

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ

САВЧАК Н., САВЧАК Р.,
МИХАЙЛЕЧКО Н.,
БАРАНОВИЧ Л.

ЛЬВІВ 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ

НЕСТОР САВЧАК
РОМАН САВЧАК
НАДІЯ МИХАЙЛЕЧКО
ЛЮБОВ БАРАНОВИЧ

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

ЛЬВІВ, СПОЛОМ
2024

Автори:

Н.С. Савчак

Р.Н. Савчак

Н.В. Михайлечко

Л.Р. Баранович

Рецензенти:

М.М. Габрель, д. т. н., професор, завідувач кафедри архітектурного проектування Інституту архітектури та дизайну (Національний університет “Львівська політехніка”)

Р.В. Кюнцлі, доктор мистецтвознавства, професор кафедри архітектури (Львівський національний університет природокористування)

Р.Б. Гнідець, канд. арх., доцент кафедри архітектури та реставрації Інституту архітектури та дизайну (Національний університет «Львівська політехніка»)

*Рекомендовано до друку вченою радою Львівського національного університету природокористування
Протокол № 6 від 18 грудня 2024 р.*

Савчак, Нестор Степанович.

Основи дизайну : навч. посібн./Савчак Н.С., Савчак Р.Н., Михайлечко Н.В., Баранович Л.Р. – Львів : СПОЛОМ, 2024. – 172 с.

Навчальний посібник є спробою розгляду дизайну, як напряду практичної естетики, що зумовлює специфіку його тематики. Зосереджено увагу на основних чинниках формоутворення промислових та архітектурних виробів, методиці та технології дизайну. Висвітлено питання закономірностей і засобів композиції в дизайні, а також його залежність від довкілля.

Для студентів вищих навчальних закладів, що опановують дизайн, архітектуру та будівництво, а також для всіх зацікавлених у розвитку цієї важливої галузі.

ЗМІСТ

Вступ	9
Розділ 1. Історія дизайну	
1. Завдання і зміст курсу. Вступ до курсу, його значення для підготовки бакалавра	11
1.1. Протодизайнерське мислення в давнину. Історичний розвиток дизайну	11
1.2. Походження терміна “дизайн” і його значення	11
1.3. Природа і методи дизайну у сфері теорії	12
1.4. Філософія дизайну	13
1.5. Взаємозв’язок дизайну з іншими видами мистецтва	14
Контрольні запитання.....	14
2. Предметне середовище Староєгипетської цивілізації. Естетичне усвідомлення стародавніми греками предметного світу	15
2.1. Архітектура Стародавнього Єгипту	15
2.2. Господарство і культура Староєгипетської цивілізації.....	16
2.3. Внутрішнє убрання будівель	16
2.4. Особливості зовнішньої форми єгипетських будівель та предметів	16
2.5. Архітектура Нового Царства. Храм Аменемхета III і Хатшепсут.	17
2.6. Храм Амона в Карнаку.....	18
2.7. Естетичне усвідомлення стародавніми греками предметного світу. Прості форми речей, меблів грецького житла та їх особливе розташування	21
Контрольні запитання.....	23
3. Римська держава (початок існування з IV ст. до н.е.).....	24
3.1. Вплив на Рим грецької культури	24
3.2. Досконалість міського середовища	24
3.3. Головні характерні риси римської архітектури	25
3.4. Типи меблів	26
Контрольні запитання.....	26
4. Епоха Середньовіччя (кінець V ст. – середина XVII ст.)	27
4.1. Падіння Стародавнього Риму	27
4.2. Історичні витоки епохи Середньовіччя	28

4.3. Періодизація та особливості мистецтва Середньовіччя	28
4.4. Архітектура Середньовіччя	28
4.5. Предметний світ Середньовіччя	32
4.6. Забуття досягнень ремісничого мистецтва античності. Спрощення меблів	33
4.7. Зміни у забудові міст та влаштуванні житла	33
Контрольні запитання.....	38
5. Доба Відродження (XIV – XVI ст.)	39
5.1. Нова зацікавленість забутою античною культурою, філософією, мистецтвом	39
5.2. Художник, інженер, архітектор, винахідник Леонардо да Вінчі (1452-1519)	42
5.3. Поява перших машин. Формоутворення машин на засадах використання природних форм – рослин, тварин, комах	45
5.4. Меблі часу Відродження	46
Контрольні запитання.....	48
6. Епоха промислового виробництва (XVII, XVIII ст.). Теоретичні передумови становлення дизайну у XIX ст.	48
6.1. Поділ праці. Розвиток мануфактурного виробництва	48
6.2. Відокремлення техніки від мистецтва та її прикладне значення	49
6.3. Дух економічного індивідуалізму	50
6.4. Економічна криза у XIX ст.	51
6.5. Становлення дизайну	52
Контрольні запитання.....	53
7. Виділення дизайну у професійний вид діяльності	53
7.1. Формування дизайнерської професії в Англії	53
7.2. Філософські погляди на реформування суспільства і предметного світу Джона Рескіна та Вільяма Моріса (Англія)	54
7.3. Досвід Німеччини у фундації дизайну	55
Контрольні запитання.....	55
8. Модерн (новий стиль), кінець XIX – початок XX ст.	56



8.1. Поширення стилю модерн по всій Європі	56
8.2. Бельгійський архітектор Ван де Вільде. Новий стиль в інтер'єрах	56
8.3. Основні засади функціоналізму.....	57
8.4. Віденський стілець “Тонет”. Меблі	59
8.5. “Веркбунд” – одна з перших форм організації дизайну у промисловому виробництві (Німеччина, 1907)	59
8.6. Мета “Веркбунду” – поєднання мистецтва, техніки та ремесла	61
8.7. “Форма наслідує функцію” – принцип Саллівена	61
Контрольні запитання.....	62
9. “Баугауз” – перша школа дизайну (Веймар, 1919 р.)	63
9.1. Школа “Баугауз” та її керівник архітектор Вальтер Гропіус	63
9.2. Викладацький склад школи. Видатні діячі культури початку ХХ ст. архітектори Міс Ван дер Роє, Марсель Брейер, Генне Майєр	64
Контрольні запитання.....	65
10. Засади функціоналізму у “Баугаузі”	66
10.1. Використання правдивості матеріалу	66
10.2. Здобутки “Баугауза”	67
10.3. Становлення дизайнерської школи у США	68
10.4. Естетика раціоналізму у Франції	68
Контрольні запитання.....	69
11. Дизайн у Сполучених Штатах Америки (20-30-ті роки ХХ ст.)	69
11.1. Прагматизм мислення та складні нашарування в культурі США	69
11.2. Поява промислової архітектури. Будівлі “машинної доби”	70
11.3. Творчість архітектора Луїза Саллівена	70
11.4. “Нова” архітектура Френка Ллойда Райта	71
11.5. Пропаганда “промислового мистецтва”	73
11.6. Символ Америки – “автомобіль”.....	73
11.7. Американська школа “стайлінгу”. Стаф-дизайн і незалежний дизайн	74
Контрольні запитання.....	75

12. Теоретичні засади формування дизайну у 30-40-х роках ХХ ст.	75
12.1. Вплив абстрактного мистецтва на дизайн	75
12.2. Проблеми ергономіки в дизайні – Генрі Дрейфус.....	76
12.3. Джордж Нельсон (1907-1986), його книжка “Проблеми дизайну” (1971)	77
12.5. Комерційне значення дизайну	79
Контрольні запитання.....	79
13. Дизайн в Україні (XIX – ХХ ст.)	80
13.1. Історичний аспект. Особливості сприйняття нової професії Україною	80
13.2. Творчість художників театру О.Хвостенка-Хвостова, А.Петрицького, Б.Косарева, художника-виробника В.Єрмілова та інших. “Конструктивізм” – імпульс формування нового професійного світогляду серед художників	80
13.3. Вплив національних традицій та народних промислів. Школа М.Раєвської-Іванової (1869 р.) – предтеча Харківського художньо-промислового інституту	82
13.4. Зародження дизайну в Галичині XIX – ХХ ст. Ремесло і мистецтво	83
Контрольні запитання.....	84
14. Новий етап розвитку дизайну в Україні	84
14.1. Харківський художньо-промисловий інститут.....	84
14.2. Київський національний університет технології і дизайну	85
14.3. Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва та дизайну ім. М.Бойчука	86
14.4. Київський національний університет будівництва і архітектури	87
14.5. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури в Києві	87
14.6. Львівська національна академія мистецтв.....	87
14.7. Напрямок дизайнерської освіти у Львівській політехніці (1959-2000 рр.).....	88
14.8. Львів як один із центрів проєктної культури в Європі. Нові структури навчання	89
Контрольні запитання.....	90



15. Сучасний дизайн (60-90-ті роки ХХ ст.)	90
15.1. Етап інженерії, етап технологій та етап проєктної культури. Участь дизайну у цих трьох системах	90
15.2. “Завданий тон” американських дизайнерів. “Органічний модернізм” у теорії дизайну інтер’єрів і меблів	91
15.3. Стиль поганого смаку у 50-х роках. Новий “Баугауз”	91
15.4. Американський Стафф-дизайн “Trew away”	92
Контрольні запитання.....	93
Розділ 2. Теорія дизайну	
16. Напрями сучасного дизайну	94
16.1. Промисловий дизайн	94
16.2. Графічний дизайн	94
16.3. Дизайн середовища	97
16.4. Формування “стилю життя” – “фірмового стилю”.....	98
16.5. Нові форми організації простору.....	98
Контрольні запитання.....	98
17. Методичні принципи дизайну	99
17.1. Поняття про маркетинг	99
17.2. Соціальні підвалини маркетингу.....	100
17.3. Поведінка покупців	101
17.4. Маркетингова інформація	102
17.5. Маркетинговий підхід до розробки та реалізації промислових виробів. Від ідеї нового товару до комерційного його виробництва	102
Контрольні запитання.....	104
18. Реклама	104
18.1. Загальні відомості	104
18.2. Життєвий цикл товару	106
Контрольні запитання.....	107
19. Стилізація форми	107
19.1. Загальна характеристика	107
19.2. Головні види стилізації	108
19.3. Позитивні моменти й недоліки стилізації	109
Контрольні запитання.....	110

20. Дизайн окремих промислових та архітектурних виробів	111
20.1. Загальна характеристика	111
20.2. Споживчі властивості промислового та архітектурного виробу	111
20.3. Властивості промислового виробу, зумовлені виробництвом	112
20.4. Головні чинники, що впливають на форму	113
20.5. Дизайнерський аналіз і синтез	120
20.6. Переваги і недоліки дизайну окремих промислових та архітектурних виробів	121
Контрольні запитання	121
21. Дизайн предметних та архітектурних комплексів	122
21.1. Загальна характеристика	122
21.2. Приклади проектування предметного та архітектурного комплексів	123
Контрольні запитання	126
22. Побудова ансамблю	126
22.1. Загальна характеристика	126
22.2. Цілісність та композиційна єдність ансамблю	127
Контрольні запитання	129
23. Джерела активізації творчого пошуку	129
23.1. Інтуїція та логіка у творчому процесі	129
23.2. Евристика	131
23.3. Візуальне мислення	135
Контрольні запитання	135
24. Арт-дизайн	136
24.1. Авторський дизайн	136
24.2. Нові матеріали і технології. Новий погляди на дизайн	137
Контрольні запитання	139
Термінологічний словник	140
Предметно-іменний покажчик	149
Бібліографічний список	167



Вступ

Дизайн — це багатогранна дисципліна, яка перебуває на перетині мистецтва, науки, технологій та гуманітарних знань. У сучасному світі дизайн практично охоплює всі аспекти нашого життя: від створення повсякденних речей до формування глобальних екологічних та соціальних рішень. Саме через дизайн формується наше уявлення про комфорт, естетику, функціональність та гармонію. Цей навчальний посібник, "Основи дизайну", є першим кроком до пізнання складного, але водночас захоплює світ творчого мислення, проектування та творення.

Актуальність дизайну в сучасному суспільстві

Сьогодні ми живемо у світі стрімкого розвитку технологій, зростання інформаційних потоків і глобальних викликів. Дизайн став ключовим інструментом у вирішенні багатьох із цих проблем. Він не відповідає тільки потребам сучасності, але й формує майбутнє. Уявіть собі: смартфон у руці, архітектурний простір, у якому ви перебуваєте, навіть упаковка продукту, який ви купуєте в магазині, — все це результат роботи дизайнерів. Завдяки дизайну світ стає не тільки красивим, але й зручним, функціональним і стійким.

Дизайн сьогодні — це не тільки створення об'єктів, але й концепції, вражень і досвіду. Він охоплює такі напрямки, як графічний дизайн, промисловий дизайн, дизайн середовища, цифровий дизайн та багато інших. Кожен із цих напрямків розвивається в контексті своїх унікальних завдань і викликів, проте всі вони базуються на спільних принципах, які ми розглянемо в цьому посібнику.

Мета навчального посібника.

Цей навчальний посібник покликаний сформувати у студентів фундаментальні знання та навички, необхідні для розуміння основ дизайну. Його структура побудована таким чином, щоб надати читачеві наступний шлях від базових теоретичних концепцій до практичного застосування отриманих знань. Методом є не тільки передача технічних і методологічних знань, але й розвиток уяви, творчого мислення та критичного підходу до вирішення завдань.

Основні завдання посібника:

- Ознайомити студентів із базовими поняттями дизайну, такими як композиція, колір, форма, текстура, функціональність.
- Надати практичні інструменти для створення дизайнерських рішень, використовуючи сучасні методи та технології.
- Розвинути вміння аналізувати існуючі дизайнерські об'єкти, оцінювати їхню естетичну та функціональну цінність.
- Сприяти формуванню екологічної свідомості та усвідомлення важливості сталого розвитку в дизайні.
- Залучити студентів до експериментів і самостійної творчості через виконання проєктних завдань.



Структура навчального посібника.

Посібник структуровано таким чином, щоб забезпечити логічний та наступний розвиток знань і навичок:

1. *Теоретичні основи дизайну.* У цьому розділі розглядаються базові поняття та терміни, такі як естетика, композиція, колористика, гармонія. Також акцентується увага на історичному розвитку дизайну та його вплив на сучасне суспільство.
2. *Принципи проектування.* Цей розділ зосереджений на основах створення дизайнерських об'єктів: від ідеї до її реалізації. Розглядаються такі аспекти, як етапи проектування, постановки завдань, створення ескізів, використання інструментів та програмного забезпечення.
3. *Дизайн як професійна діяльність.* У розділі досліджуються етичні аспекти дизайну, роль дизайнера в команді, взаємодія з клієнтами, а також основи управління проектами.
4. *Практичні аспекти.* Окремий акцент зроблено на практичних завданнях: від створення композиції до реалізації проектів у сфері графічного дизайну, дизайну середовища та промислового дизайну.
5. *Сучасні тенденції у дизайні.* Окремо виділений аналіз нових викликів та можливостей смаку, що відображається в цифровій епосі, таких як UX-дизайн, інтерактивний дизайн, використання штучного інтелекту в творчих процесах.

Значення дизайну для формування творчого мислення.

Дизайн — це не лише про форми та кольори. Це, перш за все, спосіб мислення, який дозволяє розмістити нові підходи до вирішення проблеми. Творче мислення, яке є невід'ємною частиною дизайнерської діяльності, сприяє вихованню критичного підходу до реальності, розвитку інноваційності, адаптивності та здатності до співпраці.

Навчання дизайну формує у студентів гнучкість мислення, уміння працювати з абстрактними ідеями, а також здатність бачити світ крізь призму краси, естетики та функції.



РОЗДІЛ I ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ

1. ЗАВДАННЯ І ЗМІСТ КУРСУ. ВСТУП ДО КУРСУ, ЙОГО ЗНАЧЕННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ БАКАЛАВРА

1.1. Протодизайнерське мислення в давнину. Історичний розвиток дизайну

Старі писемні джерела донесли до нас відомості про те, що вже за часів Сократа були дискусії щодо проблеми 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. Так, наприклад, у бесіді про виготовлення панцира, філософ розмірковував над тим, як виникає форма утилітарної речі. Він говорить, що поступово форми набули такої досконалості, коли панцирями однієї й тієї самої форми може користуватися велика кількість людей.

У військовому одязі різних часів помітний подібний принцип формоутворення, котрий можна визначити як естетику функціональності. Функціональність масового одягу кінця ХХ ст. (джинсовий, спортивний стиль тощо) наводить на думку про паралелі з поглядами Сократа на красу й користь.

Особливо важливим для вивчення “історії дизайну” є той тісний взаємозв'язок, який існував між способом життя людини і формами речей тих минулих епох, які можна побачити тепер лише в музеях [12, 42]. Вони допомагають пізнати життя цілих поколінь і як ці форми впливали і впливають на нашу культуру буття.

Надто важливо побачити й оцінити цю правдиву вагомість здорових традицій, за допомогою яких приходимо до висновку, що сучасний стиль, який спирається на кращі традиції минулого, тягло і повноцінно повинен розвиватися шляхом поєднання “входження” минулого в сучасне, не викликаючи конфлікту.

1.2. Походження терміну “дизайн” і його значення

Дизайн. Що це таке? Для відповіді на запитання мусимо знати, що 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 за очевидні істини. Щоправда, деякі сумнівні автори все ж посилаються на своїх стародавніх попередників: філософів, інженерів, художників.

Досить часто замість поняття “дизайн” використовують як синоніми терміни “технічна естетика”, “художнє конструювання”, “художнє



проектування”, “художнє моделювання”. Також побутує думка, що технічна естетика є теоретичною основою дизайну. Вона має досліджувати його суспільну природу, закономірності розвитку, принципи та методи художнього проектування, проблеми професійної творчості й майстерності спеціаліста – дизайнера. Іншими словами, технічна естетика вивчає соціально-культурні технічні проблеми формоутворення засобами промислового виробництва гармонійного предметного середовища для життя та діяльності людини.

Мета, яку ставить перед собою дизайн як вид діяльності, – це створення, передусім індустріальними засобами, естетично і функціонально сприятливих для людини умов життя, праці та відпочинку.

Фахівці з дизайну – дизайнери – розробляють зразки раціонального, досконалого, гармонійно організованого й оформленого технічного середовища, доцільних, зручних та привабливих промислових виробів, тобто надають різноманітним техногенним елементам людського буття естетичних властивостей [14, 84].

Відповідно до словника спеціальних термінів, ДИЗАЙН (від англ. “проектувати, креслити, задумати”, а також “проект, план, малюнок”) – вид діяльності, що пов’язаний із проектуванням предметного світу [12].

У дизайні естетика та промислові методи виробництва “пішли один одному назустріч”. Масове застосування дизайнерських послуг у промисловості, архітектурі, влаштуванні побуту життя, обладнанні громадських місць, місць відпочинку тощо призвело до формування сучасного середовища людського буття [27, 48].

1.3. Природа і методи дизайну у сфері теорії

Перш ніж перейти до цього питання, необхідно перерахувати п’ять основних точок зору про дизайн:

1. Дизайн – це закономірний результат конструктивної раціональності і функціональності виробу, а тому він не може розвиватися як окрема дисципліна.

2. Дизайн – це наука.

3. Дизайн – це вид мистецтва. Людина сприймає продукт дизайну як художнє волевиявлення.

4. Дизайн є лише координуючою дисципліною. З його допомогою погоджуються між собою різні властивості промислових виробів, щоб вони естетично доброякісно діяли на людину.

5. Дизайн – особливий аспект якості виробу, виготовленого промисловим способом. Його можна визначити лише як невід’ємний елемент сучасного промислового виробництва і сьогоднішніх вимог людини до промислових виробів.

Кожна із перерахованих точок зору вимагає зовсім іншого підходу до визначення місця дизайну в народному господарстві, у проектуванні і промисловому виробництві.



Особливо протистоять висновки п.п. 1, 3 і 5.

Якщо, до прикладу, дизайн є видом мистецтва, то він, очевидно, перш за все потребує художньо-естетичного керівництва, з цих же позицій повинна вестись і оцінка його продукції. Виходячи з цього, в Німеччині дизайном на перших порах керувало Міністерство культури, і тільки з 1965р. дизайн переведений під опіку Управління по вимірах і контролю якості товарів.

Сучасний предметний світ, його форми, його фарби, емоційна дія його факторів на людину мають естетичне значення не тільки як можливі об'єкти відтворення. Вони створюють нове предметне бачення, нові практичні і чуттєві взаємовідношення людини з навколишнім середовищем.

Сучасна техніка змінює світ, який оточує людину: різнобій фарб, доброякісність поліграфії, синтетичні волокна і пластмаси, оптичні прилади, що відкривають нам макро- і мікросвіт, висотні будівлі і т.д. Все це змінює навколишнє середовище, яке оточує нас.

Природа народжує нові форми (яри, гори, долини, круті схили – все це дітище природи), і так, як природа їх створює, людина створити поки що не в змозі.

Враховуючи п'ять точок зору про дизайн, вмівло використовуючи теорію, зуміймо створювати (моделювати) такі форми (виробів, будівель), які б доповнювали природний ансамбль.

1.4. Філософія дизайну

Як вид науки, дизайн має свою філософію. Послідовна практична лінія в дизайні промислових виробів не завдає шкоди їх красі, а є її основою. Шлях до естетичної новизни предмета проходить, перш за все, через його функціональну досконалість і високу раціональність виробництва. Це дає можливість виготовляти багато красивих виробів при мінімальних суспільних затратах. Багатообразність, раціональність і стандартність виробів взаємозумовлені. Зрозуміло, що подібна краса і багатство форм діють на почуття людини інакше, ніж, скажімо, різні напрямки епохи ренесансу. Людина створила індустриальну красу і вчиться отримувати від неї естетичне задоволення.

Мистецтво – форма духовного, а не практичного засвоєння дійсності людиною. Це стосується всіх видів мистецтва – від живопису і скульптури до музики, від кінематографу і театру до архітектури, практичної графіки і навіть створення промислових форм. Для створення твору мистецтва необхідно виконати визначену практичну роботу. Небезпечно зводити до інженерної, технічної діяльності або до ремесла таку важливу сферу художньої творчості, як створення форм промислових товарів широкого вжитку, значення якої для задоволення естетичних потреб людини постійно зростає.

Оволодіння технікою завжди піде на користь дизайну. Не можна виключати дизайн з області прекрасного або сфери культури, але й не можна віднести його і до сфери мистецтва. Недопустимо перетворювати дизайн промислових виробів, а разом з ним і промислове виробництво – у форму



художнього освоєння дійсності. Маркс називав промисловість дійсним історичним відношенням природи і даної науки до людини. Матеріальне коло людської культури є відображенням реальної сутності людини, а не свідомості, до якої належить і мистецтво. Наприклад, сучасна архітектура залежить не стільки від почуття прекрасного, скільки від рівня будівельної техніки, визначеної економікою, матеріалами і конструкціями. Дійсність не рахується з тим, що ми думаємо про неї. Вона існує у своїх реаліях і взаємозв'язках.

Є справедливе твердження про взаємозв'язок всіх видів продукції – і художньої, і промислової. Рівною мірою це стосується і створення за участю дизайнера промислових виробів і творів мистецтва. Мистецтво не можна перетворити в окремих випадках розвитку виробництва, а промислове виробництво і його дизайн – у форму художнього пізнання.

1.5. Взаємозв'язок дизайну з іншими видами мистецтва

У працях з естетики дизайн або не згадують зовсім, або говорять про нього як про незначний “додаток” мистецтва. А між іншим, цей “додаток” охоплює ледь не весь довколишній предметний світ. Візьмімо, наприклад, книжку Ернста Фішера “Про необхідність мистецтва”. Уважний читач помітить, що у своїх роздумах про естетику і мистецтво автор наводить навіть об'єкти неживої природи, кристалічні решітки, молекули, атоми. Разом з тим, він виключає з розгляду створене людиною і діюче на її почуття предметне середовище (якщо не рахувати декілька зауважень про машини і техніку, що вони стають предметом художнього відображення). Дизайнер бере участь у створенні індустріальними методами предмета, як правило, практичного і потрібного. Планування його випуску, проектування, конструювання і виготовлення на всіх етапах пов'язане з технічними і економічними умовами й потребами промислового виробництва.

Контрольні запитання:

1. Яке значення має взаємозв'язок між способом життя людини та формами речей минулих епох для історії дизайну?
2. Які історичні передумови вплинули на формування сучасного розуміння дизайну?
3. Які синоніми використовуються для поняття "дизайн", і в чому їхні особливості?
4. Що таке технічна естетика, і як вона пов'язана з дизайном?
5. Які завдання ставить перед собою дизайн як вид діяльності?
6. Які п'ять основних точок зору на дизайн Ви знаєте?
7. Яке значення сучасний предметний світ має для взаємовідношень людини з навколишнім середовищем?
8. Яким чином сучасна техніка змінює навколишнє середовище, і як це впливає на сприйняття людиною світу?
9. Чому природа є джерелом форм, які людина поки що не може відтворити?
10. Яке місце займає філософія у дизайні як виді науки?
11. Чому функціональна досконалість і раціональність виробництва є основою естетичної новизни виробів?
12. Яким чином індустріальна краса відрізняється від естетики епохи ренесансу?

13. Як оволодіння технікою впливає на розвиток дизайну?
14. Як взаємозв'язок художньої та промислової продукції впливає на створення промислових виробів і творів мистецтва?
15. Яка роль дизайнера у створенні практичних предметів індустріальними методами?
16. Як технічні та економічні умови впливають на процеси проєктування і виготовлення предметів?
17. Чому дизайн можна вважати важливою складовою промислового виробництва, а не просто естетичним доповненням?

2. Предметне середовище Староєгипетської цивілізації. Естетичне усвідомлення стародавніми греками предметного світу

2.1. Архітектура Старовинного Єгипту

Єгипетське мистецтво, як і життя цієї країни, відрізнялись строгістю і упорядкованістю. Обтікаючі, стереотипні, можна сказати, уніфіковані художні форми, які склались в ході довгого розвитку творів мистецтва, зберігались протягом багатьох тисячоліть. Добре географічне розміщення Єгипту, з двох сторін захищеного пустелями, а з півночі морем, допомогло консервації художніх виробів.

Єгипетське мистецтво розвивалось під сильним впливом старого релігійного світосприйняття. Єгиптяни вірили в загробне життя і тому в могилу мертвого клали все, що могло йому знадобитися в загробному світі [28, 171].

Завдяки цьому до нас дійшли повністю збережені багато визначних пам'яток архітектури і культури. Єгиптяни вважали художні вироби живими і вічними, тому вони надавали мистецтву великого значення. Спосіб художнього відображення був дуже стилізований. В умовах неабиякої строгості і зв'язаності форм майже все перетворювалось у символи. Прикладом цього може бути упорядкування орнаменту. Єгиптяни з раціональністю мислення тягнулись до простоти форм. Так, чотирикутний будинок, напевно, має єгипетське походження. При будівництві будинків використовували камінь, хоча похилі зовнішні стіни свідчать про більш ранній спосіб будівництва їх із глини. Будувались і багатоповерхові житлові будівлі з терасами, плоскою покрівлею.

Народна архітектура Єгипту заснована на формах, що походять від глинобитних конструкцій. Єгиптяни здавна будували свої хатини з тростяника і лози. Дуже рідко використовувався камінь. Дерево навіть у багатих будівлях використовувалось лише для найвідповідальніших елементів будівлі: стояків і балок перекриття. Головними властивостями, які впливали на просторове вирішення житла в Єгипті, була необхідність захисту від палючого сонця. Поселення групувались кварталами, які утворювали тіністі вузькі вулиці з глухими глиняними фасадами будинків. Все життя мешканців зосереджувалось



на невеликому дворі. Кімнати мали лише невеликі вентиляційні отвори. Спальні розташовувались під навісами на дахах. Від спеки захищали також водойми і зелень.

2.2. Господарство і культура Староєгипетської цивілізації

Господарство і культура Староєгипетської цивілізації виникли на вузькій смузі (15 – 20 км) родючої долини ріки Нілу, стиснутої Лівійською і Аравійською пустелями. Найстаріші пам'ятки єгипетської культури зосереджені в дельті (гирлі) ріки Ніл.

Коли Європа ще була заселена варварськими племенами, а ім'я Еллади ні про що не говорило людям, в Єгипті була створена високорозвинута культура. Єгиптяни будували на віки (піраміди), як у монументальній архітектурі, так і в мебельному мистецтві та одязі, випередивши всі інші народи. В Єгипті ми вперше зустрічаємось з розвитком стилів, які стали джерелом європейських стилів.

2.3. Внутрішнє убрання будівель

Внутрішнє убрання будівель багате і барвисте, розкішні колони підтримували стелю, фрески прикрашали стіни, килими і штори завершували убрання внутрішніх приміщень.

При відкритті в 1922 р. гробу фараона Тутанхамона періоду Нового царства було знайдено багато непошкоджених меблів, виробів прикладного мистецтва. Старовинний звичай сидіти на землі був поширений і в Єгипті. Однак, твердження, що сучасні меблі для сидіння з'явилися в Єгипті, справедливе. Спочатку у єгиптян були тільки низькі лавки і крісла. На настінних фресках можна побачити зображення людей, які працюють навприсядки. Привілеєм багатих єгиптян були парадні крісла. В Єгипті вперше з'являється крісло зі спинкою. Єгиптяни відмовились від лежання на відкритій для протягів брудній підлозі і створили першу форму ложа [55, 187].

2.4. Особливості зовнішньої форми єгипетських будівель та предметів

Надзвичайною є цінність форм єгипетських будівель та предметів, які знаходяться в них. Спостерігається органічність, м'якість обрисів форм меблів та убрання будівлі.

Предметно-просторове середовище, створене в цей час, було по-своєму логічне й оправдане функціонально і конструктивно; воно відповідало виробничим умовам свого часу. У будівлях відчувається доцільність, утилітарність, до естетики лише опосередковане відношення.

Кожна людина, нація чи народ мають щось особливе і самобутнє, що їх загалом вирізняє, робить неподібними до інших. Поняття “Європа”, “Азія”, “Африка” фіксують не різне географічне положення регіону. Вони характеризують його мешканців.



Мистецтво “Чорного континенту” і на сьогодні недостатньо відоме європейцям та осмислене ними. І причин тут багато. Одна з них – зверхність “цивілізованої раси”, до представників “примітивних племен” та народів. Основною перешкодою цьому насамперед виступила незвичність, оригінальність, самобутність художньої культури даного регіону. Вона зумовлена специфікою світовідчуття та світорозуміння єгиптянина, зорієнтованістю на деякі види мистецтва, своєрідним художнім каноном та його просторово-часовою варіативністю.

Улюбленим матеріалом єгиптян для створення творів мистецтва є дерево. Маски, статуетки, різьблені кубки та все інше, що використовується людиною в побуті чи з культовою метою, найчастіше виготовляються саме з дерева.

2.5. Архітектура Нового Царства. Храм Аменхета III і Хатшепсут

У цей період єгипетська держава і його культура досягають свого найвищого розквіту, з вершин якого було уже видно початок занепаду і розколу традицій під впливом культур сусідніх цивілізацій.

Лінія розвинутих прискельних ступінчастих ансамблів, почата поминальним храмом Аменхета III, продовжена храмом цариці Хатшепсут в Дейр-ель-Бахрі (1480), з великою майстерністю вписана в природне середовище (рис. 1). До першого двору, підготовляючи осьовий розвиток композиції, вела більш ніж кілометрова алея сфінксів. Пандус, який розділяє портик першого ярусу, виходять на другий двір-терасу, в глибині якої ще один пандус веде до третього двору, який оточений колонадою-перистиллю. Святилище, що замикає план храму, вирубане в товщі скелі.

Простота форм, чіткий ритм колон портиків, велич гірського пейзажу, безліч світла, скульптур, зелені, надавали цьому храму якості видатного архітектурного твору.

Архітектура культових будівель Нового Царства розрахована не на огляд її з боку, як це було з пірамідами, а на вплив на людину зі всіх сторін. Продумана організація архітектурного простору має задачу послідовно й активно діяти на психіку людини в процесі її руху по осі храму. Вміла послідовність ефектів світла і тіні, важких кам'яних мас і легких контурів рельєфу досягається точним розрахунком побудови композиції, послідовним зниженням висоти приміщень.

Розширення і збільшення одних і тих самих храмів пов'язане з тим, що при всіх значеннях різних єгипетських богів Амон – бог сонця – стійко зберігає положення головного покровителя держави і підтримки його культу, вклад у будівництво присвяченого йому храму було справою честі фараона.



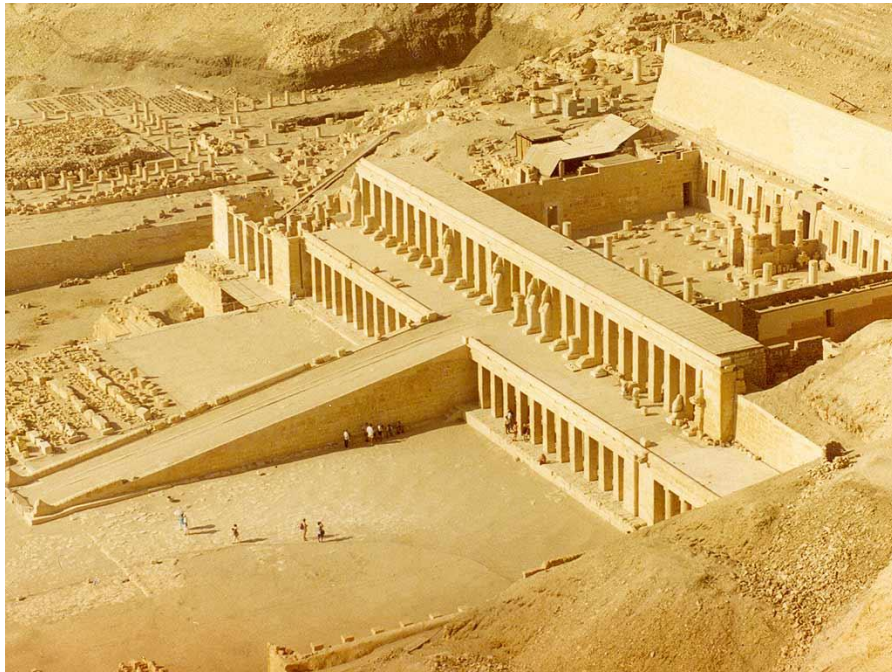


Рис.1. Дейр-ель-Бахрі. Заупокійні храми Аменемхета III і (на першому плані) Хатшепсут [13]

2.6.Храм Амона в Карнаку

В ансамблі храму Амона в Карнаку гіпостильний зал фараона Сеті I вирішений у вигляді базиліки, тобто центральний неф з двома рядами колон майже на 7 м вищий, ніж бічні частини залу (рис.2).

