

ДОСЛІДЖЕННЯ СИНТЕЗУ ДИЗАЙНУ І ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМІ НЕПЕРЕРВНОЇ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

У статті подано основні результати прикладних та фундаментальних досліджень синтезу дизайну і технологій у системі неперервної дизайн-освіти у загальноосвітніх навчальних закладах та у вищій школі, які в процесі всеукраїнської різномірної експериментальної апробації показали ефективність та продуктивність комплексного застосування, розроблених в НАПН України.

Ключові слова: освітні галузі «Мистецтво» та «Технології», синтез, система, види дизайну, теоретична модель, авторські методики, сучасні дидактичні підходи.

ИССЛЕДОВАНИЕ СИНТЕЗА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ НЕПРЕРЫВНОГО ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

В статье поданы основные результаты прикладных и фундаментальных исследований синтеза дизайна и технологий в системе непрерывного дизайн-образования в общеобразовательных учебных заведениях и высшей школе, которые в процессе всеукраинского разноуровневого экспериментального апробирования показали эффективность и продуктивность комплексного применения, разработанных в НАПН Украины.

Ключевые слова: образовательная область «Искусство» и «Технологии», синтез, система, виды дизайна, теоретическая модель, авторские методики, современные дидактические подходы.

RESEARCH OF SYNTHESIS OF DESIGN AND TECHNOLOGIES IS IN SYSTEM OF DESIGN-EDUCATION

In the article the basic results of the applied and fundamental researches of synthesis of design and technologies are given in the system of continuous formation of design in general educational establishments and at higher school, which in the process of allukrainian experimental approbation rotined efficiency and productivity of complex application of developed in NAPN of Ukraine.

Key words: educational industries are «Art» and «Technologies», , system of continuous, types of design, theoretical model, author methods, modern didactics approaches.

Якщо йдеться про спадщину теоретичної діяльності в контексті дизайнерських практик, то, звичайно, потрапляємо у ситуацію складнішу, ніж уже достатньо визначений контекст міркувань про культуру та художню культуру зокрема. Дизайн є однією з диференційних практик, яка не є тотожною мистецтву або художній культурі, і яка розуміється досить порізному.

Усі роботи, які присвячені дизайну, певною мірою є інтерпретовані, тобто вони намагаються інтерпретувати поняття «індустріальний дизайн» у контексті сучасних культурних практик. Цікаво, що поняття «індустріальний дизайн» виникає досить пізно – у 30-і роки ХХ століття. Потім воно втрачає означуване слово й вживається просто поняття «дизайн» [1]. Дизайн як сфера художньої діяльності до сих пір потребує свого визначення. Донині точаться суперечки навколо того, що таке дизайн і коли він виник. Тому ця проблема є актуальною.

Така ж ситуація складається приблизно з терміном «естетика», який ввів Баумгартен, адже зараз усі говорять про естетику в античності, середньовіччі тощо. Якщо визначати рефлексивні системи дизайну, слід передусім з'ясувати, в якому контексті

(техноцентристському чи універсалістському) розуміється дизайн як феномен художньої культури.

Ми не можемо розв'язати усі проблеми теорії дизайну. Наше завдання полягає в тому, щоб на підставі різних дефініцій виробити своє розуміння дизайну, а потім спроектувати його на культурно-історичну спадщину. Більше того, ми не займаємося іманентною теорією дизайну, тобто теорією його внутрішнього простору, а намагаємося побачити його межі, його проекцію на художню культуру ХХ століття, як і, навпаки, проекцію цієї культури на контекст дизайнерської рефлексії.

Тут уже виникає досить цікава проблема: що ж почалося раніше – проекція дизайнерських проблем, а саме іманентних проблем, які виникли як спроба осмислити практику дизайну, в контекст мистецтва чи навпаки?» Останній шлях є не лише пріоритетним, а й первинним. Можна стверджувати, що дизайн як теоретична рефлексія чи диференційна практика виникає досить пізно, але як загальний дизайн виникає з розвитком «конструктивно-будівничої діяльності» людини [7].

Проблема полягає в тому, щоб створити концептуальне поле розуміння поняття «дизайн», описати його у сфері культурологічної, естетичної рефлексії і на підставі всіх рефлексивних визначень спробувати знайти особливість дизайну як культурної практики. Звідси і випливає мета роботи – дослідити синтез дизайну і технологій у системі неперервної дизайн-освіти.

