурзької Академії Мистецтв, художників-станковистів. Вони були далекі від розуміння «виробничого мистецтва» і вміли лише давати своїм учням академічну загальнохудожню підготовку.

Поступово намагання розбудови художньо-промислового інституту зійшли нанівець. Розпочалася загальна кампанія відкидання виробничого мистецтва. У 30-ті роки Харківський художній інститут став готувати лише художників-станковистів.

Друга ж спроба розбудови у Харкові дизайнерського інституту цілком вдалася. Це відбулося 1962 року, коли за постановою тодішнього уряду в Харкові художній інститут було реорганізовано на художньо-промисловий. У цьому напрямку він, вже у статусі академії, успішно працює й сьогодні. Звичайно, 60-ті роки відрізнялись від 20-х тим, що у розвинених країнах все більше набирала оберти машина з підготовки дизайнерських кадрів. Хвилі від її обертання доходили і до радянської імперії. То було знаменням часу, і в

апологетів «чистого мистецтва» вже не вистачало пробок для затикання історичного процесу.

На яких же засадах міг закладатися тоді дизайнерський ВНЗ? Художній інститут накопичив значний досвід у методиці викладання загально-художніх дисциплін, яка була розрахована на підготовку живописців, графіків, скульпторів. Він тоді вже, як ми знаємо, не готував художників для промисловості. Технічні інститути Харкова вже не мали в навчальному процесі елементів дизайнерської освіти, як то було наприкінці XIX та на початку XX століття в місцевому технологічному інституті. Виняток складали тільки архітектурні факультети будівельних інститутів. Педагогічний потенціал архітекторів і став жити новий дизайнерський навчальний заклад.

З першого ж навчального року в реорганізованому інституті були закладені підвалини трьох основних гілок сучасного дизайну: промислового дизайну, графічного дизайну та дизайну середовища.

Гілку промислового дизайну створила кафедра художнього конструювання, як її тоді було названо. Всі педагоги її вийшли з архітекторів. Це В.Лістровий, В.Синебрюхов, З.Юдкевич, В.Константинов. Першим завідувачем кафедри став архітектор Л.Винокуров.

31

Становлення дизайнерської спеціальності в інституті, який ще вчора вмів готувати лише художників станкового профілю, проходило складно, часом навіть драматично. Частина педагогічного колективу розуміла й приймала ідею входження мистецтва у промисловість. Інші ж були войовничо налаштовані проти самого факту реорганізації художнього інституту на художньо-промисловий, а деякі просто пов'язували усе естетичне з ілюстративним станковізмом 50-х років. В атмосфері такого протистояння відбувся вибух: у 1965р. посаду проректора та завідувача кафедри художнього конструювання обійняв В.Білик — людина новаторського складу. У його нововведеннях проглядалися контури методики підготовки дизайнера, які згодом стали нормою. Але тоді, наприкінці 60-х, його звинуватили у формалізмі та звільнили з роботи. Цей прецедент був закономірним. Він відбивав процес боротьби нового зі старим у вітчизняній художньо-промисловій школі того часу.

У 70-ті роки педагогічний колектив кафедри художнього конструювання вже майже цілком складався з її випускників. Вони поступово, без революційного екстремізму, розвивали специфічно дизайнерську методику викладання, яка все суттєвіше відрізнялася від рисувально-живописно-архітектурного гібрида 60-х років. У цілому її можна охарактеризувати як типову для дизайнерської освіти того часу. У молодому колективі відбувалося накопичення методичного потенціалу на підставі осмислення досвіду інших шкіл з метою формування такої системи підготовки дизайнерів, яка б найбільш ефективно спрацювала в умовах Харківського регіону. Завідувачем кафедри у ті роки був О.Бондаренко.

80-ті принесли з собою закріплення набутого раніш досвіду та подальший розвиток його у навчальній, методичній, науковій та творчій роботі кафедри. Завідувачами кафедри у 80-ті роки були доцент В.Єльков та доцент, кандидат мистецтвознавства О.Бойчук.

У 90-ті роки кафедра дизайну (так вона стала зватися) увійшла вже вельми зрілим колективом з більш як чвертьвіковим досвідом роботи. До її складу вже входять представники різних поколінь колишніх студентів цієї ж кафедри. Це і досвідчені проєктувальники та методисти, і мистецтвознавці з дизайну, що мають вчені ступені, кваліфіковані учбові майстри навчальних лабораторій. Разом це становить близько 30 працівників.

Навчально-виробничу базу кафедри дизайну тепер складають такі лабораторії: гіпсомодельна, пластмас, механічна, слюсарна, загальномакетна, лакофарбова, фото, комп'ютерна.

Завідувачем кафедри з 1991 року був професор, кандидат мистецтвознавства В.Даниленко. З 1999 року кафедру очолював доцент Є.Рагулін, з 2001 — доцент І.Остапенко.

На зламі 80-90-х років на кафедрі почали відбуватися реформи у системі підготовки студентів. Вони були викликані загальним реформаторським рухом того часу. Було створено оновлену модель спеціаліста, згідно з якою він повинен мати більшу здатність адаптуватися до різноманітних проявів проектної культури. Оновлення моделі спеціаліста потягло за собою і оновлення методів викладання та організації навчального процесу. Нині, разом із стрижневою дисципліною «Проектування» педагогами кафедри викладаються також такі: «Основи формоутворення», «Основи композиції», «Проектна графіка», «Комп'ютерна графіка», «Основи графічного дизайну», «Методика дизайну», «Історія дизайну», «Макетування» та інші. До цього ще, звичайно, додається вишкіл з гуманітарних та фундаментальних дисциплін, що є спільним для всіх дизайнерських спеціалізацій в Україні. Та окрім того на спеціалізації «Промисловий дизайн» ХДАДМ викладаються інженерно-конструкторський та інженерно-технологічний блоки знань. Методика їх викладання не один десяток років відбудовувалася так, аби бути чітко зорієнтованою саме на підготовку дизайнера, а не інженера. Забезпечує це окрема кафедра інженерно-технічних дисциплін (зав.кафедри — кандидат технічних наук, доцент 8.Голобородько).

32

Гілку графічного дизайну в реорганізованому 1962 року інституті створила кафедра промислової графіки та пакування, як її тоді було названо. Вона була створена на базі спеціальності «Графіка», що існувала у станковий період інституту. В різні роки кафедр; очолювали: доцент В.Селезньов, старший викладач А.Кузьменко, доцент В.Ненадо, доцент В.Віхтинський.

З 1983 року завідувачем кафедри був професор А.Кузьменко, з 2000 — професор О.Векленко.

Не дивно, що у перші роки існування кафедри графічний дизайн там був вельми «станковізований», адже виростав він зі станкової графіки. Поступово накопичувався досвід проектного розуміння проблем візуалістики, вибудовувалася послідовність навчальних завдань, спрямованих на виховання дизайнера-графіка.

Нині кафедра графічного дизайну складається здебільшого з її випускників, кожен з яких має певну педагогічну спеціалізацію. Разом із основною дисципліною «Проектування» педагогами кафедри викладаються дисципліни: «Основи композиції», «Теоретичні основи дизайну», «Історія графічного дизайну», «Комп'ютерна графіка», «Фотографія і фотографіка», «Шрифт», «Основи технології поліграфічного виробництва», «Робота в графічних матеріалах» та деякі інші.

Гілку дизайну середовища у реорганізованому 1962 року інституті створила кафедр «Внутрішнє опорядження будівель», як її тоді було названо. Спершу її штат складався з одного завідувача кафедри, яким на той час був художник-сценограф і архітектор В.Константинов. Викладання спеціальних дисциплін забезпечували також сумісники -художники М.Шапошников, Ю.Старостенко, В.Єрмілов, В.Жижемський, архітектори З.Юдкевич, Г.Хургін.

Згодом кафедру «Інтер'єр та обладнання» (так вона стала зватися) неодноразово поповнювали випускниками як власного, так і інших навчальних закладів, а також фахівцями з виробництва. Тривалий час завідувачем кафедри працював доцент Ю.Старостенко. Протягом 90-х років її очолює професор А.Олексієнко.

Зростання гілки дизайну середовища відбувалося значною мірою на ґрунті декоративного мистецтва. Певний час у 60-ті роки спеціальність і кафедра навіть звалися «Декоративно-оформлювальне мистецтво». Ідеологія декоративного оформлення знала мірою транслювалася і в подальші десятиліття. Вона і сьогодні додає своєрідності харківській школі середовищного дизайну.

Характерною рисою підготовки студентів на кафедрі «Інтер'єр та обладнання» є також принцип широкого залучення студентів до реального проектування. Завдання на виконання реальних проектів (до стану повного або часткового втілення його в натурі) одержуються завдяки зв'язкам із архітектурно-планувальним управлінням міста, провідними проектними організаціями, промисловими підприємствами у Харков та поза його межами.

Отже, у Харківському художньо-промисловому інституті, починаючи з 1962 року, одночасно розвиваються всі три основні гілки сучасного дизайну — промисловий дизайн, графічний дизайн та дизайн середовища. Починаючи з 2000 року, відкрито кафедру художнього моделювання тканин та одягу (завідувачом спершу була доцент С.Нікуленко, згодом — доцент О.Омельченко). Відкрито також спеціалізацію «Дизайн меблів» (зав. секцією — доцент Н.Трегуб) та спеціалізацію «Комп'ютерний дизайн» (зав.секцією — доцент Т. Костенко). Нині вони продовжують свій розвиток у стінах Харківської державної академії дизайну і мистецтв, яку було створено на базі ХХПІ Розпорядженням Кабінету Міністрів України від 9 серпня 2001 року.

35

3.2..Львівська академія мистецтв

Передумови розвитку дизайнерської освіти у Львові склалися з давніх часів. : з XIV століття там функціонувала цехова форма навчання. То була повноцінна, і на ті часи, система художньої освіти, збудована на синтезі ремесел і мистецтва. Особливо прискорено розвивалася художньо-промислова освіта в Західній Україні у цілому та у Львові зокрема, починаючи з XIX століття. Рівень розвитку деяких художньо-промислових шкіл був досить високий. Існує чимало свідчень про те. Ось, наприклад, яким було переконання доктора В.Екснера — радника австрійського цісарського двору з питань художньо-промислової освіти: найздібніша і найзацікавленіша молодь з усіх регіонів Австро-Угорщини «горнеться саме до галицьких та буковинських шкіл». Він дійшов такого переконання після офіційних відвідин найголовніших з них. Це відбувалося у 90-ті роки XIX століття. Недарма в той період пішла «мода» на декорування у гуцульському та покутському стилі приватних покоїв вищих посадових чинів австрійського цісарського двору та високопоставлених гостей з Німеччини, котрі відвідували Галичину. У ті ж 90-ті роки деякі відомі австрійські художники, окремі професори архітектури з Відня надсилали на різноманітні конкурси у Львові проекти меблів, камінів, керамічних виробів із яскраво вираженою українською народною стилістикою. Престиж галицького декоративно-ужиткового мистецтва був високий.

Тож підвалини для подальшого розвитку у Львові художньо-промислової освіти були, звичайно, міцні. У місті діяла художньо-промислова школа, потім так звана «Вільна Академія мистецтв». Окремі митці засновували приватні школи та студії, як вже зазначалося. Навіть під час світової війни українською інтелігенцією у Львові створюється Академія мистецтв.

І ось 1946 року сталінською владою відкривається Львівський інститут прикладного і декоративного мистецтва. Відкритий він був з метою підготовки кадрів для оздоблення архітектурних споруд, усіляких середовищних об'єктів символікою сталінізму, аби загнати європейський Львів у дружні обійми напівазійської імперії. Та історія рухалася своїм ходом і, звичайно ж, Львівський інститут став згодом цілком європейською академією мистецтв, де розвиваються нині і дизайнерські пагони.

Одним з таких пагонів є дизайн одягу. Він розвивається під орудою кафедри моделювання костюму, яку було створено 1972 року (завідувачем кафедри є нині професор О.Коровицький). Але раніше, з 1959 року, відділення моделювання костюма існувало при кафедрі художнього текстилю.

Львівська школа моделювання костюма сягає своїм корінням традицій народного одягу та професійного кравецького ремесла, що було добре розвинене у містах та містечках галицького краю. Велику роль у становленні школи відіграли традиції

львівських кравецьких ремісничих шкіл, робітень, ательє з виготовлення одягу, взуття, головних уборів та ювелірних прикрас. Свого часу вони розвивалися під чималим впливом австрійських та польських художніх осередків.

Теперішня кафедра у Львові гармонійно поєднує розвиток підготовки студентів у галузі промислового моделювання із розвитком здатності своїх вихованців до створення яскравих авторських модельєрських концепцій. Кафедра розширює свої можливості, започатковуючи нові спеціалізації: «моделювання трикотажних виробів», а також «художні вироби зі шкіри та інших матеріалів», які існують з 1987 року.

Графічний дизайн у Львівській академії мистецтв представлений кафедрою, яка зветься «Промислова графіка», з 1994 року. Але ж, звичайно, галузь прикладної графіки у Львові розвивалася здавна. Це і друкарня Івана Федорова XVI століття, і згодом робота шкіл рисунка і малярства, відділи графіки Истецько-промислової школи тощо. Нині ж молода кафедра промислової графіки розпочинає підготовку фахівців. Вона поєднує вишкіл з традиційних академічних дисциплін та роботу в класичних графічних техніках із вивченням сучасних технологій виготовлення графічної продукції, орієнтуючи навчальні завдання на сучасні вимоги ринку. Завідувачем кафедри є доцент Л.Лебідь-Коровай.

36

Дизайн середовища акумулюється у Львівській академії мистецтв на кафедрі проектування інтер'єрів. Вона є найстарішою в Україні кафедрою цього профілю. Існує з 1946 року (нині завідувачем є професор Р.Студницький).

Передісторія ж галузі сягає в більш давні часи — це кошикарські школи, які виготовляли меблі та різноманітні деталі для інтер'єрів і розташовані були у Львові й інших містах і містечках Галичини.

Нині на кафедрі працюють досвідчені педагоги. Сучасне розуміння проектування інтер'єру пов'язується ними здебільшого з декоративними підходами. Кафедра готує фахівців у галузях проектування інтер'єрів житлових, громадських та сакральних споруд, проектування малих архітектурних форм, експозицій виставок та викладання професійно-орієнтованих дисциплін у школах, ліцеях та вищих навчальних закладах.

У цілому ж обличчя Львівської академії мистецтв визначають, як відомо, монументальне та декоративно-ужиткове мистецтво у вигляді таких його розгалужень, як монументально-декоративний живопис, монументально-декоративна скульптура, художня кераміка, художнє скло, художні вироби з металу, художній текстиль та інші. Так само як обличчя Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури в Києві визначається теж не дизайном, а, у даному випадку, класичними видами образотворчого мистецтва — станковим живописом, станковою скульптурою, станковою графікою. Але поруч із цим у Київській академії успішно розвивається і графічний дизайн.

3.4. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Мистецька освіта у Києві має глибоку і славу Історію. Ще в монастирських малярнях, цехових об'єднаннях Києва провадилося навчання за авторитарними принципами, коли учень засвоював професійні навички під час виконання роботи спільно з майстром. Широко відомою у XVII-XVIII століттях була малярня Києво-Печерської Лаври. У педагогічній діяльності малярні поступово з'явилися академічні елементи, засновані на зразках західноєвропейської академічної освіти.

З кінця XIX століття в Києві працювала рисувальна школа, яка згодом була перетворена на художнє училище, підпорядковане Петербурзькій академії мистецтв. 1917 року постала Українська Народна Республіка. З'явилася можливість створення національної вищої мистецької школи. З ініціативи київської інтелігенції — Г.Павлуцького, Д.Антоновича, М.Біляшівського та інших, за особистої підтримки Голови Центральної Ради М.Грушевського у грудні 1917 року було відкрито Українську академію мистецтв.

Першими професорами її були видатні художники, які отримали європейську освіту. На відміну від старих академічних систем, де розвивалися лише "високі" станкові

форми мистецтва, тут з самого початку прагнули розвивати поряд зі станковими й приклади форми, сприяти розвитку художньо-промислового та народного мистецтва. Трохи пізніше у Київському інституті пластичних мистецтв та Київському художньому інституті (такі назви у 20-ті роки отримували один і той самий навчальний заклад) художньо-промисловий напрямок навіть став домінувати. Відкрилося текстильне відділення, потім відділення театрофотокіно. Це зумовило переорієнтацію методів навчання. Особлива увага надавалася засвоєнню циклу формально-технічних дисциплін (так званий «фортех»). Великого значення набули практичні заняття у майстернях технічного призначення.

Але згодом в Інституті пролетарської художньої культури та Київському державному художньому інституті (такі назви діставав навчальний заклад) реформа художньої освіти 1934 року суттєво деформувала самобутню систему підготовки митців, що склалася в Києві. Досвід 20-х років було відкинуто. Еталоном для Київського інституту на багато років стала Всеросійська академія мистецтв. Станковизм був основою навчання.

Останнім часом відбуваються зміни. Поруч із розвитком класичних форм мистецтва взято курс і на використання нових технологій навчання. Розширено діапазон спеціалізацій, і серед інших з'явився напрямок графічного дизайну.

37

Звичайно, графічний дизайн постає у Національній академії образотворчого мистецтва і архітектури на ґрунті глибоких традицій Київської графічної школи. Через цю обставину графічний дизайн змужнів тут дуже швидко і показує цікаву, своєрідну, дещо «станковизовану» версію сучасного графічного дизайну. Очолює цю школу декан творчого факультету, зав.кафедри графічних мистецтв, професор В.Шостя.

3.5. Київський інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. М. Бойчука

Засновано інститут було 1936 року як школу майстрів декоративно-прикладного мистецтва при Київському музеї українського мистецтва. Ця школа стала основою для заснування у 1938 році Київського республіканського художньо-промислового училища.

І у ньому здійснювалася підготовка фахівців середньої ланки з художньої кераміки, художнього ткацтва, художньої вишивки, килимарства, декоративного розпису. У 50-ті роки навчальний заклад став зватися Київським училищем прикладного мистецтва. Трохи згодом, у 1962 році, його реорганізовано на Київський художньо-промисловий технікум. Підготовка фахівців стала провадитися за спеціалізаціями з такими назвами: «художнє конструювання» та «художнє оформлення». Це були вже дизайнерські спеціалізації. Підготовку фахівців декоративного мистецтва було тоді припинено (пізніше вона відродилася — у 1988 році).

Першими викладачами на дизайнерських спеціалізаціях стали: І.Волкотруб, Б.Козлов, Шнтяхін, Г.Гладиренко, М.Богданович, М.Ковальов, А.Горенко.

Нині інститут є навчальним закладом з великим досвідом роботи, що провадить підготовку молодших спеціалістів з дизайну за спеціалізаціями: промисловий дизайн, графічний дизайн, дизайн середовища. Це відбувається на відділенні дизайну, завідувачем якого є М.Чорноус.

Відділення має кваліфікований педагогічний склад та досить міцну матеріальну базу у вигляді навчальних майстерень. Воно відіграє важливу роль в Україні як центр, ідо готує молодших спеціалістів з дизайну.

3.6. Дизайнерська спеціальність у технічних та інших нехудожніх навчальних закладах

90-ті роки минулого століття ознаменувалися в Україні серед іншого ще й тим, що протягом того десятиріччя стали з'являтися, як гриби після дощу, нові навчальні осередки з підготовки студентів за спеціальністю «дизайн» у технічних та інших вищих навчальних закладах.

Цей процес набув такого розмаху (за кількісними показниками), що постало навіть питання: «А чи не накласти мораторій на відкриття все нових і нових кафедр дизайну бодай на три роки?» — аби за ці роки мати змогу розібратися хоча б із тим, що пона-відкрито, з огляду на слабку здатність нових осередків забезпечувати якість підготовки дизайнерів на відповідному державним стандартам освіти рівні. Це питання мало під собою підстави.

Але життя є складнішим, ніж правильні побажання. У реальній дійсності подібні наміри здійснитися не могли, і процес тотального відкриття все нових і нових дизайнерських осередків освіти в Україні продовжується і на початку ХХІ століття.

Та в цій справі існує і зворотний бік: статистика щодо кількості дипломованих дизайнерів на 1 тисячу населення в Україні показувала, що цей показник, у порівнянні з розвиненими країнами, все ще є низький. Тож у збільшенні кількості студентів спеціальності «дизайн» в Україні є сенс. Треба, однак, ретельніше контролювати якість освіти, що надають вузи за цією спеціальністю, з одного боку, та на державному рівні надавати підтримку для підвищення якості новостворених осередків, — з другого боку.

38

А втім, певна кількість дизайнерських осередків у технічних та інших нехудожніх вищих навчальних закладах вже показала певну життєспроможність. До їх числа належить найстаріша з цієї групи дизайнерська гілка у Львівській політехніці, більш молоді кафедри дизайну у Київському технологічному інституті легкої промисловості — нині це Національний університет технологій і дизайну, в Українському державному лісотехнічному університеті (Львів), Луцькому державному технічному університеті, Прикарпатському університеті ім. Василя Стефаника (Івано-Франківськ), Київській політехніці, Дніпропетровському національному університеті, Черкаському інженерно-технологічному університеті, Херсонському державному технічному університеті та деяких інших.

Усі вони належать до вузів державної форми власності. Серед приватних вузів у цьому відношенні заявив про себе Київський інститут підприємництва, права і реклами.

Таким чином, підсумовуючи сказане вище, зазначимо, що активізація дизайнерської освіти та, певною мірою, дизайнізація деяких інших освітніх галузей, є знаменням часу і ця тенденція продовжуватиметься у ХХІ столітті. Дизайн та дизайнерська освіта змінюватимуться, але актуальність цієї професії не буде втрачатися — адже дизайн є потужним важелем просування товарів на ринок та в цілому суттєво впливає на престиж держави. А про необхідність активного розвитку дизайнерської професії в молодій державі, що спинається на ноги, годі й казати.

39

ЧАСТИНА 2. ДИЗАЙНЕРСЬКА ПРОФЕСІЯ: ВІД ВИТОКІВ ДО СУЧАСНОГО ТЛУМАЧЕННЯ

ГЛАВА 4. ВИТОКИ ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ

4.1. Передісторія дизайн-практики

Сучасне розуміння дизайну виникло не на порожньому місці. У сьогоденних тлумаченнях дизайну використовуються аргументи, оцінки, точки зору, які є характерними для більш ранніх історичних періодів.

Однак усе це існує в дизайнерській літературі здебільшого анонімно та видається очевидні істини. Щоправда, деякі сумнівні автори все ж посиляються на своїх старо-вніх попередників: філософів, інженерів, художників.

Останнім часом такі посилання стають частішими. Треба знати, що нині передісторії району надається великого значення. Бачимо це в нових авторитетних

дизайнерських ідданнях, на виставках дизайну, на досвіді провідних дизайнерських шкіл світу.

Сучасні дослідники передісторії дизайну знаходять у найстародавніших шарах матеріальної культури свідчення дизайнерського до підходу формування предметного іоточення: у принципах обробок каменю, дерева, металу, у знаряддях праці, у примітивному доархітектурному житлі. Стародавні пам'ятки матеріальної культури наочно свідчать про становлення «людини розумної». У таких пам'ятках розкривається та домінує антропологічно-функціональний підхід до матеріального предмета. Він є проявом дизайнерського начала у предметному формоутворенні.

Чим глибше ми занурюємося в історію, тим узагальненіше та проблемніше ми бачимо. У формах знарядь праці, будівель, ужиткових предметів ми прочитуємо культуро-творчий зміст предметної творчості первісних людей. Ті форми, відшліфовані часом, з'явилися внаслідок численних спроб та помилок, емпіричного досвіду формоутворення, г Уся кострубатість та випадковість їх виникнення стерлися, оголивши красу першооснови, її композиційну цілісність. Ці «вічні» форми, що не мають, як правило, додаткових прикрас, —сокири, молотки, ножі, посуд, прості меблі, одяг тощо, —починаючи з 1930-х років стали демонструватися у різних країнах на спеціальних виставках як протодизайнерські. А цікавість до них виникла ще в середині XIX століття і знайшла віддзеркалення у працях Г. Земпера, а на початку XX століття — А.Рігля та А.Лооса. Нині вони складають обов'язкову частину виставок з історії взаємозв'язків матеріальної та художньої культури.

Приблизно з тим самим ми зустрічаємося в мовознавстві, коли, наштотуючись на праформи слів та образів, бачимо в архаїчних пам'ятках словесності такий, що зачаровує своєю красою, відшліфований часом функціоналізм, котрий зберіг сліди становлення «людини розумної».

Отже, якщо ми в такий спосіб, тобто історично широко, підходитимемо до явища дизайну, то нам явиться укрупнене поняття про дизайн, коли воно наблизатиметься до масштабів загальнокультурного явища. У цьому випадку розгляд принципів дизайну ставатиме на інший шлях, ніж той, який веде просто до детального переліку етапів та чинників його розвитку. Дизайн почне виступати для нас як виразник загальної здатності людини проектувати і створювати предметне оточення.

Так-от, спливали тисячоліття, людина поступово навчилася створювати перші машини — себто пристрої, котрі давали змогу збільшити її фізичну силу. Серед грецьких античних текстів, наприклад, зустрічаємо праці стародавніх механіків, що наводили свої довгі роздуми про те, як машина може замінити живу силу. їх колеги з Римської імперії просунули ще далі свої вміння щодо машинобудування. Перше поняття машини було наведено в останній книзі «Десятьох книг про архітектуру» Марка Вітрувія: «Машина є сполученням з'єднаних разом дерев'яних частин, що має величезні сили для пересування вантажів». Звертаючися до античних текстів, дослідники відзначають, що протягом дуже тривалого часу, — понад півтори тисячі років, аж до доби Відродження, — принципи створення машин майже не змінювалися. їх виготовляли здебільшого з дерева (металеві деталі зустрічалися дуже рідко), вони використовувалися заради економії фізичної праці людини та залучення до роботи потужних сил природи, що переважали силу людини та тварин. То були підйомні пристрої, млини, прядильні механізми і т.ін.

40

У XII-XIII століттях розпочався принципово новий етап винахідництва — спроби замінювати одні частини машин іншими для виконання інших робіт. Тоді стали більше звертати увагу на пошуки нових функцій. Класичний приклад — еволюція млинів: на млині стало можливим валяти сукно, робити папір, обробляти метал, пиляти дерево. Створюються малюнки фантастичних механізмів, включаючи перпетуум-мобіле (вічний двигун), що супроводжувалися короткими коментарями, як, наприклад, в альбомі першої половини XIII століття Віллара де Оннекура з Пікардії.

V добу Відродження з'явилося багато альбомів, що їх укладено, як правило, техніками-практиками під назвами «Театри машин». Там містилися винаходи або відомих авторів машин, або їх власні. А в рукописах Леонардо да Вінчі було багато проектів екскаваторів, верстатів, pomp, пресів, машин із різноманітними видами передач, за допомогою яких вивільнювалася людська енергія, щоб спрямовуватися на інші види діяльності.

До спадщини Леонардо зверталися безперервно протягом усієї історії дизайну. Але особливо цілеспрямованим це звертання стало з середини 1950-х років. Щойно відкритий тоді музей наук та технологій у Мілані отримав ім'я Леонардо да Вінчі, і в ньому було створено Галерею Леонардо, в якій було зібрано та виставлено діючі моделі його фантастичних машин, **ескізи, їх технічні** розшифровки та планшети з текстами, що про них розповідали. Робота щодо відтворення технічних здогадів та конструкторських передбачень Леонардо провадиться й досі. Причому відзначається, що Леонардо більш цікавився самою здатністю людини створювати нове, а не кінцевим і конкретним проектним результатом. Відзначається також і те, що проекти його не є відпрацьованими з естетично-художнього боку. Схоже, що він не ставив то за мету — і це при всьому тому, що, як всім відомо, був геніальним художником свого часу.

Так само й інші винахідники тієї доби, будучи професійними художниками, більше піклувалися про практичний внесок свого проекта, їх діяльність тяжіла більше не до художньо-проектної, а до суто інженерної. Наприклад, художник Агостіно Рамеллі, що працював у стилі бароко, випустив великий альбом «Усілякі та вправні машини» (1588). Той альбом містив у собі близько 200 детально опрацьованих ілюстрацій, які зображають різноманітні помпи, каменерізні пилки, металеві військові машини (прообрази сучасних танків), що рухалися завдяки силі м'язів людей, захованих за бронею. Альбом неодноразово перевидавався, але не став фактом художньої культури, а залишився тільки технічним посібником. Визначний голландський пейзажист XVII століття Ян ван дер Гейден, майстер міських сцен, залишив по собі не тільки зображення вулиць Амстердама з низьким небом, притисненими один до одного будинками, каналами та сутінковим світлом, але й такі винаходи та вдосконалення, котрі протягом тривалого часу існували в містах Центральної Європи. Він був творцем системи освітлення вулиць стаціонарними світильниками на високих стовпах (до того в міській темряві пересувалися з переносними ліхтарями). Він сконструював їх до дрібних деталей. Він же вдосконалив пожежну помпу та випустив книгу «Опис новітніх пристроїв для гасіння пожеж» і виступив у цих проектах як суто інженерна людина, неначе забувши про те, що він -художник.

Так-от, здавалося б, у цих прикладах ми повинні знайти єдність техніки та мистецтва, Насправді ж у тих технічних проектах, що були виконані професійними художниками Леонардо да Вінчі, Памеллі, ван дер Гейденом, ми бачимо протилежне: тодішню віддаленість мистецтва від техніки. Як бачимо, у ті часи професійний художник мислив себе художником, коли працював над певними типами предметів, і не мислив себе таким, коли працював над іншими. Отже, усе залежить від світогляду, від настанов на розуміння приналежності того чи Іншого предмета до сфери художнього. Іншими словами, усе залежить від розуміння того, яким чином у матеріальних предметах співвідносяться утилітарне та естетичне начала, користь та краса.

Погляньмо ж на теоретичні думки стародавніх мислителів стосовно цих базових для дизайну понять.

41

4.2. Протодизайнерські теоретичні думки стародавніх мислителів

Вивчаючи теоретичні роздуми людей, що жили в давнину, стосовно зв'язку утилітарного та естетичного начал, дослідники бачать, що проблеми поєднання користі й краси осмислювалися з давніх-давен. Подібні думки закладено у співах, речитативах, що супроводжували найдавніші обряди та свята в усіх без винятку культурах. Священні книги та релігійні ритуали різних народів містять у собі численні ідеалістичні, а часто й суто

теологічні пояснення довершеності та потойбічної краси у проявах первісної, стихійної протодизайнерської творчості.

Так що ж нам узяти за точку відліку для розглядання протодизайнерських думок? Якщо ми візьмемо той останній відтинок розвитку культури, де вже зустрічаються писемні джерела, що зафіксували та зберегли до нашого часу погляди людей минулого на себе та світ, що їх оточував, точка відліку все одно виявляється вельми невизначеною. Наприклад, можна розглядати уривчасті згадки або вчення, що не мають конкретного авторства та часто викладені в образно-символічній формі. Або промови, філософські роздуми історично достовірних особистостей - скрізь ми зможемо знайти зерна пратеорій дизайну. А яким має бути географічне охоплення культур? — Стародавній Схід, Китай, Африка, Стародавня Греція?

Оскільки ми переслідуюмо мету розглянути в подальшому дизайн XX століття, то в його передісторії вичленовуємо передусім те, що згадувалося у писемних джерелах та вводилося до сучасної свідомості, набуваючи нового життя у XX столітті. Виявляється, що найбільш активно освоювалася грецька античність. То ж і розпочнемо саме з неї.

Тут ми наштовхуємося перш за все на звукову та понятійну єдність давньогрецького слова «техне», що означало мистецтво, уміння, майстерність, а також твір якогось автора. Мистецтво й техніка виступали тоді як різні, але такі, що доповнюють одне одного, форми перетворення навколишнього середовища. То було характерним для раннього етапу розвитку людської діяльності, коли людина, знаряддя праці, техніка з'єднувалися в єдиному технологічному процесі. Потім вони почали відділятися одне від одного.

За часів Сократа вже виникла проблема співвідношення краси й користі. Одні вважали, що краса не має ніякого відношення до користі. Інші трактували її як найвищий вияв доцільності. Сократ обстоював думку про відносність їх зв'язку.

Він виходив з переконання, що все у світі є раціональним, доцільно організованим, пристосованим до виконання свого призначення. Змістом такого всезагального принципу організації дійсності, за думкою Сократа, є доцільність.

Філософ висуває ідею доцільності як загального принципу, загальної основи краси, але у той же самий час доводить відносність наших уявлень про прекрасне. Одна й та сама річ може бути і прекрасною, і потворною. Усе залежить від того, наскільки добре вона відповідає своєму призначенню. У цьому розумінні кошик для гною, — як стверджує Сократ у бесіді з Арістіппом, — прекрасний предмет, якщо він добре відповідає своєму призначенню, а золотий щит виявиться потворним, якщо він погано відповідає своєму призначенню.

Для вивчення передісторії дизайну цікавим є ще одне міркування Сократа. У «Спогадах про Сократа» Ксенофонта описується вельми примітна розмова Сократа з ремісником Пістієм. Сократ питає Пістія, як він робитиме панцир для людини непропорційної будови, — із дотриманням пропорцій чи ні. Пістій йому відповідає, що він робитиме його за міркою, тобто вимірюючи конкретну людину, тому що панцир за міркою і є панцир пропорційний. З цієї відповіді Сократ робить висновок, що Пістій розуміє пропорційність не безвідносно (так, як розумів це Піфагор та інші досократівські філософи), а у відношенні до того, хто носить панцир, тобто за міркою даної конкретної людини.

Таким чином, Сократ уводить до розуміння прекрасного моменти відносності, доцільності та функціональності. Красу він розуміє не як абсолютний, незмінний, такий, що піддається лише спогляданню та математичному обчисленню закон, а як відповідність меті, співвіднесення речі з її функцією.

42

Повертаючись до прикладу з панциром, слід продовжити, що, розмірковуючи над тим, як виникає форма утилітарної речі, філософ звернув увагу на інший бік проблеми, а саме: поступово форма може набувати такої досконалості, коли панцирами однієї й тієї самої форми може користуватися велика кількість людей.

Тут показовим є те, що у військовому одязі різних часів помічається подібний принцип формоутворення, котрий можна визначити як естетику функціональності. Функціональність масового одягу кінця XX ст. («джинсовий», спортивний стиль тощо) наводить на думку про паралелі з поглядами Сократа на красу й користь.

У роздумах Платона також часто зустрічаються висловлювання про красу й користь. У його досить широкій за охопленням проблем філософії сучасні дослідники вичлено-вують уявлення про прекрасне у вузькому й широкому розумінні та переконання його в тому, що прекрасне не можна обмежувати лише красою форм. Але головне в Платона — пошуки не того, що здається прекрасним, а того, чим воно дійсно є. Звідси його визначення прекрасного як «єдності порядку й міри», розрізнення відносної та абсолютної краси, до якої наближається краса правильних геометричних тіл та ліній, кольорів спектра і т.ін. Він же надав перші трактування різновидів мистецтва — як мистецтва користування, виготовлення та відтворення. В іншому місці це «ктетика», тобто мистецтво використання у прямому вигляді того, що зустрічається в природі, і «поетика». Ця остання поділяється на ту, яка безпосередньо слугує людям (мистецтво робити щось), ту, що слугує їм опосередковано (мистецтво створювати знаряддя), і ту, що образно відтворює світ (мистецтво в нашому розумінні).

Особливо важливим є відзначити трактування Платоном співвіднесення понять «краса» та «користь». Він не був ніколи вузьким функціоналістом. Він виходив з єдності прекрасного, мудрості й блага, що віддзеркалюють найвищі людські цінності. У мистецтва, за Платаном, дві задачі: створення творів згідно із законами світу та формуванням характеру людини у відповідності до ідеї блага. Звідси виникають два критерії мистецтва: відповідність та користь або, як їх зазвичай трактують, краса та користь. Таким чином, звертаючись до Платана, сучасні дослідники, виходячи з особливостей його філософії, під «користю» у першу чергу мають на увазі більш широке поняття — ідею «блага».

Звертаючись до Арістотеля, ми зазвичай зустрічаємося з введеним ним розрізненням мистецтва та науки. У мистецтва та науки різні цілі, але головне в них — універсальність: вони тяжіють до постановки загальних проблем, піднімаючись над особистим підходом. У такій тенденції до універсальності бачить сенс і частина сучасних теоретиків та практиків дизайну.

Нині часто цитують вислів, який приписують Протагору: «Людина — міра всіх речей». Цей вислів стверджує те, що всі речі, матеріально-тілесні й лише уявні, мусять співвідноситися не з якимись конкретними людьми, а з людиною в узагальненому розумінні. Прагнення до такого узагальнення — характерна риса дизайну, і це співзвучно роздумам філософів V ст. перед Р. Х.

Дещо пізніше природознавці та філософи стали описувати можливі, суто дизайнерські, зразки техніки майбутнього. Так, професор Оксфордського університету англієць Роджер Бекон, готуючи томи для великої енциклопедії наук (друга половина XIII століття), мріяв про те, що «великі кораблі, керовані лише однією людиною, рухатимуться морем з більшою швидкістю, ніж на всіх вітрилах, що можливо буде побудувати екіпажі, котрі помчать з неймовірною швидкістю без допомоги тварин, а також кораблі, у яких людина, сидячи спокійно й спостерігаючи всілякі предмети довкола, розсікатиме повітря штучними крилами, подібно до птаха, або, навпаки, рухатиметься дном морів і річок». Тексти, схожі на цей наведений, можливо зустріти й у більш пізні періоди історії.

Отже, ми розглянули лише деякі думки зі спадщини стародавніх мислителів, бо метою є не детальний аналіз їх світогляду, а показ того, що спроби осмислення категорій «дизайну» робилися з давніх часів.