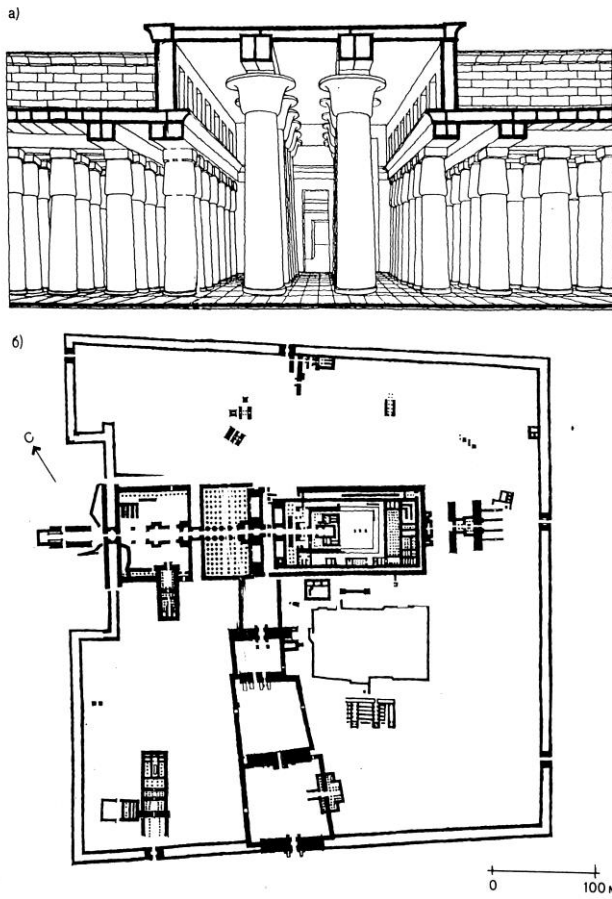
Вікна закриті кам'яними решітками, освітлюючи центральний простір і, наскільки це можливо, бокові частини залу. Колони центрального прохідного нефа поставлені ширше і мають великі розміри (діаметр 3,57 м, висота 20,4 м). Ромбоподібна форма плану залу храму зумовлена близькістю ріки Ніл.

Будівництво гігантських кам'яних храмів веде до завершення конструктивної і художньої тектоніки стійко-балочної системи споруд до формування єгипетського архітектурного ордера.

У розвинутій формі основні частини ордера-опори і перекриття із кам'яних балок – доповнюються членуванням і деталями: базами, капітелями, огранкою колон і зменшенням їх товщини по вертикалі, які підкреслюють статичну роботу конструкції, підсилюючи її художній ефект. Колона як найбільш виразний елемент ордера, стає об'єктом особливо детальної художньої обробки.

Наївне наслідування форм рослинного світу в народному зодчестві і строгість обробки колон офіційних споруд Середнього Царства з'єднуються в храмах Нового Царства високохудожніми прийомами скульптурної обробки кам'яних стовпів гіпостильних залів (рис. 3).





в)

*Рис. 2. Храм Амона в Карнаку:
а) базилікальний розріз гіпостильного залу Сеті I (XIII ст. до н.е.); б) план ансамблю; в) загальний вигляд [51]*



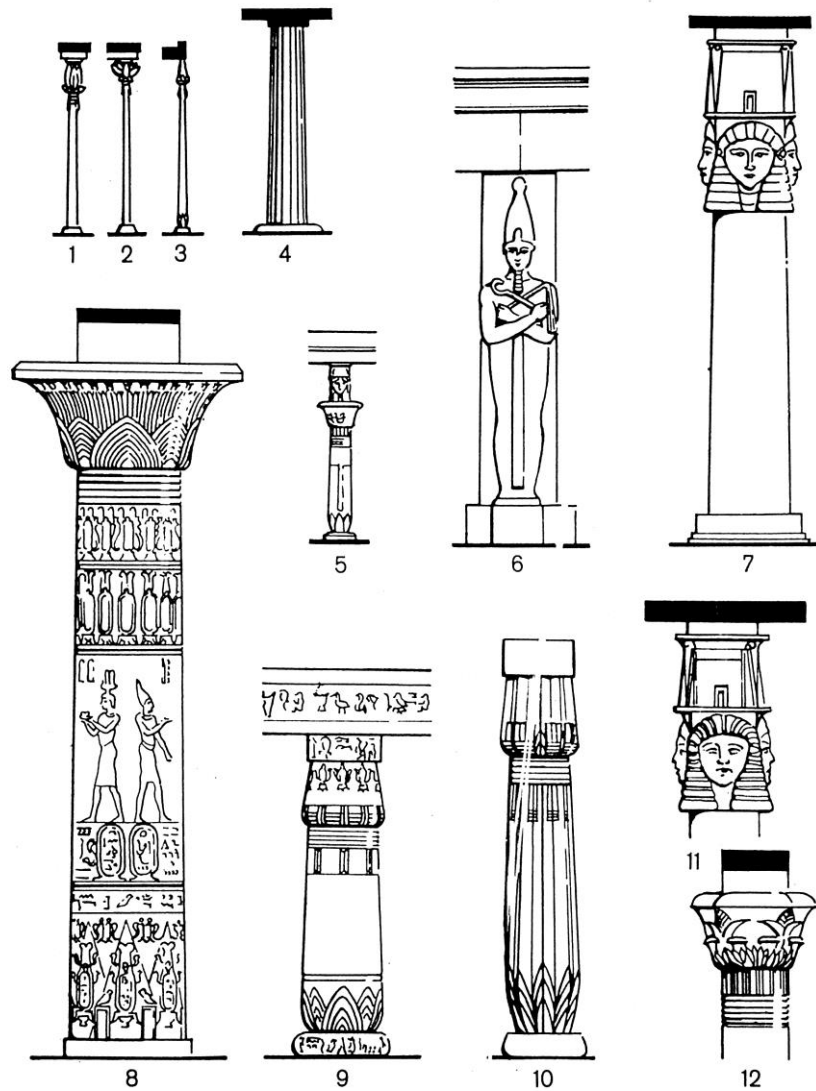


Рис. 3. Типи опор і колон в архітектурі Стародавнього Єгипту: 1-3) зображення дерев'яних колон, 4) стовп-колонна з ограненим та канелюрованим стовбуром, 5) гаторична колонна (Пізній Єгипет), 6) Осирічний стовп (Нове Царство), 7) складна гаторична колонна, 8-10) папірусоподібні колони (Нове Царство), 11) гаторична капітель, 12) композитна капітель.

2.7. Естетичне усвідомлення стародавніми греками предметного світу. Прості форми речей, меблів грецького житла та їх особливе розташування

Країну стародавніх греків називали Елладаю. На її території ще до греків жили народи з високою культурою. Культура бронзового віку на островах Егейського моря мирно процвітала впродовж більш ніж тисячі років, до вторгнення греків [31]. Греки вели міський спосіб життя, займалися мореплаванням і торгівлею. Завдяки мореплавництву розірвалась ізоляція і відбулося зближення близькосхідних держав з європейськими. Про високий



рівень розвитку техніки і мистецтва свідчать знайдені під час розкопок твори живопису, декоративного мистецтва, вироби з металу.

У Мікенах при розкопках були знайдені багаті захоронення і цілий царський палац – ця епоха отримала назву мікенської культури.

Грецька культура розвивалась на основі егейської. Грецькі колонізатори багато переймали з культур народів, з якими вступали в контакт. Ми не будемо детально розглядати чудову архітектуру, створену греками, а зупинимося тільки на будівництві житла. У будівництві житлових будівель відображаються форми громадського життя й існуючі звичаї. М'який клімат дозволяє значну частину життя проводити під відкритим небом. Тому житловим будівлям не надавалось великого значення.

Основною формою грецького житлового будинку було однокімнатне приміщення (мегафон). У середині знаходився вогонь, над ним отвір для витяжки диму – це чорне приміщення називалось атрієм, від слова “ater” – чорний; пізніше воно перетворилось в центральний портик дому з великою кількістю приміщень [31]. Із цього розвинулась форма багатокімнатної будівлі.

У греків, на відміну від наших будівель, не було житлових приміщень, які б виходили на вулицю – вони були зорієнтовані на внутрішню частину будівлі. Чоловіки-греки більшу частину свого життя проводили не вдома, а займались громадськими справами, тому житло їх не було оздоблене.

Внутрішні приміщення були прикрашені настінним живописом і облицюванням. Підлоги переважно були мозаїчні, пізніше під впливом Сходу їх стали покривати килимами. Після персидських війн зросли запити до житла, його інтер'єру. Прийом гостей ставав загальноприйнятою традицією, розширювалось домашнє господарство, житловий будинок доповнився низкою приміщень, які слугували цій меті.

В умовах загострення класових протиріч будівлі багатів відрізнялись східною розкішшю, садами і парками, були ізольовані від будівель бідних міщан.

Оригінальні грецькі меблі, на жаль, не збереглися. Досить точно уявлення про грецькі меблеві форми можемо отримати, завдяки рельєфним зображенням, рисункам на вазах і танатрам (маленьким теракотовим статуеткам). Меблі в Греції виготовляли ремісники і підприємці, які використовували дешеву робочу силу рабів.

Існували самостійні професії столяра, тесляра, мебельника – вже можна говорити про високий рівень розподілу праці. Технологія виробництва меблів зазнала розвитку: греки знали уже рамкову – фільонкову в'язку, гнуття деревини з допомогою пари, почали розробляти техніку виготовлення шпону.

Грецькі меблі мали чітку конструкцію, яка відповідала властивостям деревини. Форми свідчили про високе художнє почуття, про здатність знаходити своєрідні важливі рішення, не пов'язані з архітектурою.

Форми табуреток, які можна побачити на скульптурних зображеннях, дуже прості; ці стільці складаються з деяких основних елементів. Грецькі



художники, майстри в відношенні простоти, витонченості, реалізму, у витворах яких не було зайвих форм і комфорту, розробили класичні меблеві форми, які заклали основу і стали взірцями для наступних сталевих форм.

Кількість меблів у грецькому будинку була незначна - скромність житла, кімнат, одяжі і звичаїв не потребувала так багато меблів. Шафи, наприклад, майже не використовувалися, для зберігання одяжі і домашніх предметів використовувалися дерев'яні скрині різних типів, подібні на єгипетські, їх різнобій демонструють нам дерев'яні саркофаги, знайдені в Криму [31]. Пізніше у греків з'явився звичай їсти лежачи, для цього вони використовували ложе (клино) – щось середнє між ліжком і софою. У часи Гомера ще їли за столом, а ложе використовували тільки для сну.

Меблі для сидіння були дуже різноманітні. Відомі три основні форми: лавки, звичайні і церемоніальні (троноподібні) стільці. Рання форма лавки або табурета (дифроса), ще дуже проста, громіздка, ніжки чотиригранні або точені, поверхня для сидіння плетена (рис. 11).

Контрольні запитання:

1. Які характерні риси стилізації та символізму були властиві єгипетському мистецтву?
2. Як матеріали, що використовувались у будівництві, вплинули на архітектуру житла в Єгипті?
3. Які сфери мистецтва та культури Стародавнього Єгипту вплинули на подальший розвиток європейських стилів?
4. Яке значення мало меблеве мистецтво і мода в культурі Стародавнього Єгипту?
5. Які елементи декору використовували єгиптяни для прикрашання внутрішніх приміщень?
6. Які меблі для сидіння були поширені в Стародавньому Єгипті?
7. Які риси є характерними для форм єгипетських будівель і предметів інтер'єру?
8. Що є характерним для самотності націй, народів або регіонів, зокрема для Стародавнього Єгипту?
9. Чому дерево було улюбленим матеріалом єгиптян для створення творів мистецтва?
10. Які архітектурні елементи використовувались для організації храмового простору і їхня роль у сприйнятті людиною храму?
11. Як будівництво гігантських храмів сприяло розвитку архітектурної тектоніки та формуванню єгипетського архітектурного ордера?
12. Як колона в єгипетській архітектурі стала найбільш виразним елементом ордера і чому вона потребувала детальної художньої обробки?
13. Яким чином поєднуються народне зодчество та строгість обробки колон в храмах Нового Царства через скульптурну обробку кам'яних стовпів?
14. Яка основна форма грецького житлового будинку і як вона відображала особливості соціального життя?
15. Як змінювалась структура грецького житла з часом, зокрема після персидських воєн?
16. Які особливості мав інтер'єр грецьких будинків, і які зміни відбулись у традиціях прийому гостей?
17. Які грецькі меблі збереглися до нашого часу і які зображення дають уявлення про їх форми?

18. Як розвивалась технологія виготовлення меблів у Давній Греції і які характеристики мали грецькі меблі?

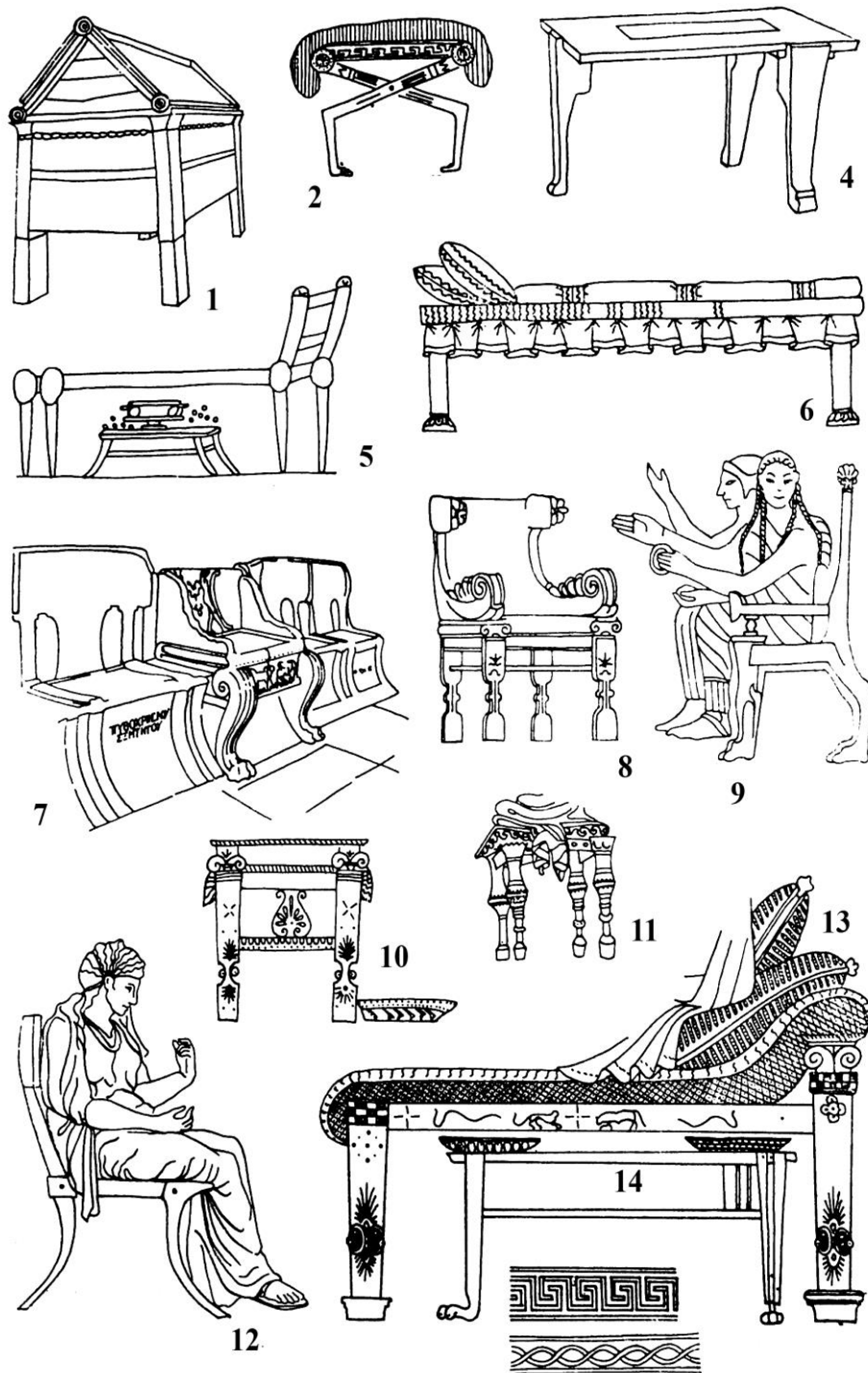


Рис. 4. Давньогрецькі меблі: 1) саркофаг із Абу Сир, 2) складне крісло, 3) старогрецький орнамент, 4) обідній стіл, 5) просте дерев'яне ліжко, 6) ліжко з подушками, 7) мармурові театральні крісла, 8) ранньогрецьке крісло, 9) архаїчний трон, 10) трон без спинки, 11) парадний табурет, 12) клісмос, жіночий стілець, 13) ліжко з м'якою обшивкою і подушками, 14) стіл (за рисунком на вазі) [11]

3. Римська держава (початок існування з IV ст. до н.е.)

3.1. Вплив на Рим грецької культури

Римська імперія пройшла складний шлях розвитку. Римляни завоювали спочатку всю Італію, потім Карфаген з його колоніями, Грецію. Римська імперія розтягнулась на все Середземне море. Римляни багато перейняли із грецької культури і розширили свою цивілізацію до найвіддаленіших меж імперії. З часом імперія почала занепадати. Праця стала вважатися недостойною вільної людини, а паразитичні п'янки і розкіш підірвали моральні засади держави. Римська культура і мистецтво досягли найвищого розквіту тільки в період імператорської влади і були складнішими, багатограннішими, ніж культура і мистецтво Греції. Характерні протиріччя, неоднозначність, часто у творах однієї і тієї ж епохи, груба простота межує зі сліпучою помпезністю; з одного боку, ми бачимо жалюгідні закутки, в яких перебувають експлуатовані маси, а з другого – граціозні будівлі, як символ жорстокого деспотизму і безмежного багатства, нагробованого в походах. Однак у культурі був особливий характер, який відрізняв її від грецької. Римляни були людьми розважливими, ясного і практичного розуму, вони керувалися більше розумом, ніж почуттями) [41].

Римська імперія трималась на армії. Влада була зосереджена в руках воєначальників. Римські міста були побудовані за взірцем військових таборів.

Вплив на ранньоримське мистецтво мав еллінізм. Римляни вивозили з Греції пам'ятки мистецтва, переселяли грецьких майстрів, хоча не завжди визнавали грецьке мистецтво. Греки працювали в Римі для чужих владик, їх праця втрачала характер творчості, ставала звичайним ремеслом. На службі у нових хазяїв вони втрачали почуття міри, звикали до розкоші. Самостійне римське мистецтво почало розвиватися на початку IV–III ст. до н.е. на основі етрусського мистецтва. Безпосередній вплив грецької культури в період розквіту Риму особливо посилювався після завоювання Греції (146 р. до н.е.).

3.2. Досконалість міського середовища

Римське мистецтво досягло свого апогею у великих творіннях періоду правління імператора Августа (31 р. до н.е.). Тоді були створені найзначніші і величні споруди, які відповідали запитам римського життя. Опоряджувалося міське середовище, а саме споруджувалися колодязі, фонтани, каналізація.

Зупинимося на матеріальній культурі Римської імперії в I – II ст. н.е. У цей час велика кількість міст у своєму архітектурному стилі намагалися наслідувати приклад столиці – Риму. Їх прикрашали прекрасними храмами місцевих і загальноімперських божеств, палацами, базиліками, портиками для прогулянок, а також громадськими будівлями і будівлями для розваг – театрами, амфітеатрами, цирками. В амфітеатрах проходили вистави – травля звірів, бої гладіаторів, публічні страти. У цирках відбувалися перебіги на запряжених четвірками коней колісницях – квадригах. Усі ці споруди і будівлі

прикрашалися витворами мистецтва – рельєфами, статуєтками тощо. Міські вулиці були вимощені каменем, мали підземну каналізацію та гігантські водопроводи акведуки. Центральні площі всіх міст (ці площі називалися агорами на Сході і форумами на Заході) були прикрашені численними портиками, храмами і базиліками, на інших площах споруджувалися тріумфальні арки і кінні статуї правителів [30].

У кінці VII ст. н.е. Рим, будучи малим землеробським поселенням, привертає увагу етрусків своїм вигідним положенням на торгових шляхах. Вздовж нього зводяться оборонні стіни та інженерні споруди, будуються культові і дворцеві будівлі. Гори Італії були багаті лісом і каменем: базальтом, туфом, вапном. На основі природних цементуючих добавок у в'язучій розчині – тут вперше застосовується в будівництві БЕТОН. Кладка на розчині відрізняла римську будівельну техніку від грецької кладки насухо. З використання кладки на розчині виникли арочні і склепінчасті конструкції.

3.3. Головні характерні риси римської архітектури

Внутрішній простір вперше з'являється в просторах римських будівлях. Поряд з монументальністю внутрішнього простору головними характерними рисами римської архітектури було вільне варіювання архітектурними елементами і декором (рельєфні композиції на алегоричні й історичні теми).

У першу чергу серед усіх пам'яток римської архітектури нас цікавитимуть житлові будівлі. Кращі житлові будівлі відомі нам у місті Помпея, яке було поглинуте вулканічною лавою в 79 р. до н.е. До основних приміщень міського житлового будинку належали просторовий атрій (хол), з якою відкривався таблінум, який водночас слугував і трапезною, і позаду нього сад, на півкруг огорожений колонами – перистиль.

Житлові кімнати для жінок і мужчин, а також господарські приміщення групувались навколо цих основних приміщень. Таке планування відрізнялось від планування грецької будівлі, де всі приміщення розташовувались обабіч основної осі.

Другим типом римської будівлі була загородня вілла. Такі будівлі будували в мальовничих місцях, у галях, вони були оточені водою, фонтанами і садами. Римська будівля зі строгістю її планування і оздоблення створювала репрезентативні рамки для протікаючого в ній життя, центром якого була діяльність його господаря, який приймав тут своїх клієнтів.

Внутрішнє оздоблення житлових будівель було дуже багатим, підлога мармурова або кольорова мозаїка [39].

Стіни, прикрашені яскравим декоративним розписом, створювали ілюзію розширення внутрішнього простору вузьких темних кімнат. Ці шедеври відомі в історії мистецтва під назвою ПОМПЕЙСЬКИХ ФРЕСОК. Широко використовувалися килими і драпірування (занавіски, штори на дверях для ізоляції приміщень).



3.4. Типи меблів

Розкіш оформлення внутрішніх приміщень створювали й меблі, які в основному були схожі з грецькими епохи Олександра Македонського (рис. 5).

У римського столяра на той час були майже всі інструменти (ручні), які використовуються зараз. На превеликий жаль, усі дерев'яні меблі знищені, до нас дійшли тільки бронзові і мармурові пам'ятки.

Новинкою в римських меблях, порівняно з грецькими, була різьба по дереву і металева пластика. Для меблів використовували деревину (кедр, туя, ясен, клен, пальма). Основними елементами орнаменту в епоху Августа були рослинні орнаменти: листя, грона, гірлянди, фрукти [41]. Комбінації квітів, листочків були строго симетричні і стилізовані. Орнаментація була часто символічною і багатою алегоріями. Часто зустрічались зображення звірів, символічно використовувались фігури орлів. Поряд з деревиною застосовувались і дорогоцінні матеріали: бронза, мармур, золото, срібло, слонова кість, панцири черепах [16]. Взірцями слугували пізні форми грецьких меблів, однак у римлян вони отримували друге життя (декоративне оформлення).

Для сидіння використовували табурет, крісло і стіл. Створене на основі грецького клімоса крісло – зручне, однак громіздке, було сидінням для знаті. СОЛІУМ – почесний стілець. Серед меблів для сидіння необхідно згадати і прості форми лавок для повсякденного користування. Римляни, як і греки, більшу частину дня лежали, лежачи вони їли, укладали різні договори, читали, писали. Для цього вони використовували різні лежа (Lectus). Навколо круглого обіднього стола встановлювали три лежа, на кожному з яких могли розміщатись три чоловіки. Традиційне ліжко (Lectus) звичайно дерев'яне, драпіроване, мало м'яку обшивку. Чотири витончені ніжки несли чотирикутну дерев'яну раму з низьким косим або зігнутим підголовком.

На базі цієї меблевої форми виникли носилки, якими користувались знатні римляни для переміщення по місту.

Стіл обідній легкий, на трьох ніжках. Шаф у римському житлі майже не було. Для одягу використовували дерев'яні скрині оббиті залізом.

Контрольні запитання:

1. Які зміни відбулись в римському мистецтві після завоювання Греції, і як це вплинуло на розвиток мистецьких традицій у Римі?
2. Які громадські та розважальні споруди будувалися в римських містах, і які функції вони виконували?
3. Якими архітектурними елементами прикрашалися римські міські площі, і що вони символізували?
4. Чим відрзнялася римська будівельна техніка від грецької, і як це позначилося на розвитку архітектурних конструкцій?
5. Які основні характерні риси римської архітектури, що визначали внутрішній простір будівель?



6. Що таке атрій і табліум в римських житлових будинках, і яку роль вони виконували в загальній структурі дому?
7. Чим відрізняється планування римських житлових будинків від грецьких, і як це відображає римську культурну і соціальну організацію?
8. Що таке перистиль, і яку функцію він виконував в римських житлових будинках?
9. Яке внутрішнє оздоблення було характерним для римських житлових будівель, і як воно підкреслювало статус господаря?
10. Якими були основні відмінності між римськими меблями і меблями грецької епохи Олександра Македонського?
11. Які матеріали використовувались для виготовлення римських меблів, і чому вони відрізняються від матеріалів, що використовувалися в грецьких меблях?
12. Які основні види меблів для сидіння були у римлян, і який з них був найбільш популярним серед знаті?

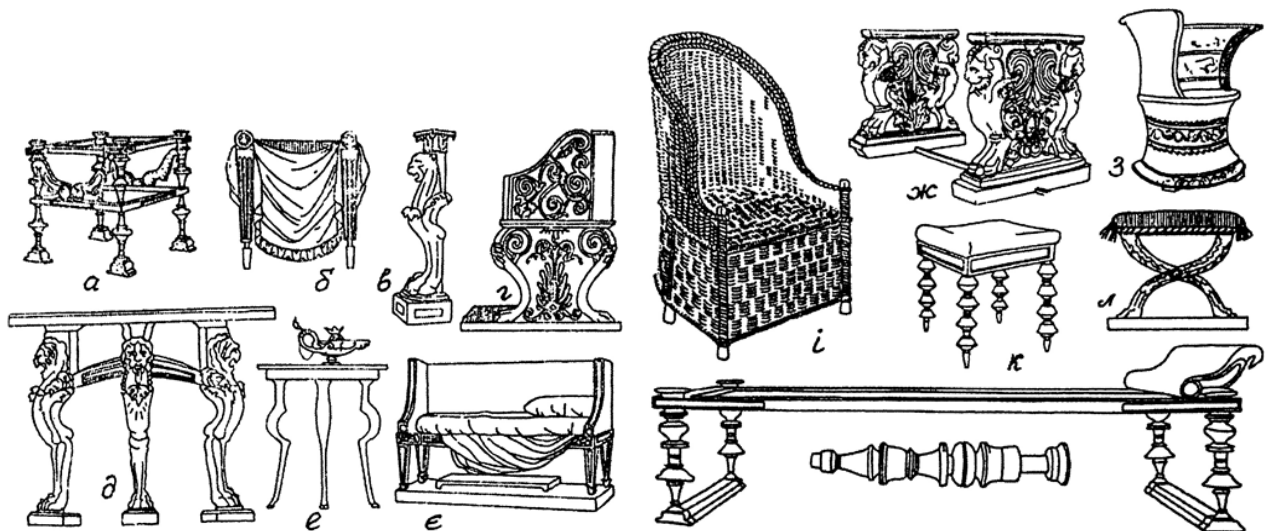


Рис. 5. Стародавні римські меблі: а) бронзова лавка; б) табурет із бронзи; в) мармурова ніжка у вигляді тварини; г) мармурове сидіння з орнаментом; д) стіл з мармуровими ніжками і мозаїчною кришкою; е) столик з ніжками у вигляді тваринних копит; ж) святкова лавка; з) святкове сидіння, покрите листовою бронзою; и) плетене крісло; к) табурет із дерева і бронзи; л) складний табурет із різьбленими ніжками і змінною кришкою; м) каркас ліжка з точеними ніжками [46].

4. Епоха середньовіччя (кінець V ст. - середина XVII ст.)

4.1. Падіння Стародавнього Риму (кінець V ст. н.е.)

Час розпаду Римської імперії і деградація римського суспільства настала. Повстання рабів, напад варварів, відділення провінцій, які годували Рим, – все це призводить до занепаду економіки, побудованої на малопродуктивній рабській праці і пограбуванні колоній.

Стародавній Рим занепадає. Цьому сприяли такі історичні події: перенесення столиці імперії до Константинополя, збільшення “прірви” між

Заходом і Сходом, що вилилося у розділення Католицької і Православної церков; падіння Західної Римської імперії, вторгнення германців (пізніше арабів).

4.2. Історичні витoki епохи середньовіччя

Починається нова епоха в історії людства та мистецтва: епоха Середньовіччя, що тривала з кінця V ст. до середини XVII ст. Період від падіння Західної Римської імперії до початку буржуазної революції в Римі – це середні віки.

Середньовічну історію поділяють на три періоди:

I період: VI-XI ст. – раннє Середньовіччя;

II період: XII-XV ст. – класичне Середньовіччя;

III період: XVI-XVII ст. – пізнє Середньовіччя.

4.3. Періодизація та особливості мистецтва Середньовіччя

Мистецтво Західноєвропейського Середньовіччя поділяється в своїй еволюції на три етапи:

- дороманський – VI-X ст.;
- романський – XI-XII ст.
- готичний – XIII-XIV ст.

Середньовічне мистецтво – особлива ланка у світовому художньому розвитку. Одна з його найголовніших особливостей – тісний зв'язок з релігією. Релігія і її суспільний громадський інститут – церква – були потужною ідеологічною силою, важливим чинником формування всієї феодальної культури. Крім цього, церква була головним замовником мистецтва. Не варто забувати, що саме духовенство було єдиним тоді сформованим класом. Релігійне мислення сформувало майже все середньовічне мистецтво. Це не означає, що в мистецтві Середньовіччя не знайшли свого відображення реальні протиставлення життя, що середньовічні митці не прагнули до пошуків гармонії, не виражали в мистецтві мрії про розумну побудову світу. Та середньовічне мистецтво відображало це зашифровано, більш умовною, ніж у попередню епоху, мовою.

Наступна особливість середньовічного мистецтва – це близькість його до народної творчості. Традиції язичеської культури, народні обряди, звичай, усна поезія, своєрідний гумор народних карнавалів – все це наклало свій відбиток на мистецтво Середньовіччя [15].

4.4. Архітектура Середньовіччя

Архітектура цього періоду характеризується небаченою розкішшю, багатством прикрас і разом з тим втратою стильової єдності, грубими пропорціями. Під час останнього підйому римська культура і архітектура досягає в грандіозних термах найскладніших у конструктивному і



технологічному сенсі споруд античності. З громадських будівель в термах найшвидше стали використовувати хрестові склепіння.

Терми (рис. 6) – це не тільки лазня. Тут були приміщення для відпочинку, розваг, занять спортом. Була чітко продумана система проходження відвідувачами залів: **фригидарія** (холодна лазня), **тепідарія** (тепла лазня), **кальдарія** (гаряча лазня), у **масажних** розроблена система підігріву підлог і стін. Підсобні приміщення переносились у підвал.

Щоб минути несиметричну побудову бань, римляни будують їх у два паралельні потоки відвідувачів. Гігантські терми будувались для основної маси простих міщан, знатні люди відвідували невеликі приватні лазні.

Терми Каракали (розмір подвір'я 300x280 м, головної будівлі 216x122 м) являли собою оточені садами комплекси для відпочинку, спорту, розваг, філософських диспутів (див. рис. 6).

Терми Діоклетіана – найбільші в Римі – вміщали 3000 тис. осіб. Будували терми громадою, вони були предметом гордості кожного міста, як театри в Греції.

Досвід, нагромаджений при будівництві терм, дозволив будувати великі громадські і культові будівлі великої площі. На початку IV ст. була побудована базиліка Максенція-Константина (рис.7). Її просторова схема: три поперечні нави напівциліндричного завершення перетинаються центральним поздовжнім нефом великої висоти і прольотом 25,3 м; розпалубкою склепіння цього нава арками вікон верхнього світла утворені хрестові склепіння базиліки.