По-перше, ми можемо відштовхнутися від типології рефлексії, або рефлексивного аналізу, яка визначена як певний метод архітектури в роботі Юрія Легенького, де рефлексія розглядається як певна низка бачень та осмислювання реалій культури [8]. Це рефлексія із середини практики, коли той, хто пише про щось, не дуже цікавиться, а як цим займаються інші. Він описує свій метод, його метод є надзвичайно важливим і самодостатнім. Можна сказати, що це певна особистісна міфологія, яка взагалі характерна для мистецтва і яка говорить про те, що той, хто намагається рефлектувати із середини творчості, не намагається вийти на метарівень, а займається саме іманентними проблемами творчості. Більше того, своєї власної творчості. Це нульовий ступінь рефлексії і це ступінь саме творчо-продукуючий, мистецький, що дуже важливо зазначити. Над цим рівнем нашаровується рефлексія над практикою.

Це вже діяльність мистецтвознавців, філософів, культурологів, які починають порівнювати системи різних авторів, визначати метакультурні, іманентні проблеми дизайну, структурувати «внутрішні» і «зовнішні» проблеми, намагаючись побачити, чим же відрізняється одна теорія від іншої. Ці питання є достатньо проблематичними у теорії дизайну, бо дизайн ХХ століття ще не витворив метакультурної проблематики, залишається на рівні міфів.

Якщо згадати книгу В'ячеслава Глазичева «Про дизайн» та її перевидання у 2006 році, то майже через 40 років цей автор з сумом констатує, що дизайн залишається певним міфом ХХ століття. Може деміфологізація й відбудеться, адже вона вже відбувається у ХХІ столітті. Варто прислухатися до цього досить толерантного і ретельного вченого, бо його робота є однією із фундаментальних праць з теорії дизайну.

Потім, коли ми побачили вертикаль рефлексії – «з середини» і «над практикою», виникає ще один вектор, коли йдеться про рефлексію «в себе» і «рефлексію в інше» [8]. Рефлексія «в себе» пов'язана з екзистенційною проблематикою, коли автор у книзі про дизайн через півстоліття робить нотатки, робить вставки, усвідомлює розвиток своєї думки. Це є певна екзистенційна проблематика дизайну, де й автор уже змінився, й світ змінився, дизайн змінився, а рефлектуючий (В'ячеслав Глазичев, наприклад) намагається відчутти ці зміни. І це може бути рефлексія в інше, коли дизайн свідомо удосконалюється, розглядається як інобуття або як інше буття в контексті інших практик культури – архітектури, декоративно-прикладного мистецтва та ін. (так побудована книга «Історія дизайну» Юрія Легенького або робота «Дизайн» Галини Лоли [7; 10]). Йдеться про те, що дизайн вбачається в контексті всіх артефактів культури, які ще не набули легітимізації як дизайнерські практики – це енвайромент, перфоменс, хепенінг, психоделічний дизайн, дизайн мас-медіа та ін.

Тобто вся мозаїчна суміш постмодерної культури певною мірою і є дизайн як усталеність «конструктивно-будівничої діяльності», яка ще не визначила свої образні та культурні артефакти. Ця синтагматична розгортка рефлексії говорить про те, що ми можемо певною мірою структурувати інформацію щодо осмислення дизайну за цими координатами. Наше завдання – не ставати на бік тієї чи іншої концепції, а створити метаконцепцію, яка б намагалася усвідомити цілісність дизайну в національних, інтеркультурних, інтермодальних означуваних, які пов'язуються з творчими напрацюваннями, що характеризують певну школу дизайну.

