

ГЕНЕЗА ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА ЇЇ ІННОВАЦІЙНИЙ ХАРАКТЕР

Рижова І.С. (м. Запоріжжя)

Анотації

В статті проаналізовано генезу дизайнерської діяльності та її інноваційний характер; з'ясовано, що предметний світ людини, тобто дизайн пройшов еволюцію в історичному контексті філософського дискурсу, починаючи з античності і закінчуючи сучасністю; дається аналіз дизайнерської культури як такої, що перетворює світ людини; виясняються різні підходи до аналізу дизайнерської культури – авангардизм, функціоналізм, конструктивізм; виясняються поняття «технократичний дизайн», «постмодерний дизайн».

In the article genesis of designer activity and its' innovative character are analyzed; it is found out, that the subject world of man, meaning design, passed an evolution in the historical context of philosophical discourse, beginning from antiquity and concluding contemporaneity; the author gives the analysis of designer culture as such one, which converts the world of man; the different approaches to the analysis of designer culture (avant-gardism, functionalism, constructivism) are lighted up; concepts «technocratic design», «postmodern design» are lighted up.

Ключові слова

ДИЗАЙНЕРСЬКА КУЛЬТУРА, АНТИЧНІСТЬ, ВІДРОДЖЕННЯ, НОВИЙ ЧАС, АВАНГАРДИЗМ, ФУНКЦІОНАЛІЗМ, КОНСТРУКТИВІЗМ, ТЕХНОКРАТИЧНИЙ ДИЗАЙН, "ПОСТМОДЕРНИЙ" ДИЗАЙН

Вступ

В історії соціально-філософської думки дизайн розглядався і через предметний світ, і через відносини людей до предметів, і через форми соціальної організації діяльності, і через особливу сферу суспільної свідомості, і через певні парадигми, що визначають сукупність стійких, загальнозначущих норм, теорій, методів, схем наукової діяльності; парадигм чуттєво-емоційно-ментального сприйняття світу, соціуму, природи. Кожна із груп соціальних теорій має свою історичну лінію і свої закономірності розвитку, так як суспільна свідомість розвивається інакше, ніж предметний світ, а останній інакше, ніж соціальна діяльність.

Жодна з цих ліній розвитку, взята сама по собі, не призводить до появи дизайну як соціального феномена. Дизайн як соціальне явище виникає тоді, коли всі лінії перехреснюються, генералізуються і еволюціонують в сучасному світі. Саме тому дизайн як об'єкт соціально-філософського дослідження – утворення складне і багатогранне, воно не тільки твориться, а й інтеріоризується кожним з нас, формуючи внутрішній, духовний світ особистості. Тому в певному розумінні дизайн

живе в людських індивідах, реалізується людьми в людській діяльності, взаєминах, спілкуванні, свідомості та інших виявах людського буття.

Мета статті – дослідити генезу дизайнерської діяльності та її інноваційний характер.

Обговорення проблеми

Однією з проблем теорії дизайну є проблема передумов і часу виникнення дизайну. Одні дослідники [1; 2; 3; 4; 5;] вважають, що дизайн – явище, яке має тривалу історію, що вимірюється тисячоліттями. Інші автори [6; 7; 8; 9;] вважають, що дизайн виникає на початку XX сторіччя як реакція на стихійне формування візуальних і функціональних властивостей предметного середовища, що він з'явився у зв'язку з необхідністю якось відреагувати на розрегульованість виробництва і споживання, що поняття “дизайн” ніяк не може бути пристосованим до тих процесів, які нас цікавлять, і які відбувалися в минулому. Кожна з наведених точок зору має право на існування.

Дизайн як соціокультурне явище виникає в глибинах історії людства. І перший – найтриваліший і найзагадковіший – етап історії, дизайну можна визначити як архаїчна “дизайнерська” культура. Свій досвід взаємодії з довкіллям первісна людина фіксувала у міфах [10; 11]. У міфологічне мислення первісна людина виокремила себе з оточення, усвідомлювала відмінність свого родового буття від видового існування. Міфогенна морфологія предметного світу культури стала засобом усвідомлення первісною людиною себе у якості такої частини світу, активність якої докорінно відрізняється від природних процесів. Тому опредмечена у світі артефактів міфологічна історія – це завжди історія творення людиною космосу, порядку з неупорядкованого, дисгармонійного, ворожого хаосу [12]. Можна стверджувати, що ще за умов первісного ладу, коли виникають зародки таких духовних потреб як естетичні, починають формуватися передумови виникнення дизайну. Дизайн, як і мистецтво, вкорінене у прагненні людини освоїти світ, посіло особливу позицію в освоєному світі. Непідвладний часові спосіб комунікації, художня діяльність залишалася найважливішим каналом зв'язку між людиною і суспільством, мірилом людської досконалості та освоєння природи. З розвитком суспільства хаос витіснявся на периферію людського буття, поступався місцем космосу.