4.3. Паростки протодизайну у стародавній вітчизняній культурі

Питання походження індоевропейців, у тому числі і предків українців, нині залишається проблемою, остаточного розв'язання котрої науковці ще не досягли.

Втім, відомості про ранній залізний вік - один із найважливіших періодів світової історії - існують уже досить повні. Саме в той час на історичну арену вийшли відомі нам з письмових джерел стародавні народи та племена, які були безпосередніми предками сучасних народів Європи. Початок раннього залізного віку на території України був пов'язаний з виникненням найдавніших великих племінних союзів та рабовласницьких держав (Кіммерія, Скіфія, античні міста Північного Причорномор'я). Це була остання епоха домінування степового тваринницького населення. Надалі центр життя перемістився до землеробсько-ремісничого лісостепу. Саме тоді - протягом епохи раннього заліза-кам'яні знаряддя остаточно поступилися металевим.

Той період античності на нашій території дає не лише археологічні пам'ятки, які розповідають про античні міста й поселення, взаємозв'язки зайшого грецького та місцевого населення, але й починає писемну історію України. Завдяки стародавнім грекам до нас дійшли описи звичаю, господарства, культури місцевих племен. Згодом, з початку середньовіччя, виникли окремі самостійні етноси - слов'янські народи, у тому числі й наші предки. Наприкінці I тисячоліття н.е. відбувається процес консолідації східних слов'ян.

Археологічні матеріали того періоду дають змогу всебічно вивчити всі галузі господарства східних слов'ян, визначити рівень розвитку в них землеробства та окремих ремесел, технічного обладнання виробництва. Язичеська релігія східних слов'ян із розвиненими культами, міфологією характеризує суспільство, яке вже вийшло за межі первинної ідеології і в якому язичество було не тільки релігією, а й цілісною системою уявлень про навколишній світ, основні явища природи. За наявності різноманітних зв'язків із сусідами, східнослов'янські племена на той час являли собою спільність, здатну протистояти будь-якій експансії іззовні.

Невдовзі постала Київська Русь - одна з найбільших і наймогутніших держав середньовічної Європи. Вона проіснувала з X століття по 30-ті роки XII століття як ранньофеодальна монархія, а потім до 40-х років XIII століття - як федерація князівств, залишивши яскравий слід в історії східнослов'янських народів і всієї Європи.

Писемні джерела та археологічні дослідження міст Півдня Русі дали можливість розкрити їхні особливості - аграрний характер, зв'язок із сільською округою. Виявили і високий рівень розвитку міського ремесла та торгівлі, особливості містобудування, архітектури та інших сфер художньо-предметної творчості.

Протягом 3-х століть свого існування мистецтво і техніка Київської Русі досягли високого на той час рівня. Нас, звичайно, у першу чергу цікавить питання співвідношення техніки та мистецтва тієї доби. У найзагальніших рисах відповіддю на це запитання є те, що археологічні знахідки показують поєднання мистецьких і технічних понять в одне ціле в наочному вигляді лише в зразках буденних предметів. Це дерев'яні житлові споруди ремісничого та торгового населення, ужиткові предмети, котрі не мали І «парадного» призначення, пам'ятки епіграфіки - берестяні грамоти. Зразки ж предметів, що мали не буденне призначення, показують нам домінування в цих предметах спеціально виконаних прикрас, котрі неначе «накладаються» на консолідовану технічно-мистецьку основу.

Так, першу сутність (органічну, виразну з'єднаність художніх і технічних понять) демонструють нам відкопані археологами дубові балясини, наличники, деталі сходів тощо, котрі дають деяке уявлення про тектонічне формотворення цих речей, де з глибошим розумінням матеріалу використовувалися природні якості деревини. До ілюстрації! функціональної архітектурно-протодизайнерської сутності належить також те, як розташовувалися споруди. Вони розташовувалися з додержанням правил «прозору». Цими правилами заборонялося затуляти сусідам вид на природу, вулиці та будівлі, що були орієнтирами забудови.

47

Правила забудови було сформульовано в так званій «Кормчій книзі» {найдавніший з відомих списків такого роду походив з XIII століття} -збірнику законів, що містив у собі як давньоруські, так і візантійські законоположення про містобудування. Але в міській

забудові були відсутні монотонність і скупченість, чим давньоруські міста відрізнялися від багатьох середньовічних міст Візантії, Заходу та Сходу.

У цілому ж ми маємо дещо викривлене уявлення про предметне середовище тих часів, що навіяне нам ілюстраціями з книг історії мистецтва. У більшості з них розглядаються тільки кам'яні споруди, від чого можна подумати, що вони являли собою масу. Насправді ж вони були поодинокими у забудові міста, де масою являлося дерев'яне середовище.

Так само і пам'ятками предметів вжитку, усіляких знарядь, реманенту, одягу тощо. До книжок з історії мистецтв потрапляють здебільшого ті з названих предметів, котрі мають прикраси, декор. Натомість предмети, котрі декору на мають, до мистецтвознавчих книг чомусь майже не потрапляють. А от якраз серед них можна знайти зразки, котрі містять у собі висококласні приклади дизайнерського, функціоналістсько-естетизованого мислення наших предків.

Декорування ж у вигляді орнаментів та інших прикрас пояснює нам світоглядні засади предків. Воно виявляє шляхи, котрими рухалися майстри у своєму бажанні створювати речі значущі, важливі і корисні для тих, хто ними користуватиметься. Виявляє композиційно-технологічні прийоми, що дозволяли досягти цього. Тож придумування декорів також належить до сфери дизайнерського мислення.

Декоровані протодизайнерські твори, які в сучасній українській мові прийнято позначати словосполученням «декоративно-ужиткове мистецтво», розкривають риси давньоруської естетики, а також багатовікові художні традиції східних слов'ян. Разом з тим у декоративно-ужитковому мистецтві знайшли відображення риси світового мистецтва тих часів, оскільки завдяки торгівлі до Київської Русі потрапляли численні художньо-ремісничі вироби з інших країн. І відбувалося це ще задовго до прийняття християнства та посилення впливу візантійського мистецтва.

Прикраси міцно входили в побут стародавніх русичів. За язичеських часів предмети покривалися магічними зображеннями та орнаментами, щоб відганяти зло. Так, наприклад, на одязі орнаментом прикрашали ті місця, де з нього виходило тіло, - рукави, коміри, подоли. Усі елементи декору походили від народних уявлень та вірувань, що склалися протягом багатьох століть. Більшість з них належала до аграрно-магічних символів. Життєва сила природи уособлювалась у зображеннях паростків, квітів, дерев життя, а також міфічних істот, що оберігали людей і посіви: грифони, семаргли, віщі птахи, русалки. Життєва сила репрезентувалася й зображеннями богів, особливо весняної богині Лади і Даждбога, який створив землю та людей.

Паростки протодизайнерської активності проростали і в іншій галузі - графічній. Книжкова графіка Київської Русі дає можливість досліджувати саме місцеві особливості художніх зображень на площині. Адже якщо ікони можна було привозити з Візантії, а мозаїки та фрески виконувати руками грецьких майстрів, то книги треба було або перекладати, або писати своєю мовою. З цієї причини кожна сторінка книги візуально організовувалася тільки місцевими писцями-художниками, хоча, звичайно, вони мали можливість тримати перед собою візантійські оригінали. У ті часи закладалися підвалини опрацювання графічних силуетів кириличних шрифтів у різних варіаціях, котрі, еволюціонуючи, дійшли крізь століття до спеціальної галузі сьогоденного графічного дизайну - шрифтової графіки.

Предтеча графічного дизайну у вигляді книжкової мініатюри є показовою ще й у тому плані, що в ній у мініатюрних масштабах відбувався синтез різних видів предметно-художньої творчості, що допомагало осмисленню його як цілісного всеохоплюючого явища. Так, наприклад, у «Остромировому євангелії», написаному в 1056-1057 роках, орнаменти довкола зображень подібні до орнаментів Софійського собору і, певно, мають спільним джерелом орнаменти візантійських та болгарських рукописних книг.

Найбільшою ж особливістю мініатюр «Остромирового євангелія», як відзначають усі дослідники, є їхня близькість до славетних київських перегородчастих емалей. Поступово книжкова графіка набуває нових рис. Малюнки стають підкреслено графічними. Спостерігаємо це в пам'ятках «Юрієве євангеліє» (1120-1128 pp) та «Добрилове євангеліє» (1164).

Видатним явищем книжкової графіки і одним з найцінніших документів історії матеріальної та духовної культури Київської Русі є Радзивіллівський літопис. Його було складено на початку XV століття, але він є копією Володимирівського ілюстрованого літописного зводу 1206 року. Майстри XV століття, які копіювали малюнки XIII століття, робили деякі доповнення, привносили дещо зі своєї епохи, проте у своїй основі мініатюри зберегли характер графічного мистецтва XII-XIII століть. Вони дають неоціненні відомості про архітектуру і «середовищний дизайн» Київської Русі, про зразки «предметного дизайну» - одяг та зброю, речі домашнього вжитку тощо, вони самі являють собою зразок «графічного дизайну» тієї доби.

Отже, сфера художньо-матеріальної культури Київської Русі була розвиненою і повною. Напередодні монголо-татарської навали новий стилістичний напрям, що виникає в давньоруських містах, характеризується відходом як від візантійської традиції, так і від романських рис. У середовищному мистецтві, художньо-ремісничій продукції та графічному мистецтві посилюються риси, що зближують їх з народними художніми традиціями. Водночас спостерігаються прикмети готичного стилю Європи, мистецтва Грузії, Вірменії та Балкан.

Це все відбивалося на творенні найрізноманітніших предметів давньоруськими ремісниками. Коли археологи розкопували київські житла тієї доби, то виявилось, що майже в кожному з них була якась ремісничая майстерня: один господар займався ливарством, інший - ковальством або виробляв керамічний посуд. Часом траплялося, що господар займався одразу кількома ремеслами. Під час розкопок було знайдено горна для плавлення скла, випалювання керамічних виробів тощо. Ремісники Києва демонстрували тоді найвищий клас розвитку середньовічного ремесла. У всіх розкопаних археологами майстернях залишилися матеріали, заготовки, уламки бракованих виробів, готові для продажу речі та інструменти господаря. Усі ті оселі та їхні господарі загинули в страшні грудневі дні 1240 року.

Таким чином, науці достеменно відомо, що напередодні монголо-татарської навали Київська Русь була однією з високорозвинених держав середньовічної Європи, котра сформувала високу культуру художньо-ремісничого виробництва. Тодішні ремісники мали велике вміння поєднувати утилітарне й естетичне начала у творенні матеріальних предметів. Це було прямою предтечею дизайнерської проектної діяльності.

На жаль, та висока культура була розбита вщент малокультурними, але агресивними, дуже азійськими людьми. Після того оговтатися ї, розвиваючись, знов посісти провідне місце в Європі побита монголами культура такі не змогла. І нині поки що не може.

4.4. Співвідношення середньовічного ремесла та дизайну

У багатьох наукових дослідженнях ремесло та дизайн виступають протилежними полюсами предметної творчості, Ремесло трактується як унікальна робота виробників посуду, меблів, одягу, прикрас, знарядь праці, у процесі якої можна щось виправити, змінити, підігнати під вимоги тих, хто користується цими речами. А дизайн, кажуть дослідники, виник через розрив між виробниками і споживачами завдяки механізації виробництва й розподілу праці. Це викликало необхідність мати сполучну ланку — художньо-проектну діяльність.

Така точка зору є традиційною. Не варто виступати проти розведення ремесла та дизайну в цілому. Зробимо лише деяку поправку щодо послідовно-історичної заміни середньовічного ремесла дизайном періоду перших промислових революцій.

Річ у тім, що середньовічне ремесло при всій його удаваній простоті було розвиненим виробництвом. Воно охоплювало великі території виробництва й розподілу готової продукції, а також мало товарно-грошові відносини й контакти різних культур, наприклад Заходу і Сходу. Ремесла минулого мали свої правила, зразки, інваріанти форми та певну свободу її змін у межах функціональної й стильової єдності. Від них збереглися численні матеріальні предмети, котрі цілком вкладаються в наші поняття про дизайнерські твори з огляду на поєднання в них утилітарного та естетичного начал. У тих творах сучасне дизайнерське око бачить звичні йому речі: поєднання в одному матеріальному предметі вдало розроблених функції, конструкції, технології, зручності користування, — і все це на художньому ґрунті.

Від середньовічних ремесел залишилося ще й багато текстів: статuti цехів, методики роботи, правила щодо оцінки якості спродукованого, загальногуманітарні поняття про призначення, стиль, характер предметного оточення, у яких зачіпалися питання, які ми сьогодні могли б віднести до методики та теорії дизайну.

Усе це свідчить про те, що сфера середньовічних ремесел була вельми розвиненою протодизайнерською сферою. Тодішній стан речей в ній призводив до того, що ремісники являли собою приклад, коли в одній особі, тобто в «одній голові», а не лише в одній кімнаті, відбувалося поєднання художника і техніка. Саме через цю обставину багато ремісничих творів демонструють органічний сплав художнього та технічного начал. А це і є дизайн.

Зазначимо, що доба Відродження, котра прийшла за середньовіччям, при всій її величї й прогресивності не додала якісно нового, порівнюючи із попередніми епохами, до галузі розуміння проблем протодизайнерської діяльності щодо техніко-технологічних її аспектів. Водночас, звичайно, додавши в аспектах світоглядних: з'явилась агресивна свідомість вінця природи і наступ того вінця на решту природи з метою правильної побудови життя. А от щодо техніко-технологічних аспектів, то нове в цьому принесла з собою доба промислових революцій.

53

4.5. Ідеї дизайну у добу промислових революцій

Промислові революції відбувалися у різних країнах, починаючи з XVIII ст. При всіх відмінностях вони мали спільну рису, а саме: засновані на ручній праці виробництва, скрізь поступалися місцем на користь індустрії. Машина замінювали не лише фізичну силу людини, а й її вміння. Виникали нові машини-двигуни, машини-передавачі, машини-знаряддя і т. п. Техніка, входячи у життя людей, дедалі помітніше впливала на їх світосприйняття. У роботах багатьох винахідників, інженерів, філософів XVIII—XIX ст. з'явилися та посіли чільне місце роздуми, що були близькі до сучасного розуміння дизайну.

Англійські мислителі XVIII ст., наприклад, намагалися виявити у машинах нову естетичну цінність та виразність. Краса й користь ніколи не виступали в їх творах як непримиренні антагоністи. Девід Юм у «Трактаті про природу людини» (1739—1740) зазначав, що користь є одним з головних джерел краси для людини, Арчібальд Алісон у «Роздумах про природу та принципи почуттів» (1790) ще більш категорично стверджував, що немає такої форми, яка не була б красивою, якщо видно, що вона цілком відповідає своєму призначенню.

Французькі енциклопедисти XVIII ст. чимало трактатів присвятили феномену технічного прогресу, вбачаючи у кардинальних змінах, які він несе, стимул для пошуків нових предметних форм.

Але, звичайно, ближче за всіх до практичних питань дизайну стояли винахідники та інженери. Вони проектували й розраховували деталі безмежної кількості суто утилітарних верстатів і парових машин, засобів пересування, щоправда не завжди вболіваючи про досконалість їх форми. Проте окремі частини цих технічних виробів з металу й дерева

вважають несподіваністю формотворчих вирішень, яких до того ще не було. Серед них зустрічаються й деякі примірники з відпрацьованими формами.

Наприкінці XVIII ст. почали відчуватися наслідки першої промислової революції. Стає зрозумілим, що без опанування нових технічних форм і створених промисловим способом нових речей подальший матеріальний та духовний прогрес не є можливим. Водночас, порівняно з продукцією традиційного ремісничого виробництва та простих мануфактур, помітним стає поступове зниження якості індустріальних форм. Головне, стає очевидною їх естетична чужорідність щодо навколишнього середовища.

Це бентежило сучасників. Наприклад, передчуття кризи культури з огляду на розвиток техніки зустрічається у висловах Гете. У розмовах з Еккерманом він зізнався: «Ця машинність, що розширюється, мучить мене й лякає; насувається, неначе громовиця, ледве-ледве; але ходу її розпочато, вона підкрадеться й спостигне».

Говорив про це й Шіллер. У своїх «Листах про естетичне виховання людини» він зазначав, що одне з найбільших завдань культури полягає в тому, щоб у фізичному, матеріальному оточенні людей форму було підпорядковано естетичним законам, бо лише з естетичного, а не суто утилітарного, може розвиватися «моральний стан».

У 1825 р. почалася перша серйозна економічна криза XIX ст. Вона охопила не тільки виробництво предметів споживання, бавовняну промисловість, а й машинобудування, яке ще не виділилося тоді у самостійну сферу. Кризою було охоплене також промислове будівництво, металургія, металообробні виробництва. Занепад, здавалося, був неминучим наслідком технічного прогресу.

Для ілюстрування серйозності завдань, які постали перед промисловцями, історики дизайну часто згадують про факти вандалізму щодо нової техніки. Аби запобігти їм, в Англії створюють спеціальні комітети заохочення зв'язку мистецтва, повсякденного життя й техніки. З цією метою у 1836 р. було засновано так званий Комітет Еверта, а Англійське товариство мистецтв, яке вже існувало, перетворено на Товариство заохочення мистецтв, мануфактури й комерції. З'являлися книги та статті, які було присвячено проблемам впливу культури на розвиток техніки. 1849 р. у Лондоні виходить перший спеціальний журнал з естетичних проблем предметного світу та його проектування — «Журнал дизайну та мануфактур».

54

Його видавав відомий художник і теоретик мистецтва Генрі Кол. Приблизно у той самий час стало входити до вжитку поняття «індастріал арт» (промислове мистецтво). Зазначимо, що у XVIII ст. поняття «мистецтво» й «художня творчість» практично ніколи не вживалися щодо проектування звичайних споруд, створення побутових речей, повсякденного одягу. Лише у XIX ст., коли з'явилася потреб у активному, додатковому втручанні художника у процес виробництва, створення речей стало розглядатися поряд з мистецтвом.

Цьому сприяли й публікації інженерів і цивільних архітекторів XIX ст., які разом із суто технічними питаннями торкалися й проблем формоутворення. В «Підручнику з архітектури» (1819) німецький архітектор Франц Вайнбреннер, користуючись приладами ужиткових предметів, аналізував проблему зв'язку функції та форми і вбачав саме в ній основу краси. Німецький інженер Франц Рело у «Підручнику конструювання машин» (1862) присвятив цілий розділ стилю у машинобудуванні, узагальнивши досвід технічного формоутворення, який було накопичено до середини XIX ст. Він посилався на архітектурні методи формування цілого і його частин, поділяючи форми на такі, що визначалися доцільністю, й форми «вільного вибору».

Значний імпульс для подальшого усвідомлення естетичних проблем техніки й взагалі матеріальної культури дали великі промислові виставки XIX ст. У 1844 р. у Берліні та у 1849 р. у Парижі відбулися національні промислові виставки. Справжнього розмаху оглядові успіхів і проблем новітньої техніки надала Перша всесвітня промислова виставка у Лондоні 1851 р. У ній взяли участь 14 тисяч експонентів з багатьох країн світу. Протягом кількох місяців її відвідало понад 6 млн. чоловік. Вона дала можливість одночасного

порівняння різних рівнів життя — від високорозвинених промислових країн до азійських держав із консервативним збереженням традиційної культури. Технічні досягнення з'явилися перед глядачами як експонати творчості людей. Вони посіли на виставці місце творів мистецтва, У центрі уваги відвідувачів опинилися не стільки функціональні, скільки загальні естетичні якості. Водночас рясно оздоблені промислові форми, підробки під стару, вельми трудомістку роботу новими технічними засобами — усе зосередилося разом у великій кількості та.,, показало безнадійно поганий смак.

Обговорення виставки мало великий резонанс і, власне, стало першим багатогранним усвідомленням соціально-естетичних аспектів предметного середовища.

Найбільш серйозну спробу розібратися у тому, що відбувається, зробив німецький теоретик та історик мистецтва, архітектор Готфрид Земпер. Він показав, що наука, технічний прогрес дають для художньої практики такі матеріали й способи їх обробки, які ще не освоєні естетично. В Історичному процесі терміни часу, необхідні для освоєння нового, скорочуються. Г.Земпер закликав виробити такий підхід до вивчення закономірностей розвитку форми, який би дав змогу використовувати накопичений історичний досвід для цілкового опрацювання нових матеріально-технічних можливостей.

Естетичне освоєння людьми нових можливостей з плином часу поступово привело до появи нового типу фахівця-художника, який став працювати у промисловості.

62

Глава 5.

НОВИЙ ПРОФЕСІЙНИЙ ВИД ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

5.1. Новий стиль

Для глибшого розуміння процесів становлення дизайну як професії, треба орієнтуватися у такому матеріалі.

На зламі XIX—XX ст. Європа була охоплена новим стилем, що гостро протиставлений еклектиці XIX ст. Він дістав назву «югендстиль» у Німеччині, «сецесіон» у Австрії, «ар нуво» у Франції, «модерн» у Російській імперії. Взагалі налічується близько тридцяти назв експериментів художників того часу з формою й декором ужиткових предметів і архітектурних споруд.

За допомогою експериментів митці сподівалися вийти з глухого кута наслідування історичних стилів минулого, яке багатьом тоді вже обридло. І, треба віддати належне, вони досягли свого. Якщо ми зараз поглянемо на історичні пам'ятки стилю модерн, то не знайдемо там жодного класичного елемента, орнаменту тощо (звичайно, маються на увазі ті пам'ятки модерну, автори яких не зробили за звичкою XIX століття мішанину різних стилів; а подібні випадки були: елементи модерну змішували з одним чи то зразу кількома історичними стилями минулого).

Так-от, нові пошуки називалися так: «стиль 1990 р.», «ліберті», «метро», «стиль лілій», «стиль хвиль», «студіо» і т.п. Саме тоді предметну творчість, виготовлення речей — завдяки активним пошукам нового стилю — було піднято до рівня мистецтва в цілому, що виявилось надзвичайно важливим для подальшого формування професійної дизайнерської свідомості.

Що ж до самого стилю, то він продовжував еволюціонувати і трохи згодом, у 1910-ті роки став набувати більш «економних», стриманих, таких, що наближаються до простих геометричних форм, ознак, перетворюючись на так званий конструктивний модерн. Невдовзі, у 1920-ті роки, конструктивістські тенденції дуже посилилися, що стало підґрунтям для розквіту епохи функціоналізму у дизайні XX століття.

67

5.2. Формування дизайнерської професії в Англії

Біля витоків європейського дизайну стоїть англійський рух за зв'язок мистецтва і ремесел. Лідером цього руху був Уільям Морріс (1834— 1896). Він уособлював водночас

художника-практика, громадського діяча та організатора виробництва, створивши своїм прикладом ідеал дизайнера як універсального фахівця.

Важливо знати, що наприкінці XIX ст. для Морріса усе предметне оточення було значним, без поділу його на естетично цінне — з одного боку, та буденне — з іншого. Він замислювався над можливістю відродження колишньої єдності художнього й технічного начал, критикуючи нову машинну цивілізацію. Морріс енергійно пропагував свої погляди.

Щодо критики машинної цивілізації, то тут він наслідував свого вельми відомого попередника — Джона Рьоскіна, англійського художнього критика й мораліста. Рьоскін, здавалося, був далекий від дизайну, навіть виступав із підкресленою критикою промислового перетворення довкілля. Однак його спадщина згодом стала важливою для осмислення проблем дизайну, оскільки пов'язана з екологічними й естетичними аспектами взаємодії мистецтва й техніки.

На початку XX ст. Англія значною мірою втратила романтичний пафос Рьоскіна, Морріса та їх однодумців. На зміну цьому пафосу в 10—20-ті роки прийшло здебільшого комерційне проектування.

Повсякденний комерційний англійський дизайн був суттєвим явищем як варіант розвитку загальносвітового дизайну 20-х років. Тим більше, що у 30-ті роки в Англії почалося пожвавлення у сфері предметно-художньої творчості. Приходу художників у промисловість сприяли зростання конкуренції, спроби подолати спад виробництва на зламі 20—30-х років. Великобританія, так само як і інші індустриальні країни, постраждала від світової економічної кризи. Щоправда, кризовий вплив був не таким сильним, як у США, й положення швидко стабілізувалося. Комерційний дизайн отримав підґрунтя для свого розвитку, а це примусило англійських дизайнерів по-новому переглянути попередній європейський досвід.

Аби зрозуміти особливості трактування дизайну на той час, треба знати, що вже в середині 30-х років в Англії було сформульовано зрілу програму дизайнерської професії. З нею виступила Асоціація дизайну та промисловості у 1935 р. У програмі серед іншого зазначалось: «Ми бачимо, що у промислових виробках виявляється новий тип краси, який має бути осмислений у відриві від ремісничих традицій минулого. Ця краса виражає вимоги утилітарної речі, правильного вибору матеріалу, точності й економічності її виготовлення. Нові правила вже створюються».

Далі у програмі йшлося про те, що в дизайні має бути сильним наукове розуміння законів формоутворення. Але нічого не можна зробити без внутрішнього, інстинктивного розуміння, яким володіє художник. З цієї причини йому треба надати одне з найпо-чесніших місць в ієрархії управління індустрією, адже кінцевий образ виробу визначається саме художником.

5.3. Німеччина - потужний фундатор дизайнерської професії

Німеччина в 1870-1914 роках стала розвиненою індустриальною країною завдяки впровадженню великого машинного виробництва в різних галузях. Ідеал тих років, влучно названих епохою Грюндерства (засновництва), — буржуа, ділова людина, що досягла становища і сповідує гуманістичні ідеали. Економічне піднесення та прогрес індустриалізації дедалі виразніше, однак, ставили питання якості оформлення машинної продукції. Немало підприємств виготовляли товари, які були лише імітацією ремісничих виробів і наслідували застарілі стилі. Свідомої мови форм, яка б відображала сучасність, годі було дошукатись. Ця зашореність минувиною зводила нанівець зусилля, спрямовані на встановлення міжнародних торговельних відносин. Тому в 1896-1903 роках прусське керівництво відрядило архітектора Германа Мутезіуса культурним аташе у посольство кайзерівської Німеччини в Лондоні для ознайомлення з британською практикою оформлення товарів, значно якіснішою, ніж у тодішній Німеччині. Герман Мутезіус мав принести з Лондона до Берліна сучасні, технічні віяння.

Повернувшись до Німеччини, Герман Мутезіус зумів об'єднати навколо себе майстрів декоративного мистецтва, промисловців та публіцистів. У 1907 року вони заклали в Мюнхені Німецький Веркбунд {дослівно: промислова спілка} і проголосили своєю метою «облагородження промислової праці поєднанням мистецтва, техніки та ремесел». Невдовзі до спілки входить вже чимало художників, промисловців, фахівців з питань виробництва, а також у його діяльності могли брати участь різні корпорації. Досить швидко Веркбунд виріс у таку силу, не рахуватися з якою окремі художники-прикладники вже не могли.

Засновники Веркбунду — серед них політик та письменник Фрідріх Науман, бельгійський архітектор і дизайнер Анрі ван де Вельде та дорадник Загального електротехнічного товариства Петер Беренс — задекларували прагнення «вийти за рамки чисто виробничих інтересів і суто естетичних уподобань», що мало б сприяти підвищенню якості німецьких виробів. Вони поклали собі завданням позбутися нарешті архаїки і створити споживчі товари, що відповідали б духові часу. Форма новітнього виробу мала становити органічну єдність з технологією виготовлення та матеріалом і відповідати потребам широкого споживача. Індустріальне суспільство, до якого невпинно рухається Німеччина, потребуватиме функціональних масових продуктів, недорогих і сучасних, — це переконання ставало загальноприйнятим.

До надзвичайно успішного втілення в життя цих засад, яке до того ж вказало шляхи розвитку дизайну, дійшло в рамках співпраці між модерністом Петером Беренсом та Загальним електротехнічним товариством (АЕГ). У 1907 році фірма запросила цього митця архітектором і мистецьким консультантом до Берліна. На АЕГ йому довірили не тільки розробку нових форм електричних приладів, а й узагалі формування концепції виходу фірми на споживчий ринок та зв'язків з громадськістю. Це перший випадок, коли велике підприємство дало завдання на те, що сьогодні визначають як корпоративний дизайн («Corporate Design»), маючи на увазі візуалізацію всіх сторін філософії підприємства.

У межах цього завдання Петер Беренс розробив логотип АЕГ, який використовують донині, спроектував папір для листування, нові упакування для виробів, торгові каталоги, рекламні плакати, виставкові приміщення, житлові будинки для працівників фірми, три виробничі споруди. Діяльність Петера Беренса, пов'язана із Загальним електротехнічним товариством, — вона тривала до 1914 року, — зробила його предтечею цілісного, багатостороннього проектування та родоначальником сучасного промислового дизайну в Німеччині. Ескізи Петера Беренса послужили основою для серійних виробів, оформлення яких вже більше не приховувало за довільно вибраним оздобленням технічного характеру пристроїв, а, навпаки, вбирало його як самозрозумілу складову частину виробу, являло собою його унаочнену форму. Низька собівартість, зручність та простота у користуванні та обслуговуванні були при цьому такими ж важливими, як і довершеність естетики вигляду. Формальну основу для цього створили особливості самого промислового виробництва. «У кожному промисловому виробі, — писав 1910 року Петер Беренс, — слід прагнути не лише до формального поєднання мистецтва і техніки, а й до їх внутрішнього зв'язку. Щоб досягти такого зв'язку, треба уникати будь-якої імітації ремісничих форм і застарілих стилів, по-мистецьки використовувати ті форми, які до деякої міри самі собою впливають з машини та машинного виробництва й адекватні їм».

Петер Беренс прагнув однаковою мірою задовольнити технічні та мистецькі вимоги. Виходячи з цієї настанови, він створив проекти, які формували новий стиль — наочне свідчення і промовисте втілення технічної естетики, яка досі була znana лише в окремих великих шедеврах інженерного мистецтва (як, наприклад, Кришталевий палац у Лондоні чи Ейфелева вежа в Парижі), але не в масових зразках промислового дизайну.

69

Оформлення промислової продукції згідно з принципом творчого посередництва між технікою та естетикою потребує по-новому підготовлених фахівців, для яких у Німеччині на початку XX століття було обмаль освітніх центрів.

І от у Веймарі, внаслідок соціальних змін, що відбулися у Німеччині після першої світової війни, виник навчальний заклад під назвою Баугауз. Він був демократичним у своїй основі. Мав нові методи виховання нового художника (Див. подробиці у главі 1).

Погляньмо ж на Баугауз іде раз, тепер вже з позицій тієї глави, ідо її зараз опановуємо.

Баугауз розпочав як школа, що пов'язувала традиції ремісничого мистецтва з художнім авангардом ХХ ст. Це виявилось у принципі одночасного навчання студентів у майстра-ремісника (основам роботи з металом, деревом, керамікою, тканиною і т. п.) та у художників авангардного напрямку (основам сучасного тоді малюнка, живопису, пластики). Так було у веймарський період. Згодом Баугауз переїхав до міста Дессау. Там у другій половині 20-х років Баугауз перейшов до втілення у життя висунутого Вальтером Гроппіусом тези: «Мистецтво та техніка — нова єдність». Навколо Гроппіуса зібрався яскравий, але різнохарактерний колектив викладачів, котрих об'єднувало лише безумовне заперечення панівних тоді міщанських смаків та еkleктики.

Художньо-ремісничі майстерні залишилися у Веймарі, а їм на зміну прийшли найсучасніші, як на той час, технічні майстерні у Дессау. Це місто було великим промисловим центром, і саме тому його було обрано для переїзду Баугауза. Відбувся очевидний, наочний перехід від традицій зв'язку мистецтва й ремесел, характерного для ХІХ ст., до принципу зв'язку мистецтва з індустрією, наукою, *що* стало характерною властивістю дизайну ХХ ст. Те саме можна сказати й про результати навчальної роботи у Баугаузі. Майже усі експонати першої великої виставки Баугауза у Веймарі 1923 р. (керамічний та металевий посуд, дерев'яні меблі) тривалий час належать історії ужиткового мистецтва, відображаючи стилістику початку 20-х років (ранній функціоналізм). А вироби майстерень періоду Дессау (дверні ручки, підвісні світильники, меблі з металевих трубок із сидіннями та спинками з тканини й шкіри, настільні лампи) ще й дотепер сприймаються ніби сучасні. Баугауз був видатним явищем проектно-художньої культури міжвоєнної Німеччини. Та увесь пафос, уся впевненість його викладачів і студентів (як і інших німецьких функціоналістів) стосовно того, що мистецтво й техніка мають скласти нову єдність, реалізувалися тоді фактично лише у сфері педагогіки.

5.4. Феномен дизайну Італії

Розглянемо цей феномен за матеріалами Г. Кур'єрової [42], де його виразно виявлено. Показовими є дві цитати, котрі вона спочатку наводить: «Історія італійського дизайну ще дуже коротка... Хтось зазначив, що скоріше треба казати не про історію, а про передісторію, оскільки лише нещодавно ми увійшли у фазу відносної зрілості. Насправді історія італійського дизайну зводиться до останніх двадцяти років, якщо навіть не до ще коротшого періоду. Так писав на початку 1970-х років П.Фосфаті у книзі «Дизайн Віталії: 1945-1972».

На початку ж 1980-х років вийшла книга італійських дослідників під керівництвом В.Греготті «Дизайн промислової продукції. Італія: 1860-1980». Уже з однієї лише назви видно, наскільки далеко в глибину історії відсунулася нижня хронологічна межа італійського дизайну-*V* чому ж його характерність та який його внесок до надбань проектно-художньої культури ХХ століття?

70

Щоб це зрозуміти, треба поглянути на Італію попереднього періоду. Вона об'єдналася в єдину національну державу лише наприкінці ХІХ століття. Промислову революцію Італія пережила із суттєвим запізненням, а у зв'язку із відсутністю великих виробничих структур, котрі й не могли скластися в подрібненій країні зі значними перепадами рівня розвитку різних провінцій, ота промислова революція виявилася малопотужною та частковою. Через це в Італії протягом першої половини ХХ століття так і не склалася загальнонаціональна виробничо-економічна система індустріального типу. Однак це компенсувалося дуже широким розвитком ремісничого та напівремісничого

дрібного виробництва, яке мало там міцне коріння та традиції, особливо у виробництві меблів, посуду, тканин, будматеріалів. За напіввремисничим типом розвивалися, фактично, й суто сучасні сфери — транспортне машинобудування, радіопромисловість та деякі інші. Отже, виробництво було малосерійним, часом унікальним та обслуговувало здебільшого I спеціалізовані ринки. Себто один з основних об'єктивних імпульсів до створення системи дизайнерського проектування — велика промисловість та єдиний масовий ринок — в Італії був відсутнім.

Ситуація в італійській культурі тих років так само мало сприяла самовизначенню дизайну. Реформаторство модерністського гатунку тісно перепліталось із потужною тенденцією відродження національних традицій, цілком закономірною в країні, котра лише нещодавно виборола державницьку єдність. Невдовзі фашистський режим, що надто рано встановивсь, надав і без того сильній національній ідеї реставраторського духу, висунувши гасло відродження колишньої могутності Великої Італії та накресливши як головний орієнтир імперську римську традицію — традицію Великої класики. Ураховуючи реальну відсталість та провінційність Італії, це гасло носило демагогічний характер, орієнтуючи на створення іміджу італійської величі.

Тиск офіційних моделей культури в поєднанні з тим фактом, що традиції високого мистецтва, монументального «великого стилю» сприймалися як аутентично італійські, не могли не вплинути на характер італійської проектно-культури, в тому числі й на долю архітектурно-художнього авангарду.

— Адекватним віддзеркаленням того парадоксального культурного синкретизму була Міланська трієнале — періодична міжнародна виставка архітектури, декоративного та промислового мистецтва, котра розпочала своє існування 1923 року (спершу як бієнале).

Виставку було створено за ініціативою філантропічного добровільного товариства «Уманітарія», що об'єднувало передову національну інтелігенцію та займалося вивченням, пропагандою та стимулюванням національної культури. Міланська трієнале мислилася як засіб розвитку та оновлення культури Італії, у тому числі й шляхом зміцнення контактів мистецтва та виробництва, а також популяризації італійської продукції на внутрішньому та зовнішньому ринках.

Однак протягом майже двадцяти років передвоєнного існування Міланської трієнале цей вихідний реконструктивно-модерністський імпульс так і не знайшов справжнього втілення. Виставка ж бо задумувалася як місце консолідації всіх національних творчих сил на ґрунті концепції народної культури. Розроблялася та концепція в межах «Уманітарія» та являла собою досить вільне поєднання уявлень, запозичених з німецького Веркбунда, англійського руху за зв'язок мистецтв і ремесел та наївного соціалізму. Реально ж виставка стала дзеркалом тодішньої італійської культури: місцем суперечок, зіткнень і, врешті-решт, цілком мирного співіснування найрізноманітніших тенденцій від традиціоналізму та фольклоризму всілякого роду до таких авангардних течій як футуризм і раціоналізм. Втім ці останні не вирізнялися ані ідейною, ані стильовою монолітністю, поєднуючи соціальний та естетичний модерністський радикалізм із відвертим тяжінням до високого елітарного мистецтва та класичної традиції.

Але найбільш характерним взірцем парадоксальної єдності протилежностей, котрий являла собою італійська культура тієї доби, був «новечентизм» (Novecento - XX століття). То був своєрідний італійський варіант «ар деко». Не являючи собою цілісного художнього напрямку, новечентизм містив у собі найрізноманітніші художні та архітектурні угруповання, яких об'єднувало прагнення поєднувати модернізм із класичною традицією ією італійської культури.