Спробуємо охарактеризувати дизайн як рефлексивну діяльність у контексті визначених рефлексивних парадигм. Іманентні та іманентистські теорії дизайну – це спадщина, яка говорить про свідомість або самосвідомість дизайнера-митця. Іманентні теорії належать дизайнеру-митцю, який починає братися за ручку і починає щось писати. Іманентистські теорії може створити й філософ, культуролог, який намагається мислити саме так, як дизайнер-практик. Зараз існує безліч літератури саме такого плану, де описується техноцентристська, або формотворча, об'ємно-просторова моделі дизайну. Наприклад, В'ячеслав Глазичев так і залишився в межах традицій іманентистського дизайну, хоча за фахом є архітектором і філософом. Він тяжіє до іманентних вимірів дизайну і не виходить на рівень ані естетичних, ані філософських узагальнень дизайну. Якщо говорити про книгу з дизайну, яка була видана у 1970 році, а перевидана у 2006 році, то, зрозуміло, що за ці роки відбулася певна трансформація концепції дизайну. Про це свідчать ремарки, які він зробив у своїй книжці.

В'ячеслав Глазичев аналізує дизайн як сферу масової культури, як ціннісно означену сферу споживання. Звичайно, це вузько, і він близький у цьому своєму визначенні до Ролана Барта, який вважає моду примхливим, досить мінливим і несподіваним явищем [2]. Так само визначає моду й Жан Бодрійяр, але всі ці визначення належать саме масовій культурі [3]. Мода в Єгипті існувала протягом 4000 років і майже не змінювалася. Дизайн в Єгипті, Китаї теж майже не змінювався. Тобто ми не можемо девальвувати ці великі парадигми дизайну і розмаїття поняття дизайну взагалі, який описує В. Глазичев, як категорію масової культури. Вона (масова культура) є виміром дизайну, але не є його верхівкою, не є завершенням культурної творчості, а є лише ознакою побуту.

Нам хотілось би структурувати рефлексивні системи дизайну за типологією дизайнерського методу, якщо його можна означити як чотирирівневу структуру. Спробуємо охарактеризувати дослідників дизайну ХХ ст. за цими ознаками, а потім повернемося до доробку кожного з них і спробуємо після цього відтворити певний персональний рефлексивний концепт у вимірі кожної із рефлексивних систем дизайну як певної цілісності.

Якщо йдеться про іманентний дизайн, тобто про міркування дизайнерів-практиків, то до цього більш схильні такі автори: Філіпп Ешфорд, Джіо Понті, Томас Мальдонадо, навіть Джон Глоаг [6; 15; 16]. Іманентні теорії дизайну свідчать про те, що автори є дизайнерами або настільки вживаються в матеріал, що не від'єднують себе від нього. Якщо говорити про «радянський» дизайн, який існував на території колишнього СРСР, то це такі дослідники: Карл Кантор, Юрій Соловійов, Володимир Аронов, а також Зіновій Фогель – український мистецтвознавець, який написав прекрасну роботу про Василя Єрмилова [13]. В. Глазичев казав: «Ми за кожним іменем бачимо напрямок».

Ми й спробуємо далі за визначеною типологією аналізувати ці напрями. Якщо говорити про мистецтвознавчу «рефлексію над практикою», це має бути людина, яка обізнана в практиці дизайну, більше того, здатна порівнювати теорії, концепти, формотворчі стратегії тощо, знати стильові та жанрові ознаки і вміти їх класифікувати. Робота В'ячеслава Глазичева і є оригінальним свідком «рефлексії над практикою» дизайну. З одного боку, він намагається узагальнити дизайн, визначити його означувані, але вони залишаються в іманентній традиції або у сфері діяльності та практики дизайну, не піднімаються до рівня культури, навіть до філософських визначень культури, речі, людини.

Можна стверджувати, що саме Дмитро Аркін написав першу монографію з дизайну в колишньому Радянському Союзі у 1932 році (хоча В'ячеслав Глазичев чомусь приписує першість у цьому проекті собі) «Мистецтво побутової речі», в якій він намагається під кутом

певного ідеологічного оптикуму визначити дизайн як створення речового світу, робить це достатньо толерантно ще в ті часи [1]. Мистецтвознавцями дизайн був презентований дуже різнопланово. Так, до нього тяжіють той же Карл Кантор, хоча і він залишається цілком у сфері іманентистської традиції, Юрій Соловйов, Григорій Щедровицький, який створює парадигму системно-діяльнісного дизайну, теорію ділових ігор [16]. Цю теорію сповідує Євгеній Розенблум, який як автор і як дизайнер намагається створити концепцію «художнього проектування» в дизайні. Проте він є вже більше метакультурним медіумом, який відштовхується від іманентистської традиції.