У кінці III ст. імператор Діоклетіан відходить від державних справ. Імперія була розділена на чотири частини, що адміністративно підтвердило розпад держави. Для імператора будують палац у Спліті (305 р.) (рис. 8). У його плануванні зберігаються пропорції римського військового табору, а також образ середньовічного феодального замку – з глухими стінами, бастіонами, добре укріпленими воротами.

Язичеські храми античності не використовувались під християнські церкви (хоча були й винятки).

У культовому будівництві з кінця IV ст. з'являються нові типи будівель: центричні і базилікальні. Вибір базиліки пояснюється великою місткістю її інтер'єру, враховуючи специфіку християнських релігійних церемоній. Обов'язковою приналежністю церкви стає АПСИДА, де розміщують ВІВТАР. Раніше в апсиді розміщувався трон імператора. В апсидах античних храмів встановлювали культові статуї.



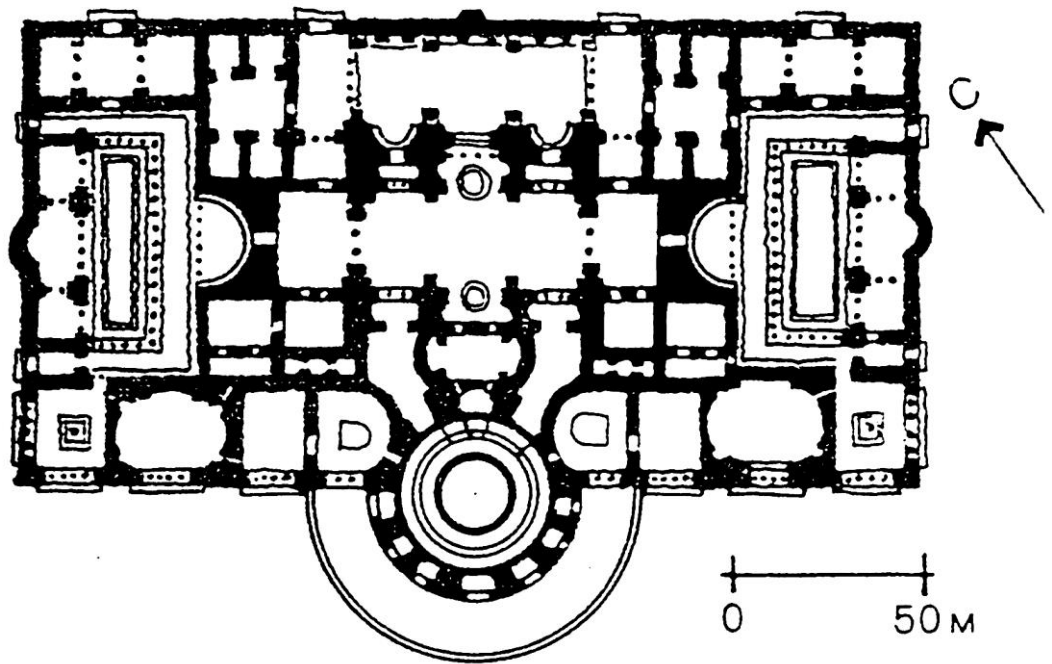


Рис. 6. Терми Каракали в Римі (216 р.), план [49].



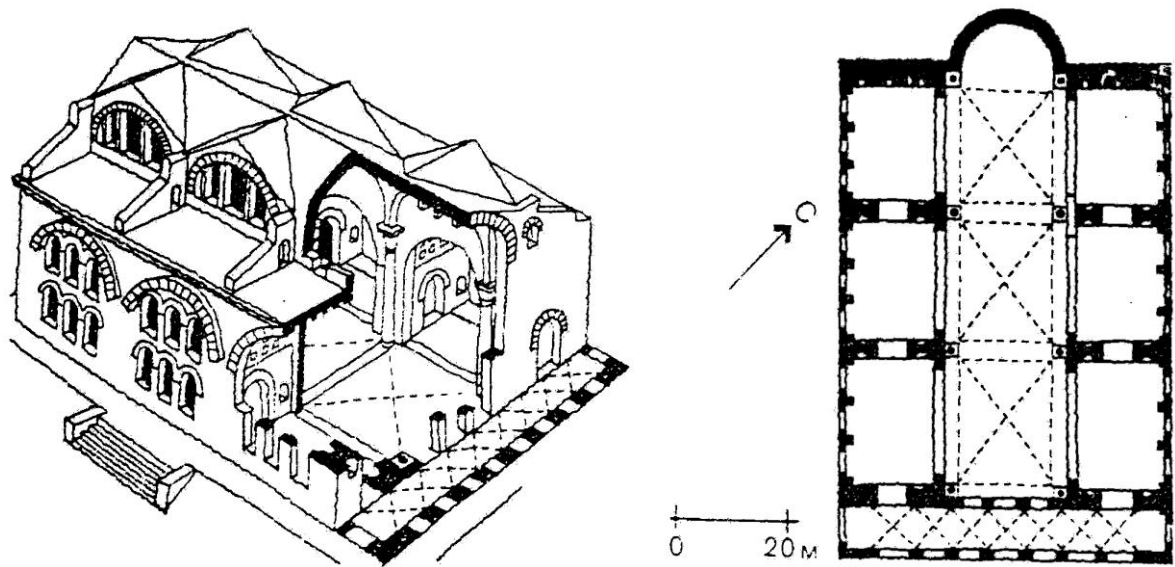


Рис. 7. Базилика Максенція-Константина в Римі (312 р.),: аксонометрична схема, план [6].



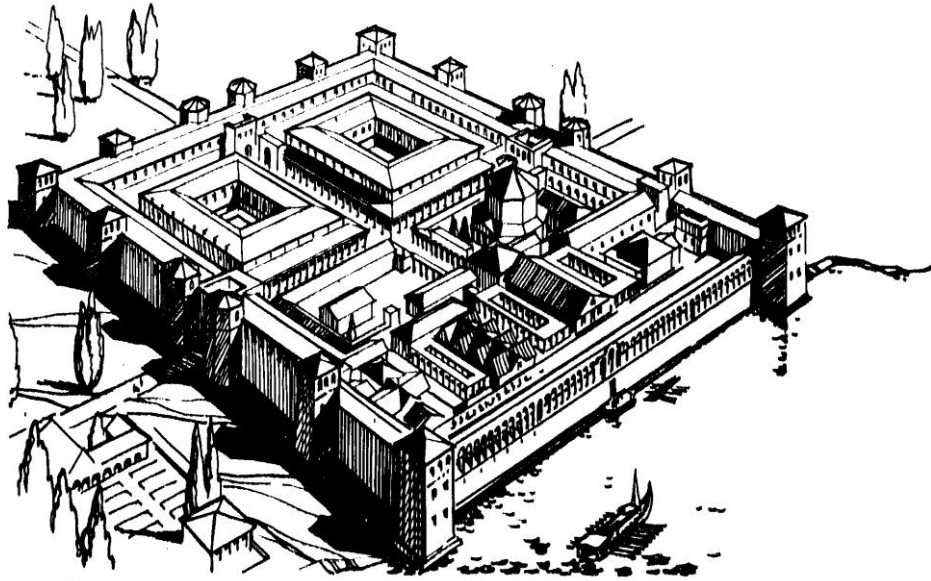


Рис. 8. Палац Діоклетіана в Спліті (305 р.) [34].

Розвиток римської культури і архітектури тісно пов'язаний з розквітом і занепадом рабовласницького ладу в зоні Середземного моря, захоплює також період встановлення феодалізму. Римлянами були розроблені раціональні прийоми організації будівництва, багатий арсенал арочних і склепінчастих конструкцій. У будівництві інженерних, громадських і культових споруд римляни досягли такого технічного і художнього рівня, який довгий час залишався недоступним на наступних етапах розвитку візантійської і європейської архітектури.

4.5. Предметний світ Середньовіччя

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 виник через розрив між виробниками і споживачами завдяки механізації виробництва й розподілу праці. Це зумовило необхідність мати сполучну ланку – художньо-проектну діяльність. Така точка зору є традиційною. Не варто виступати проти розділення 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 простоті було розвиненим виробництвом. Воно охоплювало 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, форму та певну свободу її зміни у межах функціональної й стильової єдності [15].

4.6. Забуття досягнень ремісничого мистецтва античності. Спрощення меблів

З часом ремісниче мистецтво стало забуватися. Мистецтво античності формувалось кустарним виробництвом. При більш масовому випуску нових виробів, зароджується певний прототип виробу, який зручно застосовувати в масовому виробництві. Зрозуміло, що тут втрачається індивідуальний підхід творця до форми, як у кустарному виробництві. Мистецтво античності мало свої правила, зразки, певну свободу її зміни в межах функціональної єдності. При кустарному виробництві була можливість коригувати форму виробу.

В епоху Середньовіччя відбулось спрощення виготовлення меблів. Відкинуті премудрості різних з'єднань частин і врізів. Стільці отримують більше спрощену форму. Спрощуються з'єднання елементів стільців та їх форма. Меблі стають на вигляд легшими та зручнішими.

4.7. Зміни у забудові міст та влаштуванні житла

Містобудівельний чинник забудови міст зазнав великих змін. У кінці IV ст. Римська імперія була розділена на західну і східну частини. Західна частина незабаром занепала. Східна, пізніше названа Візантією, продовжувала залишатися культурним центром цивілізованого світу. Константинополь як столиця Візантії зберігав значення головного перевалочного пункту у торгівлі Азії з Європою подібно до Старовинного Вавилону. Відновлюючи свій блиск і багатство після неодноразових розорень, він повертав імперії політичну і економічну могутність.

Архітектура процвітаючої Візантії об'єднала в собі конструктивні і художні прийоми античності, східний досвід зведення куполів, мотиви слов'янської, закавказької і кочівної тюрської архітектури. Розвивається торгівля, ремесло, створюється більш глибока професійна спеціалізація, як у

виробі, так і в архітектурі. Але найважливішою для долі середньовічної архітектури була ідеологічна перебудова суспільства, заміна язичеських релігій християнством, мусульманством і буддизмом.

В архітектурі Візантії добре проглядаються етапи накопичення і злиття досвіду римської і східної шкіл. Тут, як і всюди, будуються великі культові будівлі. Константинополь завжди залишався центром архітектурної діяльності візантійських імператорів. Міцні кріпосні стіни захищали місто з моря і суші. Мости, дороги, маяки, укріплені гавані, замки і вежі на підступах до столиці показують, яке значення надавалось оборонним спорудам у Візантії.

Променеве планування вулиць, яке сходилось до площі з імператорськими дворами, собором та іподромом, підкреслювали абсолютизм імператорської влади. Місто не мало протічної води, тому для його водозабезпечення споруджувались АКВЕДУКИ і підземні водосховища (цистерни). Зведення склепінчастих перекриттів над цистернами було доброю школою майстерності для візантійських будівельників.

Про житлову забудову раннього Константинополя мало відомо, але, якщо робити висновки з описів – існували замки (садиби), квартали ремісників і купців, ринкові площі, будувались великі майстерні, готелі, цирки, театри, бібліотеки. З поширенням християнства головними об'єктами стають монастирі.

Видовжена в плані ранньохристиянська базиліка і круглий в плані мавзолей (рис. 9 а, б), який отримав пізніше поширення в будівництві Західної Європи, переоздоблюються в Константинополі в різні типи храмів центричної композиції. Стіни будівель в Константинополі зводились з цегляної кладки на товстих шарах вапняного розчину з додаванням товченої цегли. Цегла мала вигляд тонкої (близько 5 см) широкої пластини (плінфи) [5]. Бетонна техніка була забута: природний цемент – пуцолан – добувався тільки в Італії, а дешевої рабської сили для виконання бетонних робіт у Візантії вже не було. Вперше центричні будівлі християнських церков у Візантії засвідчують тільки початок пошуку конструктивних можливостей відтворення ідеї єдності церкви і держави в особі імператора.

Плани мавзолея св. Констанци, церкви Сан Витале і церкви Сергія і Вакса (рис. 9 б, г)) показують ту послідовність перетворень від круглих композицій до багатокутних і прямокутних, коли необхідність перекрити квадратний план круглим куполом спричинила справжню революцію в конструкціях і будівельних прорізах (рис. 10).



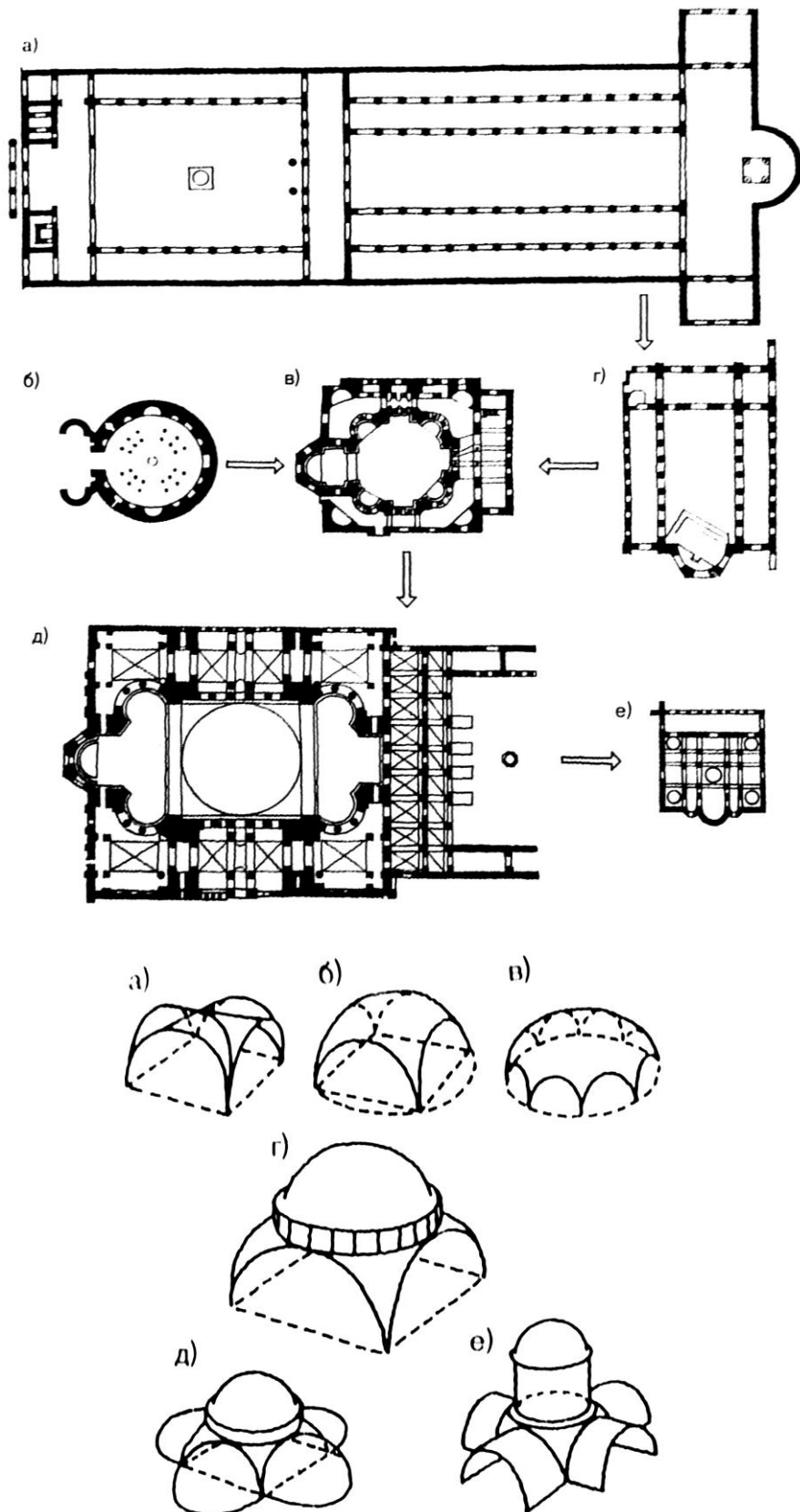


Рис. 9. Формування типів просторових рішень Візантійських культових споруд:





а) базиліка св.Петра в Римі,
318-352 рр. н.е. [7]



б) мавзолей Констанци в Римі,
340—345 рр. н.е. [29]



в) церква Сергія і Вакха в
Константинополі, 463 р. н.е. [53]



г) базиліка Студійського монастиря,
463 р. н.е. [8]



д) Софія Константинопольська,
537 р. н.е. [45]



е) церква Апостолів у Салоніках,
1312 р. [52]

Рис. 10. Формування візантійських систем перекриття: а) римське хрестове склепіння, б) парусне склепіння на чотирьох опорах, в) парусне склепіння на восьми опорах, г) купол на парусах, д) купол на парусах із погашенням розпору боковими конхами, е) хресто-купольна система перекриття [5].

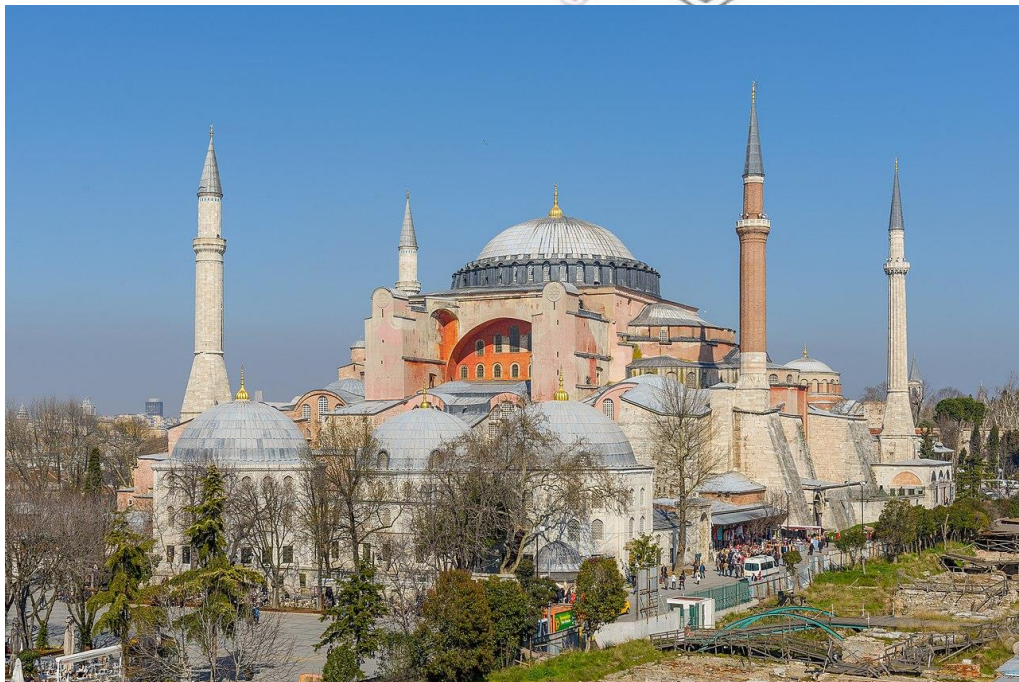
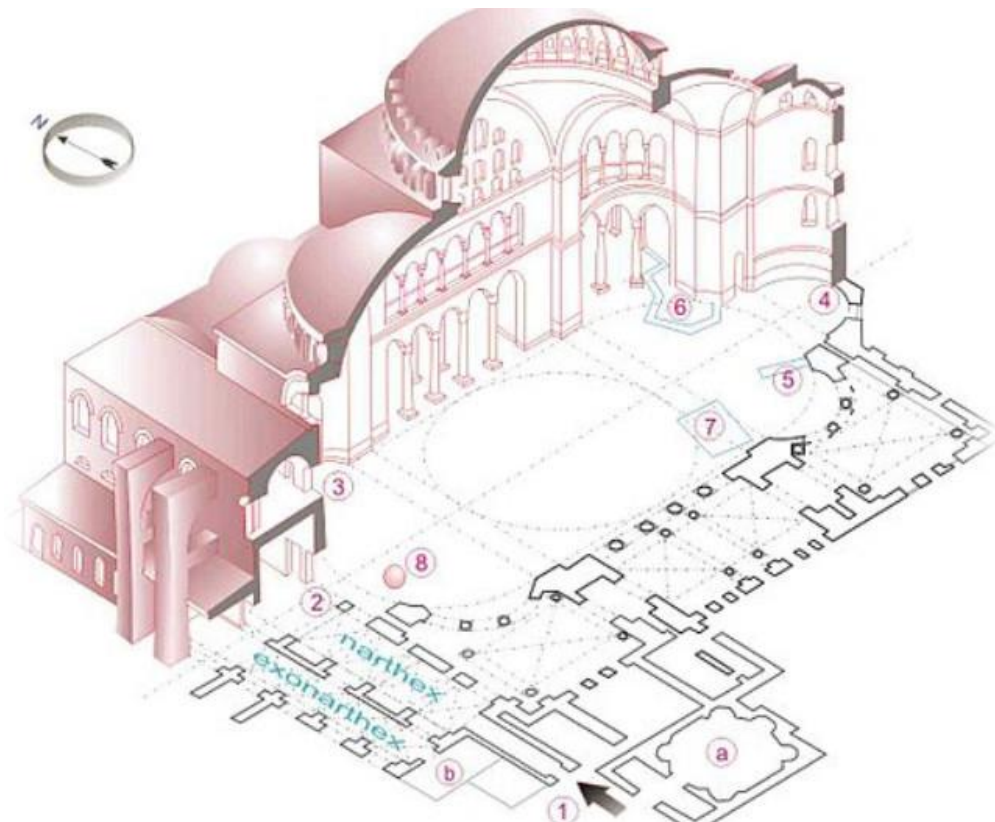


Рис. 11. Собор св. Софії у Константинополі, 537 р., аксонометричний розріз:

- 1. Вхід; 2. Імператорські ворота; 3. Плачуча колона; 4. Вівтар міхраб; 5. Мінбар; 6. Ложка Султана; 7. Омфалос (пуп землі); 8. Мраморні урни з Пергама: а) Батистерій візантійської епохи (гробниця султана Мустафи 1) б) Мінарети султана Селіма 2 [43; 44].*

Собор св. Софії в Константинополі (рис.11) задуманий як ідеологічний центр великої імперії, повинен своєю величністю затьмарити римський Пантеон. Сміливий конструктивний задум і продумана композиція храму (арх. Ісидор з Білета і Анфілій із Тралл) втілювалися в життя з великими труднощами, не було досвіду будівництва таких будівель, відсутньою була техніка для зведення масивних масивних конструкцій. Будівля в плані 75 x 72 м і висотою до верху купола – 57 м являє собою купольну базиліку середнім навою шириною – 31 м.

У візантійській архітектурі V і VIII ст. головним об'єктом художньої розробки стає інтер'єр. Пишному оздобленню інтер'єрів дорогими облицюваннями, мозаїчними картинами або фресками протистояв суворий зовнішній вигляд замкненого пірамідального об'єму храму, стіни якого прикрашали тільки арочні завершення прорізів.

Контрольні запитання:

1. Які три основні періоди виділяють у середньовічній історії та чим вони характеризуються?
2. На які три етапи поділяється еволюція мистецтва Західноєвропейського Середньовіччя?
3. Яка головна особливість середньовічного мистецтва та з чим вона була тісно пов'язана?
4. Яку роль в середньовічному мистецтві відігравала церква?
5. Які елементи народної творчості вплинули на середньовічне мистецтво?
6. Які основні риси характеризують архітектуру Середньовіччя?
7. Як римляни використовували хрестові склепіння у термах і чому це стало важливим елементом архітектури?
8. Які архітектурні досягнення були отримані при будівництві терм і як це вплинуло на розвиток інших будівель?
9. Що таке базиліка Максенція-Константина і які її основні архітектурні особливості?
10. Чому язичницькі храми не використовувались для християнських церков і як змінився тип культових будівель з кінця IV ст.?
11. Як ремесло відрізняється від дизайну в контексті предметної творчості?
12. Які характеристики притаманні ремеслу, зокрема в роботі виробників посуду, меблів та інших предметів?
13. Як механізація виробництва й розподіл праці сприяли виникненню дизайну?
14. Що спільного та відмінного між середньовічним ремеслом і сучасним дизайном?
15. Як змінився підхід до виробництва виробів з часом, і чому індивідуальний підхід став менш значущим?
16. Чому в епоху Середньовіччя відбулося спрощення виготовлення меблів?
17. Які особливості житлової забудови раннього Константинополя можна виділити на основі історичних описів?
18. Як поширення християнства вплинуло на архітектурну структуру міст, зокрема на будівництво монастирів?
19. Як зміни в конструкції храмових будівель відображали еволюцію архітектурних форм візантійської архітектури?
20. Яким чином Собор Св. Софії став символом ідеології Візантійської імперії та які труднощі виникли при його будівництві?

5. Доба відродження (XIV-XVI ст.)

5.1. Нова зацікавленість забутою античною культурою, філософією, мистецтвом

Доба Відродження, яка прийшла за Середньовіччям, при всій її величчї й прогресивності, не дала нічого якісно нового порівняно з попередніми епохами до галузі розуміння проблем протодизайнерської діяльності.

Нове принесла з собою доба промислових революцій. У добу Відродження були побудовані видатні пам'ятки архітектури, особливо виразні в пластичному відношенні. Поява їх стала можливою внаслідок того, що виникли вони в час великого інтелектуального підйому і визначення нових гуманістичних принципів розвитку культури. Архітектура Відродження протиставила собі готику. Відкинувши готику, митці Відродження повернулись до забутої античної культури. Вивчення античності майстрами Відродження було багатообразним: архітектори Відродження зарисовували плани, фасади, орнаментальні мотиви античних пам'ятників, прагнули досягти пропорції ордерів, деякі з них вивчають конструктивні частини, кладку стін і склепінь.

Однак копіювати ці взірці насліпо було неможливо, тому що в цей час були інші громадські і виробничі умови. Будувались будівлі зовсім іншого функціонального призначення, структури, форми. Застосувати до них старі конструкції було неможливо. Тому засвоєння класичних надбань в добу Відродження полягало в основному у використанні і творчій переробці архітектурного оздоблення будівель.

В архітектурі італійського Відродження на ранньому етапі її розвитку схрещувались елементи не тільки готики, але й візантійської архітектури. На заміну кам'яному каркасу приходять цегляна стіна і цегляне склепіння. У добу Відродження митці й архітектори звертали велику увагу на естетичну сторону архітектури, на художнє оздоблення.

Щоб підкреслити своє місце в суспільстві, потомки знатних родів Італії будували будівлі із завищеною висотою поверхів і фасадів загалом. Кам'яне облицювання, яке перетворилось іноді в складну і багату декорацію, було одночасно утепленням цегляної стіни (рис. 12).

Горизонтальні тяги візуально розділяли на фасаді поверхи (у багатьох випадках перекриття проходило не там, де знаходились горизонтальні тяги). Незважаючи на те, що архітектура Відродження надавала великого значення оздобленню фасадів, вона створила чіткі архітектурні композиції, в яких ледь не головними були основні маси, об'єми споруди, пропорції її основних частин. У флорентійських палаццо Рікарді (рис. 12) і Стротці, в римських палацах приваблює не тільки оздоблення фасаду, але й великі призматичні об'єми будівель, їх прямі і чіткі без усіляких кріплень фасадні поверхні, "чеканні гострі кути стін, одноманітний геометризм поверхових членувань".



Добі Відродження притаманний перехід до будівництва міських житлових будівель, палаців і громадських будівель з поверховою структурою фасадів. У цьому сенсі роль архітектури Відродження особливо велика, вона була першим етапом в формуванні міського багатопверхового будівництва. Однією з важливих, найбільш поширених і типових будівель Італії був палац міської знаті – ПАЛАЦЦО. Флорентійські палаци Медичі-Рікарді, Ручелла мають у центрі квадратний або прямокутний, близький за формою до квадрата двір, обрамлений на першому поверсі відкритими галереями з арками, які підтримуються колонами. Галереї робили на всіх поверхах, але тільки на першому вони були відкриті в бік двору. Характерними для раннього французького Відродження будівлями були замки. Особливо типовим є замок ШАМБОР. Окрім симетрії, відкритого характеру фасаду, йому притаманні чітке поверхове членування, поверхове використання ордерних елементів тощо. У Шамборі є ще риси, пов'язані з готикою, – замкнуті контури двору і центральний корпус, розміщений у його контурах, які нагадують “денжон” зі встановленими в нього каркасною спіраллю сходами, круглі вежі, всічені в основні корпуси, високі, круглі покрівлі.

Великим нововведенням в архітектурі Відродження були КУПОЛИ. Куполи доби Відродження радикально відрізняються від античних.

Купол флорентійського собору діаметром 42,2м зведений на восьмигранній основі. Він складається з двох взаємозв'язаних оболонок, з яких внутрішня – товстіша, а зовнішня – тонша. Дві купольні оболонки з'єднані між собою по кутах вісьмома ребрами, окрім того, у проміжках між цими основними ребрами є ще два ребра меншого перерізу, які виконують таку ж роль. Окрім того, через деякі проміжки по висоті виконані доповнюючі маленькі склепіння, які спираються на ребра. Цегляна кладка своєрідна. Основні горизонтальні ряди цегли прорізані діагональними смугами, викладеними з цегли, поставленої на ребро. Купол собору св. Петра, побудований в наступному столітті, у конструктивному відношенні відповідає прикладу флорентійського собору див. (рис. 13)



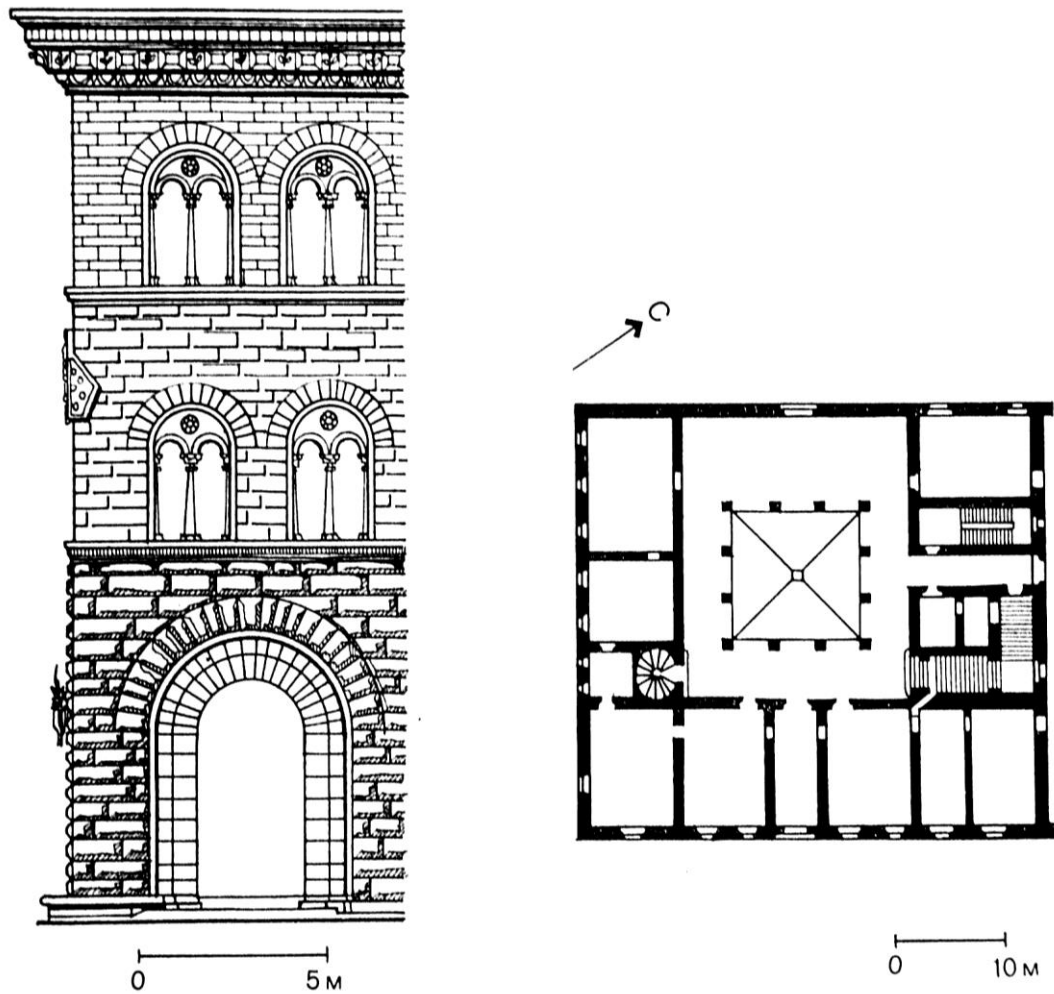


Рис. 12. Палаццо Медичі-Рікарді у Флоренції, 1452 р. Фрагмент фасаду, план [36].



а)



б)

Рис. 12. Палаццо Медичі-Рікарді у Флоренції, 1452 р. а) загальний вигляд[35].; б) інтер'єр [23].



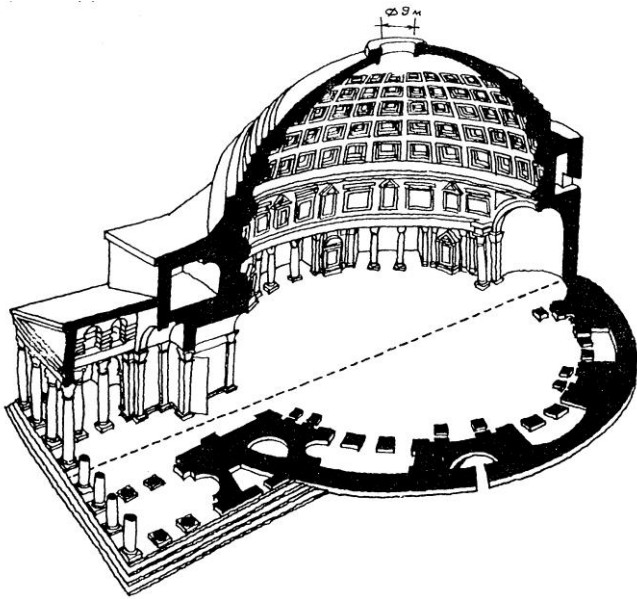


Рис. 13. Пантеон у Римі. 125 р. Аксонометричний розріз [37].