Новечентизм став задавати тон на Міланських трієнале з кінця 20-х років. Завдяки його певній розпливчастості, здатності просякати всюди та асимілювати

найрізноманітніші напрямки, на виставках склалася своєрідна атмосфера всеїдності, що пом'якшувала принципові відмінності між традиціоналізмом та сучасним рухом.

Таким чином, характерною рисою італійської проектної культури була відсутність вузької спеціалізації, що сприймалося, до речі, як частина національної традиції, котра сягає своїм корінням ренесансного універсалізму.

Крім того, працюючи у традиційних виробничих структурах, італійський архітектор-«протодизайнер» мав справу хоча й з архаїчною, але все ж таки дуже гнучкою технологією переважно ручної праці. Такий «протодизайнер» отримував можливість реалізації практично будь-якого свого задуму. Отже, захоплення формою, концентрація уваги на формі, творча фантазія могли квітнути майже без перешкод. Звідси ще одна специфічна риса італійського протодизайну — настанова на унікальність та формальна витонченість.

Така формотворча орієнтація багато в чому визначила долю функціоналізму в Італії. Категорія функції ніколи не грала в італійському раціоналізмі, не кажучи вже про інші напрямки, такої великої ролі, як в європейському раціонал-функціоналізмі. Теза «форма йде за функцією» була, певною мірою, чужою для італійської проектної культури. Співвідношення між формою та функцією сприймалося як очевидне, як технічний момент формоутворення, який не вичерпував усієї різноманітності відносин між формою та змістом: форма йде за функцією, але виражає не функцію, а дещо інше (стиль, дух епохи, етичні ідеали і т.ін.). Тобто вона в першу чергу є символічною.

Ще однією характерною рисою італійського переддизайну було ось що. Обмежені можливості для реалізації нових модерністських ідей у повсякденній практиці архітектури та художньої промисловості компенсувалися деякою мірою досить широким полем їх ідеальної реалізації. Це поле містило в собі, з одного боку, виставочні експозиції та різні види оформлювальної діяльності — адже Італія 1920-30-х років славилася великою кількістю та розмахом виставок, котрі неначе заповнювали в ілюзорній формі прогалини реальності, а точніше, те, чого в реальності не було: єдність нації, її виробничу потужність та культурне світове лідерство. З іншого боку — концептуальні проекти, що оприлюднювалися у спеціальних журналах і теж складали сильну сторону італійської проектної культури. Значення цих сфер прикладання проектних сил було настільки великим, що потім ціла низка дослідників вважали італійський раціоналізм переважно журнальним явищем, а італійський передвоєнний дизайн — переважно дизайном експозицій. В усякому разі, така форма реалізації проектних ідей показала дуже високу майстерність італійських проектувальників.

Більше того. Ця своєрідна майстерність та й у цілому проектна культура Італії, котра живилася соками глибокої культури попередніх століть, еволюціонуючи протягом повоєнного періоду, врешті-решт засяяла наприкінці XX століття яскравою «італійською лінією». Це згодом стало явищем, котре поставило Італію на позиції одного з лідерів у новому дизайні початку XXI століття.

5.5. Естетика раціоналізму у Франції

Зазначимо, що порівняно із Англією, Німеччиною та Італією досвід Франції у формуванні дизайну вважається менш цікавим. Адже аналогічний розвиток нових видів промисловості проходив тут під прикриттям зовні досить традиційних форм культури. Однак проблеми дизайну XX ст. значною мірою сягають своїм корінням в естетичне поле саме цієї країни,

72

У Франції початку XX ст. значного розвитку набула естетика раціоналізму як наукова дисципліна. Позастильовий гуманітарний раціоналізм сприймався тут спокійно, а не як виклик стильовим пошукам. Його проблеми обговорювалися головним чином серед викладачів і студентів технічних та гуманітарних шкіл. Вони були майже не пов'язані з реальною художньою практикою, але впливали на духовний клімат. Найяскравішою постаттю серед естетиків цього напрямку був Поль Сурію.

Він виступив проти традиційного в естетиці протиставлення прекрасного й утилітарного, намагаючись детально розібрати градації «досконалості доцільності». Суріо визнавав доцільність краси не лише в природі, творах архітектури та декоративно-прикладного мистецтва, а й вважав естетично повноцінними також вироби масового промислового виробництва.

Таким чином, Суріо був антиподом Рьоскіна й Морріса, які виступали проти визнання повноцінними художніми явищами тих результатів людської діяльності, котрі виходять за межі особистої участі в їх виробництві майстра-творця.

Загалом багатьох французьких мислителів того часу приваблювали зумовленість технічних форм функцією, пошуки стриманості заради економності вирішень. Це наповнювало їх почуттям вдовolenня та злиття прогресу й зусиль французького ділового світу. «Холодна естетика» інженерів сприймалася такими мислителями як вираження «одвічного французького смаку». Але як тільки справа стосувалася особистого, інтимного світу, позастильова спрямованість раціоналізму їх уже не влаштовувала. Відомими є різкі протиріччя у пристрастях до форми, наприклад, в Ейфеля — творця славнозвісної башти у Парижі. У побуті він відзначався вельми еклектичними та примхливими уподобаннями.

Раціоналізм переважав при розробці замовлень у будівництві, яке не було обмежене обов'язковим образно-стильовим спрямуванням. Це заводи на річці Марні, телефонна станція у Парижі, будівля Паризької електричної компанії, військові споруди й арсенали початку ХХ ст, Вони вважалися виразниками здорового французького духу.

Лише у роботах двох провідних французьких проектувальників того часу — Тоні Гарньє та Огюста Перре, творчість яких часто відносять до неокласицизму, ідеї раціоналізму виступали у неподільній художній формі. Вони опановували класичну традицію Франції, але прочитували її у дусі відтворення середземноморських витоків гальської античності. І Найпослідовніше це зробив Гарньє у своєму утопічному проекті «Індустріальне місто» (1901—1904), де він уперше в Європі охопив з раціональних позицій усе предметно-просторове середовище міста — від загального плану та індустріальних зон до проробки основних типових житлових будівель. Великим майстром показав себе і Перре при вирішенні проблем сучасного житлового будинку, прагнучи нової художньої виразності і технічних форм (використання прозорих скляних блоків, бетону, металу і т. п.).

Коли наприкінці першого десятиліття ХХ ст. мода на орнаментальні вирішення «ар нуво» стала проходити, раціональна основа ставала помітнішою. То ж цікавість до оголеної раціональної форми у 20-ті роки мала свою стадію розвитку ще в передвоєнний період. Недарма пошуки раціональних форм мали у Франції своє національно-і духовне обґрунтування й специфіку. Вони пов'язувалися у свідомості французів із традиціями картезіанства й навіть гальської античності.

5.6. Поступ дизайну в США

Сполучені Штати Америки - це країна емігрантів. І цим пояснюється все, що там від-бувалося раніше й відбувається сьогодні. Туди, за океан, протягом останніх століть прибували все нові й нові хвилі емігрантів з Європи та інших континентів. Ті прибульці мали одну спільну рису - емігрантську психологію: вони покинули все вдома, «спалили мости» для повернення назад і готові тепер на все, аби вирвати собі місце під сонцем у новому для них суспільстві. Для досягнення цієї мети потрібні величезні витрати енергії з кожного окремо взятого емігрантського організму. Складаючись до купи, ті витрати людської енергії створюють потужне поле яке часом, заважає здоровій життєдіяльності решти населення нашої планети. Причому нащадки попередніх хвиль емігрантів стають поступово звичайними нормальними людьми, а нові хвилі емігрантських загонів знов і знов перекуйовджують ситуацію своєю жагою до успіху. І успіх, зрозуміло, час від часу приходить то там, то там. Його наслідком є поступ у нагромадженні цивілізаційних

досягнень в різних сферах, у тому числі й у створенні все нових і нових матеріальних предметів.

73

Американці люблять і романтизують свою історію. Пишаються прагматизмом мислення й діяльністю переселенців з Англії, Франції, Голландії, що переселилися на території, які були заселені до них трьома мільйонами індіанців. Згодом тут з'являються силоміць завезені з Африки негри, а ще пізніше до цього конгломерату приєднуються емігранти з Німеччини, Італії, країн Східної та Північної Європи, а також Далекого Сходу. Усе це призвело до складних нашарувань у культурі.

Історія культури США поділяється на два періоди. Перший, коли відбувався головним чином односторонній рух культури зі Старого до Нового світу, аби тут трансформуватися й створити нове явище. Другий, коли з-за Атлантичного океану пішли зустрічні струмені, вже типово американські.

Цей зворотний вплив американської культури виявився найперше у літературі, а слідом за цим європейців вразила американська техніка, система промисловості з велетенськими зв'язками між ринками сировини й готової продукції. На зламі XIX—XX ст. помітним явищем стала промислова архітектура США, екзотичні для Європи конторські будинки-хмарочоси та окремі для однієї родини котеджі, що були обладнані найновішими на той час засобами.

Показовим явищем в американській архітектурі «машинної доби» була творчість архітектора та публіциста Луїса Саллівена. Він почав проектувати будівлі з металевими каркасами у вигляді обличкованих кубів і т. п. Полемізуючи з архітекторами, які не могли «відірватися» від старих стилів і методів при вирішенні нових завдань, Саллівен вважав, що критерієм істинності творчості є співвідношення форми і функції. На доказ цього він сформулював такий закон природи: «Кожна річ у природі має форму, інакше кажучи, свою зовнішню особливість, що вказує нам, чим саме вона є, у чому її відмінність від нас та інших речей... Всюди і завжди форма іде за функцією — це є закон». Чиіало істориків дизайну вважають, що ця формула — «форма іде за функцією» — стала згодом гаслом функціоналістів усього світу.

Щодо поняття «промисловий дизайн», яке нині побутує в усіх країнах, то воно з'явилося саме в американській пресі у 1919 р., коли художник Джозеф Сайнел назвав так зображення промислових виробів на рекламі. За іншими відомостями це словосполучення зустрічалося у 1913 р. як синонім поняття «мистецтво у промисловості». Але більш-менш адекватним сучасному трактуванню воно стало з 1927 р., коли ним широко почав користуватися один з найвидатніших американських художників, які прийшли працювати безпосередньо у сферу промисловості,— Норман Бел Геддес. Щоправда, воно мало й багато «двійників», Ті, що писали про дизайн, легко переходили до таких словосполучень, як «інженерне проектування», «проектування виробів», «консультування з питань реклами» тощо.

Після першої світової війни й до кінця 20-х років у США спостерігається бурхливе промислове піднесення. У той час тут вироблялося продукції більше, ніж у Великобританії, Франції, Німеччині, Італії та Японії разом. Швидко зростали нові галузі техніки, які увібрали в себе досягнення новітньої науки й технології, — автомобільна, електротехнічна, хімічна, авіаційна, радіо та кінопромисловість. Експлуатувалося 26,5 млн. автомобілів (більше ніж в усьому світі). Автомобіль став символом американського буяння. Електрифікація житлових будинків охопила всю країну. У населення з'явилися численні електроприлади, що змінювали уявлення про зручності побутового життя. Пилосмоки, пральні машини, електрохолодильники ставали повсякденними речами.

Отже, промисловий дизайн у США виник як відповідь на розвиток промисловості та економіки в цілому. Щоправда, дизайнерам відводилася спершу роль більшою мірою фахівців з реклами уже готових форм, віртуозів стилізації за умов гострої виробничої

конкуренції. Водночас на арену дизайну вийшли Реймонд Лоуї, Генрі Дрейфус, Норман Бел Геддес, Уолтер Дорвін Тіг, які згодом стали всесвітньо відомими дизайнерами.

74

Американський дизайн того часу був строкатою картиною і відтворював розмаїття культур країни, яка складалася тоді поряд із «стовідсотковими американцями» з емігрантів нових хвиль XX ст., негрів, індіанців, вихідців з Південної Америки. Після першої світової війни строкатість світу американських дизайнерів посилилася новими хвилями емігрантів з Франції, Австрії, Угорщини, майже всіма видатними діячами Баугауза з Німеччини, представниками Нової Зеландії, Греції. Усі разом вони утворювали сплав культур, що були об'єднані спільними проблемами сучасної техніки, економіки, естетики, підготувавши ґрунт для інтернаціонального характеру дизайну середини й кінця XX ст.

5.7. Особливості сприйняття нової професії Україною

Україна, як відомо, входила до складу Російської імперії та частково до складу деяких центральноєвропейських країн. А відтак була залучена до усіх процесів, що відбувалися там. Та все ж певні особливості щодо сприйняття нею тенденцій світового дизайну мали місце.

Дизайн в Україні започаткований не з ідей пролетарської революції, як у Москві й Петрограді. Адже в Україні ідеї подібної революції не були популярними. Революції та громадянської війни, як таких, тут взагалі не було. Війна на ту пору була між українським військом і російсько-більшовицькими арміями, що сунули з Північного Сходу.

Виник дизайн в Україні й не з руху художнього авангарду та бажання індустріалізувати побутову культуру, захоплюючи промисловців новими технічними формами, як це було у Німеччині.

Виник він і не у відповідь на розвиток комерції, бізнесу, промисловості й економіки в цілому, як то відбулося у США.

Яким же чином Україна сприйняла тенденції дизайну, що перетворювався тоді у багатьох країнах світу на самостійну професію?

Якоюсь мірою тут сприймалися вітри художнього авангарду, що віяли із Західної Європи та Москви. Це виявилось у творчості художників театру — О.Хвостенка-Хвостова, А.Петрицького, Б.Косарева, а також у художника-виробничника В.Єрмилова та деяких інших.

Певною мірою архітектура конструктивізму давала імпульси до формування нового професійного світогляду у середовищі художників, що займалися предметною творчістю. Давався взнаки також загальний художньо-промисловий потенціал краю, який живився джерелами народних промислів.

Однак домінуюча лінія формування дизайнерської активності в Україні пролягла через інженерно-технічне середовище. З числа художників України кінця XIX — початку XX ст., а також пізніше, у 20-30-ті роки, можна назвати два чи три десятки людей, творчість яких певною мірою торкалася дизайнерської галузі. Тим часом серед інженерів-конструкторів кількість фахівців, які мали художню підготовку та у своїй проектній роботі осмислювали естетичні проблеми техніки, налічувалися сотні.

Розглянемо деякі матеріали щодо цього.

По-перше, вищі технічні школи в Україні мали у розкладі занять предмети художнього циклу. Наприклад, у Харківському технологічному інституті на I курсі малюванню відводилося чотири години на тиждень. На I і II курсах викладалися також архітектура, лінійна перспектива, теорія тіней, архітектурне й технічне креслення. На III курсі була дисципліна «Архітектурне проектування». Усе це - для студентів машинобудівних спеціальностей, тобто майбутні інженери отримували освіту, яка мала елементи дизайнерської підготовки. Вони йшли згодом працювати у конструкторські бюро на промислові підприємства краю.

75

По-друге, представниками інженерних кіл Харкова було висунуто наукові ідеї, пов'язані з естетичним осмисленням проблем техніки, котрі визначали вектор розвитку ивайн у промисловості регіону. Так, ще наприкінці XIX ст. В.Кирпичов звертався до проблеми краси у техніці. На початку XX ст. свої трактування краси у техніці висловив Й.Столяров. Протягом 20-х років вийшло з друку 15 робіт з історії техніки В.Данилевського — інженера та письменника. Він обстоював інтегративний погляд на світ техніки, орієнтуючи читачів на розглядання техніки з широких загальнокультурних позицій.

Відтак злет теоретичної думки в інженерному середовищі Харкова, її налаштованість на вирішення не лише суто технічних, а й гуманітарних проблем, дали відчутні результати в галузі проектної практики. Впродовж першої третини XX ст. харківськими заводами було випущено низку першокласних для свого часу виробів у таких галузях промисловості як паротягобудування, літакобудування, сільськогосподарське машинобудування, електромашинобудування, гірничошахтне обладнання, верстатобудування, вело-та мото-цмлобудування і деяких інших галузях.

Процеси, подібні до того, що відбувалося у Харківському регіоні, проходили і в інших промислових районах України.

Таким чином, певні особливості сприйняття Україною тенденцій формування дизайнерської професії мали місце. Вони визначалися здебільшого тим, що зародки становлення нової професії відчувалися у середовищі всебічно освіченої інженерно-технічної еліти.

87

6.1. Розвиток дизайну в останні десятиріччя XX ст.

Успіх американських дизайнерів 30-х років «задавав тон» на подальші два десятиліття. Цей поштовх з Америки був відчутнішим у промисловій реальності 50-х років, шкімпульси, які пішли свого часу від педагогів Баугаузу.

Дизайнери почали закріплюватися у промисловості як постійні працівники. Склада-іся певні організаційні форми їх функціонування. До основних належали: незалежні дизайнерські студії, які жили з того, що виконували замовлення промислових підприємств; дизайнерські служби, що входили складовою частиною до структури промислових організацій.

У 50-ті роки промисловий дизайн стає престижнішим. Значний пропагандистський ефект дала робота промислових виставок. Відчуваються позитивні наслідки діяльності нових дизайнерських об'єднань, що виникли після другої світової війни, з'являється перша дизайнерська література.

Промисловцям було зрозуміло, що дизайн є потужним засобом боротьби з конкурентами. Споживачі все більш переймалися повагою до дизайну. Репутація його зростала. Твори провідних дизайнерів мали стабільний успіх на ринку. Подальший розвиток дизайну набув нових рис у 60-х роках. Якщо у 50-ті дизайн займався більш дорогими типами промислової продукції, яку купувала незначна частина населення, то у 60-ті роки ситуація дещо змінилася. По-перше, суспільство ставало багатшим в економічному плані, а по-друге, у культурі з'явилася така течія, як Поп Арт («популярне мистецтво»). Поп залучив до дизайнерських проблем інтелектуалів, які навмисне висловлювали своє захоплення проявами масової культури. Така орієнтація на «масову культуру» створювала сприятливі умови для розширення сфер дії дизайну. Він ставав дедалі демократичнішим.

У цілому ж у повоєнні десятиліття пожвавився модерністський рух, що було певною реакцією на колишнє його переслідування. Це пожвавлення виявилось в організації численних виставок «сучасного мистецтва», переорієнтації багатьох мистецьких навчальних закладів.

У школах мистецтв усе більше почали схилитися до тих, хто мав історичний зв'язок з Баугаузом, — до людей, які працювали чи навчалися там, або до їх послідовників. Майже

у всіх школах мистецтв і дизайну Баугаузівський підготовчий курс у роботі з формою та кольором став стандартом.

Крім того, Баугауз мав прямих послідовників. Головними з них були Новий Баугауз, що згодом влився до Ілінойського технологічного інституту (США), та Вища школа формоутворення в Ульмі (Німеччина). Директором останньої був Макс Білль, який раніше мав відношення до Баугауза (див.подробиці у главі 2).

Підкреслимо ще раз, тепер вже з позиції глави, що її зараз опановуємо, що важко було застосувати старі принципи Баугауза до нового часу. Доказом цього може бути суперечка, яка відбулася між Максом Біллем і його заступником Томасом Мальдонадо. Точка зору Мальдонадо полягала у тому, що недостатньо обмежуватися пошуками нових форм, як це робили у Баугаузі. Дизайнери повинні діяти гнучко, аби прагнути пристосуватись до складніших вимог, що пов'язані з повоєнною технологією й промисловістю. Мальдонадо переміг, а Білль поступився місцем.

Загалом розуміння «гарного дизайну» пов'язувалося із підкресленою функціональністю предметів. У своїй сутності це було прямим продовженням ідей ранніх функціоналістів у новий час. Звертання до аскетичних, простих форм визначалося деякою мірою ще й повоєнними нестатками, адже тоді у країнах Європи відчувалося економічне спустошення війною.

(Зрештою функціональне проектування ульмського гатунку домінувало до кінця 70-х років, Хоча не бракувало й дебатів, у яких критиковано функціоналізм і пов'язану з ним «непривітність міст». Ця ситуація блискавично змінилася, коли група молодих дизайнерів, згуртованих навколо шістдесятичотирьохрічного італійця Етторе Соттзасса, паралельно

88

з Міланським ярмарком меблів 1981 року показала свою колекцію, яка називалася «Мемфіс» і постала з базисної ідеї «уникнути традиційних механізмів, пов'язаних з якоюсь професією чи відповідною плановою діяльністю, і дослідити, чи існують інші механізми, шляхи, скорочення для того, аби спланувати нове оточення; а також, якщо і можливо, встановити, чи взагалі можна проголосити початок нового суспільства, яке виглядатиме по-іншому, — суспільства з іншими ієрархічними структурами, іншими людьми, іншими відносинами, іншим спокоєм, іншою любов'ю, іншим прогресом, іншими! вимірами».

«Мемфіс» (іл. 230-235) зі своїми меблями та споживчими товарами небачених досі І форм і кольорів, з несподіваних матеріалів призвів до розквіту дизайну вісімдесятих років.

Емоції та індивідуальність перемогли заклик до голої функціональності. Засоби інформації в усьому світі повідомляли про намір піддати сумніву одноосібне панування! функціоналізму. «Дизайн, — писала «Парі Матч», — ніколи більше не буде таким, якдої «Мемфіса». Та серед численних послідовників нового руху скоро виявилось, що лише І формальною адаптацією не обійтися. Етторе Соттзасс паралельно зі створенням «Мемфіса» заснував власне бюро архітектури і дизайну і привніс свої ідеї, розвинуті в експериментуванні, у великі проекти, створені на замовлення промисловості. А численні епігони, надихнуті «Мемфісом», спочатку займалися лише тим, що відкривали нову творчу свободу для самих себе і експериментували з унікальними чи малосерій-І ними екземплярами осто-ронеь промисловості.

Переведення альтернативних підходів у форму професійного дизайнераства, яке промисловість приймає і підтримує, відбулося лише на порозі дев'яностих років — та зате з енергією і динамічністю, зумовленими не в останню чергу дедалі більшою інтернаціоналізацією дизайнерської справи. Рідко коли до того так багато дизайнерів працювали для зарубіжних підприємств, з дизайнерами цілої Європи. По-новому подивитись на роль дизайнерського професіоналізму та ринкової орієнтації змушують, зрозуміло, відомі обставини останнього десятиріччя ХХ століття: глобалізація, погірше-Я ня стану довкілля, нові технології. Якщо виробники у країнах з високою заробітною

платою хочуть вистояти у сучасній конкурентній боротьбі, то, окрім відмінної якості продукції, вони мають запропонувати передусім вірогідну аргументацію того, що стоїть за їхніми виробами і робить їх вартісними не лише матеріально, а й емоційно та духовно. Самих лише бездоганних експлуатаційних характеристик вже віддавна не досить. У дизайнерів та підприємців спільне завдання - розширити те, що проступає у продукції назовні як ідентичність товару та підприємства, і дати гідну відсіч примітивній ціновій конкуренції.

Не оминати при тому, зрозуміло, і екологічних проблем. Центральну роль відіграють дизайнери у прогнозуванні екологічних наслідків виробництва та споживання продукції. До того ж вони мають можливості пропагувати екологічну свідомість, пропонуючи і приваблюючи рішення та інформуючи кінцевого споживача про те, які природні ресурси і в якій кількості використано для виробництва тої чи іншої продукції. Раніше часто і вважали, що дизайнери є посередниками між технікою та людиною. Сьогодні, понад те, вони — посередники між технікою та довкіллям. І це ще не все. Завжди, коли мова заходить про нові технології, постає питання їх використання, а воно набирає конкретики лише тоді, коли існують виробы, в яких застосування технології виражено як конкретна пропозиція. Отож дизайнери - ще й посередники між технологією та її застосуванням. Від дизайнерів очікують багато.

Нині дизайн стає все більш багатогранним. Зростає розмаїття його стильових і взагалі форм існування як професії.

98

6.2. Особливості розвитку дизайну на зламі II та III тисячоліть

Зараз, на межі тисячоліть, дизайн вирізняється переходом від технократично орієнтованого до постіндустріального. Нині змінюються уявлення про «гарний дизайн». Те, що не так давно було гарним, а саме: акцентовано нейтральним, сухувато аскетичним, анонімним дизайном функціоналістського зразка — сьогодні вже не обов'язково є таким. Пояснимо це докладніше.

Наприкінці XX століття відбувалися зміни свідомості значної частини людства. До основних причин тих змін належить, по-перше, глобальна екологічна криза, що охопила не тільки сферу відносин людини та природи, але й сфери відносин людини та другої, штучної природи, нею ж створеної. По-друге, це так звана постіндустріальна революція, котра не тільки вирішила цілу низку проблем, що виникли на попередньому індустріальному етапі, але й народила багато нових. Ці нові проблеми не піддаються вирішенню в межах старих інтелектуальних схем.

У дизайні цей процес розмивання старої раціоналістської парадигми, відомої під назвою класичний раціоналізм (або модернізм, якщо ведемо мову про загальнокультурні процеси), має досить глибоке історичне коріння та протікає, мабуть, особливо драматично. Пояснюється це тим, що дизайн безпосереднім чином міститься в екологічних та постіндустріальних процесах і є не просто реагентом, а в прямому розумінні їх каталізатором. Пояснюється це ще й тим, що модерністська парадигма донедавна мала статус саме професійної парадигми, була свого роду ортодоксією професії, що не підлягає обговоренню. Її розмивання неухильно призводило до більшої чи меншої критики професії, а часом і до цілковитого заперечення професійних цінностей.

Яких саме? Пояснимо дещо докладніше. Ідеал дизайнерської професії другої половини XX століття являв собою чітко та ясно артикульовану, дисципліновану художньо-проектно-виробничу діяльність. То були переважно колективні форми роботи дизайнерів (проектні групи, бюро) у тісному співробітництві з фахівцями виробничого профілю. Використовувалися новітні наукові методики стимуляції конструктивного мислення із залученням величезного масиву точних даних, статистичних таблиць, формалізованих результатів прикладних досліджень і лабораторних експериментів, котрі забезпечували бездоганну наукову обґрунтованість кожного проекту. Усе це вважалося запорукою «правильного вирішення правильно поставленої задачі» або просто «гарним

дизайном» і надавало право претендувати на проектування вищого класу складності — тотальний (а значить, соціальний) дизайн. Не важко здогадатися, що така модель професії була універсальною і в географічному, точніше національному, етнокультурному відношенні, так само, як і промислове виробництво, наднаціональне за визначенням.

Таким був ідеал, еталонна модель, що мала статус офіційної. Що ж до реального дизайну, то він демонстрував більші або менші, а часом і дуже значні відхилення від неї. Ревнителі чистоти професії, ідеологи дизайну спершу намагалися не дуже драматизувати ці розходження парадигми та реальності, скидаючи їх на рахунок горезвісної інерції мислення або неосвіченості. Проте у двох випадках такі відхилення викликали різку критику, оскільки вони зазіхали на саму ідеологію «правильного» дизайну, на його системотворче ядро. Тими відхиленнями були відверто комерційний дизайн, що був надто орієнтований на вільний ринок, та арт-дизайн, що підривав основи самою своєю артистичною невідконтрольністю. Заповідником його в Європі вважалася Італія.

Так от, ті зрушення, що останнім часом відбуваються в розумінні дизайнерської професії, найкращим чином можна зрозуміти на прикладі італійського дизайну. Дійсно, серед відхилень від еталону, про які йшлося, саме італійський дизайн привертає увагу своєю послідовністю, впевненістю, мало не зловмисною та демонстративною позасистемністю — і усе це при величезній проектній активності, родючості та щирому зацікавленні питаннями професійної тактики та стратегії.

99

Як справедливо стверджує Г. Кур'єрова, явне переважання в Італії вільного дизайну над штатним, традиційно незаперечний авторитет фігури дизайнера, яскрава ціннісна означеність авторства, вільність контактів дизайнера з промисловістю, особливості стилю-освіти, що взагалі ставить під сумнів наявність її, відсутність стійких методик формоутворення та пріоритет авторського жесту — усе це спонукало розглядати італійський дизайн як щось архаїчне, безструктурне та навіть мати сумніви щодо самого існування професійної інституції дизайну в цій країні. Бурхлива теоретико-ідеологічна активність італійських дизайнерів лише посилювала такі сумніви. Характерний для італійського дизайну тип теоретизування можна було назвати концептуалістикою з огляду на провідну роль авторських творчих концепцій: сильне особистісне начало, автобіографічність та відсутність претензій на всезагальність та нормативність. До того ще неточність понятійного апарата, «художня літературність» теоретико-методичних текстів і, врешті-решт, найтісніший зв'язок концептуалістики з творчим процесом. Усе це вступало в протиріччя із еталонними наукоподібними теоретичними побудовами, шутими у раціональну схематику, які в останні десятиріччя XX століття часом були домінуючими у сфері дизайну.

Разом із тим навіть найсуворіші критики італійського дизайну не могли відмовити йому в артистичному блиску, котрий хоча й не належав до низки ознак еталону «гарного дизайну» і навіть дисонував зі стрункою та вивіреною системою об'єктивних критеріїв оцінки, проте часом піднімав професійну планку на таку висоту, котра виявлялася вищою еталонного рівня. Оскільки такі професійні прориви не піддавалися поясненню у звичних поняттях «гарного дизайну», італійський дизайн, а точніше легендарна італійська форма («італійський стиль», «італійська лінія», «Italian look») стала оповитою атмосферою міфу. Згідно із цим міфом італійська форма є продуктом самозаконної творчості талановитих художників-маєстро, що, працюючи на дуже високому професійному рівні, не схильні викладати свої підходи та методи у стрункій науковій формі і не роблять їх надбанням усього професійного співтовариства.

Отже, ми розглянули характерні особливості саме італійського дизайну через те, що якраз у ньому найнаочніше видно сучасну тенденцію перетворень у сутностях професійної дизайнерської ментальності. Нині в атмосфері пошуку шляхів розвитку дизайну за умов глобальної екологічної кризи та формування постіндустріальної свідомості значної частини людей дизайн змінюється. Він уже пережив надмірну наукову

зклопотаність і схематизм ульмського гатунку. На місце простої технократично орієнтованої проектної діяльності поступово приходить більш складна, котра, звичайно, не гірше оснащена технічно, але окрім цього вона вже починає вчитися діяти в екологічному полі в найширшому розумінні поняття екології. З'явилися поняття «сильної» та «слабкої» проектності, настанови на позитивність «слабкого» культурно-екологічного проектування (ми познайомимося із цими поняттями в главі 12). З'явилися інші подібні підходи, але всі вони розвиваються в річищі становлення постіндустріальної свідомості.

За цих обставин постає проблема досягти більшого споріднення ментальностей різних дизайнерських спеціалізацій на сучасному загальнокультурному ґрунті. Адже зараз ми маємо картину дещо надмірної їх диференціації. Зараз людина, котра проектує автомобіль, потребує спеціальних знань й навичок, що відрізняються від знань і навичок того, хто має справу із продукцією меблевої фабрики, та обидва вони є інші, ніж люди, спеціалізація яких стосується одягу. Однак усі вони називаються дизайнерами. Нині дизайн є проектною діяльністю дійсно широкого діапазону, але самі дизайнери часом є занадто вузькими фахівцями.

102

6.3. Основні гілки сучасного дизайну

Велика кількість спеціалізацій сучасного дизайну об'єднується трьома основними його гілками — дизайном промислових виробів, графічним дизайном, дизайном середовища.

Дизайн промислових виробів — художньо-проектна діяльність, спрямована на розробку промислових виробів з високими споживчими якостями. Ця діяльність охоплює проектування найрізноманітніших предметів та їх комплексів для подальшого виготовлення промисловим способом. Сюди входять побутові речі, промислові прилади, апарати, верстати, засоби транспорту, меблі, одяг і т.п. Дизайн промислових виробів вимагає від фахівця всебічної підготовки. Необхідно поєднувати професійне художнє чуття із знаннями з інженерно-технічної галузі, ергономіки, маркетингу, екології та багатьох інших дисциплін.

Графічний дизайн — художньо-проектна діяльність, основним засобом якої є графіка. Мета цієї діяльності — візуалізація інформації, призначеної для масового поширення за допомогою поліграфії, кіно, телебачення, а також створення графічних елементів для промислових виробів і предметного середовища. Залежно від об'єкта розробки існують різновиди графічного дизайну: газетно-журнальна графіка, системи візуальної комунікації; проектування www-публікацій, телевізійна і промислова графіка (товарні й фірмові знаки, пакування тощо), суперграфіка (великі графічні елементи міського середовища).

Дизайн середовища — проектування комплексних об'єктів з позицій широкого охоплення проблеми взаємовідносин людини з природою, предметно-просторовим і соціо-культурним оточенням з метою створення гармонійного середовища. Дизайн середовища пов'язаний з проектуванням чи реконструкцією цивільних, виробничих і житлових комплексів, міського середовища тощо. За характером об'єкта розробки дизайн середовища поділяється на такі різновиди: міський дизайн, дизайн виробничого середовища, дизайн житлового середовища.

Кожна з трьох названих гілок сучасного дизайну поділяється на велику кількість спеціалізацій. Однак методичні принципи діяльності дизайнерів усередині кожної гілки залишаються спільними, лише з деяким коригуванням на особливості об'єкта розробки. Методичні принципи дизайну — фундамент, на який спирається дизайнер у своїй роботі. Вони визначають змісті послідовність проектних дій. Матеріал про них викладено у наступних розділах.

128

6.4. Поняття «сучасне мистецтво»

Терміном «сучасне мистецтво» наприкінці ХХ століття стали позначати інтегровану мистецько-дизайнерську діяльність, котра вбирає в себе велике розмаїття жанрів і мистецько-технічних засобів. До них належать живописні, графічні, скульптурні, архі-] тектурні, театральні, кінематографічні, фотографічні, музичні та інші складові.

Саме такий перетин кордонів між сусідніми галузями художньої діяльності є характерним для творів «сучасного мистецтва». Це явище міждисциплінарних експериментів набуло помітного вигляду у 1980-ті роки, розширило свої кордони протягом 1990-х та рухається в ХХІ століття.

Твори «сучасного мистецтва» побудовані не на «розповідальному» принципі, який широко використовувався в минулому. Вони тепер будуються здебільшого на принципі, провокування самостійного мислення глядача чи то слухача, поштовх до якого повинен давати твір сучасного мистецтва.

Для сфери дизайну експерименти художників «сучасного мистецтва» дають багато продуктивного. Ті експерименти в багатьох випадках є не чим іншим, як пробними творами виставкового дизайну, котрі провокують нове дизайнерське мислення, «підтягають» його до режиму діяльності в новому естетичному полі.

Експерименти художників-дизайнерів кінця ХХ століття та їх наступників набувають форм, котрі отримують нові термінологічні позначення. Так інсталяцією вже загально прийнято позначати твір мистецтва, котрий інтегрує виставковий простір як естетичний компонент. Перформансом називають твір, що предстає перед глядачами як квазі-театральне коротке за часом дійство. Інтерактивним мистецтвом стали називати твори, що передбачають пряму участь глядачів у них. Зазвичай ця участь уможливорюється комп'ютерними технологіями. Об'єктним мистецтвом називають твори, котрі являють собою новий матеріальний об'єкт або komponуються з уже існуючих. З'явився різновид мистецтва, котрий стали позначати американським словом «траш», що значить «сміття»! Твори цього напрямку навмисне зорієнтовані на рівень, що є нижчий за прийняті естетичні та квалітетні норми і має іронічний підтекст. Узагалі на наших очах нині зароджується багато різновидів сучасного мистецтва.

Так-от, усі форми сучасного мистецтва містять у собі дизайнерський компонент. ! Шукати, де саме він знаходиться і в якій кількості, не є нашою задачею. Та й узагалі не варто дошукуватися, де закінчується дизайн, а де починається якийсь інший різновид художньої діяльності. Для нас важливим є те, що різні форми сучасного мистецтва складають з дизайном єдине поле, в якому формується сучасний художній світогляд митців та дизайнерів. Різні грані цього світогляду втілюються в різних за напрямками дизайнерських творах. Але всі вони спрацьовують на складання сприятливого середовища для життя людей з сучасним менталітетом.

137

ЧАСТИНА 3. ОСНОВНІ ВИДИ ДИЗАЙНУ ЗА ОЗНАКОЮ МЕТОДИЧНОГО ПРИНЦИПУ ПРОЕКТУВАННЯ)

Глава 7. Стилiзацiя форми 1

7.1. Загальна характеристика

Стилiзацiя — генетично первинний вид естетико-технiчної творчостi, пов'язаний своїм походженням iз найбільш близьким йому декоративно-прикладним мистецтвом. |Головна його особливiсть — естетична органiзацiя зовнiшнього вигляду промислового виробу, надання йому певного стилевого характеру, котрий спрямований на якусь цiннiсть, що є актуальною для тих чи iнших груп людей. Ця особливiсть визначила назву самого виду дизайнерської творчостi та дизайнера, що спецiалiзується у цiй галузi (дизайнер-стилiст).

До стилізації форми упродовж середини ХХ століття склалося певне негативне ставлення, котре частково зберігається ще й донині. Однак істинно мистецьке застосування стилізації дає суспільству цікаві твори дизайну.

Стилізація найактивніше використовується головним чином у тих галузях виробництва, де продукція не зазнає суттєвих змін щодо принципів дії, кінетичних схем, компоновальних рішень, конструкційних прийомів тощо. За умовами виробництва та експлуатації ця продукція не потребує кардинальних змін, бо тривалий час не втрачає властивість відповідати утилітарним вимогам.

7.2. Головні види стилізації

Декоративізм — первинний вид стилізації. У минулому це явище було зумовлене неглибоким розумінням специфіки техніки, неясністю її функцій та тенденцій розвитку, що були характерними для періоду до ХХ ст.