Якщо ідеться про рефлексію «в себе», або іманентистський план рефлексивної екзистенції, коли дизайнер рефлектує в себе, проектує в свій рефлексивний досвід інші доробки рефлексивних систем (творів архітектури, малярства та ін.) і намагається їх апарат інтерпретувати в контексті дизайнерської творчості, це є маловизначеним у дизайні. Дизайн і характеризується або універсалізмом, або утилітаризмом, функціоналізмом. Тобто такі категорії, як «архітектоніка», «об'ємно-просторова композиція» і «композиція» взагалі, є свідком такої рефлексії постфактум. Весь цей доробок концептуального проективізму, який надає дизайну єдність з іншими видами мистецтв, є певна рефлексія «в себе», коли рефлектуюча особистість намагається залучити до своїх міркувань доробок інших сфер художньої практики.

Це може бути і рефлексія «в себе» як особистий світ екзистенції, коли дизайнер персоніфікує інформацію та репрезентує її як дизайнерський світ. Більше того, ця рефлексія зондує його підсвідомість і «викидає» звідти досить цікаві й несподівані імплікації. Цікаві метаморфози саме в цій рефлексійній системі можна побачити в новому виданні книги В. Глазичева «Дизайн як він є».

«Рефлексія в інше» має об'єктивістський і суб'єктивістський виміри. Це є досвід проективного надбання мистецьких практик, коли дизайнер намагається свою проблему визначити на об'єктах концептуальних ознак інших мистецьких практик жанрів або видів мистецтв. Це досить цікава парадигма, парадигма іншого буття або інобуття дизайну. Якщо йдеться про те, що дизайн проектує свою універсальність і здібності речового опосередкування в динаміку брендингу, формування флеш-іміджів, психоделічних технологій мас-медіа, лендформні реалії архітектури, то це вже «рефлексія в інше». Так, сучасна архітектура ХХІ ст. дуже нагадує дизайнерські ансамблі й інсталяції, а парадигма так званої «нелінійної архітектури» свідчить, що ці об'єкти не є архітектурою в традиційному сенсі цього розуміння, а є саме дизайнерськими об'єктами. Так, дизайн шукає свої визначення в межах складної мозаїчної структури постмодерних практик і намагається описати себе на перетині рефлексій художньої культури.

Ми бачимо, наприклад, як поняття «бренд» дуже швидко переходить в царину дизайну і як вся спадщина дизайнерської реальності починає буквально проектуватися на весь мистецький світ. Це призводить до того, що цей калейдоскоп ще не визначених мистецьких практик нами розуміється в царині дизайну. Тобто є наявною певна деконструкція як редукція до речовинності всіх інших реалій культури. Наявним є й електорат, який задіяний у цьому конструктивно-тектонічному полі, але зовсім не наявним є те, що це за феномен культури. Ми згодні називати його «дизайн», але говоримо, що це дизайн графічний, психоделічний, дизайн мас-медіа, дизайн архітектурний та ін. Тобто ми бачимо, як розвивається поле концепту «дизайн».

Дизайн – це не просто складна реальність, і не просто драматична дилема художньої культури ХХ століття. Це та реальність, яка потребує подвійних метаморфоз – проектування проблемного поля дизайну на всю художню культуру і вбачання всіх проблем художньої культури в царині саме дизайнерських проблем. На перетині цих двох метаморфоз та проективних потенцій і виникає саме той проективний дизайн як прямий та зворотний зв'язок, як метадизайн, або мегадизайн, тотальний дизайн, за Томасом Мальдонадо, який дає нам розуміння про те, що таке дизайн як такий.

Герберт Рід – теоретик дизайну, який вперше видав книгу «Мистецтво і промисловість» в 1934 р., четверте видання вийшло у 1956 р. – це саме той дослідник, який залишається в межах іманентної моделі рефлексії дизайну. Важливо, що він пише дійсно про проблеми

формоутворення в дизайні, має розуміння дизайну саме в тому вимірі, щоб піднести чинне виробництво до естетичних стандартів ремесла, створити нові естетичні стандарти для нового виду виробництва. Отже, ми бачимо, що залишається диспозиція «ремесло – машина», яка була загострена в концепціях Джона Рьоскіна та Уільяма Морріса [7]. Якщо Джон Рьоскін категорично заперечив машину як естетичний об'єкт, то Уільям Морріс ставиться до неї більш толерантно. Тут вже помічається певна трансформація машинного виробництва в контексті ретроархаїзуючого відтворення машинного виробництва як ремесла.