Показовою для розуміння розвитку так би мовити прото-дизайнерської культури людства є історія Давньоєгипетської культури. Славнозвісні **Єгипетські піраміди** були не лише пам'ятками архітектури, а являли собою складний духовний комплекс, де знайшли відображення всі сторони людської сутності, яка зростала у надрах єгипетської культури. Саме до цього періоду слід віднести появу триєдності: предмет-матеріал-технологія, що здійснюється в предметній творчості: в Єгипті були створені досконалі за своїм дизайном вироби, що спричинили вплив на дизайн Азії і Африки. Кожна епоха мала свої соціальні й науково-технічні завдання, уподобання й смаки, що впливали на розвиток дизайну,

зумовлювали нові функції, конструктивні системи, художні засоби, індустріальні методи будівництва, однак кінцевою метою дизайну є задоволення матеріальних і духовних потреб усього суспільства [13, с. 206-254].

Технічна творчість сьогодні відокремлена від мистецтва, але першим смыслом самого терміну “мистецтво”, який був розповсюджений в Давній Греції, була система технічних способів і прийомів. Творець машин часто порівнюється з художником, скульптором з металу, який повинен вдихнути життя в форми, породжені уявою творця, тим, що приведе їх в рух з метою виконання певної роботи. Однією з найскладніших і не пояснених досі є проблема співвідношення середньовічного ремесла (в його традиційному розумінні як ручної роботи від конкретного замовника) і дизайну. У багатьох теоріях дизайну вони виступають як протилежні полюси предметної творчості. Ремесло трактується як унікальна робота по виготовленню посуду, меблі, одягу, прикрас, знарядь праці, в процесі якої постійно можна щось виправити, змінити, підігнати під вимоги тих, хто користується речами. Дизайн був породжений значним і все збільшуючим розривом між потребами споживання і виробниками, який виникає в результаті розподілу праці, механізації і художньо-проектної діяльності.

Середньовічне ремесло при всій його простоті було дуже розвиненим виробництвом, зі своєю спеціалізацією і своїм розподілом праці, з великим географічним охопленням територій виробництва і розподілом готової продукції, з товарно-грошовими відносинами і контактами принципово різноманітних культур Заходу і Сходу. Ремесло минулого мало свої правила, зразки, інваріанти форми і ступені свободи їх змін в межах функціональної і стильової єдності. Від них збереглися не тільки безліч матеріальних об'єктів, речей, що вкладені в певні топологічні ряди по характеру їх відношення до функції, конструкції і форми, але і тексти (структури цехів, методики роботи, правила оцінки якості, загально-гуманітарні рефлексії на призначення, стиль, характер предметного оточення) [14].

Характерною ознакою епохи Відродження був органічний зв'язок технічної творчості з художньою; вона визначала особливості формотворення всього предметного середовища, включаючи світ техніки. **Професія митця** вважалася звичайною ремісничою професією, і люди цієї професії за своїм суспільним призначенням ніяк не відрізнялися від представників інших ремісничих груп. Інженер-митець набував знань та професійних навичок в усіх галузях мистецтва і техніки шляхом цехового учнівства у майстра, що передавав учням свій досвід, який ретельно приховувався від сторонніх [15]. Естетичним кредо в епоху Відродження, як і в епоху античності, був синтез користі й краси, що накладало відбиток на формотворення предметного середовища, розповсюджуючись на машини і ремісничі знаряддя, а також на предмети побуту. Техніка цієї епохи відображала стиль свого часу. З настанням епохи машинного виробництва (остання третина XVIII століття) різко відособлюється “чисте”

мистецтво, ремесло, ще зв'язане з прикладним мистецтвом, і техніка. До цього часу грецьке “техне” і латинське “арс”, в минулому слова-синоніми, тепер стають різними поняттями: “техне”-техніка, “арс” – мистецтво. Мистецтво починає вважатися видом діяльності, що підноситься над повсякденним життям, яке управляється “божественним” натхненням. Загалом мистецтво Відродження було своєрідним “мостом”, котрий поєднав окремі елементи художньої традиції античної та середньовічної культур, тоді як технічна діяльність, інженерна справа розглядалася як щось приземлене, повсякденне, утилітарне [16].