5.2. Художник, інженер, архітектор, винахідник Леонардо да Вінчі (1452-1519)

Леонардо да Вінчі – одна із загадок історії. Він отримав славу видатного художника, великого вченого, генія, багато його винаходів не були втілені в життя аж до ХХ ст.

Немає сумніву в тому, що Леонардо да Вінчі був великим художником, це визнали вже сучасники, але його особистість і діяльність назавжди залишаться утаємниченими, оскільки, на відміну від Вітрувія або Дюрера, він залишив нащадкам не зв'язані виклади своїх ідей, а лише численні рукописи, замітки, в яких говориться “про все на світі”.

Необхідно зазначити, що вже в XVI і XVII ст. розуміли їх виключну цінність і за право мати декілька сторінок рукопису велись великі чвари. Цим пояснюється те, що рукописи Леонардо да Вінчі розсіяні по всій Європі.

Треба тільки подумати, скільки часу потрібно, щоб прочитати ці рукописи, адже він писав їх справа наліво, нерозбірливим почерком і лівою рукою.

Наша перша цитата від Леонардо да Вінчі звучить: “Нехай ніхто, не будучи математиком, не ризикне читати мої праці”.

Не забуваючи про це застереження, подивимось, що говорить Леонардо да Вінчі про ПЕРСПЕКТИВУ. Нагадаємо, що автори доби Відродження не вважали теорію перспективи і оптики різними науками. І дійсно, перспектива, у найбільш широкому змісті, є не що інше, як наука про бачення. Леонардо да Вінчі стверджує: “Із всіх опрацьованих людьми курсів і систем навчання особливі прерогативи належать теорії перспективи”.

Леонардо да Вінчі підрозділяє теорію на три частини: перша займається вивченням того, як зменшуються в міру віддалення розміри непрозорих предметів, друга займається вивченням того, як розпливаються контури



непрозорих об'єктів, третя – як зменшуються розміри і послаблюється забарвлення зі збільшенням віддалі.

“Всі проблеми перспективи можна вияснити за допомогою п'яти термінів математики: точка, лінія, кут, поверхня і тіло. Точка не частина лінії. Математична точка неподільна, оскільки немає розмірів. Якщо одна точка в середині кола може бути початком безмежної кількості прямих і кінцем безмежної кількості прямих, то повинно існувати безконечно багато точок, відрахованих від неї. Злившись знову, вони перетворюються в одну точку, з чого випливає, що частина може бути рівна цілому”.

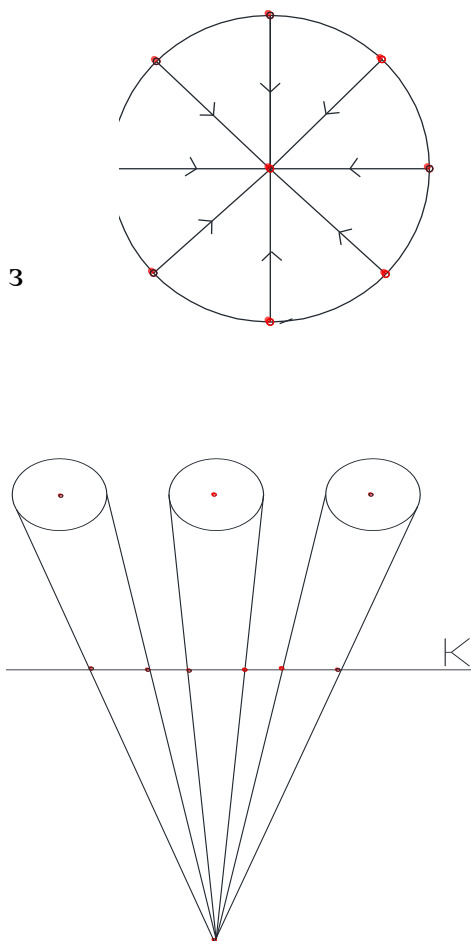
Цей фрагмент із записних книжок чітко показує, що Леонардо да Вінчі заперечує думку Евкліда. Одне із “загальних понять” в його “Початках” говорить: “Ціле більше частини. Хоча це твердження нам приємне, коли ми розглядаємо кінцеву кількість предметів, воно перестає бути правильним при переході до безконечних множин”.

Леонардо да Вінчі свідомо знав різницю між абстрактною, математичною і реальною, фізичною точкою. Евклід дає визначення точки: “Точка є тим, що не має частин”, – але в подальшому ніде цим не користується”. Леонардо да Вінчі бачить у цьому безконечну множину ліній, що виходять з однієї точки.

Леонардо да Вінчі дав конкретний аналіз концепції піраміди зору і дуже впевнено підтвердив правильність своїх ідей за допомогою КАМЕРИ – ОБСКУРИ. Саме йому належить перший опис цього пристрою, який являв собою не що інше, як фотоапарат з булавковим отвором замість об'єктива і екраном з матового скла замість задньої стінки фотоплівкою. Отвір проколений у передній стінці камери і повернутий до об'єкта знімання. Відображення на екрані має натуральні кольори, але ми бачимо його перевернутим. Користуючись лінзою, його можна повернути і розглядати в правильному положенні. Камера-обскура дозволяє отримувати відображення пейзажу на плоскій площині, і художники-пейзажисти користувались нею.

У старих будівлях роль камери-обскури відігравала спеціальна кімната, знаходячись в якій гості могли споглядати відображення околиць на стіні.

Користуючись камерою-обскурою, неважко довести існування точок сходу, але Леонардо да Вінчі знайшов простіший доказ.



“Коли Вам доведеться проходити по ораному полі, - радить він, - погляньте на борозни... і ви побачите, наче кожна пара борозен зближується, а їх подальші кінці зливаються”. Ще один парадокс у теорії перспективи. Якщо точку зору вибрати перед виставленими в ряд колонами, то на перспективному відображенні крайні колони виявляться ширшими за середні, хоча від спостерігача вони розташовані на більшій віддалі.

Леонардо да Вінчі знав, що розміри предмета залежать не від віддалі, що відділяє предмет від спостерігача, а від кута, під яким йому видно предмет. Але вказаний пристрій потребує глядача, який би стоячи приклав око до малого отвору, і тоді глядач побачить певну перспективу. Оскільки одну і ту ж перспективу, створену тим самим пристроєм, можуть одночасно бачити багато очей, спостерігати ефект перспективи вдається лише одному глядачу, а для решти ефект буде змазаний. Тому потрібно по всяких способах позбавлятися складної і дотримуватись простої перспективи, яка передає площини не в зменшеному, а за можливості в натуральному вигляді.

Леонардо да Вінчі був незвичайним практичним художником і не вважав за необхідне строго дотримуватись теорії, якщо побудова картини за всіма правилами може бути неприємна глядачеві.

Своїми сміливими ідеями в астрономії він випередив своїх сучасників, а приділяючи велику увагу світлу, перевершив відкриття Ньютона про складові білого кольору. Леонардо да Вінчі писав: “Біле саме по собі не колір, а нейтральний носій будь-якого кольору”. В іншій замітці він розглядає питання про те, що “не викликані кольори райдуги сонцем” і доходить висновку, що причини тут потрібно шукати в чомусь іншому, оскільки райдугу можна побачити і тоді, коли сонце сховане за хмарами. Спостерігаючи за сонячним світлом, що проходить через малі бульбашки (грубого скла з малими бульбашками повітря), за райдужним спектром на землі, він зауважує, що цей кольоровий спектр не залежить від ока. Ньютон виконав такий самий експеримент, але не з бульбашками, а з призмою і на основі цього дійшов висновку про складну природу білого кольору.

Цитуючи Леонардо да Вінчі і Вітрувія: “Якщо ви розставите ноги так широко, що Ваш ріст зменшиться на $\frac{1}{14}$ і розведете в сторони підняті руки так, що середні пальці виявляться на рівні верху голови (маківка), то, тоді центр розведених кінцівок опиниться в пупку, а простір, окреслений ногами, буде рівностороннім трикутником” (рис. 14) Леонардо да Вінчі був одним із різносторонніх людей Відродження: він проявив себе як архітектор, художник і скульптор.

Наведемо лише один із проєктів собору, опрацьований Леонардо да Вінчі (рис. 15). В основу планування покладено правильні багатокутники.

Відомо, що в одному зі своїх проєктів Леонардо да Вінчі навіть побудував макет, після чого було побудовано будівлю в натурі, але зазвичай ця велика людина не доводила до завершення своєї проєкти в галузі мистецтва. В останні роки життя думками Леонардо да Вінчі заволоділа ГЕОМЕТРІЯ.



Леонардо да Вінчі систематично займався питаннями визначення можливих видів симетрії для центральної будівлі, а також і тим, яким чином можна добудувати прибудову до центральної будівлі, не порушивши при цьому симетрії ядра архітектурного ансамблю.

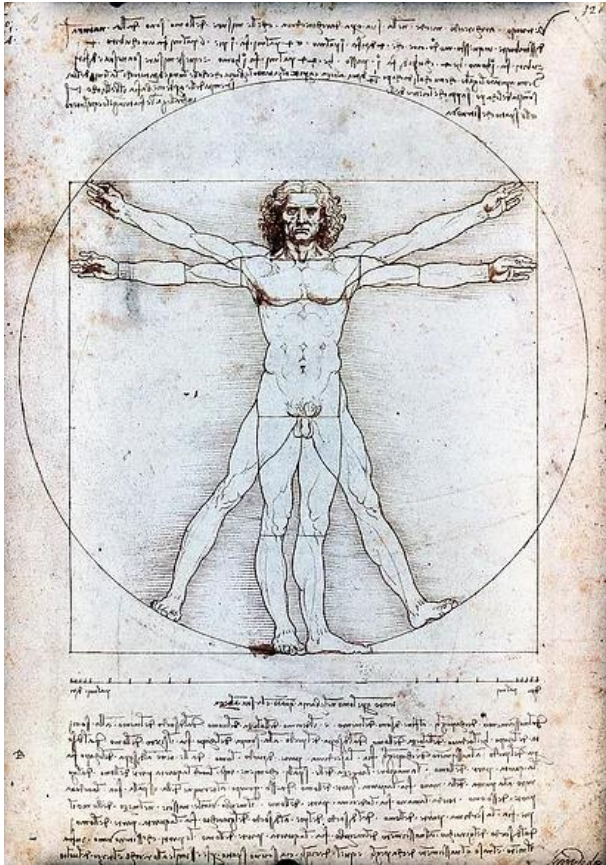


Рис.14. Знаменитий рисунок із зошитів Леонардо да Вінчі, Вітрувіанська людина [1].

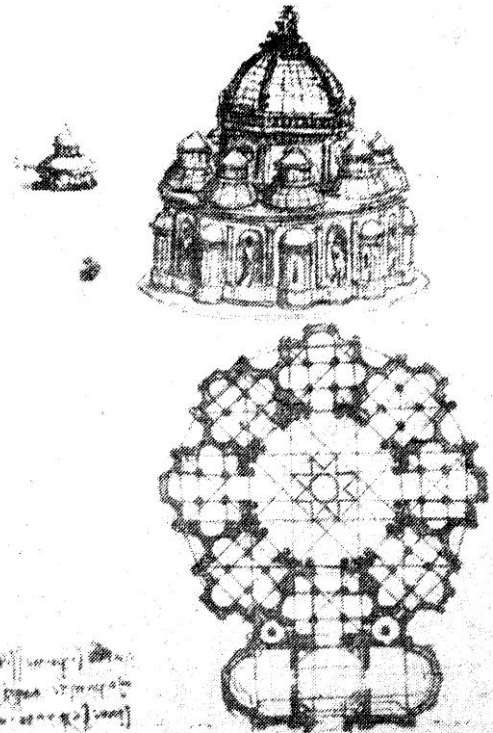


Рис.15. План собору, опрацьований Леонардо да Вінчі [38].

5.3. Поява перших машин. Формоутворення машин на засадах використання природних форм – рослин, тварин, комах

У період пізнього Середньовіччя все більшого значення набувають товарно-грошові відносини. Економічне і соціальне життя у цей час характеризується процесами розкладу феодалізму і зародження та розвитку капіталізму. Саме в цю добу найбільш розвинуті країни Європи – Нідерланди, Франція, Англія – прощаються із Середньовіччям. Загострюються соціальні протиріччя. Перехід від Середньовіччя до Нового часу – це доба великих промислових революцій, появи перших машин. Засноване на ручній праці виробництво, скрізь поступалося місцем індустрії. Машини замінювали не лише фізичну силу людини, а й її вміння. Виникали нові машини – двигуни, машини-передавачі, машини-знаряддя [12, 54]. Прискорення розвитку виробництва товарів відбувалося на основі удосконалення старих і створення нових знарядь праці. Використовувалися нові інструменти, прилади, верстати і

механізми. Удосконалювалися техніка і технологія у промисловості і сільському господарстві.

Фізична сила людини поки що була головним видом енергії. Але найбільше використовувалися сили тварин, води й вітру. Водяні та вітряні млини використовувалися в багатьох галузях виробництва, їхні конструкції та форми постійно удосконалювалися.

Майстри навчалися надавати сталі спеціальних якостей – твердості та пружності. З'явилися окремі механізми для посрібнення руди, кування сталі (огорожі, вікон, брам). У текстильній промисловості були виготовлені ніжні самопрядки, які значно прискорили прядіння і підвищили якість пряжі. Техніка, входячи у життя людей, дедалі помітніше впливала на їх світосприйняття. Машинам надавали природних форм – рослин, тварин, комах.

5.4. Меблі часу Відродження

Уже у XII ст. в меблевій справі почалась доба Відродження. У першу чергу це стосується Італії.

При облицюванні меблів використовувалась структурна обробка, але особливо застосовували живопис. На тахлях великих стінних шаф відображали сцени зі Святого Письма, історії і казки. Живописом прикрашали навіть ліжка і крісла.

У Флоренції в 1349 р. художники та інші спеціалісти, які працювали з меблями, були прийняті в Спілку св. Луки. Це мало місце і в інших містах. В Італії поряд з живописом завжди зберігалась техніка дерев'яної інкрустації, яка пізніше майже була витіснена з меблевої справи – живопису. До кінця XIV ст. в дерев'яній мозаїці, паркетах застосовували тільки прості геометричні орнаменти, побудовані на взаємозв'язку чорного і білого дерева. З початку XV ст. за допомогою цієї техніки стали вирішувати і живописні задачі: використовуючи морену деревину, відображали інтер'єри, пейзажі і історичні сцени, витримуючи всі правила лінійної і повітряної перспективи. Конструктивні елементи меблів прикрашали різьбою, в якій відмовились від готичних архітектурних мотивів, які переважали недовгий час у XIV ст. для того, щоб вернутися до основ античних традицій конструктивної символіки; її виконували вільно, з великою видумкою і смаком в тому романтичному стилі, який був чужий античності.

Прикраси на шафах, на церковних та інших меблях у вигляді античних колон, антаблементів, балюстрад, ніш, аркад і т. ін. потрібно визнати великим прогресом використання з декоративною метою конструкцій не в чистому вигляді, а символічно трактованих.

Це необхідно розглядати як помилку, як пережитки готичних смаків у ранньому італійському Відродженні. Вони трапляються переважно в таких столярних виробках, які використовувалися в каплицях, вівтарях і ризницях, виконуючи одночасно роль стінових панелей і будучи невід'ємною частиною архітектури інтер'єру; строгі архітектурні форми рідше зустрічались у

пересувних меблях, де можна було обмежитись декоративною обробкою обв'язок тахоль і обшивки. Коли в пересувних меблях використовували архітектурні мотиви, то не використовували сліпе копіювання відомих архітектурних будівель. Для XVI ст. властива дуже велика монументальність; у зв'язку з цим прикладне мистецтво зазнало великого впливу живопису і скульптури, що стали нарешті зовсім самостійними. Невдовзі з'явилося прагнення до великої свободи: цей новий напрям призвів до того, що багато майстрів прикладного мистецтва стали довільно трактувати архітектурні форми, повністю використовуючи способи притаманні різьбі по дереву, металевому литтю та іншим найбільш засвоєними видами техніки, не признаючи цьому ніяких формальних ознак. Таким чином сформувався стиль бароко з характерними для нього ризалітами, розкріповками, нішами, гірляндами з фруктів, масками, валютами і т. д. [32].



Рис.16. Кассоне [24].



Рис.17. Складні стільці зі спинкою (курульні крісла) [42]



Рис.18. Стіл з двома масивними опорами, з'єднаними поперечиною [47]



Рис.19. Тип двоярусної шафи з подвійними дверцятами [50]

Контрольні запитання:

1. Якими були основні риси архітектури Відродження та як вона відрізнялася від готики?
2. Яку роль у архітектурі Відродження відіграла естетична сторона, зокрема художнє оздоблення?
3. Якими були основні характеристики французьких замків Відродження, зокрема замок Шамбор?
4. Які конструктивні нововведення у куполах були застосовані в архітектурі Відродження?
5. Яким чином архітектура Відродження поєднувала елементи різних архітектурних стилів, зокрема готику та візантійську архітектуру?
6. Як Леонардо да Вінчі передбачав природу білого кольору та його взаємодію зі світлом?
7. Які основні риси архітектурних проєктів Леонардо да Вінчі були унікальними, і чому він часто не завершував свої проєкти?
8. Як Леонардо да Вінчі описує роботу камери-обскури та її роль у дослідженні перспективи?
9. Як змінювався виробничий процес у цей час через використання нових машин?
10. Які технічні інновації з'являлися в різних галузях виробництва?
11. Як нові технології впливали на світосприйняття людей і їхнє ставлення до природи?
12. Які техніки обробки меблів застосовувалися в період Відродження?
13. Як змінювалась техніка дерев'яної інкрустації в меблевій справі до кінця XIV ст.?
14. Як змінився підхід до використання живопису та дерев'яної мозаїки в меблевому мистецтві в XV ст.?
15. Як стилістичні зміни у меблевому мистецтві відбилися на формуванні стилю бароко в XVI ст.?

6. Епоха промислового виробництва (XVII, XVIII ст.). теоретичні передумови становлення дизайну у XIX ст.

6.1. Поділ праці. Розвиток мануфактурного виробництва

XVII ст. є переломним у розвитку природничих наук і раціонального погляду на світ. XVI- XVII ст. – це епоха Великих географічних відкриттів і колоніальних загарбань європейських завойовників на Сході, в Африці й Америці. Її результат – освоєння заокеанських територій, підвищення ролі нових регіонів, країн і остаточне переміщення центру господарського, політичного і культурного життя Європи із Середньомор'я на захід та північний захід континенту. Просування у просторі Атлантиди і Тихого океану – найбільш вражаюче явище часу. Але це навряд чи було б можливим без глибоких зрушень у всіх сферах життя, без утвердження нового погляду на будову Всесвіту, удосконалення кораблебудування, мореплавства, навігації, розвитку техніки. Це час, коли повністю реалізовано практичні можливості



великих винаходів класичного Середньовіччя (компасу, косоного вітрила, пороху, книгодрукування) і зроблено важливі кроки у вдосконаленні різних механізмів і знарядь праці.

Поява нових машин, заміна ручної праці машинною забезпечують масовий випуск продукції. Це приводить до поділу праці на ручну (ремісничу) і машинну (фабричну).

В областях з бідними річками будували вітряні млини. Як джерело енергії їх стали застосовувати для механізації особливо трудомістких процесів – подрібнення руди, приведення в рух шліфувальних пристроїв, бурів, виробництва сукон, приготування паперової маси.

До XVIII ст. колеса млинів виготовляли з дерева, з часом усе більше деталей конструкцій замінювалися на металеві – мідні, свинцеві, залізні. Вдосконалюється конструкція гвинта – важливого елемента будь-якого передавального механізму. XVI – XVII ст. – час поширення багатоговікового досвіду комерції, нагромадженого італійським купецтвом, формування підприємницької психології у міського населення. Якщо юристи охоче ділилися своїми знаннями, то купецькі ради, торгові фірми старанно оберігали таємниці своєї справи і методи її ведення. Так, наприклад, сімейство Фуггерів володіло найбільшими гірничими підприємствами не лише Німеччини, а й Центральної Європи. Маючи великі капітали, вони вкладали їх у промисловість, у купівлю земель. “Імперія” німецької фірми Фуггерів була більшою за імперію Карла V і Філіпа II.

6.2. Відокремлення техніки від мистецтва та її прикладне значення

Складовими частинами промислової революції, яка розпочалася в 60-ті роки XVIII ст. в Англії, була революція в техніці й багатьох галузях наукового значення. У 60-70-ті роки в текстильному виробництві в Англії з’явилися нові прядильні машини і ткацькі верстати. Але для завершення переходу від мануфактури до фабрики був потрібний двигун і такий двигун винайшов Дж. Ватт.

Джеймс Ватт – англійський винахідник. У 1763 р., працюючи механіком університету в Глазго, узявся за вдосконалення парового двигуна Т. Ньюкомена. У 1774 р. Ватт склав паровий пристрій з відділеним конденсатором, випробування якого показали, що його ефективність більш як удвічі перевищувала ефективність кращих машин Ньюкомена. З 1785 по 1800 рр. в англійській текстильній промисловості було встановлено понад 200 парових машин системи Ватта. Форми цих машин і механізмів були утилітарними. Процеси естетичного формоутворення предметів були забуті. Потрібний був поштовх до нових зрушень. Такі зрушення відбулись у кінці XVIII ст. Стає зрозумілим, що без опанування нових технічних форм і створених промисловим способом нових речей подальший матеріальний та духовний прогрес є неможливим. Одночасно, 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 трапляється 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 погасне”. Говорив про це й Шіллер. У своїх “Листах про естетичне виховання людини” 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 з суто утилітарного, може розвиватися “моральний стан” [12, 48]. Раніше художник працював на замовлення, тепер він починає виробляти з розрахунком на майбутній збут.

Організація праці в майстернях пізнього Середньовіччя – праця за допомогою учнів, копіювання, репродукування – дозволила з’єднати на ремісничій основі певну ступінь механізації виробництва з визначеними досягненнями в галузі форми ремісничих виробів.

6.3. Дух економічного індивідуал

Дух економічного індивідуалізму, думка про самоутвердження в конкурентній боротьбі приходять на зміну ідеї співпраці. Концентрація населення в містах, розвиток і диференціація потреб приводить ремісників і покупців із статичного світу, скованого звичкою і традицією, у світ динамічний, для якого характерна швидка зміна ситуацій. Будівлі, інтер’єри, одяг, інструменти – все безперервно змінюється згідно з потребами міського життя й економіки, заснованої на розподілі праці; необхідна вартість набуває іншого характеру. У той же час деякі вітки середньовічного ремесла поетапно перетворюються у сучасні нам “художні ремесла”. Цей процес в європейських країнах з промисловістю, яка швидко розвивається, в основному закінчився до початку ХІХ століття. При ремісничому виробництві кожна деталь виробу виготовлялася, формувалася рукою. Інструмент, яким користувався ремісник – напильник, пензлик, голка, ніж, пила, сокира, молоток та ін. – просто розширював можливості людської руки. Це дозволяло ремісникові втілювати свою уяву про форму зразу в матеріалі. Між почуттям форми, яким володів ремісник, і матеріалом був лише ручний інструмент, яким майстри реалізували свою уяву – обточуючи, розрізаючи, обстругуючи тощо. Творчий процес тут близький до художнього процесу в мистецтві. Тому й поширились ілюзії про те, що повернення до художнього ремісничого виробництва може успадкувати недоліки промислових виробів. Середньовічна соціально-економічна система зазнала у ХVІІІ столітті спочатку в Англії, а потім і у Франції занепаду, що назрівав протягом декількох століть. Не стало ні художньо чітких святково вишуканих ремісничих виробів, ні самих ремісників з їх майстерністю, навчальними цехами і корпораціями.



Після занепаду середньовічного ремесла форма і оздоблення виробів потрапили під владу меркантильних інтересів фабрикантів і купців. У той час, коли над Францією проносилася буревій революції, який очистив країну, в Англії здійснювався менш шумний, але не менш грандіозний переворот. Парова і нові робочі машини перетворили мануфактуру в сучасну велику промисловість і тим самим революціонізували всю основу буржуазного суспільства. В'ялий розвиток мануфактури перетворився в період справжньої бурі і натиску у виробництві. Тому саме в Англії були спроби розв'язати протиріччя між технічними можливостями виникаючого промислового виробництва і недоліками продукції з точки зору форми і якості.

6.4. Економічна криза у ХІХ ст.

У 1825 році почалася перша серйозна економічна криза ХІХ століття. Вона торкнулася не лише виробництва споживчих товарів і бавовняної промисловості, а й машинобудування, яке ще не стало окремою галуззю. Кризою були охоплені також промислове будівництво, металургія та металообробка.

Здавалося, що занепад був неминучим наслідком технічного прогресу. У цей період історики дизайну часто згадують про випадки вандалізму щодо нових технологій. Щоб запобігти їм, в Англії створювали спеціальні комітети, які заохочували зв'язок між мистецтвом, повсякденним життям і технікою.

У 1836 році був заснований так званий комітет Шверта, а Англійське товариство мистецтв, яке вже існувало, перетворено на Товариство заохочення мистецтв, мануфактури і комерції. З'явилися книги та статті, присвячені впливу культури на розвиток техніки. У 1849 році в Лондоні вперше вийшов журнал, присвячений естетичним проблемам предметного світу та його проектування – “Журнал дизайну та мануфактур”, який видавав відомий художник і теоретик Генрі Коул.

Приблизно в цей час почало використовуватися поняття “індастріал арт” (промислове мистецтво). Варто зазначити, що у ХVІІІ столітті поняття “мистецтво” і “художня творчість” майже ніколи не застосовувалися до проектування звичайних споруд, створення побутових речей та повсякденного одягу. Лише у ХІХ столітті, з появою потреби в активному втручанні художника у виробничий процес, створення речей стало розглядатися поруч із мистецтвом. У цьому велику роль відіграли інженери та архітектори, які публікували численні роботи, де разом із технічними питаннями розглядалися й проблеми формоутворення.

Наприклад, у підручнику з архітектури (1819) німецький архітектор Франц Вайнбрєннер, користуючись прикладами зв'язку функції та форми, вбачав саме в ній основу краси. Німецький інженер Франц Рєло у підручнику “Конструювання машин” (1862) присвятив цілий розділ стилю у машинобудуванні, узагальнивши досвід технічного формоутворення, який було накопичено до середини ХІХ ст. Він посилався на архітектурні методи

формування цілого і його частин, поділяючи їх на такі, що визначалися доцільністю форми і “вільного вибору” [12, 53].

6.5. Становлення дизайну

Великий імпульс усвідомленню естетичних проблем техніки й матеріальної культури дали великі промислові виставки XIX ст. У 1844 р. у Берліні та у 1849 р. у Парижі відбулися національні промислові виставки. Бурю емоцій викликала **перша всесвітня промислова виставка у Лондоні 1851 р.**, де було відображено успіхи і проблеми новітньої техніки. У ній взяло участь 14 тисяч експонентів з багатьох країн світу. Протягом кількох місяців її відвідало понад 6 млн. чоловік. Вона дала можливість одночасно порівняти різні рівні життя – від високорозвинутих промислових країн до азіатських держав [12, 54].

Технічні досягнення були представлені на виставці як експонати людської творчості, займаючи місце творів мистецтва. Основна увага відвідувачів зосереджувалася не на функціональних аспектах, а на загальних естетичних якостях. Однак, промислові форми, оздоблені під старовину за допомогою нових технічних засобів, демонструвалися в великій кількості, що свідчило про поганий смак.

Обговорення виставки викликало широкий резонанс і стало першим всеосяжним усвідомленням соціально-естетичних аспектів предметно-просторового середовища. Німецький теоретик архітектури Готфрід Земпер спробував розібратися в тому, що відбувається, показуючи, що наука і технічний прогрес надають художній практиці нові матеріали і методи їх обробки, які ще не були освоєні естетично.

З часом естетичне освоєння нових можливостей привело до появи нового типу фахівця – художника, який почав працювати в промисловості і отримав назву дизайнер.



Рис. 20. Кришталевий палац, Гайд-парк 1851р. [25].



Контрольні запитання:

1. Як поширення нових машин і механізмів призвело до зміни виробничих процесів та поділу праці?
2. Які основні зміни в природничих науках і світогляді стали характерними для XVII ст.?
3. Як розглядалася естетика індустриальних виробів в кінці XVIII ст. і чому це викликало занепокоєння серед сучасників?
4. Як змінилася роль художника в умовах промислової революції, і що це означало для виробництва мистецьких творів?
5. Як розвиток міського життя і розподілу праці змінював вимоги до виготовлення товарів та їх вартості?
6. Чим відрізнялося ремісниче виробництво від промислового з точки зору виробничих процесів і творчості?
7. Яка роль Товариства заохочення мистецтв, мануфактури і комерції у розвитку зв'язку між мистецтвом і технікою?
8. Що означає поняття "індастріал арт" і як воно змінювало розуміння мистецтва та проектування в XIX столітті?
9. Як архітектори та інженери, такі як Франц Вайнбреннер і Франц Рело, поєднували технічні питання з естетичними в своїх працях?
10. Як великі промислові виставки XIX століття вплинули на усвідомлення естетичних проблем техніки та матеріальної культури?
11. Як технічні досягнення були представлені на промислових виставках, і чому основна увага була зосереджена на естетичних якостях експонатів?
12. Які естетичні проблеми були викликані використанням промислових форм, оздоблених під старовину, і як це відображало смакові тенденції того часу?
13. Яким чином технічний прогрес та нові матеріали призвели до виникнення нової професії художника-дизайнера, і яку роль він почав відігравати в промисловості?

7. Виділення дизайну у професійний вид діяльності

7.1. Формування дизайнерської професії в Англії

На початку XIX століття Англія була однією з найрозвиненіших країн світу. Її розвиток був неможливий без формування власної дизайнерської професії. Біля витоків європейського дизайну стояв англійський рух за зв'язок мистецтв і ремесел. Вільям Морріс і його соратники ініціювали рух "Мистецтва і ремесла". Цей напрямок отримав назву "нового англійського стилю" або "стилю Студії" за назвою журналу. Своєю діяльністю вони заклали основи сучасної англійської художньої промисловості. Вільям Морріс об'єднував у собі риси художника-практика, громадського діяча та організатора виробництва, створивши прикладом свого життя ідеал дизайнера як універсального фахівця.

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 [12, 67].



7.2. Філософські погляди на реформування суспільства і предметного світу Джона Рескіна та Вільяма Морріса

Філософські погляди Джона Рескіна та Вільяма Морріса на реформування суспільства і предметного світу збігалися в критиці машинної цивілізації. Джон Рескін, англійський художній критик і мораліст, хоча й здавався далеким від дизайну та піддавав різкій критиці промислові перетворення довкілля, його ідеї стали важливими для осмислення проблем дизайну. Його погляди були пов'язані з екологічними й естетичними аспектами взаємодії мистецтва й техніки. Рескін заперечував машинне виробництво, стверджуючи, що зі зникненням ручної праці люди стають просто придатками машин, втрачаючи радість творчості.

Морріс разом із групою художників заснував підприємство для відродження ремісничої культури, чистоти стилю та повернення справжньої краси житловому інтер'єру. У його майстернях виготовляли шпалери, килими, меблі, вироби з тканини, розвивали живопис по склу, а згодом і поліграфію.

Лозунг Морріса – “краса і вигода” – звучав вже дуже посучасному, однак для його реалізації, для створення вигідних і естетичних побутових речей він звертається головним чином до середньовічних форм. Ставши на захист ремесла, ручної, художньої праці, Морріс машинну техніку сприймав як згубну дію на культуру, не знаходячи в ній можливостей формування естетичних смаків мас. У цьому розумінні очолюваний ним рух мав певною мірою ретроградний характер. Однак загалом ідеї Морріса були своєчасними. Вони знайшли схвальний відгук на всьому континенті, сприяли формуванню шкіл і товариств, які підхопили ці починання [55, 186].

На початку ХХ століття Англія значною мірою втратила романтичний пафос Рескіна, Морріса та їхніх однодумців. У 10-20-х роках цей пафос поступився місцем комерційному проєктуванню. Комерційний англійський дизайн став важливим явищем як варіант розвитку загальносвітового дизайну 20-х років. У 30-х роках в Англії спостерігалось пошквалювання у сфері предметно-художньої творчості. Прихід художників у промисловість спричинило зростання конкуренції та спроби подолати спад виробництва на зламі 20-30-х років. Великобританія, як і інші індустріальні країни, постраждала від світової економічної кризи, хоча кризовий вплив був не таким сильним, як у США, і ситуація швидко стабілізувалася. Комерційний дизайн отримав підґрунтя для свого розвитку, що змусило англійських дизайнерів переглянути попередній європейський досвід.

Щоб зрозуміти особливості трактування дизайну того часу, слід знати, що вже в середині 30-х років в Англії була сформована зріла програма дизайнерської професії. У 1935 році цю програму представила асоціація дизайну та промисловості. У програмі 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 у дизайну має бути сильним наукове розуміння законів формоутворення. Але нічого не можна зробити без внутрішнього, інстинктивного розуміння, яким володіє художник. З тієї причини йому треба надати одне з найпочесніших місць в ієрархії управління індустрією, адже кінцевий образ виробу визначається саме художником [12, 68].