Декорування розпочалося з побутових промислових виробів, бо вони були найбільш близькі до традиційного предметного середовища, яке ще раніше опановувалося людиною через декоративно-вжиткове мистецтво. Поступово декорування охопило й виробничі механізми у всьому їх розмаїтті — парові машини, найрізноманітніші верстати тощо. Широко використовувалися прямі запозичення накладних прикрас у вигляді архітектурних фрагментів і навіть цілих споруд, звичайно у зменшеному масштабі. Декоративізм зустрічається й нині то у вигляді спалахів підробки під архітектурно-художні стилі минулого (наприклад, новітній телевізор виконується у дусі меблів вікторіанської доби дизайнером, якому бракує художнього смаку), то у вигляді справді дотепного використання цитат з декоративної спадщини минулого чи з арсеналу сучасних декоративних прийомів. Інакше кажучи, сучасний декоративізм або межує з дилетанством, або це вишукані вільності відомого майстра, як у другому, або є чимось проміжним між цими двома полюсами.

Кон'юнктурна стилізація формувалася разом із розвитком індустріального суспільства, її зміст визначається виключно кон'юктурою промисловості й торгівлі. Мета її — досягнення найшвидшого, найбільшого та безпосереднього прибутку від промислового виробу. Принцип роботи дизайнера-стиліста у межах кон'юнктурної стилізації визначається бажанням оперативно дізнатися про сьогоденні інтереси споживача та не лише задовольнити їх, а й передбачити попит на завтра. При зменшенні цікавості — оживити її, запропонувавши покупцеві нову форму.

Економічна ефективність кон'юнктурної стилізації зумовила її розквіт під час великої економічної кризи у США наприкінці 1920-х років. Така стилізація форми промислових виробів, яка досягла тоді своїх висот, діяла як своєрідний естетико-економічний важіль конкуренції й була засобом активізації збуту товарів в умовах кризи. Вона часі ково зберігає своє значення й дотепер у країнах з жорсткою конкуренцією виробників

Імітаційна стилізація спрямована на виразне підкреслення певних функцій промис. нового виробу у його зовнішній формі. Ще на початку кон'юнктурної стилізації 1920-х років з'явився інтерес до естетичного прояву тих формальних моментів, які несли з собою відверто технічні предмети. У них спробували побачити те, чого не бачили кон'юнктурні стилісти, — естетично осмислену функцію предмета.

138

Для проростання цієї ідеї знайшовся родючий ґрунт. Період 20—30-х років — час великих швидкостей, насамперед в авіації та судноплаванні. Аеро- та гідродинамічні форми здавалися авторам імітаційної стилізації універсальною ознакою, знаком функції взагалі. Відтоді слідом за транспортними засобами численні стаціонарні об'єкти (побутові прилади, елементи обладнання інтер'єру тощо) почали набувати обтічної, ніби функціональної форми. Такий вульгарний функціоналізм (точніше псевдофункціоналізм) швидко привернув увагу художників-стилістів і поширився у всьому світі.

Однак вже перед 40-ми роками підкреслено стилізована обтічність форм промислових виробів зникає, але імітаційна стилізація не зникла, а почала змінюватися.

Так, одним з характерних її проявів став модний у 60—70-х роках стиль «мілітер» — наслідування у повсякденному одязі, побутовій радіотехніці військовій діловитості та «польовій» подоби військової уніформи й апаратури.

Таким чином, імітаційна стилізація, так само як кон'юнктура і декоративізм, нагадує дещо «екстремістський» прояв роботи дизайнера-стиліста. Це призвело до поширення (також серед професіональних дизайнерів) думки про негативну суть стилізації* взагалі. При цьому не враховувалося існування більш «поміркованого» прояву роботи дизайнера-стиліста, що дістало назву раціональної стилізації.

Раціональна стилізація. Стилист раціонального напрямку намагається спрямувати свою роботу до розробки внутрішньо зумовленої зовнішньої форми предмета, хоча врешті-решт він вирішує лише морфологічні (формотворчі) завдання. Він не вносить змін до принципу дії промислового виробу, його конструкції, кінематичної схеми і т.п. Однак робота у такому ключі може призвести до суттєвих — аж до невпізнанності — змін форми. Як показує практика, раціональна стилізація є ефективним засобом естетичної організації промислових виробів. Різні типи споживача-адресата знаходять своє відображення у створеній стилістом формі предмета в її характері, характерною рисою якого може стати, наприклад, «молодіжність» предмета, його «жіночість», «інструментальність» тощо.

Яскравим прикладом раціональної стилізації може слугувати наручний годинник — предмет, який мало змінюється навіть у габаритних розмірах, пропорціях, деталях. Цей приклад характеризує великі можливості стилізації, що можна спостерігати на багатьох зразках механічних і електронних годинників.

Стилiзацiя форми має у своєму розпорядженні суто художньо-композиційні засоби та прийоми. Професійному дизайнерові необхідно бути обізнаним з ними. Та одне лише знання теорії композиції ще не веде до вершин стилізаторської майстерності, її набувають у процесі практичної композиційної роботи. Швидкість та ступінь оволодіння майстерністю залежить, окрім успіхів у студіюванні композиційних правил, ще й від розвиненості художнього смаку й природних творчих здібностей стиліста.

7.3. Позитивні моменти й недоліки стилізації

До позитивних моментів стилізації належить можливість отримання значного морфологічного ефекту при відносно невеликих витратах часу і ресурсів. Особливо суттєвими це є тоді, коли нові, прогресивні технічні рішення за інерцією намагаються замкнути у старі форми або коли моральне старіння форми промислового виробу відбувається значно швидше, ніж його внутрішнього змісту.

Стилiзацiя є економічним за своєю суттю та прогресивним видом дизайну. Водночас! її притаманні недоліки, які зумовлюються, головним чином, обмеженістю сфер використання. Вона «не впорається» — внаслідок своєї природи й лише формотворчий можливостей — із техніко-естетичними завданнями більш високого рівня. Звідси випливає необхідність вдаватися до глибшого «занурення» у технічні, експлуатаційні та інші параметри промислового виробу, що проектується.

147

ГЛАВА 8.

ДИЗАЙН ОКРЕМИХ ПРОМИСЛОВИХ ВИРОБІВ

8.1. Загальна характеристика

Дизайн, спрямований на одночасну та взаємопов'язану розробку утилітарних і естетичних параметрів окремого промислового виробу, дістав у вітчизняній термінології ще назву «художнє конструювання». Розробка зовнішньої форми, певна річ, входить до цього виду дизайну. Отож «художнє конструювання» вбирає в себе стилізацію форми як одну зі своїх складових частин.

Цей вид дизайну є загальновідомим. Вважають, що він спроможний вирішити будь-яке дизайнерське завдання. Така точка зору є справедливою лише частково. Адже тут дизайнер розробляє здебільшого лише один окремих промисловий виріб.

Щоправда, «художнє конструювання» має значну різноманітність, гнучкість і велику кількість прийомів. Отже, дає змогу дизайнерові працювати у всіх галузях промисловості. Цей вид дизайну тривалий час зберігатиме своє значення.

8.2. Споживчі властивості промислового виробу

До споживчих властивостей промислового виробу, які безпосередньо цікавлять споживача, належать користь, зручність, краса, а також ціна, за якою споживач може цей виріб придбати.

Користь визначається найперше утилітарно-функціональним призначенням предмета. Призначення авторучки — писати, мисливської рушниці — стріляти, праски — прасувати. Користь цих предметів визначається насамперед тим, наскільки добре кожен з них виконує свою утилітарну функцію. Однак крім, головної функції споживачу під час користування предметом доводиться мати справу з низкою функціональних етапів, які визначаються певними умовами. Наприклад, для праски це вмикання приладу в електромережу, процес підігрівання, регулювання температури, забезпечення необхідного тиску на тканину, маневреність, вимикання приладу, зберігання його; тобто головна функція, яка є відповіддю на потреби споживача, розпадається на певну кількість підфункцій, що забезпечують її виконання.

Зручність — до неї належать властивості предмета, які визначаються не лише потребами, а більшою мірою можливостями людини. Вимоги до цих властивостей зумовлюють оптимізацію усього фізичного й психічного навантаження на споживача, який користується тим чи іншим виробом, що виявляється на основі вивчення психофізіологічних можливостей людини. Цим вивченням займається наука, котра називається ергономікою. Вона дає дизайнерові знання про формування й перебіг різноманітних форм діяльності людини. Це дає змогу йому тримати в полі зору всі ланки функціонального процесу, здійснюючи правильне в ергономічному плані проектування об'єкта. Нині при урахуванні «людського фактора» недоцільно покладатися лише на знання, які набуто у повсякденному житті. Не випадково один з довідників з ергономіки починається так: «Не претендуйте на те, що ви своїми психічними й фізичними характеристиками, своїми симпатіями чи антипатіями репрезентуєте все людство».

Краса. З усіх споживчих властивостей промислових виробів краса найменше піддається однозначним визначенням. Аби краще зрозуміти сутність краси як естетичної категорії, погляньмо на це явище дещо ширше.

Прекрасне є однією з найвищих людських цінностей. Але різні люди дають не зовсім однакові оцінки одним і тим самим предметам і явищам. Ще давньогрецький драматург Еврпід казав, що якби всім одне й те саме здавалося прекрасним і мудрим, то не було б серед людей суперечок. Більш того, навіть одній і тій самій людині те, що здавалося красивим десять років тому, сьогодні вже може не здаватися таким.

Причини всього того приховані у складній своєю двоїстістю структурі прекрасного {так само, як і його протилежності — потворного}. В історії культури було вироблено різні характеристики прекрасного. Розглянемо дві основні.

148

1. Прекрасне — це є об'єктивна властивість речей. У тій чи іншій формі таке трактування відтворювалося протягом усієї історії культури, аж до сьогодення. Прекрасне тут розглядається як певні властивості об'єктів, що існують незалежно від людини і котрі ми визначаємо як прекрасні. Прикладом може слугувати хоча б об'єктивна властивість матеріальних предметів мати певні розміри, а значить і співвідношення тих розмірів між собою — довжини, ширини, висоти, площі, об'ємів. Ці співвідношення прийнято називати пропорціями. Ми звикли, що існують гарні пропорції і погані теж. Так-от та перша характеристика прекрасного, що ми її зараз розглядаємо, передбачає, що будь-яка річ, маючи певні пропорції (наприклад, «золотий перетин»), начебто раз і назавжди матиме відповідний ступінь естетичності щодо пропорцій. Тобто їх можна один раз виміряти і потім завжди успішно користуватися ними. А воно і так, і не так. З різних причин. От хоча

б навіть через те, що починають виникати сумніви, а саме: якби прекрасне можна було виміряти та виразити за допомогою таких формалізованих засобів, то це значною мірою усувало б процес творчості з людського життя. А він, той процес, аж ніяк не усувається, як ми знаємо. Ось чому ще у давнину паралельно формувалася інша точка зору на прекрасне, котра у сучасному варіанті формулюється так:

2. Прекрасне — це є результат співвіднесення об'єктивних властивостей дійсності з людиною — її естетичними ідеалами, оцінками, уявленнями про прекрасне.

За такого підходу прекрасне розглядається як цінність, у якій виражено певні властивості предметів, що об'єктивно існують, але освоюються вони через суб'єктивні естетичні оцінки, крізь призму естетичних смаків людей.

У зв'язку із цим ми співвідносимо формальні характеристики предмета, котрий оцінюємо як прекрасний, з його природою, тобто з його призначенням, з умовами місця, часу і т.ін. Візьмемо, наприклад, естетику кольору людського обличчя. Якщо воно якогось жовто-зеленого кольору, та ще й з синьо-фіолетовими плямами під очима, — то це не у всіх глядачів може співпасти з поняттям про прекрасне (а може співпасти з поняттям про потворне), хоча об'єктивно нічого поганого нема ні в жовтому, ні в зеленому, ні у синьому чи то фіолетовому кольорі. Так само, як і в червоному. Але і тут наші оцінки кольору неоднакові: яскрава червоність носа не здається нам такою ж привабливою, як рум'янець на щоках. І це відбувається тому, що ми сприймаємо обличчя, враховуючи, якій частині його належить і що виражає гармонія різних відтінків червоного кольору.

Ще треба усвідомлювати, що краса не є раз і назавжди даною, якщо мова йде про конкретні предмети чи явища. З цього приводу історія культури знає багато прикладів, коли у різні епохи поняття про красу суттєвим чином розходилися і те, що здавалося прекрасним для одного періоду культури, могло зовсім не вважатися таким у попередній період.

Так, наприклад, якби людям доби пишного та кучерявого бароко запропонували б аскетично-функціональні форми конструктивізму, кажучи при цьому, що то є прекрасне, то ті барокові люди сприйняли б це як знущання з них чи то, у кращому випадку, як непорозуміння. І ця обставина пов'язана із суб'єктивною стороною прекрасного, що виявляється через естетичні ідеали, оцінки, естетичні смаки людей.

А звідки ж береться та суб'єктивна сторона? Звідки виникає в голові суб'єкта поняття про прекрасне? Крім вроджених властивостей, крім впливу об'єктів живої природи, значною мірою воно формується під впливом того суспільства, у якому суб'єкт зростає, виховується. Тож, з одного боку, естетичний смак є суто індивідуальною справою, а з другого — він є віддзеркаленням сфери суспільної. Інакше кажучи, естетичний смак включає в себе також і соціальний бік особистості.

Отже, естетичний смак можна визначити як здатність особистості до індивідуального відбирання естетичних цінностей, підставою для якого є індивідуальний внутрішній світ. Соціальні цінності та уподобання мають певний вплив на формування естетичного смаку. Оскільки впродовж життя людина сама змінюється, змінюються також певні соціальні естетичні цінності, можуть змінюватися і естетичні смаки.

149

Таким чином, підсумовуючи сказане про сутність прекрасного, зробимо висновки.

Прекрасне як естетична категорія являє собою єдність об'єктивного та суб'єктивного. Об'єктивний бік прекрасного — це є об'єктивні властивості речей. Суб'єктивний бік — це є естетичний смак, оцінка, естетичний ідеал, що є визначальним в оцінці предмета як прекрасного чи то навпаки — потворного.

У свою чергу і ці структурні елементи естетичної свідомості (естетичний смак, ідеал) також мають двоїсту природу. Вони являють собою єдність об'єктивного та суб'єктивного, де тепер об'єктом виступає суспільство, яке впливає на формування естетичного смаку. Суб'єктом є особистість зі своїми, лише їй притаманними, індивідуальними смаками та ідеалами.

І тільки у такій єдності може існувати прекрасне як одна з найвищих людських цінностей.

Подивимося тепер на стан справ з більш приземленої точки зору. Краса промислового виробу має теж об'єктивний та суб'єктивний бік, але існують певні якості його, котрі більшістю споживачів оцінюються як красиві. А є такі, ідо сприймаються ними як потворні. До цих останніх можуть належати такі, наприклад, як брехливе відображення у зовнішній формі внутрішньої сутності предмета, невдалі, щодо саме тієї сутності, пропорції, неякісне виконання, низькосортний матеріал і т.ін. А якості, протилежні названим, сприйматимуться більшістю людей як красиві. При цьому, оцінюючи естетичний бік промислового виробу, кожний окремих споживач перебуває під впливом понять сучасного йому суспільства і у своїх уподобаннях віддасть перевагу, наприклад, сьогоднішньому авто, аніж тому, яке було «сьогоднішнім» 15 років тому.

З іншого боку, попри те спільне, що є в людях стосовно оцінки дизайнерських творів, кожен індивід має свій власний внутрішній світ, і його остаточні оцінки робляться аж ніяк не без впливу особистих якостей, а саме: схильності до консерватизму чи, навпаки, до новацій, розвиненості візуального досвіду, чи, з тих чи інших причин, вузькості та неглибокості його і т.ін. Через це на дизайнерських виставках оцінки одного й того самого твору не цілком збігаються, навіть якщо групи експертів складатимуться з «однакових» людей: чи то лише з домогосподарок, чи то тільки з аматорів дизайну, чи то виключно з авторитетних дизайнерів-професіоналів. Це є подібним до того, як не зовсім збігаються оцінки спортивних суддів на змаганнях з гімнастики, фігурного катання тощо. Адже на цих змаганнях не поміряєш лінійкою чи якимось іншим приладом те, що оцінюєш. Так само і з творами дизайну як об'єктом оцінки — нема й ніколи не буде такої «лінійки», тобто приладів чи метричних методик, які могли б впоратися із цим. Всі вони, хай навіть найскладніші, все одно виявляються надто примітивними. Бо ж маємо справу з більш високим рівнем складності — і стосовно об'єктів оцінювання, і, головне, стосовно одвічно складного вселенського критерію — краси.

Ціна — суттєва властивість промислового виробу, котра цікавить споживача. Зрозуміло, що серед двох однакових за іншими властивостями виробів він придбає той, який коштує дешевше.

8.3. Властивості промислового виробу, що зумовлюються виробництвом

Отже, йшлося про основні властивості предмета, котрі цікавлять споживача. Як саме формуються ці властивості, споживача не дуже цікавить, аби ціна виробу влаштувала. Наприклад, людину, яка хоче придбати олівця, цікавить насамперед, якої якості лінії він може проводити на папері. Важливим для покупця є також і те, чи зручно тримати олівець у руці. Значення має також і зовнішній вигляд.

А от щодо питань: «Як вдалося зробити графічний стрижень, що дає змогу проводити такі лінії?», «Як спромоглися так охайно вмонтувати його у дерев'яну оболонку?», «За рахунок чого той стрижень тримається у ній?» — цими питаннями покупці, як правило, не цікавляться.

150

Питання про те, якими технічними засобами досягти споживчих властивостей предмета, щоб його вигідно продати, цікавить вже не споживача, а виробника. Отже, сферою виробництва зумовлюється частина властивостей промислового виробу, які формує дизайнер. **Головними з них, які найперше треба осмислювати, є конструкційні й технологічні.**

Конструкція є досконалою, коли відповідає таким показникам: високій продуктивності, економічності, міцності, надійності, мінімальній масі та матеріалоемності, оптимальним габаритам, довготривалості тощо. Питома вага кожного з цих показників у конструкції залежить від призначення промислового виробу. Наприклад, для верста-тів головним показником є продуктивність, точність обробки, діапазон операцій, що виконуються. Для авіаційних засобів транспорту — невелика маса

конструкції, високий коефіцієнт корисної дії (ККД) двигуна, що забезпечує невелику масу бортового запасу палива тощо.

Технологія. Конструкція мусить бути втілена у певному матеріалі й певним чином зібрана зі складових частин, які її утворюють. При цьому вона має відповідати сучасним технологічним можливостям. Унаслідок цього вдається досягти раціонального формоутворення деталей промислового виробу з відповідних конструкційної необхідності матеріалів за допомогою механічної обробки різанням, литтям, обробки тиском; а також досягти раціональних дій щодо збирання окремих деталей разом з подальшим з'єднанням їх за допомогою різьбових з'єднань, зварювання, склеювання тощо.

Проблеми суто конструкційні та технологічні є компетенцією інженерів. Однак дизайнер, який працює над проектом промислового виробу, неодмінно має осмислювати у співпраці з інженером конструкційні й технологічні питання у тій мірі, у якій це пов'язано з процесом знаходження досконалої структури й форми предмета, що проектується.

8.4. Головні чинники, що впливають на форму

Функціональний чинник. У дизайні під функцією передусім розуміють роботу, яку має виконувати промисловий виріб. Вплив функціонального чинника на форму, таким чином, визначається вимогами, що люди висувають до корисності предмета. Якщо, наприклад, купивши зимове взуття, ви йдете по снігові й ваші ноги мерзнуть, неначе ви зовсім босі, то це означає, що взуття не виконує своєї головної функції. Для того, щоб воно її виконувало, треба вжити заходів, аби зробити взуття теплішим. А це вже певним чином вплине на його форму.

Вплив функції на форму розглядається всебічно. З одного боку, кожний промисловий виріб є безпосередньо пов'язаний з людиною. З іншого - він є елементом предметного середовища. Наприклад, основна функція телевізора — передати якісне зображення. Але водночас телевізор є суттєвим елементом інтер'єру. Він може допомогти організації середовища, а може й зіпсувати Інтер'єр.

Ергономічний чинник. Вплив ергономічного чинника на форму промислового виробу визначається вимогами, які висуваються щодо зручності та безпеки користування предметом. Не можна, щоб стілець був півтора метри заввишки — на нього не зручно сідати. Не можна, щоб у пилки була ручка з гострими формами, які поріжуть руку. Погано, коли форма пульта управління вимагає подовжити кожен руку оператора на півметра і кнопки розташовано у такому порядку, що він не зможе знайти необхідну.

Ергономіка як наука про працю (назва від грецької: праця+закон) розпочалася у 40-х роках ХХ століття. Проте сучасна ергономіка вже не є лише наукою про працю. Вона стала виходити за межі суто виробничих питань, залучаючи до кола своїх інтересів сферу відпочинку (релаксаційна ергономіка), побуту, спорту, а також суспільства цілому (макроергономіка) тощо. Тож нині такий класичний для ергономіки попередніх десятиліть термін, як «людина-оператор» дещо поступається місцем термінам «користувач», «споживач» — бо тепер вони є часом більш відповідні сутності того, що ними позначають.

151

Так-от, аби користувачеві було зручніше, комфортніше користуватися продуктом дизайнерської творчості, формотворення цього продукту має відбуватися від початку і до кінця у певному міждисциплінарному полі. Однією зі складових цього поля (разом із технологічними, конструкторськими, маркетинговими та іншими дисциплінами) є проєктивна ергономіка.

Вона сьогодні не є чимось, що призначене лише «підносити патрони» дизайнерові у вигляді довідкових даних, які той мусить «враховувати». Проєктивна ергономіка на те й проєктивна, що вона вже є вплетеною у тканину дизайн-процесу і відіграє там важливу роль.

На практиці це реалізується нині у вигляді творчої співпраці дизайнерів і ергономістів. Об'єднання проєктних методик дизайну та ергономіки є дуже ефективною справою.

Наведемо, слідом за В. Голобородьком [13], приклад такого об'єднання. Надто вже наочним є той випадок, що стався у відомій корпорації XEROX наприкінці 80-х років. А сталося там таке: корпорацію охопила криза. XEROX почала втрачати ринки. Її відомі копіювальні апарати почали поступатися апаратам фірм IBM, Kodak, Canon, Minolta та іншим. Невдовзі з'ясувалося, що причини втрати позицій ховалися не в якості продукції XEROX, — вона залишалася традиційно високою, а у вкрай низькій операбельності головної продукції XEROX — апаратів для офісів («операбельність» - термін з лексики менеджерів та маркетологів, що за змістом схожий на «ергономічність»). Працівники офісів відмовлялися від апаратів XEROX на користь інших через їх складність. І дійсно, побутові, у сутності, апарати були спроектовані під кваліфікованого оператора і вимагали від користувача відповідної підготовки. Але секретарки, яким треба було виконувати усього кілька копій на день, відмовлялися вивчати інструкції завбільшки в роман.

Відтак за розпорядженням нового менеджера корпорації XEROX відділ ергономіки (25 ергономістів) було об'єднано з відділом дизайну (25 дизайнерів). Об'єднання двох проектних методик дозволило створити такий логічно організований об'єкт, що своїм зовнішнім виглядом він давав ясну інформацію щодо того, як треба ним користуватися. Корпорація XEROX переможно вийшла з кризи, а світ отримав нову проектну стратегію -Ергодизайн.

То ж нині проектна культура набирає дедалі більше рис всеохоплюваності. Це стосується, як бачимо, і взаємин дизайну та ергономіки, які вже не обмежуються лише тим, що дизайнер "враховує" ергономічні вимоги. Ці взаємини набувають ознак цілкового взаємопросякання.

Естетичний чинник формоутворення пов'язаний з композицією. Композиція (від лат. «складання, створення») — естетична організація твору.

Однією з головних проблем цієї організації є досягнення відповідності форми змістові. Якщо, наприклад, канцелярські пластмасові речі справляють враження макету меморіального комплексу, то в цьому разі форма змістові не відповідає. Такий дизайнерський твір не є естетично організований. Так само, наприклад, якщо крісло у залі засідань суду виглядає як крісло для стоматологічного кабінету, то це так само є невідповідністю форми змістові.

Зв'язок форми й змісту характеризує один з аспектів цілісності дизайнерського твору — прояв внутрішнього у зовнішньому. Але існує ще й інший бік цілісності твору, що стосується лише зовнішнього, — цілісність його форми. Цілісною формою є така, в якій кожна з її частин взаємодіє з іншими й не може бути вилучена без порушення цілісності. Проектуючи той чи інший об'єкт, треба розглядати його не як випадкове з'єднання окремих деталей, а як єдиний організм. Зв'язок між окремими елементами має бути не лише функціональним, конструкційним, а й композиційним. В будь-якому творі — літературному, музичному, архітектурному, дизайнерському — має бути певний композиційний задум, порядок побудови. Щось повинно бути головним, а інше другорядним, яке підпорядковане головному. Якщо цього не буде, твір розпадеться на окремі, нічим не пов'язані самостійні частини. Отже, твору як певної цілісності вже не існуватиме.

152

До безперечної переваги форми (з точки зору її естетичної виразності) належить **архітектонічність**. Поняття «архітектоніка» виникло ще у добу античного мистецтва. Воно походить від грецького слова, що означало тоді «будівельне мистецтво». Первинне античне розуміння архітектоніки до нашого часу розширилося за сферою застосування і поглибилося за змістом. Це поняття застосовується для позначення всебічної досконалості й організованості, раціональності, логічної побудови форми, гармонії внутрішнього і зовнішнього, як своєрідна комплексна характеристика якості художньо-технічного твору.

Вперше сутність архітектоніки як взаємозв'язку досконалого внутрішнього змісту із досконалим та художнім зовнішнім виглядом було визначено ще у відомій тріаді Вітрувія

про необхідність досягнення у архітектурних творах гармонійної єдності користі, міцності та краси.

У наш час під архітектонікою розуміємо (за Ю.Божком) всебічний матеріальний та інформаційно-естетичний взаємозв'язок внутрішнього змісту й форми в різних об'єктах, тобто видиме, зрозуміле і художнє втілення призначення, функціонування, просторової організації, конструкційно-технологічної основи у зовнішньому вигляді промислових виробів, архітектурних споруд, художніх творів, інших предметів.

Тектонікою зветься конструктивно-матеріальний аспект архітектоніки, складова частина цього більш загального поняття, а саме: наочне й художнє втілення властивостей матеріалу, конструктивної й технологічної основи промислового виробу або архітектурної споруди та інших матеріальних об'єктів.

Матеріальний об'єкт є гарний та зрозумілий тоді, коли його форма віддзеркалює його зміст, органічно «виростаючи» зсередини. Тоді він викликає в людини почуття гармонії та естетичного задоволення. А от об'єкт недоладний та незрозумілий — невпевненість, невдоволеність, неприйняття.

Важливість архітектоніки зростає у зв'язку із тим, що людина виробляє речі, які стають дедалі складнішими, спеціальними, а подекуди й малозрозумілими за своєю будовою та функціонуванням. Тож зростає потреба зробити предмет будь-якої складності якомога зрозумілішим, виразнішим.

Архітектонічність — це органічна єдність, цілісність, досконалість, правда, гармонія. Це, образно кажучи, краса стрункого, м'язистого тіла атлета або такого одягу на ньому, котрий є зручний, красивий, сучасний і пасує йому. Нетектонічність — це ненавмисна або навмисна фальш, ненадійність, косметична красивість. Вона завжди схожа на одяг з чужого плеча — інколи зовні привабливий, але врешті-решт незручний та поганий.

Естетика дизайну характерна тим, що самою сутністю своєю вона раціональна, конструктивна, архітектонічна. Тому краса кращих творів дизайну є співзвучна красі творінь природи, характеризуючи які не випадково застосовується аналогічне поняття і термін «біотектоніка».

Природа сама робить свої творіння біотектонічними. Зробити дизайнерський твір архітектонічним дизайнер теж повинен сам. Тому майбутнім дизайнерам треба якомога переконливіше висловлювати своєрідною мовою дизайнерських засобів непросту внутрішню сутність, інженерну красу й цілісність речей, що проектуються. Робити це складно, але важливо саме зараз, у добу технологічного поступу, коли дизайн опановує нові види виробів, нові технології, матеріали з незвичними властивостями та оригінальні конструкції, що часто змінюють усталені естетичні уявлення та породжують нові емоційні образи функціональної та конструктивної довершеності.

153

Потужність архітектоніки полягає у тому, що вона слугує сильним засобом, котрий дає змогу зробити об'єкти проектування такими, що краще сприймаються та більше впізнаються. Вона допомагає швидше орієнтуватися у складному світі предметних форм, що нас оточують, робить кожний з предметів ближче до людини, а всю їх сукупність — більш зв'язною й цілісною. Значення архітектоніки полягає в її естетичному впливові на людину, коли гарна, зрозуміла, а відтак і красива річ викликає почуття впевненості, надійності, вдовolenеності та інші позитивні емоції.

Одним із найсильніших засобів композиції є **пропорції**. У всі часи поняття пропорційності виступало однією з головних ознак у визначенні краси.

Пропорціями називають кількісні відношення лінійних величин, площ, об'ємів. Пропорційність — поняття, що характеризує вдало знайдену розмірність усіх частин, що складають форму, гармонійну узгодженість їх відношень: лінійних, за площею, за об'ємом.

Для того щоб краще осмислити, що таке красиві пропорції, дозволимо собі вдатися до некоректного ходу, підемо від зворотного. Уявімо, що ми намалювали людину. Вийшло

так, що в неї кожне вухо за розмірами більше від голови, ноги коротші, за шию, а пальці рук товщі, ніж руки. Скільки б ми не «наводили красу», одягаючи на цю людину коштовності, якщо не змінити пропорції її тіла, то вона так і залишиться потворною. Сила пропорцій — у безпосередньому ефекті гармонізації, їм присвячено більше книг, ніж усім іншим засобам гармонізації. Пропорціонування у сучасному дизайні не можна зводити до механічного запозичення класичних прийомів. Ті численні математичні залежності щодо побудови форми, які можна зустріти у книжках з композиції («золотий перетин», ряд Фібоначчі тощо) самі по собі, не роблять форму промислового виробу гармонійною. Форма — це відбиття у зовнішньому внутрішнього, а тому пошук гармонійних пропорцій, відірваних від внутрішнього змісту предмета, перетворюється на нісенітницю.

Наприклад, якщо б ми побачили немовля, котре має ідеальні, гармонійні, класичні пропорції дорослої людини, то від такого видовища ми отримали б негативні емоції. Підкреслимо, що всілякі готові рецепти гармонізації можуть стати у пригоді лише тоді, коли вони узгоджуватимуться зі всією групою чинників, що визначають форму. В цьому разі вони можуть допомогти уточнити розміри. Головною запорукою вдалого пропорціонування є візуальний досвід дизайнера.

Поняття, тісно пов'язане з пропорціями, є **масштабом**. Для того, щоб краще зрозуміти його зміст, уявімо однотипні промислові вироби, але різні за розмірами: великий верстат у цеху заводу і маленький побутовий верстатик, стіл для дорослих людей та столик для малюків тощо. При створенні форми цих предметів можна піти шляхом простого збільшення або зменшення їх абсолютних розмірів, однаково їх деталювати. Чи правильно це буде?

Щоб відповісти на таке запитання, подивимосся, як побудовані великий та малий організми у природі.

Хіба курча схоже на півня, а цуценя на дорослого собаку? У малого (дитячого) організму окремі частини щодо цілого більш крупні, ніж у великому (дорослому) організмі. У малому організмі завжди відносно більша голова, кінцівки з більш крупними деталями. До того ж малий організм є менш розвинений, має меншу кількість деталей; великий — більш розвинений, має більшу кількість деталей. Велика рослина відрізняється від пагону відносно більшою кількістю гілок, листя, квітів, плодів тощо.

Деталі у малого організму нерозвинені, простіші за формою, у великого — складніші. Наприклад, великий кленовий лист має деталі, які відрізняються від аналогічних деталей малого кленового листа додатковими відростками, більшою порізаністю та ускладненістю.

Перелічені відмінності у формах малих і великих організмів є закономірними. Ця закономірність вкарбовується у свідомість людини природою. І якщо порушувати її у формах штучних предметів, що оточують нас, то свідомо чи підсвідомо ми реагуватимемо на це як на якесь непорозуміння. Як же надати властивостей масштабності формам промислових виробів?

154

Уявімо, що маленькому побутовому верстатіку надано пропорцій малого організму: він видається як «головате» немовля, має крупні щодо цілого органи управління. Це говорить про його невеликі фізичні розміри, тобто з масштабністю тут усе гаразд. Так само проста форма мікролітражного автомобіля із нерозвиненими деталями надає йому властивостей масштабності.

Формам же великих за розмірами верстатів, автомобілів та будь-чому іншому великому треба надавати протилежні якості, а саме: пропорції «дорослого» організму та більш ускладнені деталі.

До головних засобів композиції належить також **ритм**. Виявляючись у явищах природи (русі планет, коливаннях атомних частинок, життєдіяльності рослин, тварин, людей), він є притаманним і тому, що створюється людиною, — у мові, музиці, танцях. Виявляється він також і у створених людиною матеріальних формах.

В об'єктах дизайну ритм має різні прояви. Найпростіший різновид його — повторення однакових елементів форми. Наприклад, клавіатура комп'ютерів, кнопки управління різних приладів, вентиляційні ґратки тощо. Це є метричний повтор — окремий випадок ритму.

Складний ритм — це закономірне повторення кількох різних між собою елементів або їх систем, що об'єднуються пропорційною залежністю наростання чи спадання. Складний ритм виражає динаміку, внутрішню напруженість візуального руху елементів. Прояви складного ритму спостерігаємо у різних матеріальних об'єктах, у тому числі суто технічних. Наприклад, у поступовому наростанні густини, що піднімається догори у щоглах високовольтних передач, у ритмічних рухах стріли екскаватора тощо. В обладнанні інтер'єру, наприклад, складний ритм може виявитися у розташуванні меблів, коли л утворюють певні ритмічні ряди.

Ритм у поєднанні з іншими композиційними засобами виявляє логіку побудови форми, посилює її виразність.

Вкрай важливими для композиції є такі властивості форми, як **симетрія й асиметрія**. Вони водночас є й засобами, за допомогою яких організується форма. Добре створена симетрична форма сприймається легко, майже відразу. Гармонія ж асиметрії розкривається поступово. Однак не можна стверджувати, що симетрична композиція краща за асиметричну. Симетрія сама по собі ще не гарантує гармонії, так само як асиметрична форма не означає дисгармонії. Однак робота над предметом асиметричної форми є складнішою, вона потребує тонкого відчуття композиційної рівноваги.

У процесі гармонізації форми необхідно враховувати особливості її зорового сприйняття, мати знання про **оптичні ілюзії**. Типовими їх прикладами є ілюзія викривлення прямих ліній при перетині їх з похилими або при поєднанні з колами; переоцінка вертикальних розмірів порівняно з горизонтальними; перебільшення розмірів розчленованих форм. На сприйняття форми суттєво впливає ракурс. Коли глядач дивиться на об'єкт під гострим кутом, він недооцінює розміри елементів, що скорочуються у перспективі. Внаслідок цього уявлення його щодо справжніх пропорцій об'єкта порушується.

Внесення оптичних корективів дає можливість виправити окремі недоліки форми, які неможливо усунути іншими засобами; пожвавити форму, зробити її виразнішою.

До важливих засобів композиції належить також **колір**. Він може активно впливати на процес формоутворення. Колір, наприклад, змінює враження про справжні розміри й масу однієї й тієї самої речі. Чорний куб здаватиметься меншим за розмірами, ніж блакитний, та водночас важчим. Ілюзії щодо розмірів об'єкта пов'язані також із просторовими характеристиками кольору. Чим світліший та холодніший колір, тим він здається віддаленішим від спостерігача. Для того щоб створити необхідне враження, скажімо, від певного приміщення, його фарбують у насичений теплий колір, коли потрібна ілюзія зменшення внутрішнього простору. Для ілюзії його збільшення, фарбують у холодний колір слабкої насиченості.

155

Гармонія кольорів залежить від властивостей кожного кольору, що входить до конкретної композиції (його тональності, насиченості, світлоти тощо). Систему гармонійного поєднання кольорів називають колоритом. Багатовікова мистецька практика дала величезну кількість кольорових гармоній. Дизайнер мусить вчитися на них та, переосмислюючи, використовувати їх в об'єктах промислового походження.

До характеристик поверхні, крім її кольору, належать також **фактура** (гладка, шорстка) і **текстура** — своєрідний малюнок, що відбиває структуру матеріалу (малюнок на зрізі дерева, полірованій поверхні каменю тощо). Ці властивості поверхні є також одним із засобів досягнення гармонійної дизайнерської композиції.

Конструкційний чинник. У різних виробах конструкція різним чином впливає на формоутворення. Для того щоб полегшити осмислення зв'язків форми й конструкції, усі промислові вироби умовно можна поділити на дві великі групи.

До першої групи належать предмети з прихованою конструкцією, їх зовнішні форми утворюються поверхнями різноманітних корпусів, кожухів, що закривають конструкцію. До другої групи належать предмети з відкритою конструкцією. Це специфічні форми. У них на перший план виходить саме конструкція (наприклад, як у будівельному крані).

Між цими двома групами розташовуються предмети, в яких виявляються риси, що є притаманними як першій, так і другій групі. Тут оболонки, що закривають певні конструкційні вузли, поєднуються із оголеними конструкціями.

Технологічний чинник. Форми промислових виробів виконуються з різних матеріалів. Кожний матеріал має певні фізичні властивості. Через це, наприклад, токарний верстат роблять з металу, а не з вати. Якби його зробили з вати, то він тоді мав би зовсім іншу форму.

Не менш важливим щодо впливу на форму є спосіб обробки матеріалу. Приміром, дерев'яна ковінька, яку виготовлено на токарному верстаті, відрізнятиметься від тієї, яку оброблено сокирою. На форми впливатиме також і спосіб збирання предмета разом з його складових частин.