Особливо характерним для Нового часу є **ентузіазм**, з яким модель машин використовувалася для розуміння і пояснення світу на основі механістичного підходу, формувалися переконання, що світ явищ, які реконструюються через посередництво досліджень і продуктів, сконструйованих інтелектом чи руками людини, – це той єдиний світ, в якому може існувати людина. Цей принцип тотожності пізнання і конструювання знаходить узагальнене відображення пізніше у Дж. Віко. З іншої сторони, на цій основі в рамках філософії і науки формуються знання техніків і ремісників. Так, Ф.Бекон розробив проект історії механіки як історії природи, модифікованої рукою людини. І це – принциповий пункт гносеології для діячів того часу [17]. Гуманітарна наука Відродження і Нового часу виявила сутність людини в її здатності до самоудосконалення і тим самим зробила людину суб'єктом її власної дії.

Проектна діяльність Нового часу розглядається як синтетична діяльність, в якій використовуються: дані пізнавальної діяльності; дані практичної діяльності; конструювання як спосіб вирішення проектних задач (поряд з аналітичними засобами). Виробництва, засновані на ручній праці, поступаються місцем індустрії, причому використовувані в них робочі механізми поступово починають виготовлятися машинним способом. Таким чином, на перший план виходить розвиток технології, машини змінюють не тільки фізичну силу людини, але і її вміння. Технічний прогрес все більше входить в життя людей і починає впливати на їх світосприйняття. Наприклад, Г.В.Лейбніц вводить поняття “модель” і дає аналіз моделювання з філософсько-понятійної точки зору. На Г.В.Лейбніца посилається багато теоретиків дизайну, коли мова йде про те, що об'єктивна реальність може бути сприйнята і змодельована за математичною схемою і геометричною конструкцією, створена розумом людини, оскільки між організмом і механізмом немає істотних відмінностей [18].

Деякі теоретики дизайну говорять про виникнення дизайну саме, всередині XVIII ст., коли в цілому ряді виробництв відбувся широкомасштабний промисловий переворот [19; 20]. Англійські мислителі тих років намагалися в машинах розпізнати нову естетичну цінність – красу і користь. Д.Юм в “Трактаті про природу людини” відзначав, що користь є одним із джерел краси для людини. Арчибальд Алісон в “Роздумах про природу і принципи почуттів” (1790) стверджував, що нема

такої форми, яка не була б красивою, якщо вона повністю відповідає своєму призначенню. Ближче всього до практичних питань дизайну були винахідники і інженери, які проектували і розраховували деталі безкінечної безлічі утилітарних верстатів і парових машин, мостів і засобів пересування, окремі частини цих технічних виробів і досі вражають своєю красою, яка не має аналогів і вражає якістю обробки. Промислова революція призвела до занепаду ремісничого виробництва, а разом з цим, і до втрати суто індивідуального характеру виробів, який задовольняв естетичні потреби споживача. Досягалось це насамперед через стандартизацію, повторюваність та масовість товарів.

Бурхливий розвиток техніки в тогочасних промислово розвинутих країнах світу, зокрема у Англії, призвів до появи нового середовища існування людини – машинного. Це викликало докорінні зміни в людському житті. Громадська думка Європи на межі XIX-XX ст. намагалась осмислити нову ситуацію – систему зв'язків “людина – машина”. У 70-80-х роках XIX століття в Англії виник рух “за зв'язок мистецтва та ремесел”, представники якого розпочали критику серійного промислового виробництва. Найвідомішими представниками цього руху був Д.Рескін. Будучи сучасником інтенсивного розвитку техніки, Д.Рескін дійшов висновку, що переможний розвиток машин і зростаюча влада капіталу перетворюють людей у рабів і калічать цілі країни. З машинами Д.Рескін зв'язав загибель мистецтва, а з загибеллю мистецтва – неминучий крах добра і краси. Масове машинне виробництво довгий час йшло шляхом копіювання форм речей, що створювалися до того ремісниками, хоча технологія виробництва вже була цілком іншою: створювані машинами речі не тільки не нагадували ремісничих виробів, але й мали вигляд підробок, що ображали гарний смак.