7.3. Досвід Німеччини у фундації дизайну

На зламі XIX-XX ст. Німеччина (так само, як і інші європейські країни) була охоплена новим стилем, що гостро протиставлений еклектиці XIX ст. Він отримав назву “югенд - стиль” у Німеччині, “сецесіон” в Австрії, “ар нуво” у Франції. Взагалі налічується близько тридцяти назв експериментів художників того часу з формою і декором ужиткових предметів і архітектурних споруд. За допомогою експериментів митці сподівалися вийти з глухого кута наслідування історичних стилів минулого, яке багатьом тоді вже обридло. Нові пошуки називалися так: “стиль 1990 р.”, “ліберті”, “метро”, “стиль ліній”, “стиль хвиль”, “студію” 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 [12, 66].

Щодо Німеччини, то вже у 1904 році її декоративно-ужиткове мистецтво здобуло широке європейське визнання. Це сталося, коли в італійському місті Турині відкрилася перша міжнародна виставка декоративного мистецтва. Німецький розділ виставки підкреслив візуальну єдність усього предметного середовища.

Контрольні запитання:

1. Як рух "Мистецтва і ремесла", ініційований Вільямом Моррісом, вплинув на розвиток європейського дизайну на початку XIX століття?
2. Які ідеї Джона Рескіна щодо взаємодії мистецтва і техніки вплинули на розвиток дизайну?
3. Яким чином погляди Морріса відображалися у його лозунгу “краса і вигода”?
4. Які основні принципи були закладені у програмі 1935 року, що сформувала нове розуміння краси та функціональності у промислових виробках?
5. Яка головна мета була у митців, що експериментували з формою і декором ужиткових предметів?
6. Які назви використовувалися для позначення нових пошуків у дизайні на межі XIX-XX століть?
7. Яка подія у 1904 році сприяла європейському визнанню німецького декоративно-ужиткового мистецтва?



8. Модерн (новий стиль), кінець XIX – поч. XX ст.

8.1. Поширення стилю модерн у всій Європі

У 1890-1900 рр. в різних країнах Європи поширився напрям, що отримав назву стилю модерн від французького слова “сучасний”. Його творці, з одного боку, прагнули до раціональних конструкцій, застосовуючи залізобетон, скло, облицювальну кераміку і т.п. З другого боку, в архітекторів модерну Австрії і Німеччини, Італії і Франції з’явилося прагнення подолати сухий раціоналізм будівельної техніки. Вони зверталися до примхливого декоративізму і символів в орнаменті декорацій, у розписах, скульптурі інтер’єрів і фасадів до нарощення підкресленості оптичних і згинаючих, ковзаючих форм і ліній.

Найбільш завершеним стиль модерн виразив себе в індивідуальному будівництві палаців, особняків, надаючи перевагу асиметрії в угрупованні об’ємів будівель і в розташуванні віконних і дверних прорізів. Модерн заперечував традиційну ордерну мову архітектури. Для цього стилю характерні силуети й орнаменти, що стилізують у плавних м’яко вигнутих лініях форми водяних рослин і черепашок. Фасади будівель відрізняються округленими, іноді фантастично витягнутими контурами прорізів, використанням решіток із кованого металу і глазурованої кераміки витриманого тону і кольору: зеленого, лілового, рожевого, сірого. Зберігаючи загальні риси цього періоду культури перед першою світовою війною в різних країнах Європи були вироблені різні стилістичні варіанти модерну. Крайній індивідуалізм модерну, його пластичність, театральність, чужі раціональній природі будівництва, не закріпилися в архітектурі на довгий час. Тим не менше, модерн продемонстрував нові можливості у створенні архітектурних образів, уособив увагу до оздоблення інтер’єру, планування міського житла і громадських будівель.

8.2. Бельгійський архітектор Ван де Вільде. Новий стиль в інтер’єрах

Модерн був популярний у книжковій графіці, у працях театральних художників, у виробництві предметів домашнього вжитку та меблів. Основні принципи нового стильового напрямку сформував бельгійський архітектор і художник Анрі Ван де Вельде, активний ідеолог і практик модерну. Він першим зробив крок назустріч техніці та машинному виробництву побутових речей. Представники модерну першими намагалися використовувати машинну працю не для імітації традиційних кустарних виробів, а для створення виробів утилітарної форми, яка поєднувала б у собі технічну та естетичну якість.

Швидкому поширенню нового художнього напрямку сприяли численні виставки, ілюстровані художні журнали та газетні статті. Цей свіжий, енергійний стиль, продиктований внутрішньою необхідністю, привернув увагу найкращих художніх шкіл того періоду. Джерелами створення оригінальних форм модерну були, з одного боку, фігурно-орнаментальні мотиви крито-



мікенської культури, а з іншого – архітектура, прикладне мистецтво та витончена графіка Японії.

Інтер'єр у стилі модерн кардинально відрізнявся від попередніх архітектурних принципів організації внутрішнього простору. Стіни прикрашали оригінально намальованими манірними лініями, стелі декорували плоско рельєфною пластикою, стіни ставали кольоровішими, а занавіски – світлішими. Родоначальником модерну в західній архітектурі вважають Анрі Ван де Вельде, який заснував новий стиль в інтер'єрах будівель.

Особливості стилю включають мальовничість, пластичність форм, текучі "рослинні" лінії та орієнтацію на ансамблевність у формуванні речей і їх взаємозв'язок з інтер'єром.

8.3. Основні засади функціоналізму

Поява ефективних будівельних матеріалів (залізобетон, винайдений у 1867 р. французьким садівником Моньє) і намагання прогресивних зодчих позбутися декоративізму зумовлюють появу нового напрямку в архітектурі – функціоналізму.

Основні риси функціоналізму – орієнтування в конструктивному і художньому вирішенні на функціональну основу споруди як щодо планування, так і щодо вибору будівельних матеріалів. Виявлялись естетичні досягнення каркасу. Фасади вирішувались у простих геометричних, а іноді дуже сухих формах. Залізобетонний каркас, дешевший, ніж сталеві конструкції, дозволив сполучати простір, не загромождений стінами, уніфікувати конструкцію, прискорити темпи будівництва.

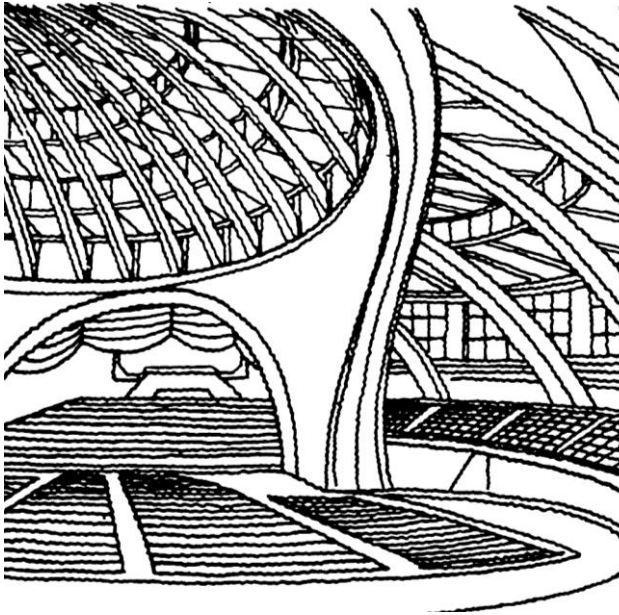
Вперше залізобетон був застосований у Франції в 1903 році архітектором О.Перре, який побудував у Парижі житловий будинок із залізобетонним каркасом.

У 1914 році у Вроцлаві був побудований Зал століть з ребристим залізобетонним куполом діаметром 65 м (рис. 21). Провідні архітектори функціоналізму активно пропагували принципи свого напрямку. Його ідейними лідерами стали Вальтер Гропіус, засновник вищої будівельної школи в Німеччині (Баухаус), і Ле Корбюзьє, видатний архітектор першої половини ХХ століття.

З часом функціоналізм перетворився на інтернаціональний стиль, з якого були витіснені національні традиції та свідомо зняті декоративні елементи. Високих естетичних якостей споруд досягали завдяки продуманим пропорціям об'ємів, підкресленій функціональності та конструктивності деталей.

„Новий” архітектурі були протиставлені будівля в Дармштаді (1908 р., арх. Й. Ольбріх) (рис. 22) , ратуша в Стокгольмі (1923 р., арх. Р. Естберг), які зберігали деякі риси модерну в пошуках виразності форм на основі переосмислення класичних взірців національної архітектури. Ці пошуки в подальшому оформились у течію неокласицизму і органічну архітектуру.



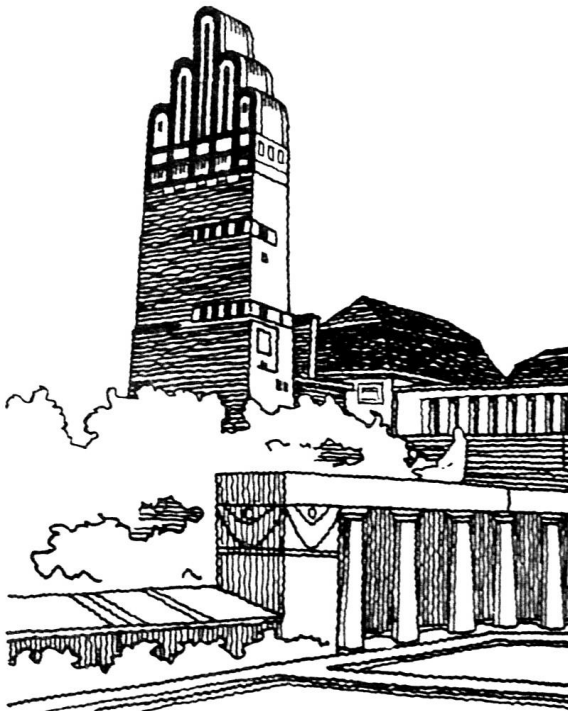


а)



б)

Рис.21. „Зал століть” у Вроцлаві. 1914 р.:
а) інтер'єр; б) загальний вигляд [17]



а)



б)

Рис.22. а) Виставкова будівля з годинниковою вежею у Дармштадті. 1908 р.; б) Стокгольмська ратуша [48]



8.4. Віденський стілець "Тонет". Меблі.

Меблі у стилі модерн розвиваються паралельно у двох напрямках: декоративному (оригінально намальовані форми і контури) і конструктивному (прямолінійність, ясна побудова), при цьому останній характерніший для німецьких і англійських виробів. Міхаель Тоне (1796-1871) на початку своєї кар'єри працював як столяр-художник. Згодом він став настільки видатним майстром, що навіть не створивши знаменитих віденських меблів, міг би бути визнаний одним із найвідоміших меблярів XIX століття. Тоне зумів правильно вловити нові тенденції, "прочитати" мову формоутворення, яка обіцяла майбутнє: легкість, компактність, простота догляду, здатність до складання, трансформації та взаємозамінності.

Тоне бачив у меблях, зокрема в стільці, не лише предмет для сидіння, але і засіб цілеспрямованої організації спілкування, виховання вільної пози та жести, створення нових, більш розкутих норм поведінки. Його стільці не обмежували свободу рухів і дозволяли робити багато того, що було неможливим з точки зору застарілих на середину XIX століття понять про пристойність.

Це ідеально відповідало привітній атмосфері віденських кав'ярень, які щовечора ставали клубами для постійних відвідувачів. Тут мало їли та пили, багато розмовляли і танцювали, слухали музику, грали, іноді читали й писали. Саме для такого середовища Тоне створював свої меблі.

Традиційну конструкцію стільця він переглянув, зменшивши масу у кілька разів, скоротивши кількість деталей утричі та застосувавши нові кріплення, що дозволило значно знизити собівартість виробу.

Віденські меблі та стілець "Тонет" активно використовувалися з 60-х років XIX століття до 30-х років XX століття. Відомий стілець "Модель 14" був випущений фірмою "Брати Тоне" з 1859 до 1930 року у кількості 50 мільйонів штук, і його продовжують виготовляти донині.

На початку XX століття з'являється специфічна "автомобільна" форма. Будова карети в автомобілі поступово зникає, і виникають форми нових предметів, які не мали традиційних аналогів: телефон, грамофон, електричні прилади тощо.

8.5. "Веркбунд" – одна з перших форм організації дизайну у промисловому виробництві (Німеччина, 1907 р.)

У період з 1870 по 1914 роки Німеччина стала розвиненою індустріальною країною завдяки впровадженню великого машинного виробництва в різних галузях. Ідеалом тих років, влучно названих епохою Грюндерства (засновництва), став буржуа — ділова людина, яка досягла успіху та сповідує гуманістичні ідеали. Прогрес індустріалізації та економічне піднесення дедалі більше акцентували увагу на якості оформлення машинної продукції. Багато підприємців виготовляли товари, які лише імітували ремісничі вироби та наслідували застарілі стилі. Свідомої мови форм, що відображала б сучасність,



важко було знайти. Ця зашореність минулим зводила нанівець зусилля, спрямовані на встановлення міжнародних торговельних відносин.

Тому в 1896–1903 роках пруське керівництво відрядило архітектора Германа Матезіуса на посаду культурного аташе у посольстві кайзерівської Німеччини в Лондоні, щоб ознайомитися з британською практикою оформлення товарів, яка була значно якіснішою, ніж у тодішній Німеччині. Герман Матезіус мав привезти з Лондона до Берліна сучасні технічні новації.

Повернувшись до Німеччини, Герман Матезіус зумів об'єднати навколо себе майстрів декоративного мистецтва, промисловців та публіцистів. У 1907 році вони заклали в Мюнхені німецький “Веркбунд”, (промислова спілка) і проголосили своєю метою “облагодження промислової праці поєднанням мистецтва, техніки та ремесла” [12, 68].

Невдовзі до спілки приєдналося багато художників, промисловців і фахівців з питань виробництва, а також різні корпорації могли брати участь у її діяльності. “Веркбунд” швидко виріс у таку силу, що окремі художники-прикладники вже не могли ігнорувати його вплив.

Засновники “Веркбунду”, серед яких політик і письменник Фрідріх Науман, бельгійський архітектор і дизайнер Анрі Ван де Вільде та дорадник Загального електротехнічного товариства Петер Бернс, декларували прагнення “вийти за рамки чисто виробничих інтересів і суто естетичних уподобань”, щоб підвищити якість німецьких виробів. Вони ставили за мету позбутися архаїки і створити споживчі товари, які відповідали б духу часу. Форма нових виробів мала становити органічну єдність з технологією виготовлення та матеріалами й відповідати потребам широкого споживача. Індустріальне суспільство, до якого невпинно рухалася Німеччина, потребувало функціональних масових продуктів, недорогих і сучасних — це переконання стало загальноприйнятим.

До надзвичайно успішного втілення нових засад, яке вказало шляхи розвитку дизайну, дійшло в рамках співпраці між модерністом Петером Беренсом та Загальним електротехнічним товариством (АЕГ). У 1907 році фірма запросила Беренса на посаду архітектора і мистецького консультанта до Берліна. На АЕГ йому доручили не лише розробку нових форм електричних приладів, а й формування концепції виходу фірми на споживчий ринок та зв'язків з громадськістю. Це був перший випадок, коли велике підприємство дало завдання, яке сьогодні визначають як корпоративний дизайн, маючи на увазі візуалізацію всіх аспектів 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 проєктування та родоначальником сучасного промислового дизайну в Німеччині**. Ескізи Петера Беренса послужили основою для серійних виробів.



Низька собівартість, зручність і простота у користуванні та обслуговуванні були такими ж важливими, як і довершеність естетики вигляду. Петер Беренс прагнув задовольнити технічні й мистецькі вимоги однаковою мірою. 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 [12, 68].

Оформлення промислової продукції згідно з принципом творчого посередництва між технікою та естетикою вимагало нових фахівців, для яких у Німеччині на початку ХХ століття існувало обмаль освітніх центрів.

8.6. Мета “Веркбунду” – поєднання мистецтва, техніки та ремесла

“Веркбунд” — “Діловий союз” — був заснований у 1907 році. Ця спілка об'єднала промисловців, архітекторів, художників і комерсантів і стала однією з перших форм організації дизайну в промисловому виробництві.

Метою організації було підвищення якості промислових виробів шляхом спільних зусиль мистецтва, індустрії та ремесла, а також пропаганда і всебічне вивчення цих проблем. “Веркбунд” швидко став настільки впливовим, що окремі художники-прикладники вже не могли його ігнорувати.

Союз розповсюджував дизайнерські рішення, засновані на принципах промислового виробництва, адже давно минули часи, коли промисловість сприймалася як механічне чудовисько, що загрожувало руйнуванню всього духовно-естетичного. Для цього дизайну функція не існує окремо від його змісту і не є лише антропологічною умовою в вузькому розумінні, а є дійсним підтвердженням природи, яка є предметною реальністю, що служить людським цілям.

За прикладом “Веркбунду” в інших країнах також виникали подібні спілки. Розпочався бурхливий рух за “єдність мистецтва і техніки”, який був перерваний Першою світовою війною, але з новою силою розвинутий після її закінчення. Максималізм Матезіуса — “естетичний функціоналізм”, згідно з яким зовнішня форма предмета впливає з його суті: будови, технології та призначення.

8.7. “Форма наслідує функцію” – принцип Саллівена

На зламі ХІХ-ХХ століть помітним явищем стала промислова архітектура США, зокрема екзотичні для Європи конторські будинки-хмарочоси та окремі котеджі для однієї родини, що були обладнані найновішими на той час технологіями.

Показовим явищем в американській архітектурі “машинної доби” була творчість архітектора та публіциста Луїса Саллівена. Він почав проєктувати 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 цьому 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 йде за функцією – це є закон”. Чимало істориків дизайну вважають, що ця формула – “форма йде за функцією” – стала згодом лозунгом функціоналістів усього світу [12, 73]. Проте цей принцип обмежує свободу творчих досягнень, утискає творчу індивідуальність.

Контрольні запитання:

1. Що означає термін "модерн", і які матеріали використовували творці цього стилю?
2. У яких типах будівель стиль модерн найкраще реалізував свої особливості, і які архітектурні елементи при цьому використовувалися?
3. Які декоративні мотиви характерні для фасадів будівель у стилі модерн?
4. Як модерн інтегрував машинне виробництво у створення побутових речей, і в чому полягала унікальність цього підходу?
5. Які культури та мистецькі традиції вплинули на формування орнаментальних мотивів стилю модерн?
6. Якими особливостями декору відрізнявся інтер'єр у стилі модерн від попередніх стилів?
7. Як мальовничість і пластичність форм модерну відображали його орієнтацію на ансамблевість у дизайні?
8. У чому полягали основні риси функціоналізму в плануванні будівель і виборі матеріалів?
9. Як функціоналізм вплинув на архітектурні стилі інших країн, і які будівлі стали прикладами його протиставлення "новій архітектурі"?
10. Які основні риси характеризують декоративний та конструктивний напрями розвитку меблів у стилі модерн?
11. У чому полягав унікальний підхід Міхаеля Тоне до дизайну меблів, зокрема стільців?
12. Як зміни у формоутворенні меблів модерну відобразилися в інших предметах дизайну початку ХХ століття?
13. Якою була основна мета створення німецького "Веркбунду", і хто брав участь у його заснуванні?
14. Що означає принцип єдності мистецтва і техніки, який пропагував "Веркбунд"?
15. Що таке "естетичний функціоналізм" Матезіуса і як він впливав на розвиток дизайну?
16. Яке значення для архітектури мала промислова архітектура США на зламі ХІХ-ХХ століть?
17. Як Луїс Саллівен вплинув на розвиток американської архітектури і які принципи він висував у проектуванні будівель?
18. Що означає принцип "форма йде за функцією", і чому його критикували як обмеження для творчості в архітектурі?



9. “Баугауз” – перша школа дизайну (веймар, 1919 р.)

9.1. Школа “Баугауз” та її керівник архітектор Вальтер Гропіус

“Баугауз” виник у Веймарі внаслідок соціальних змін, що відбулися в Німеччині після Першої світової війни. Він був демократичним у своїй основі. Протиставив дещо аморфному “Веркбунду” чіткі методи виховання нового художника.

Державний “Баугауз“ (у перекладі “Дім будівництва”) був навчальним закладом. Почалося все це зі школи, що пов’язувала традиції ремісничого мистецтва з художнім авангардом ХХ ст. Це виявилось в одночасному навчанні студентів у майстра-ремісника (основам роботи з металом, деревом, керамікою, тканиною і т.п.), та у художників авангардного напрямку (основам тодішнього малюнка, живопису, пластики). Так було у Веймарській період. Згодом “Баугауз” переїхав до міста Дессау. Там у другій половині 20-х років “Баугауз“ перейшов до втілення в життя висунутого Вальтером Гропіусом – першим його директором – тези: “Мистецтво та техніка – нова єдність”.

Ремісничо-художні майстерні залишилися у Веймарі, а їм на зміну прийшли найсучасніші, як на той час, технічні майстерні у Дессау. 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. [12, 69].

Важливим етапом у розвитку нового напрямку в дизайні була діяльність художньо-промислової школи “Баугауз, заснованої в 1919 р. відомим архітектором Вальтером Гропіусом.

Вальтер Гропіус народився 18 травня 1883 року в Берліні в родині, де професія архітектора перейшла з покоління в покоління: його батько та брат також були архітекторами. У 1903-1907 роках він здобував освіту, спочатку в Мюнхені, а пізніше у Вищій технічній школі в Берліні. Визначальним періодом для формування його творчої індивідуальності стали роки роботи в майстерні Петра Беренса, де тоді також працювали Міс Ван дер Рое та Ле Корбюзьє.

Під впливом цієї праці Гропіус розвинув ідею єдності предметного середовища, яке відокремлює людину, що пізніше стала основою його діяльності в «Баугаузі». Беренс, один із перших дизайнерів у сучасному розумінні цього слова, виховував у своїх працівниках інтереси до навколишнього середовища і можливостей сучасної техніки та їх вплив на формоутворення в архітектурі та художній промисловості.

Гропіус, розвиваючи ідеї свого вчителя, звільняв їх від компромісів із традиційними поглядами, стилістикою модерну та класицизму. З 1910 року він почав працювати самостійно як архітектор і став членом об’єднання “Німецький Веркбунд”, заснованого в 1907 році. Його перше велике замовлення після відкриття власного контору прийшло від компанії “Фагус”.



Фабрика колодок для взуття, яку Гропіус будував у 1911 році, стала несподіваним утвердженням нової мови архітектурних форм. Гропіус повністю відмовився від класичних форм свого вчителя і чітко продемонстрував нові цілі, які стояли перед архітектурою. У своїх будівлях Гропіус використав досягнення минулих п'ятнадцяти років. Проявилась тенденція до ліквідації розриву між думкою і сприйняттям, яка була хворобою європейської архітектури.

“Баугауз” проєктував і віддавав у виробництво зразки різних предметів – від меблів, фарфору, тканин і освітлювальної арматури до окремих деталей, які відповідали новим принципам формоутворення. Предмети “Баугауза” здебільшого відрізнялись новизною, вдалим поєднанням функціонального та естетичного начал і позитивно впливали на виробництво. Разом з тим перебільшене захоплення утилітарністю (функцій) призвело ще до одного “ізму” – функціоналізму. Характерним прикладом цього напряму є крісло для лежання Ле Корбюзьє.

Діяльність “Баугауза” сприяла тому, що на зміну ремісничим формам виробів прийшли стандартизовані типи промислової продукції. Новий зміст проявлявся у дизайні ансамблю і взаємозв'язку.

Наприклад, світильник проєктується не як декоративний предмет, а як рішення проблеми освітлення приміщення для людини, до того ж не приміщення взагалі, а окремого приміщення з характерними елементами сучасної архітектури з легкими і світлими стінами.

9.2. Викладацький склад школи. Видатні діячі культури початку ХХ ст.: арх. Міс Ван дер Рое, Марсель Брейер, Ганнес Майєр

Викладацький склад школи включав таких відомих архітекторів і дизайнерів, як Міс Ван дер Рое, Марсель Брейєр та Ганнес Майєр. Міс Ван дер Рое розробляв сміливі проєкти зі скла і сталі, зокрема хмарочоси, павільйон Всесвітнього огляду в Барселоні (1929) та особливий будинок Тухенхат у Брно (1930). У цьому будинку він розвиває принцип вільного, плавного взаємопроникнення зовнішнього і внутрішнього простору, відмовившись від традиційних ізольованих кімнат і створивши єдиний інтер'єр з «перехідним» простором.

Прагнення до чистої форми, вільної від зайвих декоративних елементів, Міс Ван дер Рое виразив у своїх афоризмах: "велике – в малому". Ці принципи він використовував також у дизайні меблів, створивши в 1926 році типовий стілець з металевих трубок і вільного пружинного сидіння. У стільці «Барселона» (1929) поєднувалися простота конструкції і форми з розкішним. Вальтер Гропіус був першим, хто в пошуках конструктивного відношення світла до простору спроектував систему перпендикулярно зв'язаних між собою світлових трубок, що гармонують з розміщенням меблів і вікон. Ці ідеї були настільки плодотворні, що в сучасних високоякісних світильниках і системах освітлення є зв'язки з досягненнями “Баугауза” . Згідно з естетичними

критеріями “Баугауза“ продукт дизайну дає приємне, сучасне, естетичне враження тільки в тому випадку, коли відсутній потяг до декоративного вирішення. Наприклад, при розробці шпалер і тканин процеси художнього конструювання і технологічного виконання також розглядались у їх єдності. Під керівництвом Гропіуса проєктувались шпалери, призначені до масового виробництва. Ще у двадцяті роки Гропіус та Брейер прийшли до висновку, що в міру розвитку сучасної промисловості буде формуватися і відповідний їй дизайн. Архітектори демонстрували це, використовуючи в будівельному мистецтві скло і сталь, які, будучи новими матеріалами, створювали нове почуття форми.

Нові соціальні відносини, нові потреби, нова технологія, нові матеріали, нові методи будівництва і високий рівень наукових знань визначили виникнення в архітектурі форм, пов'язаних з предметно-просторовим середовищем людини. Якщо метою дизайну стає задоволення потреб людини, то житло і його обладнання стає мірилом архітектури. Разом з тим архітектоніка приміщень і технічні компоненти планування упорядковують життєвий процес. Йдеться в першу чергу про збереження здоров'я людини в житлі і в навколишньому середовищі, добре самопочуття і відновлення сил людини.

У зв'язку з цим **цілеспрямоване планування** житла повинно стати визначальним чинником у становленні естетичних критеріїв, які позитивно впливають на почуття людини. Звідси й оптимальна відповідність планування життєвим звичкам, життєвому ритму, а також фізіологічним потребам людини.

Подібно до того, як світло стає частиною просторової структури, в архітектурі Гропіуса зникає розподіл між **екстер'єром та інтер'єром**. На противагу традиційній архітектурі внутрішній простір не протистоїть зовнішньому.

Ганнес Майє (запрошений Гропіусом у 1927 р. в “Баугауз“ на посаду професора архітектури, який з 1928-1930 рр. став його наступником на посту директора “Баугауза“) всіляко підтримував сформульоване Гропіусом у двадцяті роки поняття про єдність мистецтва й техніки. Стиль “Баугауза“ проіснував тридцять років. «Баугауз» був основним явищем проєктно-художньої культури міжвоєнної Німеччини. Проте весь ентузіазм і впевненість викладачів і студентів у тому, що мистецтво й техніка повинні створити нову єдність, фактично реалізовані лише у сфері педагогіки.

Контрольні запитання:

1. У чому полягали відмінності в методах виховання художника між “Баугаузом” та “Веркбундом”?
2. Як впливали принципи “Баугауза” на виробництво промислових товарів і функціональний дизайн?
3. Які відомі архітектори та дизайнери входили до викладацького складу школи “Баугауз”?

4. Як Міс Ван дер Роє використовував принципи взаємопроникнення зовнішнього і внутрішнього простору в будинку Тухенхат?
5. Яку концепцію виражав Міс Ван дер Роє в своїх афоризмах "велике – в малому"?
6. Як Вальтер Гропіус підходив до проектування освітлення в архітектурі та дизайні?
7. Які естетичні критерії визначали дизайн у "Баугаузі", зокрема у виробках без декоративних елементів?
8. Як Гропіус та Брейєр прогнозували розвиток дизайну в контексті сучасної промисловості?
9. Як ідеї "Баугаузу" вплинули на зникнення розподілу між екстер'єром та інтер'єром в архітектурі?

10. Засади функціоналізму у "Баугаузі"

10.1. Використання правдивості матеріалу

Майже всі 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 досі сприймаються як сучасні [12, 69].

У середині ХІХ ст. в англійських митців були різні погляди на дизайн. Художник, критик Джон Рескін, а пізніше і політичний діяч Уільям Моріс говорили про злиття **мистецтва і ремесла**, оскільки тоді здавалось, що промисловість і машинна продукція не спроможні сприйняти дизайн. Аналогічною була позиція Віолле де Дюка, який вважав, що **нові матеріали і конструкції** призводять до появи нових архітектурних форм, але разом з тим зберігав віру в перевагу "кам'яної" архітектури. Далі можна назвати Луї Саллівена, Віктора Хорта, Анрі Ван де Вільде, Отто Вагнера, Ллойда Райта та інших, які хотіли зблизити мистецтво і промисловість, насамкінець, Адольфа Лооса, який відрізняв поняття мистецтва дизайну. Віками цього напрямку були думки Рескіна про реформи мистецтва: **"Життя без промисловості – гріх, промисловість без мистецтва – дикість"**; виступ Мутезіуса в користь типізації в дискусії з Ван де Вільде; лозунг Шлеммера **"Потрібно не жалітися на механізацію, а цінувати точність, яку вона породила"**. Ця ланка ідей висловлює впевненість про необхідність упорядкування людиною **реально існуючого предметного середовища**, в упорядкуванні якого зацікавлене й саме мистецтво.

Комплексне упорядкування функцій і виявлення їх у відношенні форм – це ще не техніка і не мистецтво, які виступають разом, а щось третє. Мова йде про нову якість, яка не може задовольнятися, визначатися як сума традиційних зв'язків, і хоча це нове зустрічається нам у перехідний період і у формі традиційної пари **"мистецтво – техніка"**, ми повинні чітко розуміти, що в цьому випадку йдеться про нову якість, а не про "заміну мистецтва промислово-технічним формоутворенням".



У розуміння людяності входить право людини на **гуманізоване середовище**, упорядковане і функціонізоване в її інтересах. Боротьба реформаторів ХІХ ст. проти **естетичного убожества** була разом з тим проявом боротьби проти соціальної бідності. Це була гуманістична тенденція, яка привела в подальшому до створення “Баугауза”, хоча її представники і не усвідомлювали того позитивного, що ніс зі собою **машинний світ**.

10.2.Здобутки “Баугауза”

Майбутнє дизайнерів визначали витвори інженерів і конструкторів, без претензій на художність і естетичність, але економічно. Ці досягнення розглядалися тоді як утилітарні форми, які ще не володіли естетичними якостями. У протиставлення цьому німецький художньо-промисловий союз “Веркбунд”, і особливо “Баугауз”, пропагували дизайнерське рішення, яке засновувалося на принципах промислового виробництва, з урахуванням духовно-естетичного підходу до виробництва. “Баугауз” був головним явищем проектно-художньої культури міжвоєнної Німеччини. У 1925 р. Гропіус писав: “Що суттєве і корінне у формі забувають за зовнішнім її проявом, що складає те суттєве і корінне?”. **Побуває думка, що здобутки дизайну містяться у такому:**

1. Багатозначність предметів і диференційованість їх функціонального і естетичного складу утруднює визначення дизайну.

2. Наукове розуміння дизайну було значною мірою пересичене класичною традицією мистецтвознавства, яке поклало на дизайн тенденцію вважати прикладні види мистецтва підпорядкованими прикладному мистецтву.

3. Недостатньо або зовсім не враховувалось значення для дизайну якісних змін умов існування людини і поява нових форм її життя, які зумовила науково-технічна революція.

4. Естетика, значно віддалена від практики, яка стосується сфери чисто духовної, виявилась неспроможною в науковому обґрунтуванні естетичних проблем в матеріальній сфері культури і формуванні правильних уявлень про дизайн.

5. Розвиток дизайну залежить від якості промислової продукції, що визначається науково-технічним і соціальним розвитком та існуючими потребами, від економічної доцільності виробництва тих або інших виробів. Естетика досі не зверталась до цих корінних проблем дизайну.

6. Функціонування дизайну як інтегрального елементу народного господарства є одним із проявів єдності політики, економіки і культури.

7. Економічна наука недооцінила значення потреб вартості (чи потрібен цей виріб).

8. Не враховувалось значення відношення між затраченою і необхідною вартістю.

Ми підішли до відповіді на питання, що є **суттєвим і корінним** для форми предметів, які потрібно **оцінювати і вивчати**.



Діяльність “Баугауза” зосереджувалась на розробці доцільних і гарних форм, всі процеси формоутворення строго пов’язувались з технологією індустріального виробництва, з найновішими конструкціями і матеріалами [55, 201].

10.3. Становлення дизайнерської школи у США

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

Історія культури США поділяється на два періоди:

перший – рух культури зі Старого до Нового світу, аби тут трансформуватися й створити нове явище;

другий – коли з-за Атлантичного океану пішли зустрічні віяння, уже типово американські.

Європейців вразила американська техніка, система промисловості з велетенськими зв’язками між ринками сировини й збуту. 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 [12, 74].