Відомо, що Герберт Рід був людиною, яка розглядала систему дизайну як умовну реальність і здійснила намір зрозуміти певне формальне ціле цієї системи. Тобто цей вимушений формалізм був аналогом абстрактного розуміння дизайну. Герберт Рід пише: «Мое переконання полягає в тому, що утилітарне мистецтво – об'єкт, який виконується передусім для використання, – сприймається естетичним почуттям як абстрактне мистецтво» [8, с. 44-45]. Предмет як такий, його загальна естетика, утилітарний аспект і абстрактне мистецтво – дизайн стає «магічною мовою» нової речовинності. Це й не дивно, бо це спалах індустріалізму. Герберт Рід намагається поєднати абстрактне мистецтво, яке позбувається предметності у Казимира Малевича, і функціональність речі. Поєднання нез'єднуваного – от що важливе у цьому дизайні.

Цей дизайн є романтичним як модифікація модернізму та раннього модерну, який виникає в ретроархаїзуючих традиціях. Художник, який зветься дизайнером, вирішує пропорцію поєднання «абстрактного» і «функціонального», за якою він вбачає закони симетрії, функціональні форми предмета та ін. Ми бачимо явну сцієнтистську традицію, за якою мистецтво розглядається під кутом зору вимірювальних інструментів, тобто пропорції, симетрії, асиметрії, композиції тощо. Цікаво, що функціональні виміри стають звичайним елементом вимірювання у кількісному естетичному образі дизайну, інформаційній естетиці дизайну в цілому.

Цікаво, що В'ячеслав Глазичев у нотатках до перевидання книги в 2006 р. зазначає: «Пізніше, коли писав «Організацію архітектурного проектування» (1977), питання про роль інженера і тип інженерного мислення прийшлося розглянути глибше та докладніше. Всю другу половину XIX ст., коли архітектурні зразки були зібрані в численних альбомах, грамотне використання таких збірників шаблонів було однаково доступно випускникам Академії мистецтв і випускникам Інституту цивільних інженерів, якщо ті мали скільки-небудь розвинуте почуття міри. Дуже схожий процес розгортається нині, коли комп'ютерні програми дають можливість будувати достатньо грамотно (але не більше) проектні схеми при будь-якому типі освіти або навіть без формальної освіти зовсім» [8, с. 46].

Ця ремарка є досить характерною. Автор говорить, що сама освіта як академічний канон навчання дизайну була неможлива. По-перше, вона була неможлива тому, бо її ще не існувало. Згадаємо Габріель Шанель, Вальтера Гропіуса та ін. Усі дизайнери приходили з архітектури, зі швейного виробництва, техніки. Часто інженери та технологи ставали дизайнерами, створювали нову сферу діяльності. Цей «протодизайн» як дохудожня даність його мистецьких практик існує й зараз. До того, він є досить агресивною течією редукції образу до функції.

Так, розгортається образ дизайну як певна функціональна міфологія, типологія іманентного вбачання абстрактного, безпредметного, неутилітарного всесвіту, який потім починає утилізуватися та занурюватися у світ промисловості. Це певний рух від загального до особливого. Цей просвітницький платонізм цікавий як спосіб європейського образу дизайну та уявлення дизайну як реальності культури.

Джон Ілоаг у 1934 р. говорив про те, що дизайн має певну естетичну реальність, яка характеризує реальність формоутворення. «Коли я кажу про дизайн, я думаю не про зовнішній орнамент або чисту декорацію. В цьому питанні багато треба поліпшити, і з художньої точки зору все це надзвичайно суттєво, але «дизайн» подібного роду не впливає практично на утилітарність предмета. Я маю на увазі дизайн форми, конструкції і матеріалу, направлений на те, щоб дати споживачу максимально можливі зручності, задоволення від споглядання і дотику до предмета» [4, с. 50]. Це й є декор у філософському розумінні.