Продовжувачем ідей Д.Рескіна був найвідоміший теоретик мистецтва, **художник-практик У.Морріс**. На думку У.Морріса, митці мають створювати не лише твори “високого мистецтва”, а й надавати поради при конструюванні нових технічних форм, розробці знарядь праці, створенні предметів широкого вжитку. Він стверджував, що предмети повсякденного користування повинні бути красивими [21]. У.Морріс, як і Д.Рескін, критично ставився до розвитку технічної цивілізації, але розроблені ним для кустарних виробів принципи формотворення предметів побуту згодом виявилися дієвими і в сфері машинного виробництва. Найбільш серйозну спробу розібратися з тим, що відбувалося в дизайні того часу, здійснив теоретик і історик дизайну Г.Земпер [22, с. 557-559]. Він був далеким від аналізу дизайну, як соціально-естетичного явища, йому здавалося, що можна виправити існуючий стан речей за допомогою художніх реформ, вивчаючи і популяризуючи витoki дійсної краси оточуючого предметного світу. Ці погляди були дійсно утопічними, хоча з часом вони призвели до принципово нової постановки питання про співвідношення між технічним прогресом і розвитком предметної художньої творчості. Г.Земпер показав,

що наука, технічний прогрес надають в розпорядження художньої практики такі матеріали і способи їх обробки, які ще не засвоєні естетичним чином. Особливу увагу Г.Земпер звертав на призначення виробів з дизайнерської творчості, на те символічне та соціально-естетичне значення дизайну, яке вони відіграють в життєдіяльності людей.

На початку XX ст., реактуалізуючи проблему співвідношення утилітарного і естетичного, **авангардизм** постулює ситуацію компрометації “здорового глузду” і “банкрутства” традиційних систем цінностей (футуризм, дадаїзм, Марінетті), а такі феномени, як закон, порядок, поступовий рух історії і культури піддаються критиці як ідеали, що не витримали перевірку часом (в даному пункті своєї концепції авангардизм близько підходить до моделювання концепції постісторії) в контексті культури, цивілізації, глобалізації, – як відзначає В.Шейко [23, 20]. Авангардизм в дизайні постулює: 1) відмову “сучасного” (modern) суспільства від традиційної інтенції культури щодо пошуків соціальної процесуальності; 2) переорієнтацію на хаос як основу соціального руху. У відповідності з цими концептуальними засадами, характерними особливостями авангардизму в дизайні є: 1) його програмна епатажність, що має своєю метою активний вплив на самореалізацію людини в праці; 2) метою авангардизму виступає руйнування традиційних цінностей; 3) розпад традиційних опозицій. В цьому відношенні авангардизм в дизайні може бути розцінений як такий, що володіє могутнім потенціалом критики, яка знаходить своє відображення у формальному негативізмі.

Це проявляється в намаганні **конституювати творчі можливості людини в процесі плюрального світобачення**. Рішуче пориваючи з класичними традиціями образотворчого мистецтва, авангардизм в дизайні був зорієнтований на те, щоб через посередництво абстрактних композицій розбудити буденну свідомість, запропонувавши радикально новий досвід бачення світу (подібність позицій поп-арту, дадаїзму, футуризму, сюрреалізму, експресіонізму в самооцінці своєї діяльності не в якості художнього напрямку, а в якості образу мислення). В цьому контексті маніфести абстракціонізму постійно апелюють до так званої “чистої свідомості”, відірваної від різноманітних культурних норм. Пафос авангардизму акцентується ідеєю плюралізму різних типів сприйняття дійсності; авангард ставить під сумнів смисл наслідування античному зразку; виробляє свій тип відносної краси, що протиставляється нормам абсолютної краси. Разом з тим авангардизм в дизайні намагається утвердити в якості нового слова в розумінні людини, соціуму, мистецтва, творчості і моралі, апелюючи до З.Фрейда, який звернув увагу на креативно творчий потенціал несвідомого. Авангардизм в дизайні тяжіє до інтелектуальної елітарності, оскільки відкидає будь-які спроби уніфікації і стандарту в дизайні.