10.4. Естетика раціоналізму у Франції

Досвід Франції у формуванні дизайну вважається менш цікавим порівняно з Англією та Німеччиною, оскільки розвиток нових видів промисловості відбувався під прикриттям традиційних форм культури. Проте проблеми дизайну значною мірою сягають своїм корінням в естетичне поле саме цієї країни. На початку XX століття у Франції значного розвитку набула естетика раціоналізму як наукова дисципліна. Проблеми поза стильового гуманітарного раціоналізму тут сприймалися спокійно, а не як виклик стильовим пошукам. Їх обговорювали викладачі і студенти технічних та гуманітарних шкіл, що впливало на духовний клімат, хоча й не було пов’язане безпосередньо з художньою практикою.

Найяскравішою постаттю серед естетиків був Поль Суріо, який виступав проти традиційного в естетиці протиставлення прекрасного й утилітарного, намагаючись детально розібрати градації “досконалості і доцільності”. Суріо був антиподом Рескіна й Моріса, які заперечували повноцінне визнання результатів діяльності, що виходять за межі особистої участі майстра-творця.

Французьких мислителів того часу приваблювала зумовленість технічних форм функцією та пошуки стриманості заради економності вирішень. Протиріччя в пристрастях до форми можна побачити, наприклад, у творця

Ейфелевої вежі в Парижі, який у побуті мав еkleктичні та примхливі уподобання.

Раціоналізм переважав при розробці замовлень у будівництві, яке було обмежено обов'язковим образно-стильовим спрямуванням. Це можна побачити на прикладі заводів на річці Майні, телефонної станції у Парижі, будівлі Паризької електричної компанії, військових споруд і арсеналів початку ХХ століття, що вважалися виразами здорового французького духу.

Тоні Гарньє у своєму утопічному проєкті “індустріальне місто” (1901-1904) уперше в Європі охопив з раціональних позицій усе предметно-просторове середовище міста – від загального плану та індустріальних зон до розробки основних типових житлових будівель.

Пошуки раціональних форм мали у Франції своє національно-духовне обґрунтування й специфіку. Вони пов'язувалися у свідомості французів із традиціями картезіанства й навіть гальської античності [12, 73].

Контрольні запитання:

1. Які вироби з майстерень періоду Дессау досі сприймаються як сучасні, і чому?
2. Які погляди на дизайн висловлювали Джон Рескін і Уільям Моріс щодо злиття мистецтва і ремесла?
3. Як Віолле де Дюк поєднував нові матеріали і конструкції з традиційною архітектурою?
4. Яким чином архітектори, як Луї Салліван і Ллойд Райт, намагались поєднати мистецтво і промисловість у своєму дизайні?
5. Які особливості розглядалися в утилітарних формах, створених інженерами, до їхнього поєднання з естетичними якостями?
6. Які принципи дизайнерського рішення пропагував “Баугауз”?
7. Як науково-технічна революція вплинула на умови існування людини та нові форми її життя?
8. Як діяльність “Баугауза” поєднувала технології індустріального виробництва, сучасні матеріали та процеси формоутворення?
9. Які особливості промислової архітектури США стали помітними на зламі ХІХ-ХХ століть?
10. Як естетика раціоналізму вплинула на розвиток дизайну у Франції на початку ХХ століття?
11. Як французький раціоналізм виявлявся у будівельних замовленнях та архітектурних проєктах початку ХХ століття?

11. Дизайн у сполучених штатах Америки (20-30-ті роки ХХ ст.)

11.1. Прагматизм мислення та складні нашарування в культурі США

Романтизм в історії Америки проглядається всюди. Американці люблять прагматизувати своє мислення і діяльність. Велика кількість переселенців з Європи та Азії привезла до Америки і культуру тих народів, звідки приїхали іноземці. Можна тільки собі уявити, як збагатилась Америка (культурно і

промислово), що майже за лічені роки вона перетворилась з відсталої країни в передову промислову і культурну країну. Складне нашарування у культурі, мові, побуті не заважало в основному – у загальному розвитку країни (США).

Переселенці взяли від кожної культури все краще, вміло поєднали з місцевою, враховуючи великі природні запаси цього краю. Був час, коли відбувався рух культури (зі Старого до Нового світу), при цьому вона трансформувалась, створюючи нове явище, уже типово американське.

Другий період культури США почався, коли з-за Атлантичного океану пішли зустрічні віяння – типово американські.

11.2. Поява промислової архітектури. Будівлі “машинної доби”

Новий етап в історії будівництва і будівельної техніки – період між Першою і Другою світовими війнами. У цей час отримують розвиток металеві конструкції. Їх застосовують архітектори при проектуванні каркасних будівель. Сталева сітка каркасу дозволяла збільшувати поверховість будівель. Необхідність будувати висотні будівлі виникає перш за все в Америці, де виникають великі брокерські контори, промисловість бурхливо розвивається – земля стає все дорожчою і дорожчою. У кінці 1913 р. в Нью-Йорку споруджено вперше 55-поверховий висотний будинок. У повоєнний період кількість хмарочосів збільшується. Великі будівлі Нью-Йорка (Емпайр-Стейт-Білдинг), 72-поверхова будівля Рокфелеровського центру й інші висотні будівлі 20-30-х років мали клепані металеві каркаси зі стійками і ригелями двотаврового профілю. Поряд з колонами і балконами у конструкцію вводили додаткові зв'язки жорсткості. У будівлях виробничого призначення застосовували багатоповерхові сталеві рамні конструкції. Металеві каркасні конструкції використовували й далі, незважаючи на те, що з'явилися уже нові, залізобетонні конструкції.

Залізобетонні конструкції як у якісному, так і в кількісному значенні прогресують. Залізобетон лежить в основі всіх творчих задумів архітекторів цього періоду.

У 1920 – 1930 рр. залізобетон широко використовувався у найрізноманітніших типах будівель, і перш за все в промислових. Це був час появи промислової архітектури, екзотичних конторських будинків – хмарочосів та окремих, для однієї родини, котеджів. Все це було обладнано найновішими на той час засобами.

11.3. Творчість архітектора Луїса Саллівена

Показовим явищем в американській архітектурі “машинної доби” була творчість архітектора та публіциста Луїза Саллівена. Він почав проектувати будівлі з металевими каркасами у вигляді обличкованих кубів. Полемізуючи з архітекторами, які не могли “відірватися” від старих стилів і методів при вирішенні нових завдань, Саллівен вважав, що критерієм істинної 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.”

Чимало істориків дизайну вважають, що ця формула – “форма іде за функцією” – стала згодом лозунгом функціоналістів усього світу.

Поняття “промисловий дизайн” з’явилося саме в американській пресі у 1919 р., коли художник Джозеф Сайнел назвав так зображення промислових виробів на рекламі. Це словосполучення зустрічалося у 1913 р. як синонім поняття “мистецтво у промисловості”, воно стало більш-менш адекватним сучасному трактуванню з 1927 р., коли ним широко почав користуватися один з найвидатніших американських художників, який прийшов 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 [12, 74].

11.4. “Нова” архітектура Френка Ллойда Райта

“Нова” архітектура Френка Ллойда Райта – “Симфонія простору і світла”, єдність форми і функції. “Я завжди обходився без предметів першої необхідності, коли скоро зможу користуватись предметами розкоші”, – зауважив якось Френк Ллойд Райт. Різниця між Райтом і іншими людьми, які відстоюють цю думку, лише в тому, що він дотримувався її у своєму житті. Так в одну із зим курс цінних паперів впав настільки, що будівництво його будинку довелось майже заморозити. На щастя, підвернувся клієнт з великим замовленням і авансом. Замість того, щоб купити вугілля, Райт витратив ці гроші на закупівлю клавикордів. Він завжди надавав життю більше значення, ніж всяким відстрочкам і заміникам, які так настирливо рекомендуються сучасним суспільством. Тому два власних його будинки належать до числа розкішних житлових будинків Америки. Він будував їх, коли був при грошах і продовжував будувати, коли “по вуха” застряг у боргах. Переконавшись, що життя в місті явна нісенітниця, переїхав у південний **Вісконсин** і приступив до спорудження будівлі, названої ним **Таліезин**. Він також разом із сім’єю і приблизно тридцятьма учнями перебрався в пустелю Арізони, де заклав фундамент Західного Таліезина – казкового зимового будинку і майстерні. Існуванням цих двох будинків, можливо, і пояснюється, чому Райта вважають багатієм. Він, безперечно, одна із найбагатших людей, які коли-небудь жили на Землі, але не за розміром банківського рахунку.

Найбільші його критики повинні визнати, що вишуканій манері витратити гроші зрівнятися з ним могли тільки італійські правителі епохи Відродження. Після закінчення будівництва готелю “Імперіал” в Токіо Райт отримує гонорар у розмірі 380 тис. доларів. Додому він повернувся без гроша, зате власником великої колекції східного мистецтва. Прикладом можуть слугувати і його будівлі. Зазвичай уява про розмір у будинках асоціюється в нас з будівлями

“хімічних” королів і їм подібним: мармурові ванни, позолочені крани, телефонні апарати, безліч парчі в інтер’єрах, безліч автоматичних пристосувань... і мабуть, якщо бути чесним до кінця, – убога комірka на другому поверсі, де господар може посидіти в шкарпетках.

Будівлі Райта виглядають по-іншому, тому що їх розкіш – розкіш внутрішнього порядку. Їхня якість визначається плануванням. Приблизно за шістсот років до н.е. Лао Цзи говорив: “Двері і вікна прорубають, щоб зробити будинок; користь же будівлі від **пустого простору**”. Райт один із архітекторів, який до кінця усвідомив зміст цих слів. У його будівлях так звані предмети першої необхідності не рахуються. Місця загального користування задовільні і тільки. Обладнання зведене до мінімуму. Меблі тверді. Матеріали грубі і недорогі, оброблені переважно руками любителя. У такому контексті розкіш виглядає несподіванкою: прорізане на висоті кам’яної стіни вікно декілька годин пропускає сонце. Китайський екран, встановлений на стіні із необробленого каменю, і головне – простір. Оранжерея в довжину 70 футів виходить в сад, обнесений стіною.

Перший будинок у Віконсині вміщає в собі ряд дворів, а з його вікон можна оглянути оком весь навколишній ландшафт. Якщо би поставити один будинок біля другого, вони протягнулись би майже на чверть милі. Тут вистачило б місця, щоб повісити не те що кішку, а й цілого динозавра.

Розпочинаючи забудову Таліезина, Райт писав, що йому хочеться збудувати “натуральний” будинок. Це важливе визначення, так як воно пояснює неподібність між будівлями в Віконсині і Арізоні. Таліезин вбудований у пагорб. Влітку він майже закритий деревами. Кольорові тони приглушені. Західний Таліезин, навпаки, відрізняється варварськими контрастами. Подібно ракоподібним, будинок ніби несе на собі свій кістяк, контури у ньому такі ж неймовірні та нерівні, як у кактусів, які його оточують. Оскільки праці Райта часто несподівані в контрастності, як між його двома будинками, його звинувачують в погоні за сенсаційністю, не враховуючи різниці між ландшафтами Віконсина і Арізоні.

Праці Райта (два його будинки) чітко ілюструють, що робиться, коли великий творчий мозок відкидає цінності свого часу і встановлює власні стандарти.

Будинок “Робі” (1905-1910), чиказьке передмістя де Саут-Вудлон – це шедевр з серії замських котеджів. Новаторська просторова композиція, вільне планування, центром якого виявляється камін. У будівлі “Робі” підкреслено горизонтальний силует, який асоціюється з безкрайними просторами Середнього Заходу. Композиції летючого птаха підпорядковані всі елементи будівлі. Будинок оснащений всіма новинками техніки: електричним освітленням, опалювальною системою під підлогою, кондиціонерами.

Опрацьовані за новою технологією бетон і цегла добре поєднуються з полірованим вручну деревом і кольоровим вітражами. У будівлі “Робі” основні приміщення не мають дверей і вільно переростають одне в друге. Роль

перегородок виконують рухомі решітчасті екрани. Композиційне ядро плану – розміщене в центрі каміна і парадної сходової клітки.

11.5. Пропаганда “промислового мистецтва”

Перша світова війна не завдала шкоди економіці США, навпаки, вона зміцнила могутність цієї країни. У великих містах США у повоєнний період продовжується інтенсивна і безсистемна забудова ділових центрів хмарочосами, які створили зубчастий силует міського ядра Ною-Йорка, Чикаго та інших великих міст.

Сполучені Штати – єдина країна, яка спроможна виробляти і продавати товари широкого вжитку у великих масштабах, вкладаючи при цьому щорічно 20-30 мільярдів доларів у виробництво продукції (сировини) і ще більше – у військову промисловість. При бурхливому розвитку промисловості також почало розвиватись і “промислове мистецтво”. Великі промислові компанії все частіше звертаються до митців і рекламують їхні школи дизайну.

“Промислове мистецтво” – це своєрідний “товар”. Випустивши новий товар, фірма намагається, щоб він якнайшвидше вийшов на ринок. Потрібна пропаганда мистецького товару.

РЕКЛАМА ТОВАРУ.

Рекламу пропагують не лише комерційні фірми, а й музеї, фонди та різноманітні громадські організації, які прагнуть донести інформацію про свою діяльність до різних цільових аудиторій.

Отож, “промисловий дизайн” у США виник як відповідь на розвиток промисловості та економіки в цілому [12, 73].

11.6. Символ Америки – “автомобіль”

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. Дуже швидко зростали нові галузі техніки, вони увібрали в себе досягнення новітньої науки й технології – автомобільна, електротехнічна, хімічна, авіаційна, радіо- та кінопромисловість. Більше, ніж в усьому світі, експлуатувалося автомобілів (26,5 млн. шт.). Символом американського розквіту став “АВТОМОБІЛЬ”. Електрифікація охопила всю країну. У населення з’явилися численні електроприлади, що змінювали уявлення про зручності побутового життя. Порохотяги, пральні машини, електрохолодильники ставали повсякденними речами [12, 74].

Розвиток промисловості та економіки зумовив виникнення “промислового дизайну”.

Спершу дизайнерам відводилась роль більшою мірою фахівців з реклами вже готових форм, віртуозів стилізації за умов гострої виробничої конкуренції.



Одночасно на арену дизайну вийшли Раймонд Лоці, Генрі Дрейфус, Норман Бел Геддес, Уолте Дарвін Тіг, Довальд Дескі, які згодом стали всесвітньо відомими дизайнерами.

Дизайн Америки того часу був строкатим, відтворюючи розмаїття культур країни, населеної афроамериканцями, індіанцями, вихідцями з Південної Америки та "стопроцентними американцями". Після Першої світової війни ця строкатість посилилася завдяки новим хвилям емігрантів з Франції, Австрії, Угорщини, майже всіма видатними діячами "Баугаузу" з Німеччини, представниками Нової Зеландії та Греції. Разом вони утворили сплав культур, об'єднаних спільними проблемами техніки, економіки та естетики, що підготувало ґрунт для інтернаціонального характеру американського дизайну.

11.7. Американська школа "стайлінгу". Стаф-дизайн і незалежний дизайн

У повоєнний період (1945 р.) настає новий ЕТАП розвитку у використанні дизайну в інтересах промислового виробництва. Це відбувається в умовах гострої конкуренції на світовому ринку. Незважаючи на свою "молодість", повоєнний дизайн став дійсним середовищем збереження і завоювання нових ринків збуту і тим самим перетворився у важливий економічний чинник товарного виробництва. Остання причина призвела до того, що сам дизайн перетворився в товар: він змушує виробника створювати такі продукти, які викликали би штучну потребу спонукати покупця купувати не те, що йому потрібно насправді. У результаті художнє конструювання (під тиском підприємця, який прагне наживи) удається до прикрас, до стилізаторства, до оформлення (стайлінгу). Термін "стайлінг" – за тлумаченням англійського дизайнера Хілла – означає надання виробу форми без відповідності до її функції.

"Стайлінг", як правило, є карикатурою на дизайн і його запереченням.

В умовах капіталістичного виробництва і ринку прагнення прогресивних представників дизайну до проектування не окремих предметів, а цілих систем і комплексів, мрія про гармонізацію всього навколишнього середовища, яке оточує людину, незважаючи на високий технічний рівень виробництва і добру його організацію, залишається не завжди здійсненою. Тому продукти дизайну, навіть зовнішньо привабливі не можуть бути сформовані "за законами краси" (К.Маркс). А в цих питаннях, коли це вдається, проблема вирішується лише в межах однієї фірми.

СТАФ-ДИЗАЙН — це групи дизайнерів, які працюють безпосередньо у фірмах. Незалежний дизайн являє собою дизайнерські твори, які не підпорядковуються ринку збуту, а лише мистецькому смаку їх творця. Найхарактернішою рисою американського дизайну є не особливості формоутворення, а яскраво виражений комерційний напрямок, відомий як комерційний дизайн.



Контрольні запитання:

1. Як переселенці з Європи та Азії вплинули на культурний та промисловий розвиток США?
2. Як вплинула поява металевих каркасних конструкцій на розвиток висотного будівництва в Америці між двома світовими війнами?
3. Як формула "форма іде за функцією" вплинула на світовий функціоналізм?
4. Коли вперше з'явилося поняття "промисловий дизайн", і як змінювалося його трактування у США?
5. Яким чином Френк Ллойд Райт поєднував форму і функцію у своїх архітектурних проєктах?
6. Як будинок "Робі" відображає новаторські підходи Райта до архітектурного планування?
7. Як Райт адаптував свої проєкти до навколишнього ландшафту?
8. Що таке "промисловий дизайн", і як він став відповіддю на розвиток промисловості в США?
9. Яким чином реклама, включаючи комерційну та соціальну, сприяла популяризації товарів і мистецьких товарів у США?
10. Як вплинула промислова революція на виникнення "промислового дизайну" в США?
11. Що таке "стайлінг", і чому його вважають карикатурою на справжній дизайн?
12. Які труднощі виникають у прагненні дизайну створювати гармонійні системи та комплекси в умовах капіталістичного виробництва?
13. У чому полягають основні відмінності між стаф-дизайном і незалежним дизайном?

12. Теоретичні засади формування дизайну у 30-40 роках XX ст.

12.1. Вплив абстрактного мистецтва на дизайн

Опрацьовуючи план дій, дизайнер лише уявно ставить широку задачу. Вміти сформулювати задачу – одна з необхідних якостей дизайнера.

На технічно відсталому підприємстві дизайнер повинен вирішити дві проблеми: створити такий проєкт, який повністю відповідав би не ідеальній, а реальній техніці, яка використовується на підприємстві, і допомогти підняти технічний рівень підприємства. Деякі дизайнери вважають, що це не входить до їх компетенції. Ухиляючись від відповідальності, дизайнер одночасно урізає і свої можливості.

Розуміння абстрактної форми або уява, що форма за своєю природою абстрактна, посідає центральне місце в сучасних естетичних дискусіях. Багато соціологів, мистецтвознавців і теоретиків мистецтва вважають форми промислових виробів АБСТРАКТНИМИ. Інші теоретики і художники, серед них і Пікдео, і Кете Кольвіц висловлюють думку, що абстрактної форми взагалі не може бути: специфікою форми, якою б вона не була, є її **чуттєва конкретність**. У своїй книзі "Мистецтво і промисловість" Г.Рід стоїть на протилежних позиціях: форма за своєю природою абстрактна і дає дію, яка зачіпає розум і інтуїцію... існує чисто абстрактне мистецтво, однак і естетична дія утилітарних



предметів має переважно абстрактну природу – вона тільки модифікується додатковими факторами – **“матеріалом і призначенням.”**

Бурхливий розвиток промисловості в XIX ст., а особливо у XX ст. призвів до створення багатьох нових виробів, які вже неможливо було в традиційному розумінні віднести до сфери **мистецтва**, навіть так званого прикладного або декоративного. Форми промислових виробів неможливо пояснити **естетичними** теоріями подразнення, відображення типового тощо. Форма утилітарних виробів завжди визначалась власними законами. Чому ложка чи миска, вітряний або водяний млин, праска і т. ін. при всіх можливих варіаціях виглядають так, а не інакше, можливо зрозуміти тільки виходячи із їхнього застосування і виготовлення.

Швидка перебудова виробництва на нові матеріали, технологічні процеси і конструкції була в той час неможлива і не потрібна, оскільки вимоги населення були більш стабільними. Міжнародні відносини і техніка ще не стимулювали розвиток виробництва. Ремесло і мануфактура (тобто ручна праця) були передумовою верховенства стилів, які поширювались і на сферу предметів споживання. Тільки тому й було можливо розуміти і сприймати предмети споживання як систему декоративно-естетичних цінних моментів. Оскільки в цей період щось подібне мало місце і в образотворчому мистецтві, виник привід трактувати формальне співвідношення між образотворчим мистецтвом і деякими якостями предметів вжитку таким чином, ніби форми цих предметів визначаються відповідними художніми стилями. Ця думка, оправдана в умовах ремісничого виробництва, була змінена в XIX і XX ст. при виникненні предметного світу, який практично формувався промисловістю. Власне, самостійне естетичне мислення великих інженерних досягнень зросло.

Дизайнери почали закріплюватися у промисловості як постійні працівники. Склалися певні організаційні форми їх функціонування. До основних належали: **незалежні дизайнерські студії**, які виконували замовлення промислових підприємств; **дизайнерські служби** [12, 88].

12.2. Проблеми ергономіки в дизайні – Генрі Дрейфус

Засновники дизайнерської професії Норман Белл Геддес і Генрі Дрейфус оформляли спектаклі і вітрини в театрах. Раймонд Лоуї ілюстрував модні журнали, Уолте Дарвін Тіг займався рекламою. Всі вони були людьми цілеспрямованими, впевненими в собі й у світі, енергійними, які досягли великих успіхів у бізнесі. Усі вони також писали книжки про дизайн. Американський дизайн виник пізніше від європейського, але саме у США він набув найбільш широкого розповсюдження, стійко вкорінився в економіку, охопив й інші сторони соціальних відносин. Сам термін “industrial design” був запропонований у США в 1919 році, коли Америка у сфері дизайну була ще провінцією. США в цей час мали найпередовішу індустрію, але не мали індустріальної культури.



Працелюбні ремісники “Відродження” ніколи не мріяли про такі висотні будівлі, які хитаються на вітрі і кидають виклик закону тяжіння. П’ятдесятьма поверхами вони крокують в небо і повинні бути чистими, стійкими, завершеними і сучасними.

Але американський будівельник лише наполовину усвідомив, яке чудо він створив, розкидаючи на небосхилах старезні і непотрібні тут готичні і візантійські орнаменти. Це виглядає так, як виглядало б, якби прив’язати до екскаватора рожеві бантики. Це може бути і прекрасно, але це не мистецтво. Це не мистецтво індустріального століття.

В Америці свого дизайну не було, вона запозичила його в Європі і прив’язала до нього вітку своєї культури.

Вплив ергономіки на форму промислового виробу визначається вимогами щодо зручності та безпеки користування предметом. Наприклад, стілець не може бути півтора метра заввишки, оскільки на нього буде незручно сідати. Так само неприйнятно, коли пульт управління має таку форму, що оператору доводиться дотягуватися до кнопок на значну відстань або ж кнопки розташовані в безладному порядку, ускладнюючи їх пошук.

Ергономіка вивчає допустимі фізичні, нервові та психічні навантаження на людину під час праці, а також проблеми створення оптимальних умов для ефективної роботи.

12.3. Джордж Нельсон (1907-1986), його книжка “Проблеми дизайну”

Про Джорджа Нельсона в нас (у колишньому СРСР) дізнались після виставки в Сокольниках у 1959 р. Великі виставки – національні, міжнародні – стали у ХХ ст. унікальним і одночасно масовим видовищним мистецтвом, яке синтезує в собі середовище архітектури, живопису, скульптури, графіки, театру, кіно, телебачення та іншого мистецтва. Річ, яка давно втратила своє значення в експозиції, на Національній виставці США стала головною “фарбою” в палітрі художника. Ні архітектура, ні живопис, ні фотографія, а саме “Річ” – вибір масового споживання. Реальна, тримірна річ заповнила, затиснула собою простір виставки і заслонила плоскі чорно-білі відбитки людських облич. Америка, якою показав її Нельсон, побачила світ. Це була невідома Америка – відома не своєю під приємністю, діловитістю, технікою, а високим стандартом потреб – “**вибором**” масового споживання. Вибір, перед яким потьмяніли всі її старі цінності [27, 58].

Ми тоді (мешканці СРСР) ще не знали (йшов 1959р.), що “вироби масового споживання” вироблялись за активної участі дизайнерів, які у США в кінці 50-х років ХХ ст. працювали в дев’ятнадцяти тисячах дизайнерських організацій; ці дизайнери обслуговували майже 48 тис. промислових підприємств, відповідаючи за 87% усієї вартості. Пізніше у США теж з’явився свій дизайн – на спеціальній виставці “Промислова естетика США”, де Нельсон думав створити вже не образ країни, а образ дизайну, і можна було впевнитись, які вони нероздільні.



Обидва рази Нельсон виконував подвійне завдання. Він розгорнув перед нами широку панораму **американського дизайну** і показав у ній себе як дизайнера і людину, **ненав'язливо і достойно**.

Ми бачили спроектовані Нельсоном меблі, світильники, годинники: строгі, ділові і дитячі – веселі з різнокольоровими циферблатами у вигляді птахів і звірів – те, що вдається Нельсону, може бути найкраще.

Виставка – це найскладніша різновидність дизайну Нельсона, яка, найбільш повно відповідає його дару, дає вихід його іронії і скептицизму, його пафосу “безтурботного пророка”, як назвав Нельсона Томас Мальдонадо.

Виставка дозволила Нельсону підняти тему **дизайнерського проєктування** і, залишившись дизайнером, судити дизайн і суспільство, “духовним ароматом” якого є дизайн. У цій же ролі виступає Нельсон у своїй книжці “Проблеми дизайну”. Джордж Нельсон належить до другого покоління видатних американських дизайнерів. Як і інші лідери другого покоління (Чарльз і Рей Імзи, Еліот Нойес) він архітектор. У 1932 р. закінчив Йельський університет, будував, викладав, отримав Римську премію в галузі архітектури. Але він не тільки будував, а й став тим архітектурно-художнім критиком Америки, який доторкнувся до того ж джерела, що й піонери американського дизайну. Статті про Ле Корбюзьє і Міс Ван де Рое зробили Нельсону ім'я. Після того він декілька років редагував журнал “Architektura! Forum”, співпрацював у журналах “Times” і “Fortum”.

У дизайн Нельсон прийшов як **НОВАТОР**. Це було вже після Другої світової війни. Нельсон заклав початок антидизайнерській тенденції в проєктуванні інтер'єру житла – тенденції “розпливчастості”. Для меблевої фірми “Герман Міллер і К”, дизайнерський відділ якої Нельсон очолював більше двадцяти років, він спроектував стінку – **стелаж - “працююче середовище”**. Відпадала потреба в шафах. Здавалосьь, підривається могутність самої Речі.

Газета “Нью-Йорк геральд трибюн” з приводу цього писала про нього: “Бунтівний дизайнер намагається знищити меблі”. Нельсон дійсно хотів розмістити всі речі домашнього вжитку в гнучкій стелажній системі, схованій у стіні, залишивши в кімнаті лише столи і крісла. Пізніше він розробив нові концепції проєктування меблів – модульні крісла і полиці, рейкові лавки і конторські шафи.

Нельсон не теоретик і засновник, як Гропіус і Ле Корбюзьє. він навіть не претендує на теорію, на самостійну програму. Якщо книжки Ле Корбюзьє і Гропіуса не витримують критеріїв строгої теоретичності, то що можна говорити про “Проблеми дизайну” Нельсона? Це не **теорія, це начерки**, твердо замішані на злобі дня, без яких би то не було демаркаційних ліній у предметах огляду, з повторами, з ліричними відступами, доречними в поемі, але ніяк не в теоретичній роботі.

“Проблеми дизайну” – це навіть не цільна книжка, це збірка лекцій і статей Нельсона за десять років. Але це не означає, що вона не має **теоретичного**



значення, оскільки погляди не зібрані в якусь логічну систему, не позначені пунктами самим Нельсоном. Цю теорію потрібно вибрати з великого тексту.

Нельсон, звичайно, односторонній. Він говорить про ріст матеріального благополуччя, “середніх шарів”, але зовсім не говорить про бідних, чисельність яких становить приблизно третину населення. Нельсон не намагається дати об’єктивну і повну картину Америки – він пише не про Америку, а про дизайн і якщо думати, що книга допомагає зрозуміти американську культуру, то не тому, що Нельсон хотів про неї щось сказати, а тому, що те щось “сказалось”, тому що дизайн увійшов у “плоть і кров” сучасної Америки.

“Як розкрити сутність людського суспільства, в якому проходять такі великі і радикальні перетворення, що вони все більше приймають вигляд фізичного, економічного, морального і естетичного розпаду?” – це питання, яке чітко формулює і на яке намагається відповісти своєю книжкою Джордж Нельсон [27, 186]. Але відповісти на нього він не може. Відсутність дійсної соціальної картини Америки – головний недолік книги Нельсона.

12.4. Комерційне значення дизайну

Припустімо, що дослідний зразок товару успішно пройшов випробування на замовлення споживача. Після цього організують випробування у ринкових умовах, розгортаючи комерційне виробництво. Ринкові випробування надають інформацію для прийняття остаточного рішення щодо доцільності випуску нового товару.

Якщо фірма розпочинає комерційне виробництво, це пов'язано зі значними витратами. Потрібно будувати або орендувати виробничий комплекс. Крім того, необхідно витратити значні кошти на рекламу та стимулювання збуту новинки. Дизайн – рушійна сила у процесі промислового розвитку. Промислове мистецтво набуло великого розмаху. Великі промислові компанії все частіше звертаються до митців. У США склалася атмосфера визнання і поваги до праці художників і майстрів-ремісників, а отже, до дизайнерів.

Контрольні запитання:

1. Яким чином розуміння абстрактної форми впливає на естетичні дискусії щодо промислових виробів?
2. Як розвиток промисловості у XIX і XX століттях вплинув на сприйняття форми утилітарних виробів?
3. Які організаційні форми функціонування дизайнерів в промисловості стали поширеними в XX столітті?
4. Як вплинула американська індустрія на розвиток дизайну, і чому термін “industrial design” був запропонований саме в США?
5. Яким чином ергономіка визначає форму промислових виробів, і які основні аспекти ергономіки важливі для забезпечення зручності і безпеки користувачів?
6. Які новаторські ідеї Джордж Нельсон впроваджував у дизайні меблів та інтер'єру?
7. Які критичні аспекти американського дизайну Нельсон відобразив у своїй книзі “Проблеми дизайну”?



8. Яке значення мають ринкові випробування у процесі прийняття рішення про випуск нового товару?
9. Чому дизайн вважається рушійною силою у процесі промислового розвитку?

13. Дизайн в Україні (XIX-XX ст.)

13.1. Історичний аспект. Особливості сприйняття нової професії Україною

Тенденція світового дизайну, зокрема утилітарного західноєвропейського і духовного східного, позначилася на особливостях українського архітектонічного мистецтва. Історичний аналіз розвитку вітчизняного мистецтва дизайну показує, що для української ментальності індустріалізація суспільного життя не була властивою, не мало місця захоплення новими технічними формами. На українській художній культурі позначилися вікові традиції декоративно-ужиткового мистецтва. Тенденції ж утилітарного західноєвропейського дизайну проникли в геополітичне середовище України через росію. Україна входила до складу російської імперії та частково до складу Польщі, Угорщини, Румунії, Чехословаччини. Відповідно, була залучена до всіх процесів, що відбувалися в цих країнах. Однак, особливості щодо сприйняття Україною тенденцій світового дизайну були своїми.

Дизайн в Україні не започатковувався з ідей пролетарської революції, як у Росії. В Україні такі ідеї не були популярними, оскільки революції тут фактично не було. На той час війна йшла між українським військом і російсько-більшовицькими арміями, що наступали з північного сходу.

Дизайн в Україні виник не з руху художнього авангарду та бажання індустріалізувати побутову культуру, як це було у Німеччині. Він також не з'явився у відповідь на розвиток комерції, бізнесу, промисловості й економіки в цілому, як це відбувалося у США.

Як же тоді Україна сприйняла тенденції дизайну? Частково тут сприймалися вітри художнього авангарду, що віяли із Західної Європи. Це проявилось у творчості театральних художників О. Хвостенка-Хвостова, А. Петрицького, Б. Косарева, а також у роботах художника-виробника В. Єрмілова та деяких інших.

13.2. Творчість художників театру О.Хвостенка-Хвостова, А.Петрицького, Б.Косарева, художника-виробника В.Єрмілова та інших. “Конструктивізм” – імпульс формування нового професійного світогляду серед художників

Дизайн на українських теренах розпочинався з творчості художників театру О. Хвостенка-Хвостова, А. Петрицького, Б. Косарева, окремих художників-виробників. Благодатним середовищем для сприймання нового мистецтва виявився художньо-промисловий потенціал краю з розвиненими джерелами художніх промислів. На художників театралів, які займалися

предметною творчістю, мала вплив архітектура конструктивізму. Особливо активним чинником для розвитку українського дизайну була творчість художників театру О. Хвостенка-Хвостова, а також інженерно-технічне середовище, що створювалося різними технічними школами. Певною мірою архітектура конструктивізму стимулювала формування нового професійного світогляду серед художників, які займалися предметною творчістю. Серед художників України кінця XIX – початку XX століття, а також у 20-30-ті роки, можна виділити два чи три десятки людей, чия творчість певною мірою торкалася дизайнерської галузі. Тим часом серед інженерів-конструкторів, які мали художню підготовку і усвідомлювали естетичні проблеми техніки у своїй проектній роботі, налічувалися сотні фахівців.

Історія розвитку техніки свідчить, що практично всі інженерні школи, переважна більшість технічних училищ в Україні наприкінці XIX – на початку XX ст. мала у навчальних планах **художні і художньо-графічні дисципліни**.