Чинник транспортування, зберігання. Він також впливає на форму виробу, вимагаючи передбачити результати транспортування при перевезеннях. Деталі мають бути добре закріплені й захищені. Необхідно також брати до уваги вагомість, забруднення, дими, що мають корозійні властивості. Якщо маса виробу викликає проблеми, то може з'явитися потреба у поділові великих важких частин на елементи менших розмірів. Треба перевіряти габарити виробу, аби його транспортування було економічним (наприклад, чи проходить він у двері). Усе це позначається на його формі.

Спосіб, що дає змогу знайти форму, котра підходить до транспортування, можна проілюструвати на прикладі газонокосарки. Найдовшою частиною її є держак. Якщо держак виконати із суцільного шматка матеріалу, то він займе при транспортуванні непропорційно великий обсяг простору (таке, між іншим, буває у багатьох моделях газонокосарок). Якщо держак зробити з двох частин, то він може бути запакований, займаючи не більше місця, ніж робоча частина газонокосарки.

До вимог, що впливають з умов зберігання виробів на складах, належать мінімізація складського простору, який займає предмет, мінімізація його чутливості до вологи, забруднень тощо. При зберіганні однакових виробів необхідно передбачати можливість укладання їх у штабелі, ефективно використовуючи простір. Як це впливатиме на форму предмета? Ось приклад із пластмасовими відрами. Для того, щоб їх можна було складати у штабелі, треба зменшувати кут конічної поверхні відра, аби той самий складський простір умістив більшу кількість відер. У формі треба також передбачити спеціальне ребро, аби запобігти заклинюванню відер у штабелі.

Численні приклади цікавих форм, що дають змогу раціонально укласти однакові предмети, бачимо на зразках стільців, посуду, інших побутових речей.

Чинник руйнування. Заключний процес, через який проходить промисловий виріб упродовж свого життя, — це руйнування. Усі вироби поступово руйнуються внаслідок впливу довкілля або навмисне знищуються людиною, тобто спалюються, роздрібнюються, розрізаються, розплавляються тощо.

156

Після того як виріб виконав своє призначення, він стає незручним, нецікавим. Отже, його слід проектувати так, щоб згодом можна було легко розібрати чи зруйнувати. Необхідно закладати у проект такі матеріали, які свого часу полегшуватимуть процес руйнування.

Проектуючи промисловий виріб, необхідно також розглядати можливості повторного використання матеріалів або деталей виробу. Може статися, що незначні зміни конструкції спростять вилучення якоїсь деталі або зроблять легшим розділення двох матеріалів. Оскільки запаси природних ресурсів увесь час зменшуються, доцільно враховувати таку обставину.

Проблема врахування великої кількості чинників. Не всі вимоги, які зумовлюються наведеними чинниками, можуть бути цілком враховані у кожному проекті. Різні варіанти рішень різною мірою відповідають на них. Проблема може бути проілюстрована таким прикладом. Яке з двох рішень буде найкращим? Один виріб є дешевим у виробництві, відносно складним в управлінні, дорогим в експлуатації та гарного зовнішнього вигляду. Другий виріб є дорожчим, у виробництві, легшим в управлінні, дешевим у експлуатації та неприємного зовнішнього вигляду. Відповідь тут залежатиме від того, які ще властивості виробу треба взяти до уваги, якого значення у даному разі слід надавати кожній властивості порівняно з іншими. Наприклад, для ювелірного виробу властивість гарного зовнішнього вигляду має набагато більше значення, ніж для такої водогінної труби, котра закопується глибоко в землю. Тому прийняття проектних рішень завжди потребує всебічного осмислення різних властивостей предмета у зв'язку із його призначенням.

8.5. Дизайнерський аналіз і синтез

Аналіз (від грецького «розкладання, розчленування») — метод дослідження, який полягає у мисленому чи практичному розчленуванні цілого на складові частини. Протилежне — синтез.

Прикладом аналізу й синтезу може бути таке. Уявімо, що нам треба вивчити план якогось міста. Для цього слід ознайомитись з його частинами (окремими вулицями, площами, районами) послідовно, одне за одним (це і є аналіз). Крім цього у своїй свідомості треба «скласти» отримані знання, осмислити взаємне розташування районів міста для того, щоб мати подумки увесь його план (це є синтез).

Так само і в проектній роботі. На початкових її стадіях треба вивчити послідовно, блок за блоком, ті матеріали, що стосуються об'єкта проектування, проаналізувати їх. Цими матеріалами є численні відомості про вироби, аналогічні тому, проект якого розробляється, або ж про прямий прототип, якщо він є. Ці відомості можуть бути подані у вигляді натурального зразка або фотографій, малюнків, креслень, а також у вигляді різних текстів: технічних характеристик, експлуатаційних описів тощо.

Мета дизайнерського аналізу — виявити, що є незадовільного у прототипі й аналогах. Після цього треба вжити заходів, аби позбутися тих виявлених негативних властивостей, надавши замість них своєму проекту якомога більше позитивних.

Дизайнерський аналіз слід починати з вивчення ринкової ситуації. Треба з'ясувати, як проходить продаж прототипу чи аналогічних виробів. Які властивості цих виробів не задовольняють споживача і гальмують продаж. Треба осмислити, що саме не задовольняє його з низки функціональних властивостей. Що спричиняє невдоволення ергономічними властивостями. Які якості зовнішнього вигляду не сприймає споживач. Чи оптимальною для конкретної ринкової ситуації є ціна виробу. Можливо, вона не відповідає купівельній спроможності тієї групи споживачів, на яку розраховується означений промисловий виріб.

157

Треба також обмірковувати, чи не можна щось змінити на краще у конструкції виробу. Чи нема можливості вигідніше підібрати матеріали й технологію їх обробки або раціоналізувати технологію збирання окремих частин виробу. Подібні зміни можуть призвести до зниження витрат на його виробництво, а отже, і збільшення прибутків. Таким чином аналізують усі суттєві чинники формоутворення.

Щодо дизайнерського синтезу, то ним є, власне, узагальнення тих знань про властивості предмета, що накопичуються у процесі аналізу. Під час дизайнерського синтезу відбувається осмислення взаємовідносин складових частин предмета з метою

складання у свідомості дизайнера цілісного уявлення про новий промисловий виріб. У цьому розумовому процесі треба узгоджувати між собою значну кількість складових частин. Час від часу виникатимуть протиріччя. Наприклад, уявімо, що ми проектуємо кухню. Результати аналізу показують, що кухня-прототип має такий держак, який є замалим з ергономічної точки зору та водночас завеликим з естетичної. У даному разі слід запроєктувати розмір держака таким, як цього вимагають умови зручності користування ним, а за рахунок композиційних засобів зробити таким, щоб він не справляв враження непропорційно великого.

Протиріччя, подібні до цього, неодмінно виникають у процесі проектного синтезу. Кожний конкретний випадок вимагає відповідного вирішення.

Проектувальник має усвідомлювати, що дизайнерський синтез і аналіз завжди є взаємопов'язаними. У процесі проектного мислення ці два методи набуття знань тісно переплітаються.

8.6. Переваги й недоліки дизайну окремих промислових виробів

Дизайн окремих промислових виробів був і є головним видом дизайну. Сфера його дії величезна. Діапазон можливостей — від поліпшення виробів, не багато в чому складнішого, ніж стилізація, до принципово нових і перспективних розробок.

Щодо недоліків, то найсуттєвішими є одиничність, відокремленість розробок. Це може призвести до проектних помилок, а відокремленість розробок — до «запізнення» дизайнера. Він часто змушений починати роботу із уже готового технічного рішення. При цьому буває, що інженерно-технічні параметри «не хочуть» узгоджуватися з естетичними.

8.7. Новий погляд на промисловий дизайн

Матеріали, що викладено в попередніх розділах цієї глави, ґрунтуються здебільшого на методиці класичного для другої половини ХХ століття промислового дизайну. Не перекреслюючи, звичайно, її продуктивності, котра існуватиме ще тривалий час, розглянемо під дещо новим кутом зору підходи до розуміння сутності промислового дизайну.

Як ми знаємо, промислові революції принесли пришвидшену індустріалізацію, у межах якої діяльність художньо-проектного типу, себто дизайн, стала відповідно дизайном індустріальним.

В епоху модернізму визначення «промисловий дизайн» знаменувало розмежування з різними нахилами, і в першу чергу із нахилом «артистичним», а також «кустарно-ремісничим». «Артистичний» тлумачив дизайн у жанрово-видових поняттях, зокрема декоративно-ужиткового мистецтва, у поняттях стильових, а також і в поняттях художнього методу, що зберігає всі традиційні «артистичні» ознаки на кшталт ірраціональності та довільності натхнення, творчої свободи та невовимої багатозначності художньої ідеї. «Кустарно-ремісничий» традиціоналістськи тлумачив дизайн як ремесло, що спирається на одвічні емпірично знайдені та закріплені традицією рукодільні прийоми та навички.

158

Назване вище розмежування свідчило про рішучий вибір на користь послідовного модернізму, і в першу чергу в його художньому вираженні - естетика техніцизму, раціоналізм, пуризм і взагалі раціонал-функціоналістське крило художнього авангарду. Отже, визначення «промисловий» поєднувало в собі ясну предметність та ясну сукупність професійних процедур.

Поняття «промисловий дизайн», з одного боку, жорстко замикало професію на промислове виробництво - машинне, поточне, заорганізоване, механічне, механістичне тощо. Ще на виробничу необхідність - технологічність, економічність, велику серію тощо.

З цієї необхідності виводився сам дизайнерський метод - раціональність, однозначність проектного задуму, усебічно об'єктивна обґрунтованість, типізованість аж до анонімності і т. ін.

З другого ж боку, поняття «промисловий дизайн» розмикало професію назовні -завдяки трактуванню промислового виробництва як прогресивного й розумного облаштування світу, відкривало перед професією широкі можливості для соціального проектування та досить широкі естетичні горизонти.

Нині промисловий дизайн, зберігаючи більшість своїх, що стали традиційними протягом XX століття, вмінь і властивостей, усе ж таки певною мірою видозмінюється. Він стає менш ортодоксальним. Його сучасні теоретики та практики трактують поняття «промисловий дизайн» не так жорстко, як раніше. Не так різко розмежовують його із поняттям арт-дизайну та творенням не масової художньо-предметної продукції.

Нові погляди на промисловий дизайн тяжіють до зближення із суміжними сферами проектно-художньої творчості. Нині можемо спостерігати у творах суто промислово-дизайнерських, що виконано відомими професіоналами, певні відхилення від ортодоксальних функціоналістсько-індустріалізаційних правил. Ті правила залишилися в XX столітті як історія розвитку професії. Нині промислові дизайнери все частіше відходять від них, спираючися на свій авторський художній досвід і довіряючи йому. Звідси з'являються твори з присмаком артистизму в суто промислових, випущених великими тиражами речах. Звідси виходить цікавість індустріальних дизайнерів до спроби своїх сил у проектуванні речей не для тиражу. Таких речей, де вони могли б звернутися до рукодільних методів і прийомів. У царині суто виставкового дизайну, де опиняються виключно дуже авторські зразки дизайнерської творчості, ми все частіше можемо бачити авторів, яких звикли вважати суто індустріальними дизайнерами.

Отже, дизайн у цілому і промисловий зокрема розглядається нині його практиками та теоретиками як більш масштабне і складне явище культури, ніж то було колись, на кшталт «оформлення промислової продукції», чи то «художнього конструювання», або об'єктивної «науково обґрунтованої» побудови промислових форм тощо. Дизайн розглядається перш за все як діяльність художня з усіма наслідками, що з цього випливають. І все це разом - і оновлений інтерес до рукодільних прийомів, і все більше використання комп'ютерів аж до того, що вони задають команди верстатам, котрі роблять макети «самі» (які тут уже, здавалося б, руки?), і робота одного й того самого дизайнера для крупносерійного виробництва і над одиничним виставковим предметом також - усе це поєднується в сучасному промисловому дизайні. Це пояснюється загальними зрушеннями у свідомості діячів проектної культури, котрі шукають шляхи розвитку нового дизайну тепер уже не ортодоксально індустріальної, а дещо постіндустріальної доби.

169

ГЛАВА 9.

ДИЗАЙН ПРЕДМЕТНИХ КОМПЛЕКСІВ

9.1. Загальна характеристика

Дизайн предметних комплексів відрізняється від дизайну окремих виробів. Завданням дизайнерів, що працюють над предметним комплексом, є розробка великих фрагментів предметного оточення людини. Розробка утилітарних і естетичних параметрів окремого предмета входить до цього виду дизайну. Отож дизайн предметних комплексів вбирає в себе «художнє конструювання» як одну зі своїх складових частин.

Підхід до проектування великого комплексу не є прототиповим, як у «художньому конструюванні». Він передбачає проблемне формулювання завдання. Наприклад: «Якщо на шляху зустрічається річка, замовляй не міст, а переправу («переправа» — це проблема, а «міст» — прототип). Отож, якщо із самого початку замовляти міст, то отримаєш зрештою не інновацію, а все той самий прототип (щоправда модернізований), водночас як проблема має чимало інших вирішень, серед яких можуть бути більш доцільні для конкретної ситуації.

Проектуючи предметний комплекс, фахівці зосереджують увагу не лише на сукупності матеріальних предметів, а на всій соціально-культурній ситуації, яка зумовлена

певною проблемою. Таким чином, вони розглядають об'єкт проектування як складну систему, до якої матеріальні предмети входять однією зі складових частин.

Для того щоб зрозуміти методичну суть дизайну предметних комплексів, розглянемо приклади.

9.2. Предметний комплекс Міхаеля Тонета

Історія залишила деякі яскраві приклади щодо предметних комплексів. Один з них — проектування та впровадження славнозвісних віденських меблів (іл. 491-496). У нашому випадку їх не можна розглядати у відриві від особистості автора, яка увібрала в себе цінності, проблеми й соціальне замовлення свого часу.

Міхаель Тонет (1796—1871) на початку свого професійного життя був столяром-художником. Згодом він став майстром такого класу, що й не створивши славнозвісних віденських меблів, міг би бути зарахованим до плеяди видатних меблярів XIX ст. Відтак методистів дизайну ще більше захоплює його здатність кардинально змінити методику створення меблів, коли цього стала вимагати нова соціально-культурна ситуація.

Якою ж вона була? Революційні вітри 1848—1849 років безпосередньо захопили Австрію та майже усі німецькі держави. Вони пробудили потяг до громадської активності певної частини населення. Реакція, що прийшла потім, обмежила цю активність легальними формами: освітянськими, співацькими та іншими аматорськими товариствами. Для своїх зібрань вони обирали будь-яку кав'ярню. Ті численні кав'ярні, котрі були місцем традиційного спілкування бюргерів, набули таким чином нову функцію.

Кав'ярні з'являлися у кожному кутку — перебудовувалися, розширювалися, переобладнувалися. Склався широкий та стабільний ринок меблів.

Тонет зумів правильно вловити нові тенденції. Спробіс «прочитати» у тих складних процесах, що тоді проходили, мову формоутворення, за якою було майбутнє: легкість, компактність, простота догляду, здатність складатися, трансформуватися, взаємозамінюватися.

Тонет вбачав у меблях, зокрема в стільці, дещо більше, ніж предмет для сидіння. Він бачив у ньому засіб цілеспрямованої організації спілкування, виховання вільної пози та жести і, врешті-решт, створення нових більш розкутих норм поведінки. Його стільці не передбачали добропристойного сидіння на них. Вони повинні були легко пересуватися, вільно повертатися разом із людиною, дозволяли сидіти боком й верхи, спираючись на спинку руками. Стільці мусили не заважати свободі рухів, різним жестам, вони дозволяли робити багато з того, що було неможливим з точки зору застарілих на час середини XIX ст. понять про пристойність.

170

Усе це цілком відповідало привітній та дещо фривольній атмосфері дійства, що розгорталося щовечора у віденській кав'ярні. У тому дійстві охоче брали участь власник кав'ярні, обслуга й клієнти. Ці заклади, власне, були клубами для постійних відвідувачів: тут мало їли й пили, багато говорили й танцювали, слухали музику та грали, інколи читали й писали. Таким було середовище, для якого Тонет створював свої меблі.

Як же він реалізував свій творчий задум? Традиційну конструкцію стільця було пере-; глянуто, масу зменшено у кілька разів, утричі скорочено кількість деталей та застосова-¹ но простіші кріплення. Собівартість вдалося знизити економією матеріалу, спрощенням! обробки деталей, їх уніфікацією, забезпеченням можливості транспортування виробів у розібраному вигляді.

Предметний комплекс являв собою два десятки базових зразків (стільці), кожний з яких доповнювався іншими виробами (крісло та канапа). Для кожного комплексу виробів з уніфікованих деталей було передбачено вісім-десять варіантів виконання {різні породи дерева, види обробки й покриття). Таким чином, комплект з трьох видів виробів випускався не менш як у 36 варіантах. Це давало можливість відповідати на різні смаки та різну купівельну спроможність споживачів. До деяких комплектів входили й інші вироби

(качалки, вішалки). У цілому предметний комплекс мав близько 600 варіантів виконання. Співвідношення цін найдешевших і найдорожчих комплектів знаходилося у межах 1:3—1:4 залежно від цінності матеріалу та складності виробів, що входили до комплекту.

Віденські меблі активно «прожили» з 60-х років XIX ст. до 30-х років XX ст. Славнозвісний стілець «Модель 14», наприклад, було випущено фірмою «Брати Тонет» з 1859 до 1930 р. у кількості 50 млн. штук і випуск його продовжувався далі. Це був безпрецедентний випадок у виробництві меблів. Автор зміг поєднати багато ролей, кожна з яких нині є самостійною професією: автор програми у цілому, засновник фірми для її виробничої реалізації, головний художник, розробник концепції, дослідник ринку, конструктор, технолог, розробник проекту, керівник виробництва, майстер, робітник-виконавець.

Такий синкретизм у минулому був можливим на переході від ремісничого виробництва до промислового. Тоді перші промислові фірми, що виникали, зберігали традиційні форми організації діяльності.

Нині це неможливо. Лише над власне проектом великого предметного комплексу мусить працювати «колективний дизайнер», тобто ціла група людей, а також фахівці з маркетингу, конструктори, технологи. За виробничу реалізацію проекту відповідають люди різних професій. Отже, для проектування великого предметного комплексу необхідні великі проектні колективи.

175

9.3. Предметний комплекс служби вторинних ресурсів

Розглянемо сучасний приклад проектування великого складного об'єкта. Уявімо, що в одному місті мерія вирішила дати додаткові кошти з бюджету міста на поліпшення справ із прибиранням відходів. Було вирішено поєднати це із тим, щоб стимулювати процес залучення на місцеві підприємства вторинних ресурсів — макулатури, тканин, скла, полімерів тощо. Після певної переробки усе це повинно ставати сировиною для місцевої промисловості.

Придбання вторинних ресурсів на великих фірмах не викликало особливих проблем. Проблема була там, де постачальником було населення. Мерія поставила за мету знайти спосіб вирішення цієї проблеми.

Вона почала організовувати пункти закупівлі вторинних ресурсів. Паралельно із цим звернулася до дизайнерського бюро із замовленням на естетизацію інтер'єрів тих пунктів.

Можливо, естетично досконалі інтер'єри й привабили б когось та сприяли деякому притоку населення на пункти закупівлі вторинної сировини. Однак фахівці дизайнерського бюро розуміли, що треба шукати якийсь інший, радикальніший шлях вирішення проблеми.

Дизайнери вирішили, що тут справа не лише у поліпшенні зовнішнього вигляду предметів. Головними є форми взаємодії, котрі пропонуватиме мерія населенню.

На перший погляд здається, що надійною формою взаємодії тут стане платня за товар. Але ж вартість того «товару» мізерна. Вона навряд чи стимулюватиме людину за цю платню сортувати відходи та везти їх до пункту закупівлі.

Як же тоді вирішувати проблему?

Дизайнери міркували так: треба змінити напрям пошуку контактів з населенням. Треба, щоб ці контакти органічно входили у процеси повсякденного життя мешканця міста, щоб вони були наближені до його щоденних турбот, ритуалів, природних потреб.

Реалізувати ці міркування було вирішено у такий спосіб. Процес викидання непотрібних речей визначається природною потребою людини у підтриманні гігієни житла, очищенні квартири. Необхідно спрямувати цей стихійний процес у належне річище, перетворивши його на своєрідний ритуал, культурний стереотип поведінки.

Було вирішено конкретизувати це так. Мешканців кожної квартири постачати простими засобами — пакунками для первинного накопичення певного «класу» відходів.

Розпочати це можна, наприклад, з макулатури. Якщо вдасться сформувати в населення настанову на викидання у той пакунок старих газет, журналів, то процес накопичення проходитиме природно, майже автоматично. Заповнений пакунок виставлять за двері. Це буде відбуватися найімовірніше зранку, при виході з дому на роботу. Потім робітник, що прибирає, пересуне пакунок до спеціального загального колектора. Після цього за допомогою спецавтотранспорту макулатуру буде відвезено до місця переробки.

Окрім варіанту, який передбачає збирання макулатури людиною у власній квартирі, необхідно передбачити розміщення пакунків для збирання в інших точках міста, а саме: на зупинках транспорту, у магазинах, в переходах тощо.

Подібний процес взаємовідносин з населенням може бути організовано не лише стосовно макулатури, а й інших вторинних ресурсів — скла, полімерів, тканин тощо.

Отже, концепцію проекту було сформульовано. Аби уточнити її зміст, дизайн-бюро сценарно змодельовало основні ситуації. Було проведено фотофіксацію різних варіантів збирання й транспортування вторинних ресурсів в умовах міста.

Наприклад, сценарне моделювання ситуацій збирання провадилося за такими напрямками:

- передача населенню пакунків для збирання (цей напрям поділяється на: надсилання поштою, придбання у кіосках, через автомати, у крамницях);
- розміщення пакунків у помешканні (в коридорі, кухні, кабінеті тощо);
- винесення з житла до накопичувача на сходах, контейнера на вулиці біля будинку, контейнера на спеціальних майданчиках.

176

Так само було проведено сценарне моделювання ситуацій транспортування відходів з фотофіксацією основних моментів. Фотоматеріал, що одержали, було систематизовано й перетворено у проектно-аналітичну графіку, яка наочно репрезентує усі можливі ситуації.

Таким чином, після уточнення концепції можна переходити до розробки конкретній матеріальних речей. На основі попередньої роботи було виявлено перелік предметів I для розробки та сформульовано вимоги до них. Перелік мав два основні блоки предметів: засоби накопичення сировини; засоби транспортування.

Кожний блок предметів розробляла спеціальна проектна група.

Ще одна проектна група розробляла знаковий ансамбль — фірмову графічну мову служби вторинних ресурсів. У процесі пошуку її образу було виключено прямі асоціації з предметом діяльності — вторинними ресурсами, оскільки вони майже завжди виші кають негативні психологічні реакції. Основою образу є уявлення про діяльність саме служби як про цілеспрямований процес, що має велике екологічне та культурне значення.

Графічні символи, що було знайдено, спланували розмістити на ділових паперах, екіпіруванні персоналу, спеціальній літературі, пакунках для збирання відходів, спеціальному транспорті. Проект набув завершеності.

Згадаємо, як цей проект починався. Дизайнерське бюро підійшло до вирішення проблеми інакше, ніж відкриття приймальних пунктів і прикрашання їх інтер'єрів, як і планувала зробити мерія. Дизайнери розглянули проблему в багатьох аспектах, перш ніж перейти до проектування предметів. Результатом виявилася певна проектна програма. А вже завдяки цій програмі з'явилася можливість приймати рішення про те, як саме предмети треба розробляти.

9.4. Предметне оснащення свята.

Розглянемо ще один приклад. Ним є ескізний проект, який було виконано студентською групою Харківського художньо-промислового інституту (нині Харківська державна академія дизайну і мистецтв). Тема проекту була пов'язана із проблематикою регіонального дизайну при створенні предметного комплексу (іл. 497-500).

Спершу наведемо вступні коментарі для пояснення сутності проекту. Відомо, що виявляти регіональні культурні цінності мовою сучасного дизайну складно, часом дуже складно. Адже майже протягом усього XX століття дизайн та нова архітектура вперто

чинили опір спробам виявлення національного духу на їх «території». Це особливо віячутно в індустріальному ядрі дизайну та «великій» архітектурі, які грають роль гаранта! сучасного інтернаціонального стилю і де спроби порушити ці гарантії наштовхуються на опір і не спрацьовують. Проте у предметно-просторовому середовищі все одно і паралельно відбуваються процеси не тільки глобалізаційної міжстильової інтеграції, але й регіональної диференціації теж.

У сучасному дизайні існують галузі, що межують із декоративно-вжитковим мистецтвом, з деякими жанрами «малої архітектури», котрі є здатними досить активно освоювати регіональні культурні традиції. До таких галузей належить проектування об'єктів і міського середовища.

Так-от, темою навчального проекту було взято один з таких об'єктів, а саме: предметне оснащення свята для мешканців Харкова. Сюжет свята мав містити в собі місцеві традиції Слобожанщини. Тобто в тому ескізному проекті було здійснено спробу перекласти традиційні культурні сутності на мову сучасного дизайну.

177

Основний задум свята полягав у тому, що воно не повинно було являти собою дійлво ярмаркового типу, з піснями, танцями і таке подібне. Воно задумане було як тихе га для душі, що давало б людині можливість зробити те, що рідко вдається зробити в метушні буденного життя: обмінятися спогадами з ким-небудь з мешканців свого кварталу, послухати про місцеві історичні події, зазирнути думками в майбутнє. Основне місце організації свята - вулиці старого Харкова.

У забудові багатьох з них переважають будівлі стилю модерн. Це пояснюється бурхливим розвитком міста в той період, котрий співпав з розквітом стилю - кінець ХІХ -початок ХХ століття. Саме того часу Харків став центром так званого Південного промислового району, що тоді гарячково розвивався. Отже, врахування такої обставини як середовищної даності є зрозумілим.

Однак зацікавлене ставлення до стилю модерн було викликано ще й з таких міркувань. На зламі ХІХ та ХХ століть європейські культури розвивалися в річищі національного романтизму — одного з розгалужень стилю модерн. Того часу склався й український модерн, що узагальнив та увібрав у себе багатовіковий досвід народного мистецтва України. Через цю обставину скористатися наслідком великої роботи, що її тоді було проведено в Україні художниками, архітекторами та мистецтвознавцями, уявлялося нам ' вельми доречною в даному проектному процесі дією.

Крім того, використати рушійні сили стилю модерн варто було й через те, що свого часу головним збудником його став характерний для зламу ХІХ та ХХ століть естетизм, культ краси — саме в естетизмі містилася основна причина художніх прагнень багатьох вартісних людей того часу. Ситуація ж совдепівського ще 1990 року, коли виконувався той проект, давала очам харків'ян досить похмуру картину: нецікаві, безликі, примітивні об'єкти середовищного дизайну. Це наштовхувало на думку про те, що молодим проектувальниками непогано було б мати творчі настанови, котрі були б дещо співзвучні художнім прагненням майстрів стилю модерн.

Так-от, український модерн було взято як стильовий орієнтир для роботи за цією темою. Але, звичайно, не можна двічі «вступити в одну й ту саму річку» — не можна стиль, що склався за інших історичних обставин, механічно переносити в сьогодення. Через це було зроблено спробу відштовхнутися від принципів формоутворення українського модерну, але переосмислювати їх з поправкою на час.

Наслідком роботи за описаною темою було отримано низку студентських ескізних проектів. Вони охопили деякі традиційні об'єкти міського дизайну (кіоски, павільйони, закарелки для відпочинку). Крім того, оснащення свята було представлене ще й таким: транспортними засобами на кінській тязі, одягом продавців сувенірів та фурманів, творами графічного дизайну (буклетами, афішами тощо).

Розробка виконувалася як короткочасне завдання, в якому не ставилася задача створити завершений цілісний проект, а переслідувалася мета генерування проектних ідей. Більшу частину часу було присвячено підготовчій роботі — вивченню регіонального матеріалу. Для цього навчальний процес було пересунуто спочатку до міської наукової бібліотеки, де відбувалася робота зі старими друкованими виданнями, що віддзеркалюють історію культури Слобожанщини. Потім відбулися «експедиції» до передмість Харкова, там провадилися бесіди з людьми старшого віку. Як матеріал для вивчення принципів формоутворення українського модерну було використано, головним чином, два джерела: альбоми з орнаментами, що вийшли друком у Харкові на початку ХХ століття, та архітектурні споруди того ж періоду (одним з кращих зразків архітектури українського модерну, що збереглися в місті, є будівля самої академії, де навчаються студенти, її старий корпус).

Таким чином, підсумовуючи сказане, наголосимо на тому, що в описаному вище проекті предметного комплексу основну цінність роботи являв собою не стільки проектний результат, скільки педагогічний ефект. Колишні студенти, що виконували той проект, і досі вдячні проведеній тоді роботі, бо вона дала їм фундамент для розуміння принципів проектування предметного комплексу та можливість досить глибоко познайомитися із культурними традиціями регіону. І це не в пасивній формі слухання лекцій, а в активній формі проектного процесу. Декотрі з тих колишніх студентів протягом останнього десятиріччя ХХ століття зробили помітний внесок у створення об'єктів середовищного дизайну Харкова.

178

9.5. Комплекс обладнання паркового майданчика.

Цей приклад ілюструє дещо протилежний, у порівнянні з попереднім, підхід до проектування предметного комплексу. Він являє собою проект, який також виконувався студентською групою, але в якому ставилися інші задачі. Основною з них було таке: спроектувати завершений, як єдине ціле зроблений, скоординований в об'ємно-просторовому та пластичному відношенні комплекс обладнання для майданчика в центральному! парку Харкова. Друга стрижнева задача стосувалася самої стилістики формоутворення! спродувати оригінальні об'єкти, котрі відповідали б уявленням молодих мешканців і Харкова про новомодні форми.

Для поліпшення організаційних умов щодо вирішення поставлених задач було затверджено координатора з числа студентів, в обов'язки якого входило загальне планувальне вирішення майданчика та координація проектних дій студентів-розробників усіх предметів, що мали входити до комплексу. Наголошуємо ще раз, що в даному проекті основною метою було саме досягнення якомога більшої цілісності проектованого комплексу, який виконувався різними проектувальниками.

Досяглося це в такий спосіб. Спершу відбувалося ознайомлення студентів із земельною ділянкою, тобто тією частиною парку, де має бути розміщене обладнання, що проектується. Під час цього ознайомлення керівником заохочувалося генерування ідей щодо планувального вирішення. У процесі обговорення починали з'являтися ідеї стосовно конкретизації переліку об'єктів, котрі мають входити до комплексу. Потім перелік об'єктів було остаточно затверджено, і кожен студент вибрав один з них (чи декілька споріднених).

Після цього відбулася індивідуальна робота кожного розробника над своїм об'єктом (об'єктами) і періодично організовувалися контакти: між розробниками і координатором, безпосередньо між розробниками, і, врешті-решт, періодичні загальні проектні семінари під орудою керівника. Метою всіх тих ієрархічно вибудованих контактів було і створення цілісного в об'ємно-просторовому та пластичному відношеннях предметного! комплексу. Досягнення такої цілісності виявилось найскладнішою справою впродовж усього проектного процесу за даною темою. Досягти цілісності завжди досить складно, а тим більше в такому проекті, де, як зазначалося вище, другою стрижневою задачею стояла суто стилізаційна, розрахована на розв'язання її завдяки «фонтануванню» свіжих молодих

студентських ідей. З огляду на вирішення цієї другої задачі студентам було надано досить велику свободу формотворчості. На фініші ж керівникові треба було, пройшовши через галас молодечих дискусій між розробниками, вийти з нього продуктивно і отримати цілісний проект. Певною мірою це вдалося (іл. 501-507).

Так-от, підсумовуючи викладене у цьому розділі, підкреслимо, що проектування предметного комплексу — це завжди складний, багатоаспектний процес. Кожний конкретний випадок має свої особливості. Але загалом успішним результатом для будь-якого з них є такий, коли спроектований комплекс має узгодженість внутрішню, тобто між своїми власними структурними елементами, та зовнішню - з обставинами навколишнього життя.

178-179

9.6. Побудова ансамблю

Предметний комплекс, претендуючи на художність, має бути ансамблем.

Ансамбль — композиційно цілісна група предметів.

У різних випадках взаємне розташування предметів і роль простору у вирішенні ансамблю різні. В одних випадках розміщення елементів — постійний чинник, як, наприклад, в архітектурі або, приміром, у розташуванні верстатів у цеху заводу чи стаціонарного обладнання на дитячому ігровому майданчику. В інших випадках розміщення предметів змінюється у процесі їх експлуатації, як у прикладі з предметним комплексом служби вторинних ресурсів.

Як же досягти композиційної цілісності групи предметів?

Цілісність ансамблю досягається за рахунок тих самих засобів, що й в окремому предметі: за рахунок виявлення головного та другорядного, гармонійного відношення частин між собою й до цілого.

Однак при побудові ансамблю відомі поняття композиції набувають специфічних рис. Із визначення ансамблю випливає, що, працюючи над ним, необхідно:

- за ціле брати не окремий предмет, а усю сукупність предметів, що входять до ансамблю, а кожний окремий предмет — за його частину, деталь;
- композицію ансамблю будувати найперше між предметами, на відношеннях їх форми, кількості, величини, матеріалу, кольору, положення;
- розробляючи окремі предмети ансамблю, виходити із загального композиційного задуму з урахуванням ролі предмета у цьому загальному задумі;
- враховувати, що чим важливіший предмет за своїм значенням у ансамблі, тим він може бути більшим за абсолютними розмірами, виразнішим і багатшим за формою, більш напруженим за ритмом, контрастним із оточенням;
- враховувати, що другорядні предмети ансамблю мають бути дрібнішими, підпорядкованими головному.

Якщо композицію окремого предмета треба будувати «всередині» самого предмета, на відношеннях його частин між собою та до цілого, то в ансамблі композицію необхідно будувати передусім між предметами чи групами предметів як частинами цілого, досягаючи їх взаємозв'язку.

При цьому треба керуватися такими положеннями:

- окремий предмет може бути складнішим за формою, кольором, поєднанням матеріалів, а предмет, що входить до складу групи, повинен бути простішим, лаконічнішим, яснішим; складність тут має бути у поєднанні предметів;
- предмети, що входять до ансамблю, мусять будуватися з урахуванням закономірностей побудови великих і малих форм {див. «масштабність» у розділі 8.4.}.

Існує думка про те, що єдність ансамблевого вирішення досягається тільки за рахунок однорідних форм, матеріалів, конструкцій, технологій тощо. Проте це не так. Стародавні греки, наприклад, вважали, що єдність існує не в одноманітності, а у

різноманітності. У певному розумінні вони мали рацію. Лише ступінь тієї різноманітності у кожному випадку повинен мати свою міру.

Отже, ансамбль можна збудувати як на нюансі, так і на контрасті, тобто як на подібності, так і на різних відмінностях форм, величин, пропорцій, матеріалів, фактур тощо. Може існувати безліч комбінацій ансамблевої гармонії. Наприклад, уявимо собі різні набори посуду. Гармонію у тих різних наборах, залежно від призначення та «внутрішнього змісту» набору, можна будувати на різних відношеннях окремих властивостей елементів. Ось деякі можливі варіанти: нюанс форми й контраст величини; схожість форми і відмінність пропорцій; подібність форм, матеріалів, кольору, фактур; різка відмінність матеріалів, кольору, фактур і подібність форми тощо.

Ансамблі, що побудовано на подібності чи контрасті однієї з властивостей предметів, — це найпростіший тип композиції.

Ансамблі, побудовані на різноманітних відношеннях багатьох властивостей, мають складніші композиційні зв'язки. Вони багатші й розкриваються поступово, викликаючи у споживача послідовну появу різних емоцій.

Використання того чи іншого принципу залежить від величини ансамблю, його характеру, загального художнього задуму.

184

9.7. Новий погляд на дизайн середовища

У сучасній проектній культурі спостерігається поживлення інтересу до теми середовища для життя в широкому розумінні цього словосполучення. Теоретики середовищної го дизайну вважають, що практичне проектування оперує поки що занадто елементарними параметрами житлового середовища. Зазначається, що воно оперує ще настановами на сильну індустріалізацію систем проживання. З цим пов'язують багато мінусів. Але їм називають один безумовний плюс: настанова на індустріалізацію показала, що «машинна цивілізація» і «домашня цивілізація» (себто «культура проживання») - феномени і зовсім різні, якщо не протилежні, кожен з яких має власну логіку. Епопея раціоналізму і функціоналізму, що зробила ідею науково-технічного прогресу головним орієнтиром і у моделюванні середовища для життя, і сама експансія індустріальних методів та форм на всі сфери життєдіяльності весь час стикалася із невидимою перепоною. Цю перепо-| ну італійський дизайнер А.Бранці називає «глибочезною антропологічною інерцією дому».

Стрімкий науково-технічний прогрес, що призвів до суттєвих модифікацій у багатьох! сферах життя, фактично не спричинив значного впливу на глибинні, архетипові структури проживання. «Культура проживання, - пише М.Белліні, - не припускає тотальну індустріалізацію й логіку машини... Культура проживання та культура тіла одвічні. Час, розвиток цивілізації мало що змінюють за суттю» (84, с.111).

Ця несумісність, чи то принаймні дуже малий ступінь сумісності, виявляється не тільки в емоційному неприйнятті «машинізму», але й у плані суто практичному та навіть економічному. Так, наприклад, ніякі успіхи індустріалізації не змогли витіснити доіндустріальні форми й методи в таких сферах, як котеджеве житлове будівництво, меблеве виробництво, пошиття одягу і т. ін. Ба навіть більш за те, — економічний ефект від індустріалізації тих сфер є мінімальним у порівнянні із традиційними формами виробництва.