Питання про те, що таке **краса в техніці**, широко обговорювалося в літературі на межі XIX-XX століть в працях філософів, соціологів, мистецтвознавців. Ідея пошуку нових форм предметного світу, висунута в кінці 90-х років архітекторами Л.Саллівеном, А.Лоосом та іншими діячами культури була підхоплена і розвинена творчим союзом – Веркбундом, а потім школою промислового конструювання – **“Баугаузом”**. У другій половині 30-х років “ідеальний”, “теоретичний” дизайн, який почав створюватися в Баугаузі, поєднався з американським комерційним дизайном. Після закриття школи у 1933 році більшість її учасників залишила Німеччину, переїхала до США. Спадщина Баугауза викликала гострий інтерес серед дизайнерів-конструкторів всього світу, оскільки це була одна з перших національних шкіл і моделей художнього конструювання, яка внесла вклад в розвиток дизайну, створивши систему спеціальної художньо-дизайнерської освіти. У США працівники “Баугауза” розробляли і пропагували естетику функціоналізму, принципи сучасного формотворення в архітектурі і дизайні, ідею формування предметно-побутового середовища засобами пластичних мистецтв. Як відзначає В.Аронов, однією з яскравих сторінок дизайнерської традиції є течія функціоналізму в дизайні [24, с. 75-91].

Функціоналізм в дизайні – один із компонентів системного підходу, що виявляється в реалізації певної функції окремих елементів даного соціального утворення, (Г.Спенсер, Б. Маліновський, А.Р. Радкліфф-Браун, Р.Мертон), сутність якого полягає в виокремленні елементів соціальної взаємодії, визначенні їх статусу (місця) і функції в певному зв'язку, якісна визначеність якого робить необхідним їх системний розгляд. Функціоналізм в дизайні – один із основних методологічних підходів до дизайну, сутність якого полягає у виокремленні елементів соціальної взаємодії, визначенні їх функцій, що має місце в усіх соціальних концепціях дизайну, що розглядається в контексті системного підходу та аналізу. Функціональний аналіз у дизайні – методологія комплексного досягнення причинно-наслідкових зв'язків окремих рушійних сил розвитку економічних і соціальних явищ та процесів, в якому акцент робиться на пізнанні залежних факторів. Функціональний аналіз з'ясовує комплекс діючих факторів, внаслідок чого робиться крок до пізнання закономірностей розвитку соціальних, економічних, політичних, духовно-світоглядних явищ та процесів, отже, ігноруються неістотні, поверхневі зв'язки. Водночас, істотним недоліком функціонального аналізу є неврахування зворотних зв'язків між цими явищами і процесами.

Ще одним центром становлення дизайну як різновиду естетичної діяльності людини був Радянський Союз, на теренах якого ідея зв'язку виробництва та мистецтва мала свою власну історію. У Радянській Росії в перші післяреволюційні роки виник рух “виробничників”. Їх пошук ішов під гаслами: “Мистецтво – в життя!”, “Мистецтво – в виробництво!”. Своєю кінцевою метою “виробничники” вважали перебудову всього життя за законами краси, а мистецтву при цьому відводилося місце життєбудови,

вироблення речей. На базі “виробничого мистецтва” обґрунтовується новий тип суспільної практики дизайну [25].

Однією з течій дизайну того часу є **конструктивізм**. Конструктивізм – методологічна течія в дизайні, що є результатом конструктивної діяльності дизайнера; напрямок в мистецтві, архітектурі, дизайні 20-pp. ХХ ст., сутність якого полягає в конструюванні матеріального середовища, оточуючого людину, на основі використання нової техніки, з метою створення простих, функціональних конструкцій. Конструктивісти (В.Гропіус, Л.Міс ван дер Роя, Ле Корбюзьє, в Росії – О.Веснін, М.Гінзбург, К.Мельников. Конструктивісти в дизайні стверджували, що форми, які визначають зовнішній вигляд речі не задаються заздалегідь, а виробляються на основі функціонального призначення речі, матеріалів, дизайнерських конструкцій [26]. Програма конструктивістів формувалася на відповідності дизайну новим соціальним умовам та новій дизайнерській техніці. Дизайнери-новатори підкреслювали, що завдяки новому дизайну створюються нові дизайнерські вироби, які володіють унікальними естетичними якостями. Конструктивістський дизайн є втіленням естетики техніцизму: якщо дизайн епохи давніх цивілізацій стверджує панування фараонів та царів, готика – панування релігії, то в дизайні конструктивізму відбито дух панування техніки.