Наприклад, у Харківському технологічному інституті, який очолював відомий вчений-інженер В.Кирпичов, для студентів машинобудівних спеціальностей викладалися такі дисципліни, як теорія стилів, малювання (I-II курси – 4 години на тиждень), технічний рисунок, основи архітектури, лінійна перспектива, теорія тіней. У цьому закладі була створена атмосфера виховання майбутніх інженерів на основах синтезу інженерії і художнього проектування. Загально естетична і художньо-графічна підготовка вважалася необхідною умовою розвитку просторового мислення, формування відчуття форми, уваги, пам'яті – важливих якостей для розвитку творчих здібностей і художнього смаку майбутніх інженерів. Як писав професор В.Кирпичов: “Графічні мистецтва, креслення, малювання мають бути покладеними в основу освіти інженера”.

Як і в багатьох провідних вищих навчальних закладах Західної Європи та Росії, інженерна освіта в Україні являла собою синтез машинобудівної, інженерно-будівельної та архітектурної підготовки, основою якої було проектування промислових виробів. Загально естетичні і художньо-графічні навички прищеплювалися на всіх рівнях підготовки майбутніх фахівців. Серед викладацького складу було багато провідних інженерів, зусиллями яких формувалася уява про стилістичні особливості техніки.

Так, наприклад, професор Я.В. Столяров говорив: “...конструктор, незалежно від його спеціальності, є художник, бо талант останнього являє своєрідну суміш фантазії та інтелекту, відчуття суворості критики” [40].

Подібні ідеї мали своєрідний вплив на творчий сплеск технічної діяльності, на її усвідомлення як особливого жанру художнього формоутворення.

Взагалі можна говорити про те, що інженерна справа через систему освіти була головним чинником **становлення дизайну** як діяльності. Рівень дизайнерської підготовки інженера кінця XIX- поч. XX ст. свідчив про його загальну культуру, що інтегрувало в собі науковий, інженерно-економічний,



організаційно-управлінський види діяльності. Інженерна школа мала вплив “не тільки на створення форми технічних виробів і споруд, а навіть на формування напрямку у мистецтві (**еклектика, конструктивізм, функціоналізм**)”.

13.3. Вплив національних традицій та народних промислів. Школа М. Раєвської-Іванової (1869р.) – предтеча Харківського художньо-промислового інституту

Київська Русь завжди славилась знаменитими майстрами-ремісниками. Ще в монастирських малярнях, цехових об’єднаннях Києва проводилося навчання за авторитарними принципами, коли учень засвоював професійні навички під час виконання роботи спільно з майстрами. У малярнях Києво-Печерської лаври у XVII- XVIII ст. у педагогічній діяльності поступово з’являються академічні елементи, засвоєвані на зразках західноєвропейської академічної освіти.

Промислове мистецтво Західної України започатковане ще в XIV ст. Уже в той час функціонувала цехова сфера навчання, яка синтезувала ремесла і мистецтва, що уподібнювалась сучасному дизайну. Таких шкіл у Західній Україні було багато, оскільки галицька і буковинська молодь з діда-прадіда тягнулась до декоративно-прикладного мистецтва, особливо в побутових речах [9, 109].

Художня освіта Харкова у своєму офіційному оформленні сягає корінням 1768 р., коли при Харківському колегіумі було відкрито художні класи. Відбулося це всього через 11 років після відкриття Петербурзької академії мистецтв, вважалось досягненням для українських підданих російської імперії, бо міряли тоді все в імперії, звісно, Петербургом.

Спливали роки, Харківська художня школа міцніла і у середині XIX ст. народила яскраве явище – приватну школу Марії Раєвської-Іванової, першої в російській імперії дипломованої жінки-художниці. Цікавим є те, що ця школа мала художньо-промисловий нахил, який свідомо і цілеспрямовано обрала її засновниця. Цей вибір вона зробила після поїздок Європою і ознайомлення з тамтешніми художніми закладами освіти. Відкриваючи свою школу у Харкові 1869 р., Раєвська-Іванова мотивувала у своїх публікаціях художньо-промисловий вибір “особливостями краю”. А особливості були такі: якраз почали розроблятися родовища вугілля у Донбасі та залізної руди у Криворіжжі. Наслідки цього розроблення треба було доводити до ладу, знадобилося щось, де це могло б відбуватися. Цим “чимось” став Харків, як потужний центр металообробки і машинобудування. То ж школа Раєвської-Іванової готувала художників прикладного нахилу. Згодом приватну школу її засновниця передала місту, тобто школа почала існувати на кошти міської думи. З 1912 р. вона переросла в художнє училище, яке було підпорядковане петербурзькій академії мистецтв.



Під час існування міської школи і художнього училища художньо-промисловий нахил поступово зменшувався, училище перейшло більшою мірою на підготовку художників-станковистів.

13.4. Зародження дизайну в Галичині XIX-XX ст. Ремесло і мистецтво.

Галичина XIX-XX ст. входила до складу декількох центральноевропейських держав, тому тут і дизайн-освіта формувалась дещо в інших загальноєвропейських процесах. Особливо це спостерігалось тоді, коли Галичина входила до складу Австро-Угорської монархії, яка щодо галицьких українців провела деякі урядові реформи, спрямовані на сприяння культурно-освітньому їх розвитку. Саме Львову, а не Кракову в 70-х роках XIX ст. було надано право адміністративної столиці Королівства Галичини. Дипломатія Австро-Угорщини прагнула встановити тісні культурні і мистецькі зв'язки між Віднем і Львовом. Щороку у вищих навчальних закладах та промислових школах Відня навчались десятки стипендіатів з Галичини. Вперше у Львові була відкрита виставка досягнень мистецтва і техніки Галичини. У Львові завдяки старанням львівської інтелігенції було відкрито промислову школу. З 1905 р. до 1914 р. у Львові діяла так звана "Вільна академія мистецтв", а у 20-ті та 30-ті роки – низка приватних шкіл і студій [40, 158].

Національна свідомість притаманна митцям XIX - поч. XX ст. Зокрема, архітектор Василь Кричевський на початку XX ст. створив яскраві зразки архітектурних будівель в українському стилі, відомі творчі здобутки графічного дизайну Георгія Нарбута та майстерні Михайла Бойчука, а також проекти модерних українських меблів художника Амвросія Ждахи. До проектування меблів та ужиткових предметів у національному стилі зверталось багато українських художників того часу.

Серед неопублікованої спадщини художника Амвросія Ждахи особливо виділяється альбом малюнків "Меблі в українському стилі". Підготовлений до друку в 1919 році, цей альбом є результатом багаторічної роботи. Він складається з дев'яти таблиць, з яких вісім присвячені меблям.

Художник застосовує техніку, притаманну народному мистецтву. Це і розпис, і різні види різьблення. Різноманітними є орнаментальні та живописні мотиви, рослинні, геометричні, сюжетні, у тому числі зразки, зібрані самим художником у тих чи інших районах України. Помітно, що художник експериментував, визначав для самого себе основні та допоміжні критерії українського стилю. Мабуть, деякі готичні, ренесансні та класицистичні елементи, особливо в конструктивних та оздоблювальних деталях, було привнесено чисто механічно, як запозичення з типових міських меблів, поширених наприкінці XIX – на початку XX ст. Зокрема, стільці, запроектовані Ждахом, становлять собою так звані комбіновані меблі, що стали популярними на початку XX ст. в руслі раціонального модерну та конструктивізму.

Історик мистецтва О. Новицький, аналізуючи спроби створення українського стилю, в 1913 р. писав, що художник перш за все "має знати свій

народ, його минуле, погляди і смаки, засвоїти їх, і тоді, що б він не створив – це буде твір справжнього українського мистецтва”.

Контрольні запитання:

1. Як вплинули тенденції утилітарного західноєвропейського та духовного східного дизайну на українське архітектонічне мистецтво?
2. Які художні напрямки і митці вплинули на розвиток дизайну в Україні під впливом західноєвропейських та російських тенденцій?
3. Яке значення мала архітектура конструктивізму для розвитку українського дизайну та формування професійного світогляду художників?
4. Чим пояснюється значна роль інженерних шкіл у становленні дизайну як окремого виду діяльності в Україні?
5. Який вплив мали інженерні школи на розвиток напрямків у мистецтві, таких як еклектика, конструктивізм та функціоналізм?
6. Чим відзначалась цехова система навчання на Західній Україні в XIV столітті, і як вона впливала на розвиток промислового мистецтва?
7. Яке значення мало відкриття художніх класів при Харківському колегіумі в 1768 році для розвитку художньої освіти в Україні?
8. Як досвід подорожей Європою вплинув на вибір художньо-промислового напрямку в приватній школі Марії Раєвської-Іванової?
9. Яку роль відіграв Львів у формуванні мистецької та дизайн-освіти Галичини в період Австро-Угорщини?
10. Які мистецькі та освітні заклади діяли у Львові в кінці XIX – початку XX століття?
11. Які досягнення Амвросія Ждахи в дизайні меблів в українському стилі?
12. Які техніки і мотиви народного мистецтва використовував Амвросій Ждаха у своїх проєктах меблів?
13. Що, на думку історика О. Новицького, є головним у створенні творів українського мистецтва?

14. Новий етап розвитку дизайну в Україні

14.1. Харківська академія дизайну і мистецтв

Маємо можливість поглянути на проблеми дизайн-освіти крізь призму діяльності Харківської державної академії дизайну і мистецтв.

Розширюючи контекст розглядання проблем, зазначимо, що дизайнерська освіта, як і будь-яка інша, є частиною загального освітянського поля конкретної епохи і не є вільною від тих загальних тенденцій, що в цю епоху складаються.

Проєктно-художній напрям активізувався у 20-ті роки XX ст., коли у вищому навчальному закладі, що 1921 р. постав на базі училища, цей напрям почав домінувати. То була загальна тенденція тогочасної художньої педагогіки. Потім, у 30-ті роки, ця тенденція вщухла, і у Харківському державному художньому інституті, як він називався тоді, запанували станкові спеціальності. Але 1963 р., коли навчальний заклад було перетворено на Харківський художньо-промисловий інститут, особливості краю, про які писала ще Раєвська-Іванова, далися взнаки знову. Інститут став центром дизайнерсько-

мистецької освіти великого промислового району, і от вже майже 40 років готує і дизайнерів, і художників-станковистів.

Сьогодні на всіх спеціальностях дизайну ХДАДМ, як скрізь у мистецьких закладах освіти, навчання ґрунтується на принципі індивідуальної роботи з кожним студентом. Це індивідуальне навчання має за мету, як відомо, розвинути характерні природні якості студента, аби він став спроможним народжувати висококласний оригінальний дизайнерсько-мистецький продукт, не схожий на інший, тобто спиратися здебільшого на нешаблонне мислення у своїй роботі.

Сьогодні за таким принципом розвиваються всі дизайнерські спеціальності, а саме:

- промисловий дизайн;
- графічний дизайн;
- дизайн інтер'єру;
- художнє моделювання тканин;
- художнє моделювання одягу;
- дизайн меблів;
- комп'ютерний дизайн.

Ці дизайнерські спеціальності розвиваються під одним дахом Академії разом із такими мистецькими, як станковий живопис, графіка, монументальний живопис, станкова і монументальна скульптура та спеціальність “Реставрація творів мистецтва”. При цьому відбувається взаємозбагачення студій дизайнерів і станковистів, “перехресне запліднення” свіжими ідеями тих і інших.

На сьогодні в академії кількість студентів становить понад 800 осіб. Навчальну, методичну і науково-творчу роботу на 15 кафедрах здійснює понад 150 штатних педагогів, серед яких близько 20% - професори і доктори наук, близько 60% - доценти й кандидати наук, два члени-кореспонденти Академії мистецтв України. В академії функціонує аспірантура, художній ліцей, підготовчі курси.

14.2.Київський національний університет технології і дизайну

Університет готує висококваліфікованих фахівців у галузі машинобудування, автоматизації і проектування виробництв електроніки, енергетики, хімічного, а також економічного напрямку, метрології, мистецтва.

Університет упродовж останніх років зробив певні кроки в напрямку перебудови в багатопрофільний вищий навчальний заклад, який гнучко реагує на кон'юнктуру запитів на спеціалістів в умовах ринкової економіки, оперативно поповнює перелік своїх спеціальностей.

Загальний конкурс тут ніколи не становив менше трьох осіб на місце. А на навчання з таких спеціальностей, як “Дизайн”, “Художнє моделювання”, конкурують по 10-12 осіб. Тому, разом з іншими, в першу чергу розвивається мистецький напрям з дизайну, художнього конструювання та моделювання. З розвитком нових напрямів освіти, створюється кафедра художнього



моделювання костюма, яка є піонером у підготовці фахівців з напрямку “Мистецтво”.

Більш як 70-річний досвід підготовки фахівців з художнього моделювання, конструювання одягу і взуття, майже 20-річний – з дизайну ствердив своєчасність, необхідність підготовки таких спеціалістів, надав змогу зважити сили, зорієнтуватися та відчутти себе справжніми професіоналами з підготовки фахівців цього напрямку. Розвиток університету надав можливість відокремити в технологічному вузі напрям “Мистецтво” та створити у 2000 р. факультет дизайну. Разом з факультетом створено кафедру рисунку та живопису. У структурі університету сьогодні діє три інститути – головний НДІ метрології та сертифікації Міносвіти і науки України, інститут післядипломної освіти, інститут заочної та дистанційної освіти, 7 факультетів. Наукова діяльність в КНУТД відповідає згаданим вище напрямам, про це свідчить досить великий загаль викладачів, здобувачів, науковців та студентів, які задіяні в науковій сфері, та належний рівень проведених ювілейних конференцій, семінарів, круглих столів за участю представників з Німеччини, Польщі, Болгарії, Росії, Монголії та Узбекистану.

Актуальним питанням є підготовка кадрів вищої кваліфікації в аспірантурі, докторантурі та інституті пошукачів.

14.3. Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва та дизайну ім. М.Бойчука

Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва та дизайну ім. М.Бойчука заснований як школа майстрів декоративно-прикладного мистецтва при Київському музеї українського мистецтва ще в 1936 р. Школа стала основою для заснування у 1936 р. Київського республіканського художньо-промислового училища, яке готувало спеціалістів середньої ланки з художньої кераміки, художньої вишивки, декоративного розпису. У 50-ті роки воно стало називатися Київським училищем прикладного мистецтва, а в 1962р. його реорганізовано в Київський художньо-промисловий технікум. Тут готували фахівців зі спеціальностей “Художнє конструювання” та “Художнє оформлення” [12, 38].

З 2000 р. це інститут з великим досвідом навчання і готує молодих спеціалістів з дизайну за спеціальностями:

- промисловий дизайн;
- дизайн середовища;
- графічний дизайн;
- дизайн меблів та інтер'єру.

Ректор д. т. н., професор М.І. Яковлев – дійсний член Академії мистецтв України.



14.4. Київський національний університет будівництва і архітектури

На архітектурному факультеті в 90-х роках відкрито нову спеціальність – “Дизайн архітектурного середовища”. Загальний прийом 30 осіб. Створено нову кафедру дизайну архітектурного середовища, яку очолив доктор архітектури, професор Тимохін Віктор Олександрович. Університет випускає бакалаврів, спеціалістів, магістрів за напрямом “Архітектура”, також в університеті створено кафедру дизайну за напрямом “Мистецтво”, яку очолив доктор технічних наук, професор Сазонов.

В університеті відкрито аспірантуру і докторантуру зі спеціальності 01.05.03 “Технічна естетика”. Очолює раду доктор технічних наук, професор Михайленко Всеволод Євдокимович.

14.5. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури в Києві

З кінця XIX ст. в Києві працювала рисувальна школа, яка згодом була перетворена на художнє училище, підпорядковане Петербурзькій академії мистецтв. Після революції 1917 р. була проголошена Українська Народна Республіка з ініціативи київської інтелігенції за особистої підтримки голови Центральної Ради М. Грушевського. У грудні 1917 р. відкрито Київську академію мистецтв, в якій працювали видатні художники, що отримали освіту в європейських навчальних закладах. Однак реформа художньої освіти 1934 р. суттєво деформувала самобутню систему мистецтв Києва. Напрацьований досвід було відкинуто. Основою навчання став станковізм, оскільки еталоном на багато років стала Всеросійська академія мистецтв.

Враховуючи науково-технічний прогрес, розширюється діапазон спеціальностей. Завдяки глибоким традиціям київської графічної школи в національній академії образотворчого мистецтва і архітектури відкрито кафедру графічних мистецтв, яка є досить своєрідною і цікавою, дещо з елементами станковізму. Є надія, що її можливості ще не вичерпані [12, 36].

14.6. Львівська національна академія мистецтв

Промислове мистецтво Львова започатковане ще в XIV ст. У Львові, та й усій Західній Україні на цей час було багато цехових шкіл, оскільки галицька молодь з діда-прадіда тягнулась до декоративно-прикладного мистецтва.

У місті діяла художньо-промислова школа, приватні митці засновували приватні школи та студії, працювала так звана “Вільна академія мистецтв”. Навіть під час Першої світової війни українською інтелігенцією у Львові створюється Академія мистецтв. Однак державний навчальний заклад інститут прикладного і декоративного мистецтва було відкрито лише 1936 р. З часом львівський інститут став цілком європейською академією мистецтв з низкою дизайнерських спеціальностей.

На кафедрі моделювання костюма організуються нові спеціалізації: “Моделювання трикотажних виробів”, “Художні вироби зі шкіри та інших



матеріалів”, які існують з 1987 р. Графічний дизайн у Львівській академії мистецтв презентує з 1994 р. кафедра “Промислова графіка”. Дизайн середовища у Львівській академії мистецтв представляє кафедра “Проектування інтер’єрів”, яка готує фахівців у галузях проектування інтер’єрів житлових, громадських та сакральних споруд, проектування малих архітектурних форм [12, 36].

Однак найяскравіше Львівську академію мистецтв визначають як відому монументальне та декоративно-прикладне мистецтво, а саме монументально-декоративний живопис, художня кераміка, художнє скло, художні вироби з металу, художній текстиль та інші.

14.7. Напрямок дизайнерської освіти у Львівській політехніці (1959-2000 рр.)

З 1959 р. до 1980 р. у Львівській політехніці читалися курси з технічного рисунку для машинобудівних факультетів, а також для інженерів-конструкторів.

У 1998 р. на факультеті архітектури Львівської політехніки було відкрито підготовку спеціалістів з напрямку “Мистецтво”, які вивчають дизайн. Також у цьому році відкрито нову спеціальність “Дизайн архітектурного середовища” з напрямку “Архітектура”. Для Львівської політехніки, яка є вищим навчальним закладом технічного профілю, підготовка митців-дизайнерів є зовсім новою справою, але потреба в ній однозначно впливає з необхідності забезпечувати мистецьке конструювання й оформлення промислових виробів відповідно до сучасних ринкових умов. Організувати й методологічно спрямовувати створення цих спеціальностей, налагоджувати співпрацю із суміжними кафедрами інших факультетів – нелегка справа.

Навчання студентів за напрямком “Мистецтво” (спеціальність “Дизайн”) очолював доктор мистецтвознавства, професор

О.Я. Боднар. Тепер з 2003 р. її очолює к.т.н. доцент А.Павлів. Вже відбувся перший випуск бакалаврів і спеціалістів.

У програмі підготовки дизайнерів велику частку складають мистецькі дисципліни. Крім того, студенти слухають теоретичний курс історії мистецтва, архітектури і дизайну, який веде доктор мистецтвознавства, професор М.Є. Станкевич, отримують теоретичну базу для майбутньої творчої діяльності на заняттях з конструктивної геометрії, кольорознавства, технічної естетики, ергономіки, оздоблювальних матеріалів, основ архітектури, а поєднують практичні навички художньої творчості з теорією дизайну на заняттях з дисципліни “Художнє проектування”. У майбутньому спеціальність “Дизайн” планується виділити як окрему випускаючу кафедру дизайну архітектурного інституту.

Навчання за спеціальністю “Дизайн архітектурного середовища” за напрямком “Архітектура” очолює доктор архітектури, професор Проскураков Віктор Іванович. Кафедра працює в області архітектурно-просторового

середовища об'єкта, кварталу, міста. Студент, створюючи предметне (архітектурне) середовище, вчиться у природи і творить, звичайно, за її законами. Дизайнери-архітектори також працюють над формою своїх об'єктів, як і інженери-конструктори.

Студенти отримують теоретичну і практичну базу для майбутньої творчої діяльності на заняття з архітектурного проєктування, дизайну архітектурного середовища, історії та теорії дизайну, архітектури та мистецтва.

14.8. Львів як один із центрів проєктної культури в Європі. Нові структури навчання

Промислове мистецтво Львова започатковане в XIV ст. Вже тоді функціонувала цехова сфера навчання, яка синтезувала ремесла і мистецтво, що наближалось до сучасного дизайну. У Львові та всій Західній Україні було багато таких шкіл, оскільки галицька і буковинська молодь з діда-прадіда прагнула до декоративно-прикладного мистецтва, особливо в побутових речах. Високопоставлені чини Відня замовляли для приватних покоїв меблі та інші вироби, декоровані у гуцульському та прутському стилях, які на той час були дуже модними. Відомі австрійські художники та професори надсилали свої проєкти на конкурси до Львова, в яких яскраво проявлялася українська народна стилістика. Це сприяло високому престижу львівського декоративно-прикладного мистецтва та успішному розвитку художньо-промислової освіти. За часів Австро-Угорщини у Львові діяла успішно художньо-промислова виставка – у верхній частині Стрийського парку. Туди вперше було проведено трамвайну колію. Дипломатія Австро-Угорщини намагалася встановити тісні культурні та мистецькі зв'язки між Віднем і Львовом. Щороку десятки стипендіатів з Галичини навчалися у вищих навчальних закладах та промислових школах Відня. Водночас у Львові та містечках Галичини активно розвивалися численні промислові школи.

Деякі дизайнерські осередки у технічних та інших нетворчих вищих навчальних закладах вже довели свою спроможність, а перші випускники підтверджують це, працюючи на різних підприємствах і в навчальних закладах. Дизайнерські напрямки (факультети, кафедри та відділення) існують у таких навчальних закладах, як Український національний лісотехнічний університет (Львів), Київська політехніка, Дніпропетровський національний університет, Львівський національний університет природокористування, Черкаський інженерно-технічний університет, Прикарпатський університет ім. В. Стефаника (Івано-Франківськ), Луцький державний технічний університет та інших. Це навчальні заклади державної форми власності.

Приємно відзначити, що в ряді регіонів також відкриваються приватні навчальні заклади дизайнерської освіти. Ця тенденція триває і має сенс для створення конкурентоспроможної продукції в регіонах України та Європи.



Контрольні запитання:

1. Як зміни в організації освіти в Харківській державній академії дизайну і мистецтв відображають загальні тенденції розвитку дизайн-освіти в Україні у XX столітті?
2. Які фактори сприяють високій конкуренції на спеціальностях, таких як "Дизайн" та "Художнє моделювання", у цьому університеті?
3. Які спеціальності в галузі дизайну готує Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва та дизайну ім. М.Бойчука сьогодні?
4. Як розвиток художньо-промислових шкіл у Львові та Західній Україні вплинув на популяризацію української народної стилістики в європейському мистецтві?
5. Які тенденції розвитку дизайнерської освіти в Україні виокремлюються, зокрема через відкриття приватних навчальних закладів?

15. Сучасний дизайн (60 – 90-ті роки XX ст.)**15.1. Етап інженерії, етап технології та етап проєктної культури.****Участь дизайну у цих трьох системах.**

Подальший розвиток набув нових рис у 60-х роках. Якщо у 50-ті роки він 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, промисловість набула певного розвитку, почався так званий **етап інженерії** [12, 87].

Професія інженера вийшла на перший план, вона стала престижною.

Промисловість вимагала нових технологій, давала нові можливості і створювала нову якість. Почався **етап технологій**. Кожен завод, цех мав свого технолога. Розвинулись нові технологічні лінії випуску продукції. Для того щоб вчасно були застосовані нові технології, необхідно посилити проєктну культуру. Проєктна культура неможлива без участі в ній спеціалістів дизайну.

ЕТАП ІНЖЕНЕРІЇ також охоплює мистецькі науки, як ми вже знаємо, у багатьох технічних вузах були введені мистецькі дисципліни, а отже, інженери набували навичок дизайнерських знань.

ЕТАП ТЕХНОЛОГІЙ – розвиток нових технологій та ліній розвитку виробництва, неможливий без дизайнерських знань. Розвиваючи нові або удосконалюючи старі технології, інженер знайомиться з ринком збуту і побуту, а отже, із методами дизайну – фундаментом, на який спирається інженер у своїй роботі.

МЕТОД – це набір способів для досягнення конкретної мети або виконання певного завдання.

ЕТАП ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ – кожен проєктувальник у своїй роботі спирається на якийсь фундамент (знання, досвід, методика).

Кожен дизайнерський твір створюється для використання людьми, тому його неминуче будуть купувати та продавати. Через цей дизайнер повинен з



самого початку проекту досліджувати ринкову проблему щодо об'єкта свого проектування і розуміти, як правильно спрямувати подальшу роботу.

15.2. “Завданий тон” американських дизайнерів. “Органічний модернізм” у теорії дизайну інтер'єрів і меблів.

Успіх американських дизайнерів 30-х років “завдавав тон” на подальші два десятиліття. Цей поштовх з Америки був відчутнішим у промисловій реальності 50-х років, ніж імпульси, які пішли свого часу від педагогів “Баугауза”.

Дизайнери почали закріплюватися у промисловості як постійні працівники. У повоєнні десятиліття поживавився модерністський рух, що було певною реакцією на колишнє його переслідування. Це поживавлення виявилось в організації численних виставок “сучасного мистецтва”, переорієнтації багатьох мистецьких навчальних закладів.

У школах мистецтва почали схилитися до тих, хто мав історичний зв'язок з “Баугаузом”, – до людей, які працювали чи навчалися там або до їх послідовників. Баугаузівський підготовчий курс у роботі з формою та кольором став стандартом майже у всіх школах мистецтва і дизайну [12, 87].

“Органічний модернізм” характеризується пошуками нових форм меблів та їх обробки, а також матеріалів. Меблі не мають чіткої, логічної форми, в їх художній формі використовують асиметричні композиції. Конструктивне крісло Рітфельда (1920р.) – новий варіант основної форми. На противагу неприродним витягнутим формам модерну прийшов грубий, конструктивний ефект, меблі із сталевих труб Міс Ван дер Рое (1930 р.), форма стільця відповідає особливостям нового, гнучкого і легкого матеріалу, вимогам ергономіки.

“Органічний модернізм” заперечував принципи класицизму і зовсім відмовився від симетрії. Орнамент маскував конструкцію і не зв'язувався з нею. Новий стиль не враховував розвитку промисловості.

У другій половині XIX ст., в епоху еkleктики і модерну, прогресивні тенденції в меблевому виробництві демонстрували підприємства, котрі випускали гнуті меблі. Вони відрізнялись технологічністю і єдністю конструкції і художнього образу.

15.3. Стиль поганого смаку в 50-х роках. Новий “Баугауз”

“Баугауз” мав прямих послідовників, головними з них були **новий Баугауз**, що згодом влився до Іллінойського технологічного інституту (США), та **Вища школа** формоутворення в Ульмі (Німеччина). Директором **Вищої школи** був Макс Білл, який раніше мав відношення до “Баугауза”.

Важко було застосувати старі принципи “Баугауза” до нового часу. Доказом цього була суперечка між Максом Біллом і його заступником Томасом Мальдонадо. Точка зору Мальдонадо полягала в тому, що **недостатньо обмежуватися** пошуками нових форм, як це робили у “Баугаузі”. Дизайнери

повинні **діяти гнучко**, аби прагнути пристосуватися до складніших вимог, що пов'язані з **повоєнною технологією й промисловістю**. Мальдонадо переміг, а Білл поступився місцем. Розуміння “гарного дизайну” пов'язувалось із **підкресленою функціональністю предметів**. 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 [12, 87]. З часом дизайн став більш різноманітним, відображаючи динамічний розвиток економіки розвинутих країн. Зросла кількість стильових напрямків і форм створення дизайну як професії. Водночас відбулася глибока диференціація дизайнерських спеціальностей. Наприклад, людина, яка проектує автомобілі, потребує спеціальних знань і навичок, що відрізняються від тих, які потрібні для роботи з меблевою продукцією, а обидві ці спеціалізації відрізняються від спеціальності в одязі. Проте всі ці професіоналі називаються дизайнерами. Сьогодні дизайн охоплює проектну діяльність широкого спектру.

15.4. Американський Стафф-дизайн “Trew away”

Розуміння того, що промисловий дизайн має свої власні закони, було викликане великим естетичним і теоретичним досягненням. Це розуміння викристалізувалось у конфліктах протиріч, які були в концепції дизайну, зокрема Петера Бернса.

Для митців “Баугауза” дизайн – це найбільш просте і старе відношення людини до свого предметного середовища, діяльність, спрямована на гуманізацію реального світу виробів і середовища як цілого.

У 60-ті роки ситуація в Америці 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 навмисно висловлювали своє захоплення проявами масової культури. Така орієнтація на “масову культуру” створювала сприятливі умови для розширення сфер дії дизайну. Він ставав дедалі **демократичнішим** [12, 88].

Фірмовий стиль – візуальна ідентифікація, стильова єдність елементів фірми – від середовища до продукції. До 40-х років стилізована обтічність форм промислових виробів виготовлення зникає, але сама імітаційна стилізація не зникла, а почала зазнавати змін. Наприклад, у 60-70-х роках популярним став стиль «мілітарі», який полягав у дослідженні військових елементів у повсюдному одязі, побутовій радіотехніці та в дизайні, подібному до військової уніформи та техніки. Таким чином, імітаційна стилізація часто сприймалася як дещо «екстремістська» діяльність дизайнера-стиліста, що призвело до поширення негативного ставлення до стилізації загалом. Однак при цьому не враховувалася більша «поміркована» форма роботи дизайнера-стиліста, відомої як раціональна стилізація. **Фірмовий стиль** набув великого значення у великих

фірмах, де дбали про якість продукції, її неповторність, стильову єдність. Стали прогнозувати, які товари потрібні для споживачів, а які ні, тобто вивчати ринок збуту товару.

Контрольні запитання:

1. Чому проєктна культура неможлива без участі дизайнерів, і яку роль вони відіграють на етапі технологій?
2. Які основні етапи розвитку проєктної культури Ви знаєте, і як вони пов'язані з дизайнерськими знаннями?
3. Які зміни відбулися у мистецьких навчальних закладах після поживлення модерністського руху?
4. Чим "органічний модернізм" відрізнявся від класичних принципів дизайну та як це проявилось у формі меблів?
5. Які прогресивні тенденції у меблевому виробництві демонстрували підприємства другої половини XIX століття?
6. Які навчальні заклади стали послідовниками ідей "Баугауза", і хто очолював Вищу школу формоутворення в Ульмі?
7. Як економічне спустошення після війни вплинуло на формування принципів "гарного дизайну"?
8. Чим обумовлена диференціація дизайнерських спеціальностей у сучасному дизайні, і як це вплинуло на професію дизайнера?
9. Які концепції дизайну викликали конфлікти протиріч, і як це вплинуло на формування законів промислового дизайну?
10. Як поп-арт вплинув на розвиток дизайну в Америці у 60-х роках?
11. Що таке фірмовий стиль, і яке значення він мав для великих фірм у 60-70-х роках?
12. У чому полягає відмінність між імітаційною та раціональною стилізацією, і як це впливало на ставлення до дизайнерської діяльності?



РОЗДІЛ II ТЕОРІЯ ДИЗАЙНУ

16. Напрями сучасного дизайну

16.1. Промисловий дизайн

Сучасний дизайн і його велика кількість спеціальностей об'єднуються трьома основними гілками, або трьома напрямками: дизайном промислових виробів, графічним дизайном та дизайном середовища.

Зараз можна вже говорити, що за останні кілька років в Україні стало більше уваги приділятися естетичним якостям виробів у всіх галузях народного господарства. Особливо це помітно в архітектурно-будівельній справі, відроджується вітчизняний промисловий дизайн, помітні здобутки в дизайні рекламно-поліграфічної продукції. Але для того щоб Україна могла експортувати за кордон не сировину, а промислові товари важкої та легкої промисловості, вироби вітчизняного декоративно-ужиткового мистецтва, необхідно ще багато зробити в напрямі створення цілісної системи проектування, експертизи естетичності виробів.

Можна ствердити, що споживацькі якості товарів, у свою чергу, формують загальнокультурний рівень суспільства. На жаль, сьогодні ще дуже велика частка речей, що оточують людину, не витримують жодної критики щодо їх надійності та привабливості за формою.

Дизайн промислових виробів є художньо-проектною діяльністю, спрямованою на створення виробів із високими споживчими якостями. Ця діяльність охоплює розробку різноманітних предметів та їхніх комплексів для масового виробництва. До неї належать побутові речі, промислові прилади, верстати, транспортні засоби, меблі, одяг тощо. Такий дизайн вимагає від фахівця всебічної підготовки, поєднання художнього чуття зі знаннями в галузі інженерії, ергономіки, маркетингу та інших дисциплін.

Не секрет, що більшість керівників виробництв розуміють дизайн як вузьку спеціальність, що надає виробам “товарного” вигляду, тому естетизація форми досягалася за рахунок певних процедур декорування зовнішнього вигляду. У процесі формоутворення масових промислових виробів найбільш прогресивні країни вже давно “косметичний підхід” (сталінг) замінили моделюванням форми виробів і прогнозуванням споживання (збуту продукції).