Тут треба продовжити й завершити думку в тому сенсі, що не можна трактувати поняття «проживання», «мешкання» як такі, котрі годяться лише, скажімо, для спальні чи то кухні і більше ні для чого. Ні, їх треба трактувати більш розширено, розповсюджуючи далі. Треба пов'язувати висловлені у попередніх абзацах думки із якщо не всім штучним середовищем, що твориться людиною, то, у всякому разі, із великою його частиною.

Звідси випливає висновок: необхідно не тільки констатувати наявність феномена «мешкання» як чогось цілком самостійного й такого, що має власну логіку та генетичний

зв'язок з традицією. Треба йти далі - орієнтувати проектування на відродження, освоєння, возз'єднання з послабленою й багато в чому перерваною традицією до- та пост-індустріальних форм творення середовища, в якому проживає людина.

Подібні положення є характерними для мислителів так званого «Нового дизайну». Якби Новий дизайн і зупинився на цьому, то ми мали б усі підстави розцінювати його програму як чергову романтичну антитехніцистську утопію. Але справа в тім, що Новий І дизайн у сутності своїй не менше, а, може, й більше, є технологічно орієнтованим, аніж модернізм. Тільки от технологія, техносфера розглядаються ним, по-перше, не як галузь, з якої треба виводити нові моделі проживання, а як зовнішній у відношенні до культури проживання феномен. По-друге, зникають звичні колись роздуми про науково-технічний прогрес. Відходить у минуле тлумачення його як матеріального втілення прогресу людства.

У зв'язку із цим відбувається повернення до того, щоб згадати і ще раз осмислити основоположні поняття культури мешкання, а саме: внутрішнє - зовнішнє, своє - чуже, І освоєне - неосвоєне, упорядковане - стихійне, підконтрольне - непідконтрольне і т.ін.

184-185

Внаслідок звертання до основи згадується те, що першим актом культури, котрий було здійснено людиною, що вичленилася з природи, був акт огорожування власного, | освоєного та обжитого місця у ворожому та незрозумілому світі природи. Як зазначає Е.Манціні, «коло, що його було викладено з каміння, обмежувало власне середовище людини в цьому світі - його помешкання, і було призначене огородити від злих сил. Історія житла є, у сутності, історія цієї межі, причому не стільки історія її фізичної форми, скільки історія її сакральних значень, культурно зумовлених форм і типів її осмислення як межі між відомим і невідомим (утаємниченим, загадковим), між безпечною схованкою та сповненим загрози та небезпеки зовнішнім світом» (116, с.49). Протягом освоєння, обживання навколишнього світу межа обжитого середовища- людського дому у широкому розумінні — усе більше розширюється. Нині досягнуто височезного ступеня освоєння середовища проживання людини. У цьому сенсі весь світ може уявлятися як один великий мегаполіс, єдиний велетенський «інтер'єр» або ланцюг інтер'єрів, що пов'язані багатьма мережами комунікацій, до яких підключено дім як особливе приватне середовище. Однак сучасна «друга природа», занадто технологізоване штучне середовище - наслідок освоєння та обживання «першої природи», - сама набуває властивостей природоподібного стихійного явища, і в цьому сенсі стає зовнішньою, чужою людині. Переживання фактично освоєного вже середовища як нежилого та ворожого, звичайно, не є новим і сягає корінням принаймні доби початку пришвидшеної урбанізації. Нині таке переживання загострюється ще й через дематеріалізацію нових засобів комунікації - каналів просякання зовнішнього світу в простір життя.

Це невидиме нашестя впливає на культуру проживання опосередковано і не виявляється в якихось очевидних змінах просторово-планувальної структури чи предметного складу житла. Але нові засоби комунікації руйнують захисне поле дому, адже завдяки ним відкривається нове вікно у світ, котрий не має нічого спільного з тим околицьним, куди дивляться звичайні вікна нашого дому. Отже, сучасна європейська людина, котра спирається на звичні уявлення про евклідов простір, опиняється в незвичній ситуації -мусить мешкати в непідконтрольному їй середовищі. Через це вона відчуває себе дискомфортно. Через це підсвідомо шукає покращення стану речей, тягнучися до, так би мовити, викладання на землі кола з каміння, до нового визначення кордонів між власним мікросередовищем та чужим універсумом, до зведення стін нової «хатини».

Наведені вище міркування та подібні до них мають своє коріння у кризі модернізму, взятого у найширшому розумінні цього слова - як світобачення, що спирається на прямолінійне уявлення про науково-технічний прогрес, характерний для індустріального суспільства. Натомість пошуки нових підходів до розуміння дизайну середовища

живляться такими світоглядними наробками, котрі творяться зараз, тобто в дещо пост-індустріальному мислительному полі.

9.8. Проектна концепція культури «хай-тач»

Продовжимо тему «нової домашності». Її розкриває ширше і глибше проектна концепція культури «хай-тач» (тактильної, полісенсорної культури). Вона впливає з певних передумов.

Передумови полягають у тому, що сучасний техногенний світ ставить труднощі перед людьми щодо адаптації до нього. Людям бракує природного і звичного почуттєвого пізнання. Натомість новий світ є іматеріальним, що поєднується з гіпертрофованим діянням на органи відчуттів, неначе компенсуючи втрату реальної «тілесності». Нині перехід до електронних технологій передбачає інше ставлення до сенсорики (чутливості) та інше її використання. Ця інакшість полягає в розумінні сенсорики як форми повного, оовноцінного та завершеного в собі знання, котре здатне постачати нам необхідну надзвичайно багату інформацію.

185-186

Саме з цього визнання фундаментального значення сенсорного каналу для адекватного нового та дещо іншого тепер сприйняття світу й народилася концепція культури «хай-тач», де проблема сенсорики стає спеціальним предметом проектного інтересу. Тут поєднуються, сперечаються, переплітаються дві тенденції. Одна - компенсаторна - робить ставку на заповнення ефемеризації середовища, що невпинно наростає, шляхом усілякого акцентування «тілесності», «матеріальності», «фактурності» світу матеріальних речей. Друга тенденція спрямована на більш складну сенсоріку. Вона досліджує та проектує широку гаму сприйняття таких неловимих безтілесних субстанцій як колір, світло, гра світлотіні, рух струменів повітря, різні температурні режими, запахи тощо.

Уперше цю концепцію в систематизованому вигляді було сформульовано відомим представником італійського «первинного дизайну» К.Т.Кастеллі.

Основна сутність її така. По-перше, це є концепція технологічного дизайну. У цьому сенсі її народження прямо зумовлене новітніми технологіями максимальних ефектів при мінімальному матеріальному тілі або взагалі його відсутності. У цьому розумінні «хай-тач» - це є «хай-тек» епохи інформатики. Це формоутворення, сенсоризація, а значить і матеріалізація іматеріальних ефектів. То є дизайн кольору, освітлення, запахів, кліматичного, акустичного, текстурно-фактурного режиму середовища. Це надає гнітючій іматеріальності, ефемерності світу, нестерпній легкості буття тактильність, тілесність, а тому - людськість.

По-друге, ця концепція спирається на чітко позначені антропологічні підстави, і в цьому сенсі вона не є продовженням «хай-тек», але є його альтернативою. Вона сповідує думку про те, що сучасний дизайн має справу не з ергономічною, антропометричною людиною модульора Ле Корбюз'є, але з людиною з «оголеною» нервовою системою, підвищеною чутливістю і швидкістю реагування на наступ штучного середовища. Ця нова «шкіряна» чутливість повинна вивчатися спеціальною наукою.

Отже, людина з «оголеною» нервовою системою є особливо чутливою до якості середовища. Категорія ж якості містить у собі всі можливі параметри суб'єктного досвіду. Через це людина повинна визначати шлях технологічного розвитку: необхідно виходити з її сенсорного досвіду та саме з нього виводити композиційні та формотворчі аспекти середовища та окремого предмета.

Ідея культури «хай-тач» знаходить у самій технології можливість регуманізації світу. Дозволяє знову поставити людину до центру штучного середовища. Навзамін речі, що демонструє виробничу логіку та принципи функціонування («хай-тек»), приходить емоційне маніпулювання реальністю, яке розкриває її полісенсорні резерви, її якість («хай-тач»).

Ще одне. Людина з «оголеною» нервовою системою - то є людина індивідуалізована, унікальна, суб'єктизована. Її інтимна особистісна комунікація з речами спирається на безпосередній, «архаїчний», сенсорний досвід - досвід переживання світла, кольору, звуку, запахів, модуляції яких стимулюють безпосередню індивідуалізовану відповідну реакцію. Саме в цьому, власне, й реалізуються якісні параметри середовища та окремої речі, створюється та сенсорна аура, котра не зведеться до стандарту, до середнього арифметичного, до гіпотетичних «типів споживання». Створення такої аури дає кожній людині можливість пережити середовище, як щось співзвучне до себе.

Порівнюючи проектну концепцію, що описується, із традиційним дизайном модерністського зразка, для якого мета проекту - раціональність, бачимо, що для творців культури «хай-тач» це є ілюзія, вигадка, навіть омана. Ці явища стають головними засобами виразності та джерелом захоплюючої сенсорно-інтелектуальної гри. Як відзначав відомий італійський дизайнер Д.Сантак'яра, один з інтерпретаторів феномена «хай-тач», для нього найважливіше - це емоційна, художня, магічна якість речі. Магічний ефект, як казав він, сприймається не тільки візуально, але й тотально - тілесно, сенсорно, у поведінці.

Таким чином, проектна концепція культури «хай-тач», що є однією з альтернатив ортодоксальному традиційному раціоналістському дизайну, самим своїм існуванням заохочує до пошуку нового мислення в царині проектно-художньої культури. Не претендуючи на статус глобальної інтерпретаційної моделі, концентруючись на досить окремій питанні, концепція «тактильної культури», однак, показує перспективний шлях розв'язання задач чи не загальнокультурного масштабу.

187

ЧАСТИНА 4. ТВОРЧІСТЬ І ЖИВА ПРИРОДА

Глава 10.

ДЖЕРЕЛА АКТИВІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ПОШУКУ

10.1. Інтуїція та логіка у творчому процесі

Ще з часів Аристотеля логічне мислення звеличується як єдино ефективний спосіб використання розуму. Однак надзвичайна невловимість нових ідей показує, що вони необов'язково народжуються внаслідок логічного процесу мислення. У чому ж сутність творчого мислення, яке народжує нові ідеї?

Сучасна наука поділяє психіку на свідомість та підсвідомість. Вона трактує інтуїцію як відображення підсвідомої діяльності, що переважає на початкових етапах творчості, як випадкову асоціацію, ефект перетину раніше не пов'язаних подій.

У підсвідомості можуть бути вирішені складні завдання. При цьому процес обробки інформації не усвідомлюється, а «входить у свідомість» лише його результат (якщо його отримано). А людині часом здається, що вдала думка блискавично прийшла «невідомо звідкіля».

Насправді ж прототип вдалої думки склався у підсвідомості й лише потім його було усвідомлено. Коли ж розв'язання задачі вже є, то відразу знайдеться багато охочих пояснити, як його можна було одержати за допомогою послідовних логічних операцій. І справді, знаючи відповідь, просто знайти логічний зв'язок між задачею та її розв'язанням. Але не завжди послідовність розумових операцій, яку наводять, збігається з тим, що насправді відбувалося у підсвідомості.

Додамо до цього, що з явищем інтуїції фахівці пов'язують роботу нешаблонного мислення.

Логіка спрямовує хід думок здебільшого шаблоном шляхом. Звернімося до такого прикладу. Ми взяли дитячі кубики. Почали ставити один на одного так, щоб кожний кубик стояв твердо на нижньому. Маємо ілюстрацію функціонування шаблонного мислення. Якщо ми безладно розкидаємо кубики, то одержимо приклад нешаблонного мислення.

Можна як завгодно з'єднувати кубики або не з'єднувати взагалі. Однак той візерунок, який при цьому вийде, можливо, виявиться не менш гарним, ніж вертикально зведена будова.

Нешаблонне мислення є необхідним через те, що шаблонне має обмеженість. Відомо, що неможливо викопати яму на новому місці, продовжуючи поглиблювати стару. Логіка — це інструмент, за допомогою якого ями копають глибше й ширше з метою їх подальшого поліпшення. Якщо ж яму викопано не там, де треба, то ніякі хитрування й поліпшення не пересунуть її на потрібне місце. Це зрозуміло кожному. Однак значно легше розширювати стару яму, ніж починати копати нову. Інакше кажучи, шаблонне мислення — це поглиблення однієї й тієї самої ями; нешаблонне — спроба копати в іншому місці.

Небажання полишати напіввикопану яму пояснюється здебільшого тим, що шкода зусиль, які витрачено на її створення. До того ж значно простіше продовжувати робити те, що вже розпочато, ніж намагатися з'ясувати, чи не можна зробити щось інше?

Логічний підхід передбачає впевненість у собі на кожному етапі вирішення проблеми. У цьому, власне, й полягає сутність логіки.

Нешаблонне мислення, що спирається на інтуїцію, не завжди передбачає таку впевненість. Важливим є лише результат. Необхідність мати рацію на кожній стадії, завжди й у всьому є однією із серйозних перешкод на шляху до нових ідей.

Історія знає приклади, які показують, що жорсткий логічний підхід може перешкоджати досягненню нового.

188

Наведемо один з них. Коли Марконі збільшив потужність і коефіцієнт корисної дії свого винаходу, то виявив, що може посилати радіохвилі на все більш далекі відстані. Внаслідок цього він так повірив у свої сили, що став роздумувати про передачу радіо-сигналів навіть через Атлантичний океан. На його думку, справа була лише в тому, аби мати потужний радіопередавач і чутливий радіоприймач. Фахівці, котрі мали славу кращих знавців у цій галузі, стверджували, що оскільки радіохвилі, подібно до світлових променів, рухаються прямо, вони не зможуть обігнути Землю й просто зчезнуть у просторі. З точки зору логіки уявлень про рух радіохвиль, що існували тоді, фахівці мали рацію. Однак Марконі вперто продовжував пошуки і все ж таки досяг свого. Ані Марконі, ані фахівці не знали про існування в атмосфері іонізованого шару — іоносфери, котра відбиває радіохвилі. Якби цього не було, то радіохвилі справді неслися б, як вважали фахівці, у простір. Лише наявність цього шару дала можливість здійснити радіопередачу через океан. Не маючи рації з точки зору панівної системи поглядів, Марконі досяг результату. Він ніколи б не досяг його, виходячи із суворо логічних підстав.

Отже, логіка не є всемогутнім засобом для вирішення усіх без винятку завдань, її прямолінійність часом буває не дуже дієвою.

Тепер розглянемо безпосередній приклад нешаблонного мислення. Ним може слугувати відома притча про дівчину й лихваря. Підступний лихвар запропонував дочці свого боржника кинути жеребки: покласти у порожню торбу два камінці — чорний та білий. Дівчина мусить витягти один з них. Якщо вона витягне чорний камінець, то стане дружиною того лихваря (цього вона боялася понад усе), якщо білий — то залишиться з батьком. В обох випадках борг батька вважатиметься сплаченим. Якщо дівчина відмовиться від жеребкування, то її батька кинуть до в'язниці, а вона стане жебрачкою.

Коли лихвар нахилився, щоб знайти камінці для жеребкування, дівчина помітила, що він поклав у торбу два чорних камінці.

Що вона має зробити?

Люди із шаблонним мисленням у цій ситуації зосередили б увагу головним чином на тому камінці, який дівчина повинна витягти. Однак люди, які мислять нешаблонно, спрямували б свою увагу на той камінець, який залишиться у торбині. Люди із шаблонним мисленням обирають найрозумнішу, з їх точки зору, позицію, а потім, розвиваючи її

логічно, намагаються вирішити проблему. Що ж стосується тих, хто мислить нешаблонно, то вони воліють по-новому поглянути на проблему й різнобічно вивчити її замість того, щоб дотримуватися обраної позиції.

Отже, дівчина у наведеній історії витягла камінець з торби, й, не поглянувши на нього, зронила просто на доріжку. Камінець миттєво загубився на доріжці, яку було засипано гравієм.

Оскільки камінець, що залишився в торбині, був, як відомо, чорним, то значить вона могла витягти лише білий камінець. Адже лихвареві немає сенсу зізнаватися у власному шахрайстві.

Ця історія з камінцями є лише жартівливим прикладом нешаблонного мислення. Загалом же треба знати, що нешаблонне мислення, яке спирається на інтуїтивні компоненти, дає вельми суттєві результати у різних галузях людської діяльності.

Необхідно знати і про те, що інтуїтивні висновки можуть бути істинними й хибними. Коли «спалахи осяяння» виявляються правильними, то це добре запам'ятовується. Про це не забувають розповідати. А от помилкові інтуїтивні здогадки у подібні розповіді не потрапляють. Інтуїція підводить частіше, ніж про це заведено говорити. Однак краще мати багато ідей, не боячись, що частина з них виявиться помилковими, ніж завжди мати рацію й ніяких нових ідей.

У цьому розділі ми звертали увагу здебільшого на корисність нешаблонного мислення. Втім мусимо усвідомлювати також і те, що немає підстав зменшувати значення: шаблонного мислення у будь-якому творчому процесі. Шаблонне мислення завжди пов'язане із логікою. Хоча воно й не має значних евристичних властивостей, та без нього неможливо критично осмислити нові ідеї, відрізнити життєспроможну ідею від нереальної вигадки.

189

У творчості дизайнера мислительні процеси, що пов'язані з комбінаторним формоутворенням, обранням оптимальної ідеї з цілої низки альтернативних ідей, осмисленням функціональних, конструкційних, технологічних властивостей об'єкта проектування, перевіркою доцільності запропонованої ідеї не є можливими без використання логічних компонентів мислення.

Таким чином, у творчості дизайнера обидва типи мислення — інтуїтивне та логічне — не виключають, а доповнюють одне одного.

10.2. Евристика

Евристика — наука, що вивчає творчу діяльність. Згадки про евристику зустрічаються ще в писемних джерелах античності. Слово «евристика» (від гр. «відшукую», «знаходжу») було вперше використано у працях грецького математика Паппа Олександрійського. Винахідники античної доби надавали певного значення прийомам творчості та навчали цього своїх учнів.

Протягом наступних епох люди продовжували користуватися подібними прийомами. У добу Відродження, наприклад, Леонардо да Вінчі користувався аналогіями з живою природою у процесі розробки технічних об'єктів.

Слово «евристика», як іменник, зустрічається рідко й головним чином означає «мистецтво робити відкриття». Прикметник «евристичний» визначається так: той, що слугує для знаходження чогось нового. Саме в цьому значенні його вживають у виразах «евристичний метод», «евристичний прийом».

Такі методи й прийоми спрямовані на подолання бар'єрів творчості. Головними з них есоціальні бар'єри (зневажливе або негативне ставлення до вашої творчості друзів, родини, несумісність членів творчої групи тощо); психологічні (віра в авторитети й невіра у власні сили, побоювання ризику, недостатня гнучкість мислення).

Розглянемо найвідоміші прийоми та методи активізації творчого пошуку. До прийомів, які дизайнер може використати в умовах індивідуальної роботи, належать такі; Аналогія. Розрізняють тривіальні й нетривіальні аналогії. Тривіальні ґрунтуються на

подібності предметів чи явищ за досить близькими ознаками. Такі аналогії стосуються близьких предметів. Вони для практики дизайну є відносно безплідними, бо ведуть до повторення вже відомого. Створення нової техніко-естетичної якості більш вірогідне на основі нетривіальних, неповних аналогій. Чим менш повною є аналогія, тим більш сильні її евристичні властивості. Аналогії беруться з природи, техніки, суспільних явищ, і знайдена підказка використовується для вирішення проблеми.

До специфічного виду аналогії належить особиста аналогія — емпатія. Це є прийом вживання у роль. Він ґрунтується на ідентифікації суб'єкта з об'єктом, що розробляється. Мета емпатії — досягти кращого розуміння завдання, виявити чинники, пов'язані з ним, які часто не беруть до уваги. Емпатію доцільно реалізовувати у три етапи: опис уявного стану об'єкта розробки від першої особи; опис емоцій та почуттів, які приписують об'єкту від першої особи; «ототожнення» себе з елементом проблемної ситуації.

Інверсія (від лат. «переворот, перестановка»). Вивернути навиворіт, поміняти місцями — ці слова характеризують суть прийому інверсії, що використовується для одержання нових ідей.

Зміст інверсії полягає у пошуку рішень проектного завдання за напрямом, який є протилежний традиційному. У процесі розробки об'єкта дизайну може інвертуватися форма, функція, розміщення не лише окремих елементів, а й системи в цілому.

Інверсія сприяє всебічному розвитку гнучкості мислення проектувальника, оскільки примушує поглянути на проблему з нової позиції, виробити нову точку зору. Це відносно простий прийом свідомого подолання психологічної інерції.

190

Прикладом інверсії може слугувати такий випадок з історії проектної практики. Розроблявся прилад, який мав пристрій, що автоматично записував інформацію на паперовому носії. В аналогах конструкція передбачала, що самописне перо рухається, а папір залишається нерухомим. Проектувальники висунули ідею, згідно з якою пропонувалося перо залишити нерухомим, а папір зробити рухомим. Ідея виявилася життє-спроможною. Нова конструкція хоча й мала певні недоліки порівняно з аналогами, але були й переваги для деяких конкретних ситуацій.

Евристичне комбінування. Цей прийом ґрунтується на комбінуванні об'єктів реального світу у свідомості проектувальника. Він передбачає зміну порядку розташування елементів цілого, з'єднання їх у іншій послідовності тощо. Прийом ґрунтується на цілеспрямованому добиранні комбінацій взаєморозташування елементів об'єкта дизайнерської розробки.

Асоціативний підхід. Прийом дає змогу знаходити підказки для нових ідей, адже більшість людей спроможні до утворення асоціацій. Вміння знаходити асоціативні зв'язки потребує постійної практики й може вдосконалюватися шляхом споглядання та пізнання навколишньої природи, навколишніх штучних предметів і повсякденних подій. Використання асоціативних підказок спирається не на свідомий системний підхід, а на випадкові явища.

Перелік недоліків. Прийом полягає у складанні розгорнутого переліку недоліків об'єкта, що розробляється. Після цього складають список варіантів поліпшення ситуації за кожним з недоліків (не треба замислюватися над способом практичної реалізації пропозицій). Це дає проектувальникові більш ясну картину щодо тих характеристик, які насамперед підлягають зміні.

Перелік контрольних питань допомагає зменшити психологічну інерцію та упорядковує пошук варіантів. Питання стосується нового використання об'єкта, його спрощення, збільшення, зменшення, реформування і т. п. Кожне питання у свою чергу має під-питання. Наприклад, питання «Що можна зменшити?» містить підпитання: «Чи можна що-небудь ущільнити, відділити, подрібнити?» Питання «Що можна замінити?» містить таке: «Якими іншими процесами, принципами, способами можна скористатися?»

Переключення. Це перехід від вирішення однієї сукупності завдань до іншої. Такий евристичний прийом реалізує вимоги фізіології розумової праці. Тривале «довбання» в одну групу нервових клітин головного мозку не принесе продуктивної роботи. Необхідно створювати умови для переключення груп клітин, аби забезпечити відпочинок тим з них, які втомилися. Цього й досягають, тимчасово переключившись на вирішення інших завдань.

Проектування у надзвичайних умовах. Це «тренувальний майданчик» для розвитку вміння долати психологічні бар'єри творчості. Суть прийому полягає в тому, що дизайнер у перервах основної роботи навмисне робить спроби проектувати якийсь об'єкт у надзвичайних, фантастичних умовах. Наприклад, в умовах якоїсь уявної планети. На тій планеті зовсім інший, ніж на Землі, клімат, склад повітря, сила тяжіння, освітленість тощо. Численні спроби проектувати об'єкти різного призначення для такої уявної планети поступово розвивають вміння переборювати інертність мислення.

Методи колективного генерування ідей. Ці методи стоять на таких підвалинах. Поєднання в одній людині генератора ідей та критика суттєво обмежує її можливості, а часто й збіднює ідею. Звідси випливає необхідність застосування методів, що спрямовані на активізацію творчої діяльності шляхом штучного (свідомого) розділення цих моментів, тобто відокремлення генератора ідей від критика. Так у середині XX ст. з'явилися методи «мозкової атаки», синектики, метод «наради піратів» і т.п.

їх головний зміст полягає у колективному обговоренні творчої проблеми в таких умовах, коли людина має змогу вільно висловлювати будь-які ідеї. Мета — створити й зафіксувати ланцюжок ідей. Ці методи було засновано на гіпотезі, що серед великої кількості ідей є принаймні кілька хороших.

Основними правилами колективного генерування ідей є такі:

1. До творчої групи входять фахівці різного профілю.
2. Заохочується вільне висловлювання будь-яких ідей. Треба брати до уваги будь-які ідеї, оскільки вони, можливо, підкажуть справжнє рішення, або ним виявиться їх протилежність. Усі ідеї фіксуються.

191

3. Забороняється критика будь-якої ідеї, якою б «дикою» вона не здавалася.
4. Учасники повинні намагатися комбінувати або вдосконалювати ідеї, що запропоновані іншими членами групи,
5. При експертизі оцінюються усі без винятку ідеї.
6. Необхідною є невимушеність атмосфери.

Відомо, що найкращий результат дає група у складі 4—12 чол. Якщо у складі групи більше ніж 6 чол., то доцільним є утворення двох груп, що конкуруватимуть між собою задля отримання якомога більшої кількості ідей, вибирання з них найперспективніших.

Методами колективного генерування ідей можна скористатися на всіх етапах творчо-го процесу проектування. Роботу творчої групи можна присвячувати знаходженню напрямку пошуку рішень; пошукові нових аспектів проблеми; вирішенню організаційних завдань; виявленню та забезпеченню патентоспроможності рішень.

Робота із застосуванням методів колективного генерування ідей поділяється на два етапи: спонтанне генерування ідей, оцінка отриманої інформації.

Якщо на першому етапі переважають інтуїтивні компоненти мислення, то на другому — тверда логіка. На першому етапі ідеї «фонтанують», та у цьому «фонтані» є багато нереального. На другому здійснюється ретельний аналіз кожної зафіксованої ідеї.

У цілому методи колективного генерування ідей є засобом, який усуває психологічні бар'єри творчості, дає змогу позбутися трафаретів, інертності мислення.

10.3. Візуальне мислення

Надзвичайно важливим знаряддям творчої діяльності є зорова система, котра має властивості не лише бачити світ таким, яким він є насправді, а й має механізми, що

забезпечують породження нового образу. Породження у свідомості зорових образів і оперування ними є сутністю візуального мислення.

Розглянемо природу візуального мислення задачею. «Зараз 3 година 40 хвилин. Котра година буде Через півгодини?» Одна людина розв'язує цю задачу так: вона пам'ятає, що півгодини — це 30 хвилин, тому 30 треба додати до 40. Вийде 70 хвилин. Оскільки година має 60 хвилин, то 10 хвилин перейдуть у наступну годину. Таким чином, відповідь буде: 4 години 10 хвилин.

Інша людина, розв'язуючи цю саму задачу, зробить інакше. Для неї година — це круглий циферблат, а півгодини — половина того круга. О 3 годині 40 хвилин хвилинна стрілка стоїть під косим кутом зліва на відстані чотирьох п'ятихвилинних поділок від 12 години. Взявши цю стрілку за основу, вона подумки ділить циферблат навпіл й потрапляє в точку, яка знаходиться на відстані двох поділок праворуч від 12 години, на протилежному боці. Так вона отримує відповідь і переводить її у числову форму: 4 години 10 хвилин.

Отже, перша людина виконувала операції із числами, абстрактними знаками. Друга застосувала відповідний візуальний образ. Для неї ціле — проста закінчена форма, половина — це половина тієї форми, а плин часу — не збільшення математичної кількості, а круговий рух у просторі. Ця людина мислила візуально.

Ще не так давно існували думки про те, що мислення за допомогою зорових образів ечимось нижчим порівняно із мисленням за допомогою слів і числових знаків. Останнє ніби є найвищим проявом людського розуму. Однак це хибна точка зору. Адже оперування словесним мисленням не завжди дає можливість передати тонкі взаємовідношення предметів, зіставити їх у справжніх пропорціях. Словесне мислення завжди послідовне. Воно має початок, середину й кінець. Сила візуального мислення зосереджена у притаманній йому одномоментності й широті охоплення ситуації, що відображається. Миттєвість проникання у суть проблеми є цінним засобом зорової системи як знаряддя творчої діяльності

192

Глава 11.

ДИЗАЙНЕРСЬКА БІОНІКА

11.1. Основне поняття про дизайнерську біоніку

Біоніка — це така наука, котра не просто досліджує живу природу, як це роблять фізика, хімія, біологія, біохімія, біофізика тощо. Біоніка на ґрунті вивчення закономірностей природи та використання досягнень інших галузей знань створює за зразком природи нові речі і комбінації, котрі, однак, у природі не існують.

Що стосується дизайнерської біоніки, то вона займається вивченням того, як саме дизайнер може вести пошуки нових конструкцій, форм, кольорових вирішень у своїй професійній роботі шляхом просякання в глибину принципів побудови конструкцій, форм та кольорових гармоній у живій природі.

Потяг до подібного вивчення супроводжує людину з давніх-давен. Ще за прачасів люди свідомо та підсвідомо зверталися по допомогу до природи, коли ставали перед необхідністю створення нових матеріальних об'єктів. Та це й зрозуміло. Адже природні конструкційні форми добре пристосовані до життя. Вони перевірені тисячоліттями на різні навантаження — і «експлуатаційні», і снігові, і дощові, і вітрові і т.ін.

Не випадково, мабуть, житло стародавньої людини схоже на житло бобрів, мурах, бджіл, на гнізда птахів — це відзначали свого часу ще Демокрит та Вітрувій. Не дарма ж великий проектувальник доби Відродження Леонардо да Вінчі, проектуючи літальні апарати, будівельні та військові машини, ткацькі пристрої, використовував принципи побудови природних організмів. Не без причини, мабуть, великий зодчий Відродження Філіппо Брунеллескі взяв шкаралупу пташиного яйця як основу для своїх роздумів щодо конструювання куполу Флорентійського собору.

Тож не може викликати сумнівів те, що пізнання принципів побудови природних форм є справою продуктивною — в цілому. А дизайнерська біоніка, зокрема, спрямована на пізнання законів природи з дизайнерськими цілями.

Існують два основних підходи до використання природних форм у художньо-предметній творчості. Один з них передбачає надання предметам натуралістичної форми за аналогією з природними організмами. Давно відомі трони у вигляді левів та інших хижих тварин, ніжки столів і крісел, виконані у вигляді звірячих лап тощо. При такому підході природна форма служить виключно для створення специфічного художнього образу, у відірваності від функціонально-конструктивно-технологічних питань. Такий спосіб застосування природних форм належить не до біоніки, а до своєрідних художніх образотворчих засобів.

До біоніки ж належить інший підхід. Він не передбачає прямого копіювання природних форм. Він ґрунтується на вивченні глибинних закономірностей формоутворення у природі, аби застосувати знання про це з дизайнерською метою.

Основним напрямком досліджень у дизайнерській біоніці є вивчення біоформ у такий спосіб, коли йдуть від функції природного об'єкта до його форми з подальшим з'ясуванням закономірності формоутворення. Процес освоєння законів формоутворення не виключає і зворотнього ходу — тоді, наприклад, коли зовнішні характеристики форми дозволяють просякнути у функціональний зміст об'єкта. Але це вже робоча методика освоєння біоформ.

Так-от, з'ясовуючи сутність основного дизайнерсько-біонічного методу, усвідомимо, що ним є метод функціональних аналогій. Іншими словами, це є співставлення принципів і засобів формоутворення у дизайні та живій природі. Це означає, що оцінка функціональних чинників живої природи ведеться на підвалинах використання досвіду формоутворення у дизайні, його технічних засобів та врахування тенденцій його перспективного розвитку. Іншими словами, відбирати необхідні й корисні функції та форми живої природи допомагає саме знання проблем сучасного дизайну та чуття дизайнерської форми. Дизайнерська біоніка розв'язує задачі, котрі ставить перед нею дизайн.

193

При цьому слід підкреслити, що дизайнерські форми, які отримуються внаслідок творчого процесу освоєння законів формоутворення живої природи, то не є копії форм природи. То має бути синтез природних форм і тих досягнень, що набули дизайнери упродовж історичного розвитку своєї професії.

З цього повинно ставати зрозумілим, що разом із розвитком техніки, зі змінами дизайнерських форм, естетичних смаків людей змінюватимуться і пріоритети у вивченні форм живої природи. До числа природних форм, що відбиратимуться дизайнерами у майбутньому, будуть належати й ті, котрі зараз нас мало цікавлять, але згодом почнуть цікавити.

11.2. Конструкційно-тектонічні форми у живій природі

Важливою складовою дизайнерської біоніки є вивчення конструкційно-тектонічних форм органічної природи. Як правило, у формах живої природи проявляються механічні здатності конструкцій, котрі ми ясно сприймаємо очима: пружність, напруженість, еластичність, стійкість тощо. Наприклад, вигнутість гілки, яка несе тяжкий вантаж плодів, говорить про її пружність. Про напруженість м'язів говорять «надуті» біцепси людини, що піднімає гирю. Розширення стовбура дерева до низу говорить про його стійкість та фн.

Цей принцип взаємозалежності форми та механічних здатностей конструкцій є дуже цінним для дизайнерського проектування. Він має цінність як у суто утилітарному відношенні, так і в естетичному.

Для того, аби дизайнерові явилися шляхи творення вдалих конструкційно-тектонічних форм за прикладом органічної природи, треба, щоб він мав уяву про «будівельний матеріал», з якого природа ті форми будує.

Його у даному випадку повинен цікавити матеріал природи не як сировина, з якої виготовлятимуться реальні промислові вироби, а як об'єкт для вивчення його певних властивостей з метою створення нового ефективного штучного матеріалу.

Вивчаючи цей об'єкт у співпраці із дослідниками — представниками точних наук, дизайнер може перевірити його на міцність — стискання, розтягнення, згинання тощо — або на теплопровідність чи то вологоємність, порівнюючи співвідношення ваги й міцності, та отримати певні дані. Але сказати, чому вони такі, найскоріше, він сам -один не зможе.

Для того, щоб змогти, мусить звернутися до дослідників-професіоналів. А ті підуть шляхом співставлення механічних властивостей матеріалу з його структурою, котра, на відміну від матеріалів, що застосовуються в техніці, не є однорідною. Як правило, матеріал живої природи складається з різних за механічними властивостями, за щільністю, за теплопровідністю тощо тканин. Вони за технічною термінологією являють собою «композитні» матеріали, що одночасно виконують і механічні, і захисні, й інші функції. При цьому всі компоненти матеріалу природи мають властивість сумісності і діють «солідарно», тобто сприймаючи механічні навантаження, дію вологи, холоду, тепла тощо, не розшаровуються.

Зі сказаного видно, що вивчення явища сумісності різних за своїми фізичними властивостями матеріалів (а не просто їх механічне з'єднання) може дати багато користі.

Це був лише один з прикладів дослідження властивостей природних матеріалів з дизайнерською метою.

Дослідити природний матеріал — це ще не все. Постає питання створити на базі отриманого знання новий матеріал та робити з нього об'ємно-просторові речі. Тобто постає проблема моделювання.

Пояснюючи сутність біонічного моделювання, підкреслимо, що йому передують стадія досліджень, де тепер вже мова йде про вирішення задач відбору принципів формоутворення.

194

Основними моделями у дизайнерській біоніці слугують об'ємно-просторові моделі, що відповідають характерові матеріальних дизайнерських об'єктів. Словесні, графічні, математичні моделі також мають право на існування, але вони не можуть так наочно, як об'ємно-просторові, відтворити картину.

Загалом, моделювання форм живої природи — то є, власне, синтез усієї біоніки. Воно містить у собі і теорію, і метод, і технологію. У конструкційно-тектонічному дизайнерському моделюванні має певне значення застосування апарату точних наук — математичного, фізичного тощо. Але ще більшого значення набуває тут інтуїтивна, мистецька складова, котра передбачає наявність у дизайнера чуття тектонічності форми.

Чуття тектонічності форми є надзвичайно важливим для дизайнера. Якщо в нього нема цього чуття — то він не дизайнер. А набути його добре допомагає вивчення та осмислення побудованих природою конструкційно-тектонічних форм. Для цього вивчення нема таких рецептів, що годяться на всі випадки життя та для всіх підряд проектувальників. Це вивчення кожен дизайнер, якщо він прагне досягти високого класу у своїй професії, повинен вміти проводити сам для себе. Набуті у такий спосіб знання — найміцніші. Набувають їх, спостерігаючи зразки живої природи, які поки що, слава богу, є майже всюди. Треба лише хотіти їх бачити. А щоб краще побачити, то треба бувати з пізнавальною метою в лісі, у полі, на болоті, в горах тощо. Адже твори дизайнера, який не любить природу, а творить, неначе сидячи у якійсь штучній колбі, ніколи не будуть для людей красивими й корисними.

11.3. Естетичні аспекти дизайнерської біоніки

Людина завжди милувалася природою, і у майбутньому це буде притаманно їй, допоки вона залишається людиною. Нас сильно вражає надзвичайна згармонізованість конструкцій, форм, кольорів живої природи.

Візьмемо конструкцію як одну зі складових частин дизайнерського твору. Вона не може бути красивою, якщо погано виконує свої механічні функції. Це з одного боку. З другого ж, хоча ця утилітарна іпостась конструкції і є необхідною умовою краси, проте все ж не є цілком достатньою для неї. Можна побити світовий рекорд, створивши найвищу споруду, котра добре стоїть і не падає, — та лише від одного цього вона не стане прекрасною. Істинна краса зосереджена у згармонізованості всіх складових частин предмета, про який йдеться. А поглиблювати і розширювати розуміння краси добре допомагає вивчення кольорових, фактурних, текстурних, об'ємно-пластичних, об'ємно-просторових гармоній на зразках органічної природи. Це дає практиці дизайну сильні естетичні засоби.