Конструктивізму властивий **раціоналістичний підхід до** розробки об’ємно-планувальних будівель формування конструктивістського типу – ділового, суворого. Конструктивістами був акцентований інструментальний характер ставлення до предметно-речового оточення. Найближчою метою проектування стає тут функціональний процес, в контекст якого включені як люди (його учасники), так і речі (середовище). Якщо в Західній Європі поява дизайну і його розвиток обумовлювались прагненням промислових фірм підвищити конкурентоспроможність своєї продукції на ринку, то в Радянському Союзі передумови його ставлення були іншими. Дизайн мав передусім агітаційно-ідеологічний характер.

В історико-генетичному аспекті дизайн може бути визначений як **соціально значуща творча діяльність** в діалектичному взаємозв’язку її результативності; вираженні її процесуальності, перетворенні багатства досвіду людської історії у внутрішнє багатство індивідів, що втілюють зміст цього багатства в своїй соціальній діяльності. Дизайн – це діяльність людей з гомогенізації соціального та індивідуального буття у духовно-екзистенційних його вимірах, а також включення в цю діяльність формування норм і стандартів суспільства, взаємної адаптації людини та суспільства в умовах мікро-, макро-, мегаареалу.

Соціально-філософський аналіз процесу **генезису дизайну** свідчить, що розрізняються три види діяльності та способів життя: теорія, дія і творчість. Такий поділ обґрунтував ще Аристотель, а його відлуння – наука і техніка. Ці великі різновиди людської діяльності, зафіксовані вже в аристотелівській філософії, в сучасному їх тлумаченні і породжують дизайн. В історії філософської думки [27] (як у філософії, так і в

повсякденному мисленні) розрізняються два види буття: те, що є частиною природи, і те, що створила людина. У певні моменти історії дизайну головним його питанням було: чи речі гарні самі собою, чи вони гарні тільки для нас? Розрізнялися і розрізняються два види пізнання: розумове і чуттєве, два чинники буття і складові та їхній уклад, або елементи і форма. Форма – одне з питань, що активно використовуються в дизайні. Поза всяким сумнівом, дизайн та головні його поняття у такій всезагальній визначеності можуть бути відтворені засобами філософської та соціально-філософської думки. В контексті філософського дискурсу дизайн є результатом безмежного розширення сфери прикладного мистецтва і його розвитку на промисловій основі, результатом проникнення естетики в техніку. Дизайн повинен робити форму виробу не тільки доцільною і конструктивно логічною, але і емоційно виразною, естетично осмислено олюднюючи взаємовідносини між виробом і особистістю, а також між людьми. Користуючись художньо сконструйованими речами, людина естетично насолоджується, дизайн проникає у всі сфери життєдіяльності: та чи інша форма стола, виделки, ложки, молотка, автомобіля слугує цілям і користі, і естетичному впливу, пов'язаному з образом життя, типом мислення і діяльності людини.

Висновки

Кожна епоха історії дизайну зробила свій внесок у формування як феномена, так і концепта дизайну. Зародження ремесла було наслідком формування синкретичного підходу до оцінки споживацьких якостей виробу у єдності його функціональних та естетичних вимірів. З виникненням мануфактурного виробництва з проміж етапів задуму та продукування виробу виокремлюється проектна діяльність як така, з притаманним їй естетичним компонентом; саме до цієї епохи й відноситься формування дизайну як мистецтва (дизайн-мистецтва). Підготовлений поглибленням розподілу праці в мануфактурну епоху перехід до машинного виробництва означав унеможливлення індивідуалізації виробу за умов масового і стандартного виробництва. Конструктивізм як якісно новий принцип формоутворення та якісно новий етап розвитку дизайн-практики виникає саме за умов масового машинного виробництва і натомість художньому смаку та інтуїції спирається вже на раціональні принципи техніки взаємоузгодження функціональних та естетичних моментів форми виробу.

Отже, можна стверджувати, що **класичний етап в історії дизайну**, на якому він виникає як новий вид мистецтва, з розвивається у переважно технологію, що спирається на масове опанування техніки формоутворення, що означало перехід від класичного дизайн-мистецтва до некласичної (модерної) дизайн-техніки, – до технократичного дизайну. Так званий “постмодерний” дизайн, який позиціонує себе як непримиримого опонента модерну, – яким свого часу по відношенню до класики був сам модернізм, – не є радикальним запереченням цього останнього, оскільки намагається його подолати на його ж “території” і

його ж засобами. Тому цей “постмодерн” по суті залишається модерном, який на кшталт Бальзака “виклопотав” собі формальну ознаку свого так би мовити “аристократичного” походження, і є радше “пост”-модерном, ніж постмодерном як таким.