Дизайн може бути суттєвим засобом стимуляції продажу речей. Так вважав Джон Глоаг. Він формулює досить цікаву парадигму – «тренована уява», тобто те, що в проектуванні образної майстерності виникає як уявлення цілісності, певного автотренінгу. Джон Глоаг говорить про те, що дизайн має бути певною декорацією, тобто такою реальністю, яка характеризує реальність формоутворення як розгорнутої мізансцени. «Цікаво, що Джон Глоаг точно повторив суть формули, яка лягла в основу білля про створення Королівської академії мистецтв у 1768 р.», – пише В'ячеслав Глазичев [4, с. 51]. Так, іманентизм і традиціоналізм поєднуються. Таке поєднання функціоналізму й естетизму є певною мірою романтичним і міфологічним сполученням образу та предмета, що є характерним саме для дизайнерських проектів узагалі.

Джіо Понті – один із цікавих дизайнерів і редакторів відомого журналу «Домус», який сформував цілу систему дизайнерського бачення. Він є досить своєрідною постаттю, яка широко рекламувала новітні розробки з дизайну та проводила практичну діяльність. Його журнал є суто практичним, орієнтованим на діючого дизайнера. «Домус» – це журнал, який адресований художній дизайнерській публіці. Вся програма, яка складається в цьому проекті журнального видання, має декілька пунктів:

- «1. Такий світ чудесних і гігантських форм, у яких ми живемо.
2. Наша епоха є найвеличнішою в історії людства; це епоха, коли все змінюється і робиться заново.
3. Ми намагатимемося наголошувати це на кожній сторінці. Показуючи речі, які з'являються навколо нас, ми хочемо розкрити істинний характер нашої цивілізації.
4. Наші читачі є привілейованими людьми, оскільки живуть у цю епоху. Навколишній світ академічного консерватизму виявить нам одного разу – хоч би за контрастом – красу нових форм» [4, с. 62-63].

Цікаво, що «Домус» – це єдиний журнал з дизайну, що існує донині, на сторінках якого послідовно утверджується дизайн як творча діяльність, а сам Джіо Понті – це та людина, яка своєю енергією намагалася підняти творчість дизайнера на щабель аранжувальника середовища. Він навіть не говорить про культуру споживання, мова іде про більш високі матерії, які створюють тенденцію унітарності і певної єдності професійної ідеології дизайнера, яка поєднується з ідеологією культури. Важливо, що Джіо Понті вплинув на дизайн саме в просторі нашої культури, він був тим взірцем, який саме з іманентистських традицій намагався піднести дизайнерську професію на високий рівень мистецьких адекватій.

Д. Нельсон – відомий дизайнер, який пов'язує свою творчість з видовищними видами проектування дизайну середовища, написав роботу, яка була видана у 1971 р. [9]. Її сприйняли як роботу суто іманентистського типу мислення. Дизайнер виступає в ролі певного апологета дизайну як тої сили, яка здатна наділити людство гармонією сьогодення. Д. Нельсон констатує: «Ми – члени суспільства, які, здається, цілком піддалися спокусі суперкомфорту». Так, суперкомфорт стає тим виміром, за яким працює Д. Нельсон. Хотіли б ми цього чи не хотіли, адже він задається питанням: «Як зробити річ, яка зараз здається красивою, щоб вона не застаріла завтра?» Цей період не старіння, або надіснування, або суперестетичної якості предмета повинен продовжитись, але до певної міри. Ця міра не визначається Д. Нельсоном. Вона в нього є все тим же самим супервиміром культури, який поєднується з масовою культурою. Результати діяльності дизайнера можуть бути визначені попереду його проектування. Дизайн як обслуговування стає бізнес-теорією, бізнес-маркетинговою стратегією, яка стає невід'ємною частиною виробництва. Стафф-дизайн стає саме тою невід'ємною частиною виробництва, про яку говорить Д. Нельсон.

Його формула поєднує достатньо цікаві мотиви втілення існування як такого в дизайнерське виробництво, тобто буттєвий вимір дизайну як речового визначення демонструє бізнес як цілеспрямований ритуал, який є простим і ясним завданням проектування. Важливо, що Д. Нельсон достатньо іронічно сприймає ці завдання. Він гравець саме у видовищному середовищі, він створив досить серйозні роботи, які ми зараз можемо вбачати як маньєристичний дискурс, як перевтілення певної традиції в контексті сьогодення.