Що ж таке істинно біонічна форма у дизайні?

Практика дизайну останніх десятиріч народила багато різноманітних напрямків, а з ними і розмаїття нових форм. Серед них є й такі, котрі наближаються до біонічних та зараховуються до них, хоча за своєю сутністю не всі вони мають відношення до дизайнерської біоніки. Часом зроблять випадкову криволінійну форму і говорять про неї вже як про біонічну. Але ж не все те, що криве, належить до форм, які віддзеркалюють закони органічної природи (хоча, дійсно, у більшості своїй форми природи не площинні, а складнопросторові).

Тож яка форма є біонічною? Чи обов'язковою є натуралістична схожість форм живої природи з дизайнерськими для того, аби ці останні стали біонічними? Ні, зовсім не обов'язковою.

Нагадаємо, що існує два, у художньо-естетичному розумінні, шляхи використання в дизайні зразків природи. Один шлях ґрунтується на вивченні принципів самоконструювання живих структур, природою створених зв'язків між властивостями матеріалу і формою і т.ін., та знаходження у цьому краси, яка здатна влитися, хай опосередковано, в об'єкт дизайну. Наведемо один з прикладів щодо цього. У природі існує свого роду стандартизованість, тобто повторюваність однотипних елементів (видова та міжвидова уніфікація), що пов'язана із економією ресурсів, необхідних для виживання та продов-

195

ження роду. Живі клітини, однакові за формою, зустрічаються і в рослин, і в тварин. Наприклад, шестикутник, як елементарну стандартну форму, можна знайти і в структурі ока мухи, і у панцирі черепахи, і у поперекових зрізах рослинних судин. Правильні шестигранні призми (наприклад, у бджолиних сотах), зіставлені разом, забезпечують при одній і тій самій площі основ більшу економію у покритті поверхні в порівнянні з іншими призмами. Так от, спостерігаючи подібні явища природи, людина вражається не однією лише економією як такою. Вона знаходить у цій раціональній доречності певну красу і, творчо переосмисливши побачене, може застосувати ці природні принципи у своїх дизайнерських композиціях. Подібний підхід є біонічним.

Інший шлях використання в дизайні зразків природи передбачає лише копіювання зовнішніх ознак природних форм, пряме перенесення їх на дизайнерські об'єкти, зазвичай, лише заради оригінальності, що з біонікою має мало спільного. Цей напрямок претендує на місію революціонізації застоялих естетичних смаків. Тут мають на увазі такі речі, наприклад, які свого часу втнув у великому архітектурному проекті пан Ф.Кізлер. Він зробив форму глядацької зали такою, що нарочито нагадує форму шлунка, а сценічну коробку — як структуру кишкового тракту. А ось проектувальник А.Куормбі, наприклад, розмістив у саду (щоправда, тільки в проекті) будинки у вигляді гланд та нирок.

Біоніка ж, на відміну від того, що показують ці два приклади, передбачає — підкреслюємо це ще раз, — використання глибинних принципів формоутворення, а не копіювання поверхових зовнішніх ознак.

З огляду на це, якщо, наприклад, збільшити голуба в кілька десятків разів, то він не полетить — про це казав ще Галілео Галілей. Та й навряд чи таке видовище

сприйматиметься нами так само гарно, як справжня, природна красива голубка. Отут якраз проблема художньо-естетична співпадає з проблемою технічною. І вони, ці проблеми, вирішуються біонікою. Адже передбачене нею конструкційне коректування природної форми у процесі її збільшення не тільки не порушує естетичних властивостей форми, а, навпаки, допомагає їх творчому переосмисленню в дизайні. Але при такій екстраполяції природних форм з малих у великі важливим є зберегти логіку їх розвитку, їх видові, легко впізнавані ознаки, чому аж ніяк не перешкоджає коректування форм.

Ще один естетичний аспект біоніки — феномен кольору у живій природі. Дизайнерська біоніка, вивчаючи закони кольорових гармоній, досліджує водночас і суто функціональні явища, що відбуваються з кольорами у живих організмах.

Колір у живій природі — це один із проявів життєдіяльності організму. Наприклад, колір слугує регулятором теплового обміну. Так, у дуже спекотну пору року кольори природи тьмяніють. Це не є хімічне вицвітання фарб, яке ми спостерігаємо на зафарбованих штучних предметах. Це — біологічне явище: у такий спосіб організм захищає себе від перегрівання.

Подібні властивості живих організмів змінювати свій колір у залежності від умов навколишнього середовища можуть бути використані у дизайні інтер'єру, для регулювання температури повітря в приміщеннях, особливо за умов спекотного клімату.

Так само продуктивним для застосування у дизайні є і вивчення засобів регулювання кольору та їх походження. Тут важливими для нас стають не стільки біохімічні реакції, скільки взаємодія освітлення зі структурною побудовою тканин організмів: розташуванням прошарків, фактурою тканин, насиченістю їх вологою і т.ін. — тобто засобами, що допомагають по-різному поглинати чи відбивати сонячні світлові промені, а значить і регулювати пофарбованість. У дизайні можна створювати такі фактури поверхонь штучних предметів на основі комбінацій прозорих чи напівпрозорих матеріалів — своєрідних кристалічних решіток, котрі при різних кутах падіння на них та відбивання від них сонячних променів створюють гру кольору та світла. Тут можна отримувати цікаві результати, вивчивши подібні явища у живій природі.

196

Так само продуктивними для дизайну є також біонічні дослідження орієнтуючих властивостей кольору. Колір в природі, наприклад у світі рослин, — це свого роду реклама для приваблювання комах, котрі сприяють запиленню. Організми протягом багатьох мільйонів років «відпрацювали» свої кольори, які відповідають дешифруючим здатностям комах, завдяки чому ті реагують на «рекламу».

Різні організми сприймають кольори по-різному. На сприйняття впливає і та чи інша освітленість. У людському сприйнятті, наприклад, особливо помітними вночі є білі кольори. У сутінках людина сприймає червоний і синій приблизно однакової світлоти не так, як вдень. У сутінках червоний виглядає для нас значно темнішим, ніж синій. Ці та інші закономірності повинні осмислюватися дизайном.

У цілому ж вивчення досвіду природи щодо функціональних властивостей кольору, і щодо створення нею кольорових гармоній є важливою частиною дизайнерської біоніки.

Ще один естетичний аспект біоніки — національний. Чи не втратить дизайн у зв'язку із використанням законів формоутворення та кольороутворення живої природи свою національну своєрідність?

Ні, не втратить. Навпаки, дизайнерська біоніка допомагає вдосконалювати ще одну складову національного дизайну завдяки інтерпретації місцевих форм живої природи. Ці місцеві форми складають невід'ємну частину того середовища, у якому формується національний характер.

Разом із тим, дизайнерська біоніка не звужує дизайн до тільки національного, оскільки багато принципів організації живих форм є всезагальними.

Підсумовуючи сказане вище щодо естетичного освоєння органічної природи з дизайнерською метою, підкреслимо, що художньо розумне ставлення людини до природи

може послужитися однією з підвалин для творення нової краси середовища, що нас оточує, та нових художніх цінностей мистецтва дизайну.

202

Глава 12. **ЕКОЛОГІЧНЕ ЗНАННЯ В ДИЗАЙНІ**

12.1. Загальне поняття про екологію

Дизайн є проектною діяльністю у сфері матеріальної культури. Це значить, що він безпосередньо впливає на створюваний людиною штучний світ. А творити його треба так, щоб не шкодити людям, щоб не просувати людство до самознищення. Через це професійне дизайнерське мислення повинно мати у своєму складі компоненти екологічного мислення. Останнє виникає на ґрунті знань з галузі екології. Розглянемо загальні відомості про такі знання за В.Кучерявим [44].

Екологія — від грецького «ойкос» — дім, помешкання, місцезнаходження. Сам термін «екологія» був уперше вжитий німецьким біологом Е.Геккелем у 1866 році. Сьогодні це слово для багатьох означає «спільність людини і навколишнього середовища». Екологія є відносно молодого біологічною наукою, хоча перші ботаніко-географічні дослідження екологічного характеру відомі з давніх-давен. Вони пов'язані з такими центрами стародавньої культури, як Китай, Єгипет, Індія. Витоки сучасної екології знаходяться й у Стародавній Греції — у працях Геракліта, Гіппократа, Аристотеля, Теофраста Ерезійського, Плінія Старшого та деяких інших філософів містилися повідомлення екологічного характеру. В Україні перші спроби екологічного підходу до природо-охоронної справи відомі ще з часів Ярослава Мудрого. У його «Руській правді» — правничому кодексі Київської Русі - на початку XI століття вже існувала система правової оцінки використання природних ресурсів і передбачалася кара за збитки, заподіяні довкіллю. У добу Відродження тривало нагромадження даних про рослинний та тваринний світ. Перші систематики у своїх працях передали нащадкам відомості екологічного характеру.

Другий етап розвитку екологічних знань охоплює XVIII та XIX століття, коли відбулися великі ботаніко-географічні дослідження. В Україні на початку цього періоду, тобто на схилі доби Гетьманщини, ще зберігалися природоохоронні традиції. Як і у княжі часи, регламентувалися охорона лісів і байраків, полювання, рибальство, бджолярство, садівництво.

Третій етап розвитку екологічних знань охоплює кінець XIX - першу половину XX століття і пов'язаний із системними екологічними дослідженнями. У цей період розвиток екосистемного аналізу сприяв виникненню вчення про біосферу та ноосферу великого українського вченого В.Вернадського.

Майбутній стан біосфери В.Вернадський назвав ноосферою, перейнявши цей термін у французьких учених Е.Леруа та П.Тайяра де Шардена, котрі були слухачами його курсу полемічних лекцій у Сорбонні. Ці слухачі лекцій Вернадського, розвиваючи його ідеї, розробили ідеалістичну теорію ноосфери, а також теосфери («тео» - від грецького «бог»).

Натомість матеріалістом Вернадським сутність закону ноосфери (подаємо у дуже стислій версії) викладено так: біосфера неминуче перетвориться на ноосферу, тобто сферу, де людський розум буде відігравати домінуючу роль у розвитку системи людина - природа. При цьому В.Вернадський визначав, що людина, як і вся жива речовина, є певною функцією біосфери, що людина в усіх її проявах становить певну закономірну частину будови біосфери. Він визначав, що вибух наукової думки в XX столітті був підготований усім минулим біосфери і має глибинні корені. Цивілізація не може перериватися і знищитися, оскільки це велике природне явище, яке відповідає встановленій організованості біосфери.

Розмірковуючи над ідеями В.Вернадського, Е.Леруа та П.Тайяра де Шардена і, певною мірою, російського релігійного філософа П. Флоренського, сучасний вчений

М.Реймерс зазначає: «Мрія і віра врешті-решт світлі, але надто далекі від реальності і недостатні ані як науковий прогноз, ані як визначення закону ноосфери, хоча сам закон ноосфери справедливий». Він точний у тому розумінні, що якщо людство не почне розумно регулювати свою чисельність і тиск на природу, узгоджуючись з її законами, біосфера у зміненому вигляді може зберегтися, але цивілізація, а не виключено і вид *Homo Sapiens*, загинуть. З цього робиться висновок, що «управляти люди будуть не при-юдою, а передусім собою» (підкреслення М. Реймерса). І в цьому суть закону ноосфери.

203

Сьогодні називати біосферу ноосферою завчасно. Діалектична взаємодія суспільства біосфери в ході історичного прогресу людства поступово перетворюється на управління спочатку окремими елементами біосфери, потім її частинами і, нарешті, всією біосферою у планетарному масштабі. До практичного розв'язання останнього завдання людству ще далеко, але в теоретичному плані воно актуальне вже тепер.

Не менш актуальною, і вже не в теоретичному, а в суто практичному плані, є серйозна необхідність вирішення нині таких важливих проблем, як раціональне використання природних ресурсів, профілактика забруднення довкілля промисловими відходами, запобігання знищенню природних угруповань, збереження генофонду рослинного та тваринного світу. Екологічні знання дають розуміння того, як досягти симбіозу техніки, виробництва і природи — цих не узгоджених нині компонентів біосфери і соціосфери. Іроектувальники сучасного життя, у тому числі дизайнери, повинні добре осмислювати слова В. Вернадського: «... перед людиною відкривається велике майбутнє, якщо вона зрозуміє це і не буде використовувати свій розум і свою працю на самознищення».

Тож не дарма сьогодні біологічна наука екологія швидко розвивається, здобуваючи все нове й нове знання. Це знання структурується у фундаментальний та прикладний блоки. До фундаментального блоку належать історія екології, а також ще низка еколо-гій: організмів, популяцій, біоценозів, екосистематологія, глобальна екологія. Цей фундаментальний блок живить знанням прикладні дисципліни, до яких у недалекому майбутньому приєднається і дизайнерська екологія, процес формування котрої відбувається зараз.

Така структура віддзеркалює стан екології в цілому як інтегральної науки про виживання людства. Вона об'єднує три основних напрями: природничий (яким повинні перейматися професіонали природничих галузей), соціальний, технологічний — оці вже безпосередньо впливають на мислення іроектувальників, у тому числі й дизайнерів. Соціальний містить у собі всі «соціальні екології» — правову, економічну, культурну, освітню, етноекологію, екологію духу. Технологічний містить у собі інженерну, промислову, сільськогосподарську, радіологічну, міську (урбоекологію) та інші.

Галузі екології формуються неоднорідно, а тому характеризуються різними повнотою та обсягом. Сьогодні налічується близько 50 розгалужень екологічної науки і ще рано говорити про завершення поділу екології на окремі галузі. За словами відомого еколога М.Реймерса, «екологія як така — лише фундаментальна основа для природоохоронного і середовищеохоронного знання, є основа невід'ємна і абсолютно необхідна. Усе інше — пише її прикладні сфери. Усі вони мають свої постулати і теоретичні узагальнення, які базуються на екологічному фундаменті» [56].

12.2. Прикладні аспекти екології

Найбільш важливими з прикладних аспектів екології для сфери дизайнерської діяльності є соціальні та технологічні.

Соціальні аспекти охоплює соціоекологія, що є тісно пов'язаною із екологією культури, екологією духу, етноекологією та іншими дисциплінами, у центрі яких стоять людина та людські спільноти. Цим дисциплінам відомо, що людство, яке пройшло свій шлях через ранні форми цивілізації, майже не конфліктує з довкіллям, зустрілося в період промислової цивілізації з труднощами, ним же створеними.

Протягом первісної цивілізації людина робила перші спроби виділити себе з природи, але ще не відокремитися від неї. Довкілля вона уявляла як сукупність істот, споріднених із нею. Людина вірила, що силами природи можна керувати, залучивши до цього добрих і розумних богів. Таке світосприйняття мали і наші предки — люди трипільської культури, які поклонялися головним стихіям природи.

204

В античні часи філософія трактує природу як вершину втілення гармонії і краси. Згодом європейське середньовіччя сформувало погляди на взаємодію природи і людини як на щось одновимірне, статичне і вічне. Тоді природа розглядалася як дар божий, а людська діяльність якщо і узгоджувалася з об'єктивними умовами довкілля, то лише у буденній практичній діяльності, і аж ніяк не на рівні осмислення проблем світобудови. Новий імпульс безчелюччю світу на кшталт античного дає доба Відродження. Невдовзі перші соціалісти-утопісти, зокрема Т.Мор, Т.Кампанелла, Р.Оуен, Ш.Фур'є, проголошують шлях пошуку суспільної і природної гармонії. Т.Мор, наприклад, обґрунтовує необхідність нової організації праці, де добротність полягає в житті згідно з природою.

І ось з суспільних глибин проростає молодий підприємницький прошарок — не дуже освічений, проте настирний. Представники нового для того часу прошарку (їх було прийнято позначати французьким словом «буржуа») започатковують промислову цивілізацію, де людина виступає як володар природи, її цар, котрий перемагає її. Зараз, у зеніті індустріальної цивілізації, уже добре видно, що людству не слід занадто перемагати природу, бо внаслідок такої перемоги воно ставитиме під загрозу власне існування.

Через це нині все актуальнішим стає розвиток соціоекологічної думки, спрямованої на розв'язання проблем виживання людства в умовах зростання його технічних можливостей. Адже у планетарній соціоекосистемі (за В.Вернадським - ноосфері) поряд із природою та соціальною підсистемами формується потужна технічна. Ця підсистема з її велетенськими можливостями є, за висловлюванням Ю.Одума, «паразитом біосфери». Вона щороку поглинає мільйони гектарів орних земель і лісів. Щороку промислові підприємства, теплові станції, автомобілі, літаки спалюють понад 5 млн.т вугілля, нафти і понад трильйон кубометрів природного газу. Усього у світі щороку добувається 100 млрд. т мінеральної сировини, 95% її безповоротно губиться у вигляді відходів. У річки щороку скидається 450 км³ техногенних брудних стоків. Понад 500 млн. автомобілів щороку викидають в атмосферу близько 400 млн.т окислів вуглецю та понад 100 млн.т вуглеводів (цифри подано за В.Кучерявим). Ці факти паразитування технічної підсистеми свідчать, що екологічна проблема переросла в глобальну, загальнолюдську проблему сучасності.

Нині на нашій планеті до головних забруднень довкілля належать механічне, хімічне, радіоактивне, теплове, електромагнітне, акустичне (шумове). Тяжкими є також забруднення хвороботворними та іншими живими організмами.

Тож шляхи боротьби з різними видами забруднень прокладаються відповідними галузями знань екологічної науки. Так промислові технології, пов'язані із забрудненням природи, є об'єктом дослідження промислової екології. Питаннями здорового житла з точки зору інсоляції, шумів, вібрації, теплоємності, електромагнітного забруднення тощо займається будівельна екологія. Інтенсивно розвивається радіоекологія — адже боротьба з радіаційним забрудненням є дуже актуальною, дослідженнями екології хвороботворних мікроорганізмів займається паразитологія.

До списку сучасних прикладних галузей екології належать також такі, як агроекологія, урбоекологія, комунальна екологія, беллоїдна (військова) екологія, космічна екологія та інші.

Отже, прикладні галузі екології охоплюють усе більше коло проблем. Дизайнерська діяльність повинна користуватися цим і вбирати в себе те, що необхідно для розв'язання конкретних дизайнерських задач. У межах роботи над конкретним дизайнерським проектом необхідно залучати знання з відповідної цьому проектів галузі екології. Це робиться самим дизайнером, якщо тема проекту підсилює для охоплення однією

людиною, робиться це і шляхом співпраці із професіоналом-екологом у тих проектах, де для успішного їх творення має бути залучений великий масив спеціальних знань. Але скрізь сучасна дизайнерська свідомість повинна бути просякнута розумінням необхідності мислити екологічними категоріями.

205

12.3. Екологічне мислення в дизайні

Екологічне мислення людей різних професій повинно реалізовувати на практиці концепцію сталого розвитку людства, яка має на меті гармонізацію економічних потреб суспільства з екологічними можливостями природи. У цьому контексті дизайн як проектна діяльність, що спрямована на творення змін у предметному оточенні людини, не повинна дотворитися до того, щоб завдати людству лиха.

А не завдати лиха зараз досить складно, адже будь-які дії щодо продукування нових штучних предметів для населення, кількість якого на Землі невпинно збільшується, потребують використання природних ресурсів, кількість яких невпинно зменшується. До того ж творення нових штучних предметів містить у собі проблему знищення цих предметів потім, коли вони відслужать своє. Знищення ж заподіюватиме більше чи менше, але все одно забруднення навколишнього середовища.

Окрім цього, художня сутність, естетичний зміст дизайнерських творів має йти на користь нації, для якої вони творяться. А тут теж постають проблеми знаходження такої художньої сутності, котра є корисною і поживною саме цій нації, а не якійсь іншій. Мистецький рівень образотворення дизайн-продукту має бути високий настільки, наскільки це є достатнім для надійної охорони від проникнення у суспільство зразків шкідливої культури, котрі зовні виглядають яскравими і привабливими в очах середньо-статистичного, не дуже освіченого художньо громадянина. Насправді ж, у глибині своїй вони несуть цьому ж самому громадянину дискомфорт, причину якого він не усвідомлює. А причина пов'язана із перекручуванням його менталітету — тобто ті художні форми несуть більше шкоди, ніж користі, незважаючи на їх яскравість. Так відбувається нині з проникненням до Європи не кращих зразків американської культури, які мають бути призначені для вжитку європейськими людьми. А для чого?

З цього приводу одним з інтегрованих прикладів є примітивні в більшості випадків зразки американського кінематографу, котрі люди України мусять наразі вживати. Цей приклад вбирає в себе багато чого, у тому числі й пов'язаного з дизайнерськими проблемами. Він показує дуже крикливі, без усякої на те причини, зразки графічного дизайну, які дивляться на нас з екрану. Це, наприклад, строкаті, якимось піднесенням і пафосом оповиті пакування — а насправді то просто обгортка буденного рулону туалетного паперу. Це в цілому весь стиль життя, який репрезентується на екрані, де мало не щохвилини герої фільмів прохають одне одного дати шанс заробити гроші. Причому, як виявляється невдовзі, це шанс заробити не в українському розумінні, а там мається на увазі щось інше. Так-от, якщо нам намагатися наслідувати цю своєрідність чужого менталітету, то ми, наслідуючи, ніколи не досягнемо рівня майстерності авторів того явища — численних поколінь емігрантів, які й подалися за океан заради реалізації тих схильностей свого характеру. То краще замість цього знаходити свою гру в сучасних умовах, яка уможлиблювала б екологічний захист власної культури. Своя гра, добре знайдена, завжди дає користь.

Отже, екологічне мислення в дизайні — це дуже широке інтелектуальне поле, котре вбирає в себе разом із проблемами суто технічними та технологічними ще й етнокультурні з огляду на екологічний захист власної культури від її перекручування аж до перспективи вимирання.

Так-от, щоб вимирання не сталося ані з технологічних причин, ані в етнокультурному відношенні, творитимемо власну екологічно осмислену дизайнерську культуру, використовуючи для цього всі здорові наробки, які продукуються світовою спільнотою в цьому напрямі.

Однією з основних здорових наробок останніх десятиліть є народжений європейською проектною думкою обережний підхід до проектних дій, котрий наприкінці XX століття склався у так звану настанову «слабкої» проектності. На відміну від азартного запалу так званої «сильної» проектності, він якраз і передбачає екологічно виважений зразок підходу до творення матеріальних об'єктів.

206

12.4. «Сильна» та «слабка» настанови проектної свідомості

Притаманний XX століттю агресивний "сильний" принцип проектування почав осмислюватися теоретиками дизайну як такий, котрий культура відштовхує, бо він є небезпечний, оскільки може мати непередбачувані наслідки. Ті наслідки поступово можуть зсередини зруйнувати і культуру, і соціум, і особистість, виконуючи замість пошукуваної гуманізуючої дегуманізуючу функцію.

Сучасних діячів дизайну почала схилити до таких думок не стільки вірогідність неуспіху проектних футурологічних моделей XX століття, скільки можливість їх успіху, але вже такого, котрий не піддаватиметься контролю і потягне за собою непередбачувані наслідки. Цей страх перед наслідками своїх дій лежить в основі загострення етичного аспекту дизайнерського проектування. Він призвів у самому дизайні посилення цікавості до традиції, до приватного та певною мірою знизив інтерес до індустрії, техніки та технології, котрі як головні засоби реалізації «всезагального благоденства» у пророцтвах футурологів-техніцистів виявляються і головними відповідачами за непередбачувані наслідки.

З огляду на подібні точки зору під кінець XX століття склалася концептуалістика так званого «Нового дизайну». У ній весь комплекс міркувань та емоцій знаходить найбільш концентроване вираження в постулюванні та глибокому аналізові дилеми, котра певною мірою визначає нову проектну свідомість. То є дилема модернізм - постмодернізм. Інакше цю опозицію можна визначити через поняття «сильної» проектності, що відповідає модерністській настанові свідомості, та «слабкої» проектності, що відповідає постмодерністській настанові свідомості.

«Сильна» проектність втілює активне, конструктивно-перетворювальне ставлення до світу і в першу чергу в його послідовному деміургічному вираженні. Головна «сила» його полягає в постулюванні власних основ як незаперечних, безумовних і аксіоматичних. Провідний світоглядний постулат «сильної» проектності, явно відзначений ренесансно-просвітницьким духом, полягає ось в чому. Людина - це вінець природної еволюції. Вона створена природою як «орган» її самопізнання і самознаходження її сутності та призначення. Для цього людина наділена специфічними здатностями — духовністю, інтелектом, творчою силою, логічним мисленням тощо. Вінчає це все здатність до пізнання сутності світу й життя, а також до проектування майбутнього, виходячи з того знання. Саме ця здатність дає змогу людині виділитися з природи, кинути їй виклик і крок за кроком підкоряти її, організовуючи природний світ і своє власне життя на єдиних - розумних та істинних - підвалинах. До цього ще додало жару розповсюдження свого часу протестантизму в Західній Європі. Він допоміг випустати «Джина з пляшки», стверджуючи, що якщо людина весь час щось робить, обстає своє життя, нагромаджує тим самим усе більше й більше матеріальних предметів навколо себе — то це вона робить угодну богові справу. За такого дозволу від бога людина в Західній Європі невдовзі ще дужче навалилася на природу своїми промисловими революціями, які потрясли одна за одною всі західноєвропейські країни.

Прибічники «сильної» настанови запевняють, що та боротьба з природою має лише видимість антиприродної. Насправді ж начебто, організовуючи та підпорядковуючи природний хаос, долаючи природне, хитке, випадкове в собі самій та в соціальному житті, людина виступає як знаряддя самовиявлення природного закону. Вона рухається щасливим шляхом прогресу до царини розуму й свободи, до «світлої мети». Якби ж то так було насправді...

Натомість «слабка» проектність не є настільки примітивною. Вона втілює рефлексивне, гіпотетичне, охоронне (екологічне) ставлення до світу. Неаксіоматичність, вірогіднісний характер підстав є її головною генотипною рисою. «Слабка» настанова проектної свідомості задає відкриту, динамічну, варіантну систему поглядів з характерною для неї терпимістю до інших, навіть альтернативних настанов.

207

Щоб якось з іншого боку підійти до пояснення різниці між «сильною» та «слабкою» -роєктністю, звернімося до аналогії зі світу літератури: «сильна» є подібною до повчального утопічного роману просвітницького зразка; «слабка» - до сучасного інтелектуального роману.

Тож наприкінці ХХ століття «сильна» проектність переживала деструкцію. Виявилася таким чином фактична слабкість «сильного» проектування. Іншими словами, проектність може залишатися «сильною» *de jure*, а бути слабкою *de facto*. Сьогодні є всі підстави говорити про послаблення «сильної» настанови. Відповідно можна говорити і про процес посилення «слабкої» настанови.

У цілому ж проектну культуру на зламі II та III тисячоліть варто бачити не у світлі зміни «сильної» настанови «слабкою», а як таке собі сховище різних типів проектування. Вони, звичайно, співіснуюватимуть. Але те, що епоха модернізму вже пережила свої найкращі часи і що агресивний наступ вінця природи - людини - на ту бідолашну природу вже не трактується як щось дуже гарне - це історичний факт.

Таким чином, картезіанське уявлення про завойовницький характер ставлення людини до природи, що лежить в основі модернізму, до кінця ХХ століття вважалося сутнісною характеристикою проектування як такого. Однак, як зазначає французький філософ Ж.-Ф.Ліотар, такий підхід, що сформувався два-три століття тому і котрий можна назвати власне проектною настановою, має свої просторово-часові межі. Що стосується просторової межі, то, за опінією Ліотара, проектування «сильного» типу притаманне лише західній культурі. Що стосується межі часу, то тут Ліотар вказує на постмодернізм як на явище, що фіксує з очевидністю кризу «сильної» настанови. Щоправда, це не виключає, говорить філософ, що «сильна» настанова зможе ще довго проіснувати як ідеологічний релікт, феномен суб'єктивної сліпої віри.

Отже, ми розглядали дещо філософічні трактування понять «сильної» та «слабкої» настанов проектної свідомості. Спускаючись на грішну землю, наведемо деякі спрощені заради зрозумілості ходи проектних думок у річищі настанови «слабкої» проектності. Згідно з нею, замість того, аби зносити старі будівлі та знищувати старі предмети вжитку, які комусь здаються «неправильними», з метою заміни того всього на абсолютно нове, залучаючи до таких змін величезні ресурси, у тому числі й природні, краще було б навчитися «вживатися» в історичне середовище, діяти за рахунок економного дизайнерського мислення. Замість того, щоб тільки тягти з природи, наприклад, еибиваючи всіх куніць у наших лісах заради використання в одязі їх пухнастого хутра, краще засумніватися в доречності таких дій. Натомість зусиллями дизайнерів переорієнтувати смаки споживачів стосовно дизайну одягу. Замість того, аби збільшувати використання теплової енергії для опалювання приміщень у холодну пору року, краще спрямувати зусилля проектувальників на розробку дотепних варіантів опалення, котрі дозволяли б у різних комбінаціях дозовано підігрівати з різною силою різні зони помешкання — у залежності від побутової необхідності. Адже очевидним є, що зону ванної кімнати треба гріти дужче, а зону передпокою чи то спортивної кімнати, де стоять тренажери,— слабше. І все це настільки, наскільки треба — не більше. Та щоб не траплялося «підігрівання» навколишнього повітря на вулиці, тобто марно не витрачалася забрана в природи енергія. Але ж, незважаючи на очевидність подібних речей, проектувальники нині у багатьох випадках не дотримуються такого не складного ходу думок.

Окрім заклопотаності економним використанням природних ресурсів, концепція так званої «слабкої» проектності передбачає самим своїм існуванням вплив на ще один бік екологічної проблеми — мінімізацію забруднення довкілля результатами дизайнерської творчості. Чому б не засумніватися в тому, що чим більше дизайном напроєктовано, тим краще? Адже стратегія економних проектних перетворень само собою має наслідком зменшення брудних викидів — бо хто менше з'їдає, той менше викидає. Але крім цього, високий клас екологічного дизайнерського мислення передбачає ще проектні кроки щодо наближення до безвідходного (в ідеалі) виробництва. Проте ідеалу в реальному

житті, як відомо, не буває, і відходить від виробництва завжди є і будуть. Тож у зв'язку із цим проектна думка мусить рухатися і в напрямку дотепних дизайнерських вирішень ' щодо можливості повторного використання в майбутньому матеріалів, а то навіть і певних деталей споживчих виробів, котрі ще тільки проєктуються. Адже спроєктовані і сьогодні й новенькі завтра, вони післязавтра відслужать своє та створять проблему їх знищення. І знищення це повинно буде заподіяти якомога менше шкоди довкіл्लю, коли відбуватиметься спалювання, закопування, розплавлення тощо тих матеріалів та деталей, котрі вже повторно чи то кілька разів використані — рано чи пізно прийде час руйнувати і їх. Шкоду довкіл्लю від цієї руйнації треба зменшувати усіма можливи- і ми засобами.

Таким чином, агресивна «сильна» проектність, про яку йшлося, має приборкуватися нині здоровим глуздом. Найбільш агресивні в промисловому відношенні країни хоч і зрозуміли це, та приборкати її не в змозі — не така це проста справа. Тож, піклуючись про своє довкілля, вони намагаються розташовувати свої брудні виробництва на тери- і торії інших, більш слабких країн, та згодом і природні ресурси з них же висмоктувати. Але це є недалекоглядно, бо на планеті все пов'язано, і вона не така вже й велика. А що стосується тих слабких країн, то їм, звичайно, зовсім не хочеться, щоб з ними таке і робили. Вони пнуться з усієї сили, намагаючись перетворити концепцію «слабкої» проектності, яка сидить у глибинах їх менталітету (якби не сиділа, не належали б до слабких), на промислово агресивний характер, аби протиставити чужій силі свою, такої самої сутності силу. Здорових перспектив у такому перетворенні не видно, як не видно і поки що і справді помітних зрушень у позиції потужних країн щодо зменшення апетиту і споживати блага, які дає індустріальна цивілізація. Але все одно такі зрушення неодмінно відбудуться. Їх треба наближати зусиллями інтелектуалів від здорового глузду в різних точках планети. Проте розглядання цієї глобальної проблематики виходить за межі підручника дизайну.

Зазначимо лише, підсумовуючи сказане, що наявність екологічної компоненти у дизайнерському мисленні проєктувальників ХХІ століття є справою більш важливою, ніж то самим проєктувальникам здається. Потужні у своїй індустріальній агресивності проектні придумки ми вже проходили в попередні століття. Сьогодні це вже не є високим класом дизайнерського мислення. Натомість високим стає здатність професіонала і до елегантних, красивих у своїй скромній вишуканості, екологізованих проектних думок. За такими думками майбутнє. Врешті-решт, саме вони допоможуть виводити наш грішний біологічний вид Homo Sapiens з небезпечної зони самознищення, до якої ми з власної дурості частково вже зайшли.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрушків Б.М., Кузьмін О.Є. Основи менеджменту. - Львів, 1995.
2. Аронов В.Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна. - М., 1992.
3. Балущок В.Г. Світ середньовіччя в обрядовості українських цехових ремісників. - К., 1993.
4. Бердник Т.О., Неклюдова Т.П. Дизайн костюма. - Ростов н/Д, 2000.
5. Бове К., Арне У. Современная реклама. Издательский дом «Довгань», 1995.

6. Божко Ю.Г. Основы архитектоники и комбинаторики формообразования: Учебник. -Харьков, 1991.
7. Бойчук Б.В. Народне декоративне мистецтво Покуття XIX - XX століття (Історія. Типологія. Художні особливості): Автореф.дис. ...канд.мистецтвознавства. -Львів, 2000.
8. Бородин В. Оформлення побуту// Нова генерація. - 1929. - №6.
9. Буковецкая О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. - М., 2000.
10. Вейлл П. Искусство менеджмента: Новые идеи для мира хаотических перемен. - М., 1993.
11. Вернадський В.І. Вибрані праці. - К., 1969.
12. Велика Л.П. Роль образної побудови експозиції у системі музейної комунікації(аспект розбудови української школи музестворення): Автореф. дис. ...канд. мистецтвознавства. - Харків, 2000.
13. Голобородько В.М. Вибрані глави проективної ергономіки: Навч.посібник. - К., 1999.
14. Гультьев А.К. Web-дизайн от Macromedia. - СПб., 2001.
15. Гультьев А.К. Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса. - С.-Пб., 2000.
16. Гуска М. Проблема символу та архетипу у живописі українського модерну та авангарду // Вісник Харк.держ.акад.дизайну і мистецтв. - 2002. - №1.
17. Давидюк В. Первісна міфологія українського фольклору. - Луцьк, 1997.
18. Данилевський В.В. Великі винаходи. - Харків, 1928.
19. Даниленко В.Я. Пропедевтический цикл дизайнерской подготовки // Харьковская школа дизайна. - М., 1992.
20. Даниленко В. Основы дизайна: Навч.посібник. - К., 1996.
21. Даниленко В. Особливості становлення дизайну в Україні // Діалог культур. - Львів, 1996. -І Вип.2.
22. Даниленко В. Дизайнерська освіта України у європейському контексті // Вісник Львівської академії мистецтв. Спецвипуск. - Львів, 1999.
23. Даниленко В. Індивідуальне у навчанні - ознака класичної академії мистецтв // Новий колегіум. - 2001. - №3.
24. Даниленко В.Я. Академія класичної дизайнерсько-мистецької освіти // Технічна естетика і дизайн. - Київ, 2002. - Вип. 2.
25. Даниленко В.Я Світоглядні підвалини дизайну // Вісник Харк. держ. академії дизайну і мистецтв. - Харків, 2002. - №2.
26. Даниленко В.Я. Витоки дизайн-освіти (за матеріалами провідних дизайнерських шкіл світу) // Вісник Харк.держ.академії дизайну і мистецтв. - Харків, 2002. - №4.
27. Даниленко В.Я. Витоки проектно-художньої культури // Вісник Харк. держ. академії і дизайну і мистецтв. - Харків, 2002. - №5. і
28. Даниленко В.Я. Паростки протодизайну у стародавній вітчизняній культурі // Вісник Харк. держ.академії дизайну і мистецтв. - Харків, 2002. - №7.
29. Даниленко В.Я. Співвідношення середньовічного ремесла та дизайну доби промислових революцій // Вісник Харк. держ. академії дизайну і мистецтв. - Харків, 2002. - №8.
30. Двадцатипятилетие Харьковского технологического института Императора Александра III. 1895 - 1910. - Харьков, 1910.
31. Двадцатипятилетие Харьковской школы рисования М.Д.Раевской-Ивановой с 1896г. по 1894г. «отчеты школы за 1893г. - Харьков, 1894.
32. Дизайн та образотворче мистецтво: Словник. - Луцьк, 2000.
33. Дмитренко М., Іванникова Л., Лозко Г., Музиченко Я., Шалак О. Українські символи. - К., 1994. 34. Дом и интерьер. - 2002. - №3 (18).
35. Ерн О. (Гагенмейстер), Мошак М. Кам'янець-Подільська художньо-промислова школа, її роль у розвитку художньої освіти та культурному житті Поділля у 20-30-х

- роках XX століття // Вісник Харк. держ. академії дизайну і мистецтв. - Харків, 2002. - №1.
36. Запаско Я.П. Пам'ятки книжкового мистецтва. Українська рукописна книга. - Львів, 1995.
 37. Земпер Г. Практическая эстетика. - М., 1971.
 38. Канішина Н.М. Художньо-естетичні засади українського авангардного мистецтва першої третини XX століття: Автореф.дис. ...канд. філос. наук. - К., 1999.
 39. Кирсанов Д. Веб-дизайн. - С.-Пб., 1999.
 40. Котлер Ф. Основы маркетинга. - С.-Пб., 1994.
 41. Кульчицька А. Орнаменти трипільської культури і українська вишивка XX ст. - Львів, 1995.
 42. Курьерова Г. Итальянская модель дизайна. - М., 1993.
 43. Курліщук Б.Ф. Проектування інтер'єрів житлових і громадських споруд: Навч. посібник. - К., 1995.
 44. Кучерявий В.П. Екологія: Підручник. - Львів, 2001.
 45. Легенький Ю.Г. Дизайн: культурологія та естетика. - К., 2000.
 46. Леонтьев Б.К. Web-дизайн: Хитрости и тонкости. - М., 2001.
 47. Лола Г.Н. Дизайн: Опыт метафизической транскрипции. - М., 1998.
 48. Макаренко М. Різьбярство та скульптура Київської Русі // Київські збірники історії та археології й мистецтва. - К., 1930. - Вип.1.
 49. Малина В.В. Народне мистецтво півдня України. Кінець XIX - поч. XX ст.: На матеріалах Миколаївської, Одеської, Херсонської областей: Автореф.дис. ...канд. мистецтвознавства.-Львів, 1999.
 50. Мигаль С. Проектування меблів: Навч.посібник. - Львів, 1999.
 51. Мистецтво Київської Русі / Автор-упорядник Асєєв Ю.О. - К., 1989.
 52. Михайлов СМ. История дизайна: Учебник. - М., 2000.
 53. Моран А. История декоративно-прикладного искусства: Пер. с фр. - М., 1982.
 54. Нікулєнко СІ. Становлення вищої мистецької школи в Україні (1917 -1934): Автореф.дис. ...канд. мистецтвознавства. - К., 1997.
 55. Оленіна О.Ю. Реклама як явище художньої культури: Автореф.дис. ...канд. мистецтвознавства. - К., 1998.
 56. Реймерс Н.Ф. Экология (теории, законы, правила, принципы и гипотезы). - М., 1994.
 57. Рело Ф. Техника и ее связь с задачей культуры. - С.-Пб., 1885.
 58. Рид Э. Как сделать красиво в 3-0-дизайне. - С.-Пб., 1999.
 59. Рязанов С.А. Дизайн и психология в рекламе: Учеб.пособие. - Саратов, 1998.
 60. Салон. - 2002. - №6 (54).
 61. Семчишин-Гузнер О.І. Художнє життя в Галичині кінця XIX-початку XX ст. (Особливості мистецького процесу): Автореф.дис. ...канд.мистецтвознавства. - Львів, 1997.
 62. Сто дизайнеров Запада / Под ред. Кузьмичева Л.А. - М., 1994.
 63. Столяров Я.В. Несколько слов о красоте в технике. - Харьков, 1910.
 64. Татіївський П. Особливості становлення та перспективи розвитку дизайну в Україні: Автореф.дис. ...канд. тех. н. - К., 2002.
 65. Тимофеева М.А. История одного принципа//Техническая эстетика. - 1992. - №7(343).
 66. Тищенко О.Р. Історія декоративно-прикладного мистецтва України (XIII - XVIII ст.): Навч. посібник. - К., 1992.
 67. Украинский строительный каталог. А.С.С. - 2001.
 68. Фар-Беккер Г. Искусство модерна: Пер. с нем. - Кельн, 2000.
 69. Фэй М.Д. Реклама, маркетинг и дизайн в Интернете: Пер. с англ. - М., 1999.
 70. Харьковская школа дизайна. Опыт подготовки дизайнеров в Харьковском художественно-промышленном институте. - М., 1992.
 71. Хмельовський О. Вступ у дизайн. - Луцьк, 2002.