Перспективи подальших наукових досліджень:

- ✓ пошуки нових шляхів оптимізації в дизайні;
- ✓ розробка вітчизняних традицій гуманістичного розвитку дизайну.

Джерела

1. Белов А.А., Гвоздев Е.М. История дизайна: Лекции. - СПб.: Образование, 1993. - 76с.
2. Виноградова И.П. Основы дизайна.-Карагевс: КЧГПУ, 1999.-93с.
3. Даниленко В.Я. Дизайн: Підручник для студ. вищих навч. закл., які навч. за спец. “Дизайн” /Харківська держ. академія дизайну і мистецтв; Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України.-Х.: Видавництво ХДАДМ, 2003. - 320 с.
4. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. - М.: Омега. - Л, 2005. - 224 с.
5. Мосорова Н.Н. Философия дизайна: Учеб. пособие /Урал. гос. архит. – худож. акад. – Екатеринбург, 1999. - 173 с.
6. Безмоздин Л.Н. В мире дизайна /Ташк. политехн. ин-т им. Бируни.- Ташкент: Фан, 1990. - 311 с.
7. Глазычев В.Л. О дизайне (Очерки по теории и практике дизайна на Западе). – М.: Искусство, 1970. - 192 с.
8. Кантор К.М. Правда о дизайне. Дизайн в контексте культуры доперестроичного тридцатилетия 1955-1985. История и теория. - М.: АНИР, 1996. -288 с.
9. Лазарев Е.Н. Дизайн машин. - Л.: Машиностроение. Ленингр. отделение, 1988. – 254 с.
10. Мироманов В. Искусство и миф.-М.: Согласие, 1997. - 428 с.
11. Тайлор Э.Б. Первобытная культура: Пер с англ. - М., 1989. - 573с.
12. Мартынов В.Ф. Философия красоты. - Мн.: Тетра Системс, 1999. - 336 с.
13. Генис А. Вавилонская башня: искусство настоящего времени // Иностранная литература. - 1996. - № 9. - С. 206-254.
14. Сидоренко В.Ф. Генезис проектирования. Культура и эстетика дизайнерского творчества. - М., 1990. - 32 с.
15. Даниленко В.Я. Основы дизайну: Навч. посібник. - К.: ІЗМН, 1996. - 92 с.
16. Цыганкова Э.Г. У истоков дизайна. - М.: Наука, 1977. - 111 с.
17. Бэкон Ф. Сочинения в 2-х томах. Изд. 2-е, испр. и доп. Т.2. – М.: Мысль, 1978.
18. Дизайн на Западе /Под ред. Е.Черневич. - М.: ВНИИТЭ, 1992.- 96с.
19. Белов А.А., Гвоздев Е.М. История дизайна: Лекции. - СПб.: Образование, 1993. - 76 с.

20. Быстрова Т.Ю. Вещь в дизайне. - Екатеринбург: Архитектон, 1999. - 117 с.
21. Моррис У. Искусство и жизнь. – М.: Искусство, 1973. - 512 с.
22. Земпер Г. Практическая эстетика. - М.: Мысль, 1970. - 316 с.
23. Шейко В.М. Культура. Цивілізація. Глобалізація (кінець XIX – початок XXI ст.): Монографія. В 2-х т.: Основа, 2001.-Т. 2.-С. 20.
24. Аронов В.Р. Функционализм в английской художественной литературе 30-х годов //Теоретические концепции и творческие школы в дизайне. - М., 1981. - С. 75-91. – (Труды ВНИИТЭ. Сер. Техническая эстетика; Вып. 280).
25. Страницы истории отечественного дизайна: Исслед. и публ. / Труды ВНИИТЭ. - М., 1989. - 171 с.
26. Хан-Магомедов С.О. Молодое и старшее поколение художников-производственников на этапе “от изображения – к конструкции”. Конструктивисты из Обмаху и Татлин (ИНХУК, 1921-1922гг) // Традиции и истоки отечественного дизайна. 1979. - С. 63-111. (Труды ВНИИТЭ. Сер. Техническая эстетика; Вып. 21.).
27. История философии: Энциклопедия. - Мн.: Интерпрессервис, Книжный Дом, 2002. - 1376 с.

Стаття надійшла 25.11.2008 р