Цікаво, що В'ячеславу Глазичеву належить честь визначення масової культури саме в ті часи, коли у радянській культурі масова культура цілком заперечувалася. Він її бачив більш автентично як прискорені зміни споживання, як тотальні рекламні споживацькі стратегії, бачив роль дизайнера як генерального режисера середовища [4]. Так, він подає приклад з «розкруткою» індустрії ляльки Барбі. Можна зробити дешеву конструкцію, яка є константною, а далі виникають модифікаційні конструкції, наприклад, одяг ляльки Барбі, начинка для принтера, аксесуари для комп'ютерів, що перевищують ціну вихідного флеш-іміджу в сотні і десятки сотень разів. Дизайнер стає режисером споживацької стратегії, яку він сам намагається нав'язати і рекламувати. Фактично дизайн переміщується у сферу бізнесу. Зрештою Вячеслав Глазичев дає таке визначення дизайну: «Дизайн – форма організованості (служба) художньої-проектної діяльності, яка створює споживчу цінність продуктів матеріального і духовного масового споживання» [13, с. 183].

Ми бачимо, наскільки абстрактне це визначення. По-перше, це діяльність або служба, тобто диференційна діяльність. Це дуже вузько, тут немає ні соціальних, ні культурних вимірів. Це суто споживацька культура, це аксіологія 60-80 рр. ХХ ст., де вона була синонімом естетичності як такої. Тобто проектування, діяльність, споживання – все це стало актуальним у 30-і роки ХХ століття. Всі теорії, що досить ретельно описав В. Глазичев, детерміновані цією парадигмою. Адже й він сам не може за неї вийти.

«Рефлексія над практикою», яку намагався здійснити В'ячеслав Глазичев, описуючи західний дизайн та дизайн радянських часів, і який уже зараз постфактум намагається поєднати пострадянський дизайн і дизайн західний, є рефлексією у вузькому коридорі діяльнісного підходу. Автор не піднімається над горизонтом професійних вимірів. Тобто обрії бачення дизайну як культурного явища не визначені.

Виникає закономірне питання: а який ще можливий дизайн?

Ми можемо сказати, що протодизайн, який існував у контексті інших видів мистецтв, про який пише Юрій Легенький у своїх роботах, існував у контексті архітектури, малярства, графічної мови [15]. Це досить цікава реальність, яку можна охарактеризувати як метадилайн, який не знайшов свого автентичного визначення. Так, Казимир Малевич був геніальним дизайнером, він своїм світоглядним виміром бачення світу створив автентичний дизайн, що є адекватним культурі ХХ століття.

Так само і Василь Кандінський є геніальним дизайнером, геніальним графіком, живописцем, що створював безпредметний конструктивний світ, але він не є означеним диференційною дизайнерською практикою. Тобто йому не вистачає саме диференційного утилітарного комплексу, який робить дизайн дизайном. Можна сказати, що Олександр Родченко теж створив усі свої образи дизайну як образи протодизайну ХХ ст., як певний метадилайн, який є більше універсальним, ніж у Томаса Мальдонадо, але й він не називався дизайном. Він існував як професійна діяльність у межах інших мистецтв – фото, моделювання одягу, скульптури та ін. У Л. Лисицького графічний дизайн теж існував як фотомонтаж, у О. Родченка це теж був переважно фотомонтаж конструктивного типу.

Можна стверджувати, що метадилайн радянських часів у Карла Кантора, Юрія Соловйова, Євгенія Розенблюма формувався спорадично, так чи інакше вони намагалися розхитати іманентний рівень дизайну. Адже всі залишилися за межами системного підходу щодо дизайну, який був започаткований Григорієм Щедровицьким.

Український дизайнер Василь Єрмилов поєднав у собі дуже багато культурних інтенцій: із стилю модерн він перейшов до дизайну як певного культурного транслятора національних традицій. Усі його роботи, починаючи від начерків, контррельєфів, графічного дизайну, дизайну середовища – це певні пошуки протосубстанції дизайнерської праці [13]. Ця метафізика належить тим рівням рефлексії, які були витворені у протодизайні, в іншому міфологічному дизайні, що належав Казимиру Малевичу, Василю Кандінському, Лазарю Лисицькому.