72. Хмельовський О. Теорія образотворення. - Луцьк, 2000.
73. Цыганкова Э.Г. У истоков дизайна (Машины и стили). - М., 1977.
74. Чмихов М.О., Кравченко Н.М., Черняков Т.І. Археологія та стародавня історія України: Навч. посібник. - К., 1992.
75. Шмагало Р. Художньо-промислова освіта Галичини у міжнародних зв'язках// Діалог культур: Міжвузів. зб. наук, праць. - Львів, 1996. - Вип.2.
76. Шмагало Р. Рух за мистецьку академію у Львові в першій третині ХХ століття // Вісн. Харк.держ. академії дизайну і мистецтв. – 2002. - № 1.

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

АНГАРДИЗМ — рух у художній культурі ХХ ст., який не наслідував класичних норм та традицій. Культурологи трактують його як одну зі стадій, як крайній прояв більш широкого явища — цернізму. Давав помітні імпульси для розвитку дизайнерської активності.

АКЦЕНТ (лат. «наголос») — у візуальних мистецтвах засіб підкреслення лінією, тоном, кольором, формою, розміром того предмета або його частини, на що треба звернути увагу глядача.

АНАЛІЗ (від гр. «розклад, розчленування») — метод дослідження, який полягає у мисленому і практичному розчленуванні цілого на складові частини. Протилежне — синтез.

АНАЛОГ (від гр. «відповідний») — виріб, який є схожим на той, що проектується, за функціональним призначенням, принципом дії, умовами застосування.

АНІМАЦІЯ (від лат. «оживляю») — створення зображень, під час показу яких на екрані в глядача виникає враження оживлення мертвих форм руху. Окремі випадки анімації - різні види мультиплікаційних та рухомих комп'ютерних зображень.

АНСАМБЛЬ (від фр. «разом») — композиційно цілісна група предметів.

АНТИНОМІЯ (гр.) — суперечність між двома твердженнями, що взаємно виключають одне одного, але однаково переконливо доводяться логічно.

АНТРОПОМЕТРІЯ (від гр. «людина + міра») — метод дослідження в антропології, що ґрунтується на вимірюванні частин людського тіла. Дані антропометрії використовуються у дизайні.

АПРОКСИМАЦІЯ (від лат. «зближення») — наближене зображення одних об'єктів іншими, наприклад, кривих ліній - ламаними, ірраціональних чисел - раціональними.

АРТ ДЕКО (фр. «декоративні мистецтва») — стиль декоративного мистецтва, що панував у 20-ті та 30-ті рр. ХХ ст. та відродився у 60-ті та 70-ті рр. Виник під впливом пізнього модернізму.

АРХАЇЧНИЙ (від гр. «старовинний») — старовинний, застарілий.

АРХІТЕКТОНІКА (від гр. «будівельне мистецтво») — нині під цим поняттям розуміють всебічний матеріальний та інформаційно-естетичний взаємозв'язок між внутрішнім змістом та формою в різних об'єктах. Цей термін найчастіше використовується стосовно творів дизайну та архітектури.

АСИМЕТРІЯ (від гр. «невідповідність») — відсутність або порушення симетрії. Використовується як один із засобів художньої виразності.

АСОЦІАЦІЯ (лат. «сполучення, зв'язок») — зв'язок між окремими нервово-психічними актами: [уявленнями, думками, почуттями, внаслідок якого одне уявлення, почуття тощо спричинює інше.

АХРОМАТИЧНИЙ (гр. «безбарвний») — незабарвлений, безколірний, чорно-білий.

БАРВНИКИ — носії кольору, основні складники фарб. Поділяються на органічні та неорганічні.

БАР'ЄРИ ТВОРЧОСТІ — звичка, схильність до конкретного методу, способу мислення чи дії при вирішенні творчого завдання. Оптимальному використанню потенційних здібностей людини до творчості перешкоджають соціальні, психологічні, фізіологічні, інформаційні та деякі інші бар'єри.

БЮЦЕНОЗ — історично складена сукупність рослин і тварин, що населяють територію з більш-менш однаковими умовами існування.

БЛІК (нім.) — відблиск світла, світлова пляма на темному тлі.

БРАУЗЕР — програма-клієнт, що дає можливість користувачеві відвідувати сайти, переглядати і їх сторінки, брати необхідну інформацію. —

ВЕРБАЛЬНИЙ (від лат. «слово») — словесний.

ВІДЕО (від лат. «дивлюсь, бачу») — у складних словах вказує на приналежність поняття до зображення сигналів на екрані електроннопроменевої трубки; подекуди вживається і як самостійний термін, що позначає прилад з екраном для електронних зображень.

ВІЗУАЛЬНИЙ (лат.) — спостережуваний неозброєним оком або за допомогою оптичного і приладу.

ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ — зв'язок функціональних процесів за допомогою створення і спеціальних візуальних знаків, які відіграють організуючу, координуючу та регулювальну роль у предметно-просторовому середовищі.

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ — термін позначає особливу сферу уявлень про простір і час, що сформувалася на базі комп'ютерних технологій. У цій сфері є можливим змінювати характеристики простору та часу, маніпулювати ними на ґрунті фантазії, бажань людини, що зрештою призводить до створення нового світу, нової реальності - віртуальної.

ВУЗОЛ ІНТЕРНЕТ — комп'ютер, який має адресу в Інтернет. Будь-який з вузлів може виконувати функції серверів Інтернет, тобто надавати послуги іншим комп'ютерам мережі. На вузлах розміщується інформація, до якої можуть дістатися всі інші комп'ютери. Проміжні вузли, окрім інформаційних, зазвичай виконують також транспортні функції - пересилання інформації до іншого вузла Інтернет.

ГАРМОНІЯ (від гр. «скріплення, злагожденість») — струнка узгодженість частин єдиного цілого.

ГЕНЕЗА (від гр. «породжую, створюю») — походження, виникнення, процес утворення.

ГРАФІКА (від гр. «пишу, малюю») — у дизайні під графікою розуміють один із засобів проектного моделювання, який ґрунтується на створенні різних зображень: малюнків, креслень, схем.

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН — художньо-проектна діяльність, основним засобом якої є малювання. Метою графічного дизайну є візуалізація інформації, що призначена для масового поширення за допомогою поліграфії, кіно, телебачення, комп'ютерних мереж, а також створення графічних елементів для предметного середовища й промислових виробів.

ЕКОР (від лат. «прикрашаю») — прикраса.

ДЕМІУРГ (гр.) — творча сила, творець.

ДИЗАЙН (від англ. «проекувати, креслити, задумати», а також «проект, план, малюнок») — вид художньої діяльності, що пов'язаний із проектуванням предметного світу. Метою цієї діяльності є формування гармонійного з природним штучного середовища, яке задовольняє потреби людини.

ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА — проектування великих предметних комплексів з позицій широкого охоплення проблем взаємовідносин людини з природою, предметно-просторовим оточенням з метою створення гармонійного середовища для людського життя.

ДИХОТОМІЯ (від гр. «поділ на дві частини») — у логіці — поділ обсягу поняття на два видові поняття, що суперечать одне одному (поняття А поділяють на поняття Б і не Б).

ДОМЕННА АДРЕСА (доменне ім'я) — адреса конкретного комп'ютера в Інтернет

ЕВРИСТИКА (від гр. «відшукую, знаходжу») — наука про творче мислення.

ЕКЛЕКТИКА (від гр. «той, що вибирає») — поєднання в одному творі або явищі різнорідних, інколи протилежних принципів, поглядів, теорій, художніх елементів та ін.

ЕКОЛОГІЯ (гр. «батьківщина, дім, житло» + логія) — наука, що всебічно вивчає вплив людської діяльності на довкілля, взаємовідносини природи та суспільства, а також комплекс науково-практичних заходів щодо захисту довкілля, природоохоронної діяльності людини.

ЕКОЛОГІЯ КУЛЬТУРИ — 1) галузь культурологічного знання, що охоплює всі галузі життєдіяльності сучасної людини: взаємовідносини з природою, життя суспільства, індивідуальне життя людини. 2) розділ соц.екології, котра шукає шляхи збереження та відновлення елементів культурного середовища, створеного людством упродовж його історії (пам'яток архітектури, ландшафтів і т.ін.)

ЕКСТЕР'ЄР (від лат. «зовнішній») — зовнішній вигляд тіла тварини. У дизайні вживається для означення зовнішньої сторони виробів чи споруд (наприклад, «екстер'єр автомобіля», «екстер'єр будинку»).

ЕЛЕКТРОННА ПОШТА (E-mail) — хронологічно перша за походженням послуга Інтернет, яка дозволяє обмінюватися текстовими повідомленнями між комп'ютерами Інтернет. Таке повідомлення, окрім тексту, може містити одне або декілька «вкладень» з будь-якою інформацією, наприклад, графічною.

ЕРГОНОМІКА (від гр. «робити + закон») — наука, що вивчає допустимі фізичні, нервові та психічні навантаження на людину у процесі праці, проблеми створення оптимальних умов для ефективної роботи.

ЕСКІЗ (від гр. «імпровізований вірш») — у дизайні під ескізом розуміють графічне зображення, яке відтворює об'єкт, що проектується, у загальних і найхарактерніших рисах, без ретельного опрацювання деталей.

ЕСТЕТИКА (від гр. «той, що чуттєво сприймається») — наука про прекрасне та його роль у житті людей, про загальні закони художнього пізнання дійсності й розвитку мистецтва.

ЕСТЕТИЧНИЙ — той, що стосується естетики або відповідає її вимогам.

ЕТЮД (від фр. «вивчення») — в образотворчому мистецтві — підготовчий твір, що виконується художником з натури з метою її вивчення.

ЗОРОВЕ СПРИЙНЯТТЯ — процес відображення предметів і явищ дійсності, що безпосередньо впливають на органи зору.

ІДЕНТИЧНІСТЬ (від лат. «однаковий, тотожний») — рівнозначність, тотожність, однаковість.

ІДЕЯ (від гр., «початок, основа») — у дизайні під ідеєю розуміють головну, визначальну думку дизайнерського твору.

ІДІОМА (від гр. «особливість, самотність») — стійкий, властивий лише даній мові вираз, що незалежно від значення слів у ньому передає єдине поняття й здебільшого дослівно іншими мовами не перекладається.

ІМІТАЦІЯ (від лат. «наслідую») — унаслідування, підроблення. В дизайні слово «імітація» найчастіше зустрічається, коли йдеться про підробку за допомогою макетних матеріалів фактури й кольору тих матеріалів, з яких буде зроблено справжній промисловий виріб.

ІНТЕР... (лат.) — префікс, що означає перебування поміж, періодичність дії, скасування та деякі інші поняття. У терміні «Інтернет» виступає в значенні «міжнародний», «всесвітній».

ІНТЕРНАЦІОНАЛЬНИЙ (інтер...+лат. «народ») — міжнародний.

ІНТЕРНЕТ (інтер...+ англ. «мережа») — всесвітня комп'ютерна мережа, тобто набір технічних засобів (комп'ютерів та засобів зв'язку - телефонних, оптоволоконних, радіорелейних, супутни-кових каналів), стандартів і домовленостей, які дозволяють підтримувати зв'язок між окремими комп'ютерами мережі, що знаходяться в будь-якій точці світу.

ІНЕРНЕТ-ПОСПУГИ — послуги інформаційного характеру від всесвітньої комп'ютерної мережі.

ІНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР — організація-оператор, що надає послуги доступу до Інтернет і низку додаткових послуг (реєстрація персональної адреси, організація виділеної телефонної лінії, оренда простору магнітних дисків серверів провайдера організацією-клієнтом тощо).

ІНТЕРСЕМІОТИЧНИЙ (інтер...+ гр. «позначений») — пов'язаний з різними знаковими системами.

ІНТРАНЕТ (від лат. «всередині» + англ. «мережа») — корпоративна комп'ютерна мережа (мережа підприємства, організації).

ІНТЕР'ЄР (від фр. «внутрішній») — відносно замкнений та організований у функціонально-естетичному плані простір всередині будівлі.

ІНТУЇЦІЯ (від лат. «уважно дивлюсь») — відображення підсвідомої діяльності людини, що переважає на початкових етапах творчості; неусвідомлене знання.

ІНФОРМАЦІЯ (від лат. «роз'яснення») — відомості про щось. В дизайні — зміст словесних текстів або візуальних зображень, котрі використовуються у роботі дизайнера, а також є результатом його діяльності.

КАРКАС (відітал.) — кістяк, несуча основа виробу, будівлі, споруди, що складається з комбінацій лінійних елементів, скріплених між собою.

КАРТЕЗІАНСТВО — напрям у філософії XVII—XVIII ст., теоретичною основою якого було вчення Р. Декарта (латинізоване ім'я — Картезіус, звідси й назва). Для картезіанства є характерним раціоналізм у теорії пізнання.

КІТЧ (КІЧ) (гр. «халтура, відсутність смаку») — специфічне явище, що належить до найнижчих прошарків масової культури. Цей термін є синонімом стереотипного псевдомистецтва, що позбавлене художньо-естетичної цінності та перевантажене примітивними, розрахованими на зовнішній ефект деталями. Термін виник на початку XX ст. у середовищі мюнхенських художників.

КЛІЄНТ-СЕРВЕР — технологія, що використовується у комп'ютерних мережах, зокрема в мережі Інтарль За цією технологією комп'ютери мережі (а точніше, програми, що встановлено на цих комп'ютерах) поділяються на сервери і клієнти. На серверних комп'ютерах встановлюється серверна частина, а на клієнтських - клієнтська частина програмного забезпечення, що реалізує ті чи інші функції мережі.

КОЛІР — відчуття, яке виникає у мозку як відповідь на світло, що потрапляє на сітківку ока. Сприйняття кольору мозком позначається терміном «кольорова відповідь».

КОМБІНАТОРИКА (від лат. «з'єдную, сполучаю») — один з методів формоутворення в дизайні, що заснований на пошуку, дослідженні та застосуванні закономірностей варіантної зміни просторових, конструктивних, функціональних і графічних структур, а також на способах проектування об'єктів дизайну з типових елементів.

КОМПОЗИЦІЯ (від лат. «складання, створення») — естетична організація твору. Поняття «композиція»-вживається у сфері дизайну в двох випадках — для позначення процесу виконання дизайнерського твору, а також результатів цієї творчої діяльності — власне твору, який має певні художні якості. Не всяке творення, не всякий результат його є композицією, а лише такі, які будуються «за законами краси».

КОМПОНУВАННЯ (від лат. «складання») — процес пошуку оптимального взаємного розташування елементів матеріального предмета та просторового об'єднання їх

у єдине ціле, а також результат цього процесу. Важлива складова частина процесу формування в дизайні.

КОМП'ЮТЕРНА МЕРЕЖА — сукупність комп'ютерів, об'єднаних між собою за допомогою каналів зв'язку. У мережі забезпечується обмін інформацією між комп'ютерами, а також доступ з кожного комп'ютера до ресурсів інших комп'ютерів мережі (принтерів, накопичувачів інформації тощо). Комп'ютерні мережі класифікуються, насамперед, за принципами далекості комп'ютерів, що входять до них. Це локальні, корпоративні, регіональні, глобальні мережі. До глобальних належить і «всесвітнє павутиння» - Інтернет.

КОНСТРУКЦІЯ (від лат. «побудова, складання») — побудова, взаємне розміщення частин споруди, машини, вузла тощо.

КОНТРАСТ (від фр. «протилежність») — різко окреслена протилежність у чомусь. У дизайні - наявність протилежних характеристик в одному об'єкті або між об'єктами: велике - мале, площинне - рельєфне, гладке - шорстке і т.ін.

КОНЦЕПЦІЯ (від лат. «сприйняття») — система поглядів на певне явище, основна ідея, ідейний задум твору.

КОН'ЮНКТУРА (від лат. «з'єдную») — сукупність умов, стан речей, збіг обставин, що можуть впливати на хід і результати якоїсь справи.

КУЛЬТУРА (від лат. «догляд, освіта, розвиток») — сукупність матеріальних і духовних цінностей, створених людством протягом його історії, котрі транслуються від покоління до покоління. Матеріальні цінності становлять матеріальну культуру суспільства. Досягнення суспільства в галузі освіти, науки, мистецтва, літератури, в організації державного та суспільного життя, також різні вірування, світобачення тощо, є його духовною культурою.

ЛАНДШАФТ (нім.) — загальний вид місцевості.

ЛОГІКА (від гр. «проза»; наука про умовивід) — наука про закони, форми та прийоми людського мислення.

ЛОГОТИП (від гр. «слово + відбиток») — коротке текстове позначення, що складається з одного слова або поєднання кількох слів і править за символічне позначення фірми, її продукту тощо.

МАКЕТ (від фр. «модель, ескіз») — матеріальне просторове відтворення виробу, що проектується. Макет виконується на проміжних стадіях проектування або є частиною завершеного проекту. У поліграфічних виданнях він є головним проектним документом (макет книги, часопису тощо).

МАРКЕТИНГ (від англ. «торгівля, продаж, базарювання») — вид людської діяльності, котра спрямована на задоволення нужди потреб за допомогою обміну.

МАСОВА КУЛЬТУРА — поняття, що характеризує особливості продукування культурних цінностей в індустріальному суспільстві. Це є різновид культури, котра орієнтує розповсюдження нею (зазвичай за допомогою засобів масової інформації) духовні та матеріальні цінності на середній рівень розвитку масових споживачів. Вираз з'явився в США не пізніше 1939 р.

МАТЕРІАЛЬНА КУЛЬТУРА — поняття, що виникло як наслідок поділу культури на матеріальну та духовну. Такий поділ є умовним, оскільки в реальному житті вони взаємопов'язані та взаємно просякають одна в одну. Дизайнери часто оперують поняттям матеріальної культури через те, що їх діяльність спрямована здебільшого на творення матеріальних предметів.

МЕНЕДЖМЕНТ (від англ. «керувати») — вид людської діяльності, котра спрямована на організацію управління групами людей з метою результативного виконання певної роботи.

МЕНТАЛІТЕТ, МЕНТАЛЬНІСТЬ (від лат. «розумовий, духовний») — спосіб мислення, склад розуму, світосприйняття особистості або суспільної групи, а також притаманна їм духовність та її соціальні й біологічні зумовленості. Менталітет

формується в залежності від традицій культури, соціальних обставин та всього середовища проживання. Людина й сама, у свою чергу, їх формує, виступає як породжувача свідомість, як виток культурно-історичної динаміки.

МЕТОД (від гр. «шлях дослідження, спосіб пізнання») — система способів для досягнення певної мети, виконання певної дії.

МЕТОДИКА ДИЗАЙНУ — викладення основоположних методів вирішення завдань дизайну щодо всіляких видів об'єктів.

МИСЛЕННЯ ТВОРЧЕ — у сфері проектування під творчим мисленням розуміють процеси вирішення складних проектних завдань, а також набуття нових знань, котрі неможливо вивести безпосередньо зі знань, що вже існують.

МОДА (від лат. «міра, правило») — нетривала єдність й масове поширення тих чи інших зовнішніх проявів культури — смаків, поведінки, стилістичних ознак, критеріїв їх оцінки тощо. Головною ознакою моди (на відміну від стилю) є її мінливість.

МОДЕЛЮВАННЯ (від фр. «ліпити, формувати») — метод роботи, що ґрунтується на заміні 1 конкретного об'єкта роботи (оригіналу) іншим, подібним до нього (моделлю).

МОДЕМ (модулятор - демодулятор) — передавальний та приймальний пристрій перетворення сигналів, що дозволяє комп'ютерам обмінюватися даними через телефонну лінію. Перетворює дані з цифрового (дискретного) вигляду, в якому вони зберігаються й обробляються в комп'ютері, на аналоговий (безперервний) сигнал для передавання телефонними чи радіоканалами зв'язку. Здійснює також зворотне перетворення сигналу. Модем є необхідним для підключення комп'ютера до Інтернет.

МОДЕРНІЗАЦІЯ (від фр. поновлення) — у дизайні під модернізацією розуміють зміну структури виробу та (або) його зовнішнього вигляду з огляду на зміни сучасних норм. При модернізації може змінюватися один чи кілька параметрів виробу (конструкція, форма, матеріал тощо).

МОДЕРНІЗМ (фр. «новітній, сучасний») — художньо-естетична система, що склалася і діяла в ХХ столітті. Об'єднувала багато відносно самостійних напрямків та течій (експресіонізм, кубізм, конструктивізм, імажинізм, сюрреалізм, абстракціонізм, поп-арт). Становлення модернізму як законної художньо-естетичної системи було підготовано такою його стадією як мангардизм. До основних ідейних настанов належали такі, що впливали з сутностей індустріального суспільства.

МОДИФІКАЦІЯ (від лат. «встановлюю міру») — у дизайні під модифікацією розуміють перетворення виробу, що викликане виробничою або кон'юнктурною необхідністю. При цьому структура виробу принципово не змінюється, а відбуваються лише часткові заміни певних деталей.

МОРФОЛОГІЯ (від гр. «форма + вчення») — вчення про форму, формоутворення, будова форми.

МУЛЬТИПЛІКАЦІЯ (від лат. «множення») — окремий випадок алімації, вид кінознімання, об'єктами якого є серії графічних зображень або об'ємних фігур. Кожне зображення чи положення фігури відповідає певній фазі руху, внаслідок чого при показі на екрані створюється ілюзія руху.

НАЧЕРК — короткочасна замальовка.

НЮАНС (фр. «відтінок») — відтінок, ледве помітна різниця у формі, кольорі, розмірі тощо.

ОБ'ЄКТ (від лат. «предмет») — матеріальний предмет або інша реальність (середовище, процес, явище, ідея), на якій зосереджено увагу дизайнера (суб'єкта) з метою пізнання чи перетворення.

ОБРАЗ ПРОЕКТНИЙ — у дизайні під проектним образом розуміють ідеальні уявлення про об'єкт проектування, художню модель, що створена уявою дизайнера.

ОРНАМЕНТ (від лат. «оздоба, прикраса») — візерунок, побудований на ритмічно впорядкованих елементах.

ОРТОДОКСІЯ (від гр. «мислю вірно») — неухильне дотримання певного вчення, поглядів, тверда однаковість поглядів.

ПАТЕНТ (від лат. «відкритий, очевидний») — документ, що засвідчує авторство. Він дає виняткове право на використання предмета авторства протягом певного терміну.

ПАТЕНТНА СЛУЖБА (у дизайні) — система обслуговування дизайнерської діяльності щодо захисту авторського права відповідно до патентного законодавства.

ПЛАКАТ (від нім. та фр. «об'ява, афіша») — графічний твір, виконаний на великому аркуші зі стислим пояснювальним текстом, що переслідує інформаційну, рекламну, агітаційну, навчальну або іншу мету.

ПОСПІНДУСТРІАЛЬНЕ СУСПІЛЬСТВО — термін, що використовується у різних галузях гуманітарного значення та позначає майбутнє людства. Прибічники цієї концепції вважають, що під впливом високого рівня культури людство вступить у стадію постіндустріального суспільства, яким управлятиме високоосвічена, культурна еліта. Термін було запропоновано американським соціологом Д. Беллом.

ПРЕДМЕТ — 1) будь-яка матеріальна річ, виріб, матеріальний продукт праці; 2) галузь дослідження або перетворення, що виділено в *об'єкт* (наприклад, структура об'єкта, його зовнішній вигляд, економічні характеристики, технологічні особливості тощо). У процесі проектування об'єкта увага дизайнера у певний момент зосереджується на тому чи іншому предметі.

ПРЕДМЕТНЕ СЕРЕДОВИЩЕ — сукупність виробів та їх комплексів, що оточують людину та використовуються нею для організації життя.

ПРЕДМЕТНИЙ КОМПЛЕКС — у дизайні під предметним комплексом розуміють сукупність матеріальних предметів, що пов'язані загальним задумом, призначенням, тобто становлять єдине ціле.

ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ — безпосереднє оточення людини. Сукупність природних і штучних просторів та їх наповнення речами, що знаходяться у постійній взаємодії з людиною. Це ландшафт — спільний витвір природи й людини. Це місто, село, вулиці, споруди, інтер'єри, комплекси їх обладнання.

ПРОБЛЕМА (від гр. «завдання, утруднення») — складне теоретичне або практичне питання, що потребує вивчення й вирішення.

ПРОЕКТ (від лат. «кинутий вперед») — у дизайні під проектом розуміють проміжний чи кінцевий опис об'єкта проектування. Цей опис фіксується у відповідній дизайнерській документації (графіка, макет, пояснювальна записка). Дизайнерська документація є необхідною для складання технічної документації, виробництва та подальшої експлуатації продукції.

ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН — художньо-проектна діяльність, об'єктом якої є виробу машинобудування, прилади й апарати, предмети широкого вжитку, інші промислові вироби.

ПРОПЕДЕВТИКА (від гр. «попередньо навчаю») — підготовчий, вступний навчальний курс.

ПРОПОРЦІЯ (від лат. «співвідношення») — співвідношення частин цілого між собою та з цілим. У дизайні використовується як один із засобів художньої виразності.

ПРОТОТИП (від гр. «прообраз») — у дизайні під прототипом розуміють зразок промислового виробу схожої функції, який слугує вихідною точкою для аналізу та вироблення проектної ідеї.

РИНОК — сукупність покупців товару (тих, що вже існують, і потенційних).

РИТМ (від гр. «розміреність, узгодженість») — чергування впорядкованих елементів (звукових, мовних, зображальних). Відчуття ритму спостерігається за наявності не менш як 3-5 повторювань. У дизайні використовується як один із засобів художньої виразності.

САЙТ (англ. «ділянка, місцезнаходження») — сукупність інформації, що розміщено на сервері. З технічної точки зору сайти класифікують за типом сервера.

Абсолютна більшість сайтів є WWW-сайтами, тому термін «сайт» переважно використовується саме у цьому значенні.

СЕМАНТИКА (від гр. «означальний») — галузь знань, що вивчає відношення виразів мови (візуальної чи словесної) до позначуваних ними понять.

СЕМІОТИКА (від гр. «знак») — наука про різні системи знаків, які використовують для передавання інформації.

СЕНСОРНИЙ (від лат. «відчуття») — відчуваючий, чутливий.

СЕРВЕР (від англ. «служити») — комп'ютер, що обслуговує інші комп'ютери мережі (клієнтів). Виконує також деякі керуючі функції.

СЕРВЕР ІНТЕРНЕТ — вузол Інтернет, який надає послуги іншим комп'ютерам Інтернет. Сервери Інтернет класифікуються за видом послуг, які надаються ними. Один і той самий комп'ютер за умови встановлення на ньому необхідних програм може одночасно виконувати функції різних серверів. Послуги Інтернет зазвичай асоціюються з типом протоколу Інтернет, за яким працює той чи інший сервер.

СИЛУЕТ (фр.) — обрис об'єкта, площинне однотонне зображення його. Від прізвища французького державного діяча XVIII століття Е. де Силуэта, на якого було у такий спосіб намальовано карикатуру.

СИМЕТРИЯ (від гр. «відповідність») — розміщення точок або частин предмета в просторі, коли одна половина є ніби дзеркальним відображенням другої. Розрізняють симетрії центральну (відносно точки), осьову {відносно прямої} та площинну (відносно площини). Використовується як один із засобів художньої виразності. Протилежне - асиметрія.

СИНКРЕТИЗМ (від гр. «об'єднання») — нерозчленованість, злитність якогось явища.

СИНТЕЗ (від гр. «з'єднання, складання») — метод вивчення предмета у цілісності, єдності й взаємозв'язку його частин. Синтез у дизайні — це впорядкування, складання разом проектних відомостей, що відібрано внаслідок дизайнерського аналізу та зведення їх до єдиного цілого.

СИСТЕМА (від гр. «утворення, складення») — множина взаємопов'язаних елементів, що становлять певне цілісне утворення.

СИСТЕМНИЙ ОБ'ЄКТ — у дизайні під системним об'єктом розуміють не лише сукупність матеріальних предметів, а й усю соціально-культурну ситуацію, що проблематизується. Ця ситуація на кожному етапі дизайнерської розробки моделюється цілісно, системно завдяки багатоаспектному розгляданню проблеми.

СИСТЕМНИЙ ПІДХІД — у дизайні під системним підходом розуміють розглядання складного, розгалуженого об'єкта проектування як системи взаємопов'язаних елементів, а саме: матеріальних предметів, процесів, явищ, ідей.

СМАК ЕСТЕТИЧНИЙ — компонент структури особистості, одна з форм її ставлення до навколишньої дійсності. Він відображає уподобання людини і має яскраве емоційне забарвлення. Критерії суджень естетичного смаку (подобається — не подобається) можуть не усвідомлюватися.

СТАНДАРТ (англ.) — норма, зразок, мірило. Еталон, прийнятий для порівняння з ним інших подібних об'єктів, явищ.

СТИЛЬ (від лат. «паличка для письма») — у давнину від особливостей форми певного типу палички залежали й особливості та своєрідність зовнішнього вигляду тексту, який нею написано. Згодом цей термін став визначати своєрідність, особливості, стійкі ознаки якогось явища або предмета.

СТРУКТУРА (від лат. «побудова») — внутрішня будова чогось, певний взаємозв'язок частин цілого.

ТВОРЧЕ ЗАВДАННЯ — це завдання, вирішення якого не може бути досягнуто одними лише логічними виведеннями з наявних засновків.

ТВОРЧИСТЬ — процес людської діяльності, що створює якісно нові матеріальні й духовні цінності.

ТЕКСТУРА (від лат. «тканина, зв'язок, будова») — природний малюнок на поверхні перерізу деревини, каменю, полікристалічного тіла тощо.

ТЕКТОНІКА (від гр. «майструю, будую») — у дизайні під тектонікою розуміють видиме віддзеркалювання у зовнішній формі предмета роботи конструкції та організації матеріалу. Взагалі тектоніка — наука, що вивчає будову і рухи земної кори, які є наслідком тих процесів, що відбувалися у середині земної кулі.

ТЕХНІЧНА ЕСТЕТИКА — у східнослов'янських мовах за радянської доби цей термін визначав дисципліну, яка створює наукові основи дизайну, тобто є наукою «при дизайні». У західнослов'янських, а також більшості європейських мов цей термін не має дослівного перекладу. Саме поняття визначається здебільшого як «теорія дизайну».

ТЕХНОЛОГІЯ (від гр. «майстерність + вчення») — сукупність способів переробки матеріалів, виготовлення виробів і процеси, що супроводять ці види робіт.

ТЕХНОПАРК — назва «наукового парку» — організації, котра запроваджує перспективні технології, доводячи їх до товарного вигляду, до дослідних зразків.

ТЕОЛОГІЯ (гр. «бог + слово») — богослов'я.

ТОВАР — усе, що може задовольнити потребу чи потребу та приноситься на ринок для того, щоб люди його купили. Це можуть бути фізичні об'єкти, послуги, ідеї тощо.

ТРАНСФОРМАЦІЯ (від лат. «зміна, перетворення») — у дизайні під трансформацією розуміють зміну структури й форми дизайнерського об'єкта.

УНІВЕРСУМ (лат.) — філософський термін, що ним позначають «світ як ціле» або множину всіх світів.

УПРАВЛІНСЬКА КУЛЬТУРА — під цим терміном розуміють всю сферу управлінських дій, що відповідають поточним, перспективним та глобальним задачам розвитку суспільства. Політична, правова, адміністративна, організаційна, менеджерська культури є видами управлінської культури. Розвинене суспільство передбачає певний рівень управлінської культури кожного громадянина, що необхідно для розуміння ним явища управління соціальними процесами, а також для прийняття управлінських рішень у разі надання громадянину управлінських функцій.

УТИЛІТАРНИЙ (від лат. «користь, вигода») — розрахований на практичне використання або вигоду, практичний.

ФАКТУРА (від лат. «оброблення, побудова») — особливості побудови поверхні будь-якого предмета. Поверхня може бути гладкою, шорсткою, погорбованою тощо. Використовується як один із засобів художньої виразності.

ФІРМОВИЙ СТИЛЬ — візуальна ідентифікація, стильова єдність елементів фірми — від середовища до продукції.

ФОРМА (від лат. «зовнішність, устрій») — у дизайні під формою розуміють: 1) зовнішній вигляд, об'ємно-просторову організацію матеріального предмета; 2) зовнішнє вираження будь-якого внутрішнього змісту.

ФОРМОУТВОРЕННЯ — категорія художньої діяльності, дизайнерської й технічної творчості, що виражає процес становлення та творення форми.

ФРОНТАЛЬНІСТЬ (від фр. «лобовий») — розміщення предмета лицьовою частиною до глядачів. **ФУНКЦІОНАЛІЗМ** (від лат. «той, що стосується функції») — широкий соціально-естетичний рух в архітектурі та прикладному мистецтві, що остаточно склався у 20-ті роки XX ст. і поширився у країнах Європи й Америки. Гаслом функціоналістів було «Форма йде за функцією». Ідеї функціоналізму були сприйняті та розвинені дизайном, де вони домінували у середині XX ст.

ФУНКЦІОНАЛЬНІСТЬ — відповідність промислового виробу своєму призначенню, тобто здатність його виконувати певну функцію у процесі життєдіяльності людини.

ФУНКЦІЯ (від лат. «виконання, звершення») — у дизайні під функцією розуміють роботу, яку виконує чи призначений виконувати промисловий виріб. Крім того, розуміють ще його змістову, ціннісну, знакову роль (наприклад, дороге, красиве, нове авто свідчить, що його володар має гроші тощо).

ЦИВІЛІЗАЦІЯ (від лат. «цивільний») — багатозначне поняття, вживається у культурології, політології та інших галузях знань. По-перше, як синонім культури, як її сходи́нка, що іде після варварства. По-друге, як особливий тип органічної цілісності, що є або симптомом занепаду культури, або високого рівня її розвитку. WWW (англ. World Wide Web) — всесвітнє розгалужене павутиння.

WEB (англ. «павутиння») — сукупність Web-серверів та інформаційних ресурсів Інтернет, фактично ототожнюється з терміном «Інтернет», префікс низки термінів Інтернет.

WEB-ДИЗАЙН — дизайн WWW-сайта, художнє проектування його текстового та графічного наповнення. З образотворчої точки зору має багато спільного з графічним дизайном.

WEB-СТОРІНКА — окремий документ або декілька документів, частина інформації, яку розміщено на сайті в Інтернет. Web-сторінку можна переглядати за допомогою браузера.