Можна визначити й уже останні інновації теорії метадилайну, які пов'язані з роботами Галини Лоли. Авторка намагається здійснити метафізичну транскрипцію дизайну [10]. Галина

Лола розглядає дизайн досить широко як речове опосередкування, формоутворення в царині дизайну вбачається як світ межі, поняття «дизайн» порівнюється з поняттям «дискурс». Тобто мова дизайну вбачається як певна метамова. Ця робота є гарним прикладом «рефлексії в інше». Дизайн інтерпретується як філософська рефлексія, вимір суто інобуттєвого плану, де фактично від дизайну нічого не залишається. Є приклади, є цікаві порівняння, але всі дизайнери залишаються у філософському світі тотального аналізу, і ця тоталогія тримається на єдності філософії і дизайну. Це «чистий розум у чистому полі», як написав рецензент [10]. Адже цей вимір досить цікавий, таких робіт ще не було у царині дизайну, особливо вітчизняного.

Отже, дизайн як цілісність не можна розміняти на споживацькі стратегії, ціннісні ознаки продукту з предмета дизайну. Дизайн завжди несе в собі цілісну людину, яка є об'єктом і суб'єктом дизайнерської діяльності, дизайнерського етосу, дизайнерської естетосфери [7]. Вся ця сполученість етосу та естетосфери, діяльності говорить про те, що дизайнер не просто споживач, продуцент іміджів та інших артефактів культури, а є режисером, філософом, мистецтвознавцем, іміджологом, є тим, хто творить цілісність культури у формі речового опосередкування культуротворчості. Це ціле ніколи не позбудеться міфогенних і метафорогенних ознак. Це і є художні ознаки, саме вони дають нам можливість говорити про дизайн як мистецтво. Винести дизайн у поле мистецької культури, більше того, побачити його особисте місце і означити саме мистецтво культури ХХ ст. як певний проект – це й є наша проблема. Речове опосередкування, коли і людина, і світ, і планета, все стає річчю, але в певному філософському вимірі, як товар, як співбуттєвість, як ринок буття, як буття для інших людей, як буття для себе, як небуття – всі ці ознаки розхитують і розширюють виміри іманентного дизайну і дають можливість побачити його як метадизайн, побачити його рефлексивні системи як певну цілісність рефлексивних практик, які існують у царині дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Аркин Д. Искусство бытовой вещи / Д. Аркин. – Москва, 1932. – 297 с.
2. Барт Р. Система моды / Р. Барт. – Москва, 2003. – 278 с.
3. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – Москва, 2002. – 106 с.
4. Глазычев В. Дизайн как он есть / В. Глазычев. – Москва, 2006. – 185 с.
5. Даниленко В. Я. Дизайн / В. Я. Даниленко. – Харків: ХДАДМ; Колорит, 2003. – 244 с.
6. Эшфорд Ф. К. Дизайн и промышленность / Ф. К. Эшфорд. – Москва, 1968. – 354 с.
7. Легенький Ю. Г. Дизайн: Культурология та естетика / Ю. Г. Легенький. – Київ, 2000. – 132 с.
8. Легенький Ю. Г. Об архитектуре (очерки теории дизайна интерьера) / Ю. Г. Легенький. – Київ, 2005. – 153 с.
9. Легенький Ю. Г. Історія дизайну / Ю. Г. Легенький. – Київ, 2006. – 304 с.
10. Лола Г. Н. Дизайн / Г. Н. Лола. – М., 1998. – 203 с.
11. Моррис У. Искусство и жизнь: Избранные статьи, лекции, речи, письма / У. Моррис. – Москва, 1973. – 302 с.
12. Нельсон Д. Проблемы дизайна / Д. Нельсон. – М., 1971. – 124 с.
13. Фогель З. Василий Ермилов / З. Фогель. – Москва, 1975. – 234 с.
14. Щедровицкий Г. П. Проблемы методологии системного исследования / Г. П. Щедровицкий. – М., 1964. – 342 с.
15. Gloag J. E. Industrial Art Explained / Gloag J. E. – London, 1934. – 507 s.
16. Maldonado T. Disegno industriale: un riesame: Definizione, storia, bibliografia / T. Maldonado. – Milano, 1979. – 374 s.