16.2. Графічний дизайн

Графічний дизайн – це художньо-проектна діяльність, яка використовує графіку як основний засіб. Його мета – візуалізувати інформацію для масового розповсюдження через поліграфію, кіно, телебачення, а також створювати графічні елементи для промислових виробів і предметного середовища. **Графічний дизайн має кілька напрямів:** газетно-журнальна графіка



(візуальна комунікація), телевізійна та промислова графіка (логотипи, пакування тощо), суперграфіка (великі графічні елементи в міському середовищі).



Рис.23. Абетка українського скоропису XVII ст. (варіант) [26]

На порозі нового тисячоліття людство все більше звертало до створення машинних засобів перетворення інформації порівняно з традиційними ручними засобами. Обчислювальна техніка, в тому числі комп'ютер, – новий засіб праці, можливості використання якого все більше цікавлять не тільки інженерів, а й дизайнерів, художників, архітекторів.

Різноманітні варіанти застосування цифрової обробки графічних даних отримали міжнародну назву – “комп'ютерна графіка”. Її найважливіший напрям – це реклама, інженерне проектування, архітектурне проектування, машинна мультиплікація і машинне образотворче мистецтво. Застосування



комп'ютера може досить швидко погано або навіть посередньо привести дизайнера до того, що його витвори (вироби) не будуть мати нічого спільного з дизайнерською якістю. Отож, тільки в руках досить кваліфікованого спеціаліста, що має повний обсяг професійних навичок, комп'ютеризоване робоче місце дає реальні та кількісні результати.



Рис.24. Рекламні шрифти, XIX ст. [26]

Друге місце посідають методи і принципи організації дизайнерської трудової діяльності. Навіть у випадку, коли у майбутньому будуть досягнуті найбільш повні співвідношення між машинними і людськими можливостями: мається на увазі насамперед можливість діалогу – проблема залишається. Річ у тім, що комп'ютер потребує від дизайнера можливість аналітично оцінювати особисту діяльність, передбачити в комплексних процесах послідовний ряд дій,



свідомо підходити до планування стратегії проєктної діяльності і вміння включити її до своєї роботи на принципах самоуправління. Застосування комп'ютера потребує також навичок користування у діалоговому режимі роботи єдиною професійною мовою зі своїм набором понять. Це не завжди легко. Необхідні інтелектуальні навички, здобуті тренуванням, сприятимуть повноцінному використанню комп'ютера для потреб графічного дизайну.

Третя умова: сам комп'ютер, його переваги та недоліки, на яких хотілось би зосередити увагу. Визнано досвідом, що ручна графіка більш різноманітна, неповторна за результатами, а машинна більш презентабельна і має ергономічніші умови створення. Також визнано, що ручна графіка має такі недоліки, як низька продуктивність створення, а машинна графіка, точніше її технічні засоби “створення”, шкідливі для здоров'я людини.

Дизайнерська освіта і виробництво повинні гармонійно поєднувати знання і засоби як автоматизованого графічного формоутворення результатів своєї творчості, так і ручного.

16.3. Дизайн середовища

Дизайн середовища – проєктування комплексних об'єктів з позиції широкого охоплення проблеми взаємовідносин людини з природою, предметно-просторовим і соціально-культурним оточенням з метою створення гармонійного середовища. Дизайн середовища пов'язаний з проєктуванням чи реконструкцією цивільних, виробничих і житлових комплексів, міського чи сільського середовища, тому його ще називають дизайном архітектурного середовища. За характером об'єкта розробки дизайн архітектурного середовища поділяється на такі різновиди: міський дизайн, дизайн житлового середовища, дизайн виробничого середовища.

Кожна з 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 – це фундамент, на який спирається дизайнер у своїй роботі [12, 127]. Дизайнер живе в сучасному світі, тобто у середовищі. Для нього і його творчості світ – це середовище, яке визначає напрям його зусиль і встановлення границь, за межами яких ці зусилля стають неефективними.

Малі архітектурні форми естетично збагачують середовище, створюють комфортність перебування в ньому, встановлюючи масштабний перехід від людини до великих об'ємів сучасних будівель і споруд.

Створення, візуальна передача і сприйняття образних форм середовища на етапі ескізного пошуку відбуваються за допомогою геометричних абстракцій у вигляді об'ємних фігур, відсіків площин та поверхонь, що їх обмежують, відрізків прямих та дуг кривих, якими описують їх контури.



16.4. Формування “стилю життя” – “фірмового стилю”

Виклики кінця ХХ і початку ХХІ століття, такі як глобалізація, зниження екології та розвиток нових технологій, змушують переосмислити роль дизайнерського професіоналізму та орієнтації на ринок. Щоб залишитися конкурентоспроможним, виробник з високою заробітною платою повинен не тільки забезпечувати високу якість продукції, але й надавати переконливі аргументи, які підкреслюють цінність його товару не тільки з матеріальної, але й з душевної та духовної якості. Необхідне формування, об'єднання, знаходження чогось неординарного, що відображало б “фірмовий стиль”.

Формування “стилю життя” “фірмового стилю”, тобто життя “в стилі”, є ідеальна модель людського перебування на Землі. Складові “стилю життя” – архітектура, містобудування, транспорт, інженерія, ландшафтна архітектура, урбаністична географія в гармонійному їх поєднанні, що творить образ народу, в його регіональній чи місцевій своєрідності.

16.5. Нові форми організації простору

У сучасній проєктній культурі зростає інтерес до нових підходів в організаційному просторі, особливо в контексті житлового середовища. Теоретики відзначають, що на практиці проєктування все ще буде використовуватися надто простою формою для організації житлового фонду.

З історії знаємо, що першим актом культури, який було здійснено людиною, був акт огорожування.

Простір – не є щось готове, він формується природними засобами, коригується людськими вчинками, доповнюється і відновлюється теж людськими засобами.

При формуванні простору необхідно застосовувати нові форми – мобільні форми, аеродинамічні форми, криві форми, форми об'ємних фігур, відсіків площин та поверхонь, що їх обмежують, відрізків прямих та дуг кривих, якими описуються їх контури.

Контрольні запитання:

1. Які три основні напрями об'єднують сучасний дизайн, і чим вони характеризуються?
2. Які зміни у ставленні до дизайну спостерігаються в Україні останніми роками, особливо в архітектурно-будівельній та промисловій сферах?
3. Що включає в себе дизайн промислових виробів, і які знання необхідні фахівцю для успішної роботи в цій галузі?
4. Як прогресивні країни вирішують проблему естетизації масових промислових виробів, і чим відрізняється їх підхід від "косметичного" сталінгу?
5. Яку роль відіграє графіка в художньо-проєктній діяльності, і як вона застосовується у графічному дизайні?
6. Які напрямки графічного дизайну Ви знаєте, і в яких сферах вони використовуються?
7. Які переваги та недоліки ручної та машинної графіки Ви знаєте?



8. Чому застосування комп'ютера в графічному дизайні вимагає високого рівня кваліфікації та аналітичних навичок?
9. Що є основною метою дизайну середовища, і які аспекти взаємовідносин він охоплює?
10. На які різновиди поділяється дизайн архітектурного середовища за характером об'єкта розробки?
11. Яке значення мають малі архітектурні форми в естетичному збагаченні середовища та створенні комфортності?
12. Яким чином здійснюється створення та передача образних форм середовища на етапі ескізного пошуку?
13. Які фактори впливають на необхідність переосмислення дизайнерського професіоналізму та орієнтації на ринок у контексті глобалізації?
14. Що включає концепція "стилю життя" у рамках формування "фірмового стилю" і як вона відображає регіональну чи місцеву своєрідність?
15. Які нові форми рекомендується використовувати при формуванні сучасного житлового простору, і чому вони є важливими?
16. Які тенденції у проектуванні сучасного житлового середовища відзначають теоретики?

17. Методичні принципи дизайну

17.1. Поняття про маркетинг

Тема охоплює матеріали, присвячені методам дизайну — на основі, на якій проєкт буде свою роботу. Першу розглянемо методи.

Метод — це сукупність способів, які використовуються для досягнення певної мети або виконання дії. Кожна сфера діяльності має свої методи: будівництво — свої, землеробство — свої, дизайн — свої.

Далі звернемося до методичних принципів сучасного дизайну. Послідовність вивчення така: кожен дизайнерський продукт призначений для користування людьми, отже, він буде продаватися та купуватися. Починаючи роботу над проєктом, дизайнер повинен дослідити ринок і застосувати подальші кроки відповідно до ринкової ситуації, тому спочатку розглянемо питання маркетингу в контексті дизайну.

Згодом перейдемо до матеріалу, що розкриває базові методичні підходи до проектування об'єктів, які сформувалися в сучасному архітектурному дизайні. Це включає стилізацію форми, дизайн окремих архітектурних виробів, а також комплексний дизайн архітектурних та предметних об'єктів.

На завершення розглянемо методи й прийоми, які сприяють активізації творчого пошуку в дизайні архітектурного середовища. Це допоможе зрозуміти нестандартне, нешаблонне мислення, його принципи та способи розвивати його у собі.

Мета теми:

- пояснити сутність маркетингу як виду діяльності;
- показати різні групи споживачів;



- розкрити етапи процесу прийняття покупцем рішення про купівлю;
- описати методи збору маркетингової інформації.

Матеріал дається за принципом розширення — від простого до складнішого.

17.2. Соціальні підвалини маркетингу

“Маркетинг”, що стоїть за цим поняттям? Помилково його іноді ототожнюють зі збутом і стимулюванням. Інколи дивуються, дізнавшись про те, що найважливішим елементом маркетингу є зовсім не збут. Збут – це верхівка маркетингового айсберга. Він є лише однією з багатьох його функцій, причому часто не найсуттєвішою. Коли добре попрацювати над такими розділами маркетингу, як виявлення споживчих потреб, розробка відповідних їм товарів і встановлення на товари певної ціни, налагодити систему їх продажу і ефективно простимулювати збут, то такі товари йдуть легко.

Хто з нас не знає про так звані “ходові товари”, за ними завжди полюють споживачі. Стали вони такими тому, що були потрібними. Це не товари-наслідувачі, а вироби, що чітко відрізняються від тих, які вже існують. Ці вироби пропонують споживачам нові вигоди.

Мета маркетингу – зробити зусилля щодо збуту непотрібними, добре пізнати та зрозуміти клієнта, що товар чи послуга точно підходять йому і тому продаватимуть себе самі.

МАРКЕТИНГ – вид людської діяльності, спрямований на вдосконалення нужд і потреб за допомогою обміну.

Щоб краще зрозуміти це, розглянемо такі поняття: нужда, потреба, запити, товар, обмін, угода, ринок [12, 209].

Основою маркетингу є ідея людських потреб. **Потреба** — це відчуття шлюбу чогось необхідного. Людина може відчувати нестачу їжі, одягу, тепла, емоційної підтримки, визнання, статусу тощо. Базові потреби є складними людської природи, і якщо вони не задовольняються, людина відчуває нещасливу та може або спробувати задовольнити ці потреби, або приглушити їх.

Другою ключовою ідеєю маркетингу є поняття людських запитів. **Запит** — це потреба, яка набула конкретної форми відповідно до культурного середовища та особистих характеристик людини. Запити відображаються в речах, здатних задовольнити потребу у спосіб, що відповідає культурі суспільства. Наприклад, голодний мешканець України, ймовірно, захоче салат чи борщ з варениками, а голодний мешканець Балі — манго.

Запити безмежні, проте ресурси для їх задоволення — обмежені. **Попит** — це запит, підкріплений купівельною спроможністю. Люди завжди шукають те, що можна собі дозволити: хтось купити розкішне житло, хтось обере стандартну квартиру, а хтось обмежитися невеликою площею, виходячи зі своїми можливостями і потребами.



Товар — це все, що можна задовольнити потребу чи запит і призначено для продажу. Наприклад, потреба людини в красі може бути задоволена товарами, які допомагають виглядати красиво. Якщо товар відповідає запиту споживача, виробник досягає успіху. Виробники мають з'ясовувати потреби споживачів і за допомогою дизайнерів створювати товари, які максимально їх задовольняють.

Маркетинг продовжується тоді, коли людина вирішує задовольнити свої потреби й запити через обмін. **Обмін** — це процес отримання бажаного предмета в обмін на щось цінне.

Обмін — один із методів задовольнити потреби. Основне поняття маркетингу — це обмін, а його одиниця — угода. **Угода** — це комерційний обмін цінностями між двома сторонами, що підводить нас до поняття **ринку**.

Ринок — це сукупність покупців товару, як існуючих, таких і негативних.

17.3. Поведінка покупців

Рішення про покупку залежать від багатьох чинників, і поведінка покупців залишається простою. Люди відрізняються за віком, рівнем освіти, доходів, етнічною належністю та іншими характеристиками, які впливають на їхні покупки.

Наприклад, покупці з різних етнічних груп можуть демонструвати різну поведінку. Так, разом з білими, афроамериканці рідше витрачають час на пошук товарів і частіше купують у найближчих магазинах, а також частіше слухають радіо. Молодь, зі свого боку, витрачає більше коштів на модний одяг, музику, електроніку та засоби власної гігієни і спорту до нових товарів, більше надаючи переваги традиційним продуктам.

Процес покупки включає також кілька етапів. Споживач спочатку усвідомлює потребу, шукає інформацію, оцінює варіанти, приймає рішення і потім реагує на покупку. Якщо потреба є сильною і товар легкодоступний, споживач може придбати його відразу. В іншому випадку потреба може залишитися «в пам'яті» до появи нової можливості.

Щоб зібрати інформацію про товар, споживач використовує інші джерела:

- особисті джерела (друзі, сім'я, знайомі);
- комерційні джерела (реклама, продавці, упаковка, виставки);
- засоби масової інформації;
- емпіричні джерела (перегляд, тестування товару).

Найбільше споживачів інформації отримують з комерційних джерел, проте найбільший вплив залишаються особисті джерела. Оцінюючи товар, споживач фокусується на характеристиках, що відповідають його потребам.

Після оцінки всіх варіантів споживач наближається до рішення про покупку, але можуть виникнути перешкоди — наприклад, поради членів родини чи обмеження бюджету.



Після покупки взаємодія з покупцем продовжується. Задоволення або незадоволення товаром впливає на його майбутнє рішення. Продавець, що не задовольняє потреби клієнта, ризикує втратити довіру.

Завданням розробників нових товарів є розуміння різних учасників процесу купівлі та аналіз основних чинників, які впливають на поведінку споживачів.

17.4. Маркетингова інформація

У минулому іншому компанії були невеликими, і їхні працівники добре знали своїх клієнтів особисто. Маркетингову інформацію вони збирали, спілкуючись із клієнтами, спостерігаючи за ними та проводячи опитування.

Ситуація змінилася у ХХ ст.

По-перше – фірми розширюють територію свого ринку, отже, працівники вже не знають своїх покупців.

По-друге – у багатьох покупців відбувається перехід від ринку до більш витончених запитів.

Доходи покупців зростають, вони стають прискіпливішими при виборі товарів, а через це продавцям важче передбачити їх реакцію на ті чи інші властивості товарів – потрібні ретельні дослідження.

По-третє – відбувається перехід від конкуренції у цінах до нецінової конкуренції. Продавці ширше користуються не ціновими знаряддями маркетингу: присвоєння товарам марочних назв, реклама й стимулювання збуту. Їм потрібна інформація про те, як реагує ринок на використання цих знарядь.

Існують такі способи збирання маркетингової інформації: спостереження, експеримент, опитування [12, 211].

Спостереження — це метод збору інформації, який відбувається у випадковому спостереженні за людиною та обстановкою.

Експеримент — також спосіб збору даних, що потребує певних організаційних витрат, проте забезпечує високу достовірність результатів. Наприклад, коли тільки розчинна кава з'явилася на ринку, споживачі її неохоче купували, скорочувалися на відмінність смаку. Проте під час експерименту, що включає сліпі дегустації, багато хто не зміг відчутти різниці між розчинною та заварною кавою.

Опитування — метод збору інформації, який займає проміжне місце між спостереженням і експериментом. Його використовують, щоб дізнатися про переконання, уподобання людей та рівень їхньої задоволеності. Найпоширенішим інструментом опитування є анкета.

17.5. Маркетинговий підхід до розробки та реалізації промислових виробів. Від ідеї нового товару до комерційного його виробництва

Теми розділу спрямовані на висвітлення етапів розробки цього продукту з точки зору маркетингу, розкриття процесу створення та донесення рекламних

звернень до споживачів, а також пояснення, як формування маркетингової стратегії в поточному циклі продукту.

Створення нового продукту — це складний і ризикований процес. На ринку товарів масового споживання 40% нових продуктів не досягають успіху, а в секторах промислових товарів цей показник становить 20%.

Для мінімізації ризику провалу розробники мають орієнтуватися на закриті потреби покупця, оскільки продані не властивості товару, а вигоди, які він забезпечує. Наприклад, виробник автомобілів може розробити електромобіль, здатний розвинути швидкість до 90 км/год і долати до 200 км без підзарядки, а також мати майже удвічі менші експлуатаційні витрати. Це поки що ідея продукту, але споживачі не купують ідей — їм потрібен готовий продукт.

Завдання розробника виникає в тому, щоб створити кілька концепцій, оцінити їх привабливість, звернути найперспективніші та довести їх до стадії виробництва.

Можливі концепції для електромобіля можуть бути такими:

1. Недорогий міський міні-автомобіль для коротких поїздок.
2. Універсальний сімейний електромобіль середнього розміру та вартості.
3. Компактний автомобіль середнього класу для молоді.

Необхідно провести перевірку концепцій. Це передбачає тестування ідей на групи деяких споживачів, які просять відповіді на певні запитання, наприклад: чи зрозумілий вам задум електромобіля? Які переваги електромобіля ви бачите разом зі звичайним авто? Чи відповідає він вашим потребам? Чи купили у вас електромобіль?

Якщо, припустимо, 10% респондентів відповіли "так" щодо наміру купити, а 5% - "можливо", розробники відповідають цим показникам із загальною кількістю виявлених споживачів, щоб оцінити можливий обсяг продажів, хоча результати будуть близькими.

Якщо якийсь варіант задуму пройшов аналіз виробничих і збутових можливостей, починається етап створення промислового виробу — концепція переходить у форму реального продукту.

Розробникам також слід змінити, як саме споживачі перевіряють якість автомобіля. Дехто, наприклад, грюкає двері, щоб оцінити їх надійність. Коли дослідний образок готовий, його піддають випробуванню.

Якщо образок успішно проходить тестування на запрошених споживачах, він переходить до тестування в ринкових умовах, що може супроводжуватися обмеженим виробництвом. Ринкові тести допомагають прийняти остаточне рішення щодо доцільності випуску товару.

Під час виходу з новим продуктом на ринок компанія повинна вирішити проблему, коли, де, кому та як його запропонувати. Іноді варто почекати, наприклад, під час економічного спаду.

Основні питання:

1. Де найкраще випустити продукт на ринок?
2. Кому запропонувати новий товар?



3. Як представити новинку?

Перед тим, як електромобіль з'явиться в салонах, варто заздалегідь запуснути рекламу відповідно.

Контрольні запитання:

1. Що таке метод у контексті дизайну, і чому кожна сфера діяльності має свої специфічні методи?
2. Чому маркетинговий аналіз є важливим етапом у процесі дизайну, і які аспекти включає його дослідження?
3. Які методи та прийоми сприяють активізації творчого мислення в дизайні архітектурного середовища?
4. Чому маркетинг не можна ототожнювати лише зі збутом, і яка його справжня мета?
5. Як розрізняються поняття "потреба", "запит" і "попит" у контексті маркетингу?
6. Як товар може задовольняти потреби споживачів, і яку роль відіграють дизайнери в цьому процесі?
7. Що таке обмін і угода в маркетингу, і як вони пов'язані з ринком?
8. Як різні характеристики покупців, такі як вік, етнічна належність або рівень доходів, впливають на їхню поведінку при покупках?
9. Які етапи проходить споживач під час процесу покупки, і як на кожному з них приймається рішення?
10. Як різні джерела інформації впливають на вибір споживача при покупці товару?
11. Як зміни в розширенні ринку та збільшенні доходів покупців вплинули на способи збору маркетингової інформації?
12. Які основні методи збору маркетингової інформації Ви знаєте, і в чому їхні відмінності?
13. Чому для успішної маркетингової стратегії важливо збирати дані про реакцію ринку на нецінові методи конкуренції, такі як реклама та маркування товарів?
14. Які етапи включає процес розробки нового продукту та як маркетинг допомагає в цьому процесі?
15. Які концепції електромобіля розглядаються в тексті, і як їх оцінюють розробники?
16. Яким чином розробники проводять тестування концепцій продукту та оцінюють потенціал продажу?
17. Які основні питання повинна вирішити компанія під час виходу нового продукту на ринок, і чому важливо правильно вибрати час для цього?

18. Реклама

18.1. Загальні відомості

У найдавніших письмових джерелах вже зустрічаються відомості про рекламу. Історія змагань, що римляни розмальовували стіни оголошеннями про гладіаторські бої, а в Помпеї один зі стінних написів рекламував політичного діяча, закликаючи голосувати за нього. Це можна вважати попередниками сучасної зовнішньої реклами – першим її різновидом.

Другий різновид ранньої реклами – міські оповіщення. Вулицями давніх Афін ходили з оголошеннями, повідомляючи про продаж товарів, худоби, побутових речей та інших товарів. Наприклад, одна з рекламних фраз в Афінах

звучала так: «Щоб сяяли очі, щоб рум'янилися щоки, щоб зберегти дівочу красу, мудра жінка купує косметику за помірними цінами у Ексліптоса».

Третім різновидом реклами було тавро, які ремісники поставили на своїх виробах (килимах, прикрасах, гончарних виробах). Воно свідчило про репутацію майстра, і покупці почали шукати товари з відповідним тавром. Сьогодні це продовжено в формі торгових марок та брендів назв.

Реклама – це неособисті форми комунікації, що здійснюються за посередництвом платних засобів поширення інформації, з чітко вказаним джерелом фінансування [12, 215].

Рекламу вимагає не лише комерційні підприємства, а й музеї, громадські організації, державні установи, щоб інформувати різні аудиторії про свою діяльність. Рекламні бюджети спрямовуються на широкий спектр ЗМІ: журнали, газети, радіо, телебачення, плакати, вивіски, сірникові коробки, записники, календарі, оголошення в транспорті, каталоги, довідники, розсилки тощо.

Реклама служить різним цілям: створенню довгострокового іміджу організації, поширенню інформації про продажі, послуги чи події, відстоюванню певних ідей або популяризації бренду.

При плануванні рекламної кампанії варто з'ясувати:

- ціль реклами;
- де й коли її розміщувати.

Рекламу класифікують за призначенням:

1. **Інформативна реклама** — важлива на етапі виведення товару на ринок для формування попиту.

2. **Переконуюча реклама** — актуальна на етапі зростання, щоб підкреслити переваги товару.

3. **Повторювальна реклама** — стає важливою на етапі зрілості товару, щоб залишитися в полі зору споживачів (наприклад, реклама «Львівського пива» просто нагадує про бренд).

Після визначення цілей розробляються зміст і формат звернення, а також вирішується бажана ширина охоплення, частота й інтенсивність показів. Слідкуйте також за частотою, яку кількість разів ваш споживач має побачити або почути рекламу, та силу впливу: телебачення, як правило, має сильніший ефект, ніж радіо.

Широке охоплення, висока частота й потужний вплив вимагають збільшення рекламного бюджету, тому важливо вибирати засоби відповідно до цілей. При виборі медіа слід виконати:

1. Схильність цільової аудиторії до певних каналів (радіо і телебачення краще охоплюють підлітків).

2. Особливості товару (наприклад, жіночі сукні краще рекламувати в кольорових журналах).

3. Специфіку звернення (наприклад, оголошення про розпродаж наступного дня краще подати через радіо чи газету).



4. Вартість реклами (телебачення — найдорожчий варіант, тоді як газети коштують дешевше).

Ознайомившись із цими характеристиками, можна ефективно розподілити бюджет, обираючи найрентабельніші канали.

18.2. Життєвий цикл товару

Коли фірма випустила товар на ринок, вона намагається аби він якнайдовше функціонував. Однак “життя” товару не буває вічним. Воно складається з чотирьох основних етапів: **виведення на ринок, зростання, зрілість, занепад.**

Етап виведення на ринок – це період повільного зростання збуту у процесі виходу товару. Повільність можна пояснити тим, що споживачі не відразу відмовляються від звичних схем поведінки.

Якщо новий товар дорогий, то зростання збуту стримується тим, що незначна кількість покупців може дозволити собі його купити.

Етап зростання – це період швидкого сприйняття товару ринком і зростання прибутків. На ринку з’являються конкуренти, яких приваблюють нові можливості.

Для того щоб продовжити період швидкого сприйняття ринку, фірма може використати кілька підходів:

- підвищити якість нового товару, надати йому додаткових властивостей, випустивши його різновиди;
- вийти на нові ринки;
- використати нові канали поширення;
- переорієнтувати частину реклами щодо поширення відомостей про товар на стимулювання його придбання;
- своєчасно знизити ціни, аби залучити додаткову кількість споживачів.

Етап зрілості – починається тоді, коли темпи зростання збуту товару починають сповільнюватися. За часом він найдовший. Для фахівця - риночника – висуває найскладніші завдання. На етапі зрілості потрібно постійно шукати способи модифікації ринку, товару й власне маркетингу.

Модифікація ринку передбачає намагання збільшити споживання товару, що вже існує. Шукають нових споживачів, а також способи стимуляції інтенсивнішого споживання товару клієнтами, що вже існують.

Модифікація товару передбачає суто дизайнерські заходи. Дизайнер модифікує промисловий вибір, удосконалюючи різні його властивості:

- функціональні;
- конструктивно-технологічні;
- естетичні.

Приклад: поведінка японських виробників годинників, калькуляторів, копіювальних апаратів тощо. Фірма “Соні” постійно вдосконалює свої магнітофони, а фірма “Тошиба” – телевізори. У галузі автомобілебудування



бачимо, як автомобільні фірми всього світу періодично змінюють зовнішнє оформлення своїх моделей для залучення покупців.

Модифікація маркетингу передбачає гнучкі дії, аби своєчасно знизити ціну на товар з метою “перетягування” клієнтури конкурентів, зробити спробу більш дієвої рекламної кампанії. З часом збут товару занепадає. Починається останній етап. Збут може перебувати на низькому рівні й залишатися на ньому впродовж певного часу. Для фірми такий занепад обійдеться в копійку. Це потребує коштів на виробництво, рекламу, увагу продавців, на організацію виробництва нових, більш прибуткових товарів [12, 224].

Контрольні запитання:

1. Які три основні різновиди ранньої реклами Ви знаєте і як вони відображають еволюцію рекламних форм?
2. Яку роль відіграють рекламні бюджети для різних організацій і яким засобам масової інформації вони надаються?
3. Як класифікують рекламу за її призначенням і на яких етапах життєвого циклу товару кожен тип реклами є найбільш ефективним?
4. Які фактори слід враховувати при виборі медіа для рекламної кампанії, і як ці фактори впливають на розподіл рекламного бюджету?
5. Які чотири основні етапи "життя" товару Ви знаєте і що характеризує кожен з них?
6. Якими способами фірма може продовжити період швидкого зростання збуту товару на етапі зростання?
7. Що включає в себе модифікація товару на етапі зрілості і які приклади цього процесу Ви можете навести?
8. Які заходи модифікації маркетингу можуть бути використані на етапі зрілості товару для стимулювання збуту?

19. Стилiзація форми

19.1. Загальна характеристика

СТИЛІЗАЦІЯ – генетично первинний вид естетико-технічної творчості, пов'язаний за своїм походженням із найбільш близьким йому декоративно-прикладним мистецтвом. Головна його особливість – естетична організація зовнішнього вигляду промислового та архітектурного виробу, надання йому певного стильового характеру. Ця особливість визначила назву самого виду дизайнерської творчості та дизайнера-архітектора, що спеціалізується у цій галузі (**дизайнер-стиліст**) [12, 137].

У продовж останніх десятиліть до стилізації форми склалося здебільшого негативне ставлення, яке частково зберігається ще й донині. Професійне використання стилізації дає змогу створювати завершені за формою промислові вироби.

Найактивніше використовується стилізація у тих галузях виробництва, де продукція не зазнає суттєвих змін щодо принципів дії, кінетичних схем,



компонувальних рішень, конструктивних прийомів тощо. Ця продукція, за умовами виробництва та експлуатації, не потребує кардинальних змін, бо тривалий час не втрачає властивості відповідати утилітарним вимогам.

19.2. Головні види стилізації

ДЕКОРАТИВІЗМ – первинний вид стилізації. Це явище у давнину було зумовлене неглибоким розумінням специфіки техніки, неясністю її функцій та тенденцій розвитку, що були характерними для періоду до ХХ ст [12, 137].

Декорування почало з побутових промислових виробів, так як вони були ближче всього до традиційного предметного середовища. Поступово декор охопив і виробничі механізми — від парових машин до різних станків.

У наш час декоративізм іноді виявляється у вигляді подразнення архітектурно-художніх стилів (наприклад, сучасний телевізор в стилі меблів вікторіанської епохи, створений дизайнером з недостатнім почуттям смаку) або у вигляді оригінального використання цитату з минулого декоративного спадщини та сучасності.

Сучасний декоративізм в промисловому та архітектурному дизайні можна розглядати як щось, що або обмежує з дилетантством, або являє собою витончену майстерність висококваліфікованого професіонала, або займає проміжне положення між цими двома крайностями.

КОН'ЮНКТУРНА СТИЛІЗАЦІЯ – формувалася разом із розвитком індустріального суспільства. Зміст її визначається виключно кон'юктурою промисловості й торгівлі.

МЕТА – досягнення найшвидшого, найбільшого та безпосереднього прибутку від промислового чи архітектурного виробу. У межах кон'юктурної стилізації принцип роботи дизайнера-стиліста визначається бажанням оперативно дізнатися про сьогоднішні інтереси споживача і не лише задовольнити їх, а й передбачити попит на завтра, при зменшенні цікавості виробу оживити його, запропонувати покупцеві нову форму. Під час великої економічної кризи у США економічна ефективність кон'юктурної стилізації зумовила її розквіт. Стилiзація форми промислових та архітектурних виробів тоді досягла своїх висот, діяла вона як своєрідний естетико-економічний важіль конкуренції й була засобом активізації збуту товарів в умовах кризи.

ІМІТАЦІЙНА СТИЛІЗАЦІЯ спрямована на виразне підкреслення певних функцій промислового та архітектурного виробу у його зовнішній формі [12, 138].

Ще на початку стилізації в 1920-х роках виник інтерес до естетичного вираження формальних елементів, які містили технічні структури. У них побачили не тільки зовнішній вигляд, але й естетично обґрунтовану функціональність предметів, що раніше ігнорувалась кон'юктурними стилістами. Ідеї такого підходу знайшли сприятливий обґрунтування у 20-30-х роках, часах, коли технічний прогрес — особливо в авіації та судноплаванні — сприяв популяризації аеро- і гідродинамічних форм. Ці обтічні форми стали

універсальним символом функціональності. Внаслідок цього також стаціонарні об'єкти, зокрема побутова техніка, набули обтічних, хоча часто псевдофункціональних рис. Цей «вульгарний функціоналізм» швидко привернув увагу дизайнерів і розширився світом.

З 1940-х років стилізована обтічність форм у промисловому та архітектурному дизайні створюється, хоча імітаційна стилізація збереглася, трансформуючись у нові форми. Таким чином, у 60-70-х роках набув популярності стиль «мілітарі», який імітував у повсюдному одязі, техніці та архітектурі військової уніформи та апаратури. Таким чином, імітаційна стилізація, як і кон'юнктурна та декоративізм, вважалася досить «радикальним» підходом у роботі дизайнера-стиліста, що породило критику стилізації як такої. Проте існує і «поміркована» стилізація, яка отримала назву національна, з більш стриманим підходом до вираженого стилю.

РАЦІОНАЛЬНА СТИЛІЗАЦІЯ. Стилiст цього напрямку зосереджується на розробці форми, яка відповідає внутрішній суті предмета, прагнучи досягти естетичної гармонії без зміни функціональних принципів виробу. Його робота обмежується морфологічними аспектами – формою і зовнішнім виглядом, не зачіпаючи конструкцію або принципи функціонування виробу. Проте це може призвести до значних змін форми, аж до її невпізнаності. Раціональна стилізація є потужним інструментом для естетичної організації як промислових, так і архітектурних об'єктів. Вона враховує потреби різних категорій споживачів, наприклад, може відображати «молодіжність», «жіночість» або «інструментальність».

Яскравим прикладом стилізації є наручний годинник, форма якого залишається стабільною в розмірах і пропорціях, але демонструє широкі можливості для стилістичних варіацій. Серед численних моделей механічних і електронних годинників добре видно, як майстерність стиліста дозволяє створювати різноманітні естетичні рішення. Рівень володіння цим мистецтвом залежить від розвиненості художнього смаку та природних творчих здібностей стиліста.

19.3. Позитивні моменти й недоліки стилізації

До позитивних аспектів стилізації можна віднести можливість досягти значного візуального ефекту при незначних витратах часу і ресурсів. Це особливо важливо в ситуації, коли нові, прогресивні технічні рішення намагаються втілити в застарілі форми, або коли зовнішній вигляд виробу застарівається швидше, ніж його функціональні можливості. Таким чином, стилізація є економічним і прогресивним підходом у дизайні.

Однак стилізація має і недоліки, пов'язані з обмеженою сферою застосування. Через свої особливості та формотворчі можливості стилізація не завжди здатна на техніко-естетичні завдання високого рівня. Це обумовлює глибокий аналіз технічних, експлуатаційних та інших параметрів виробу в процесі проектування.





Рис. 25. Стилізація форми для електричної бритви [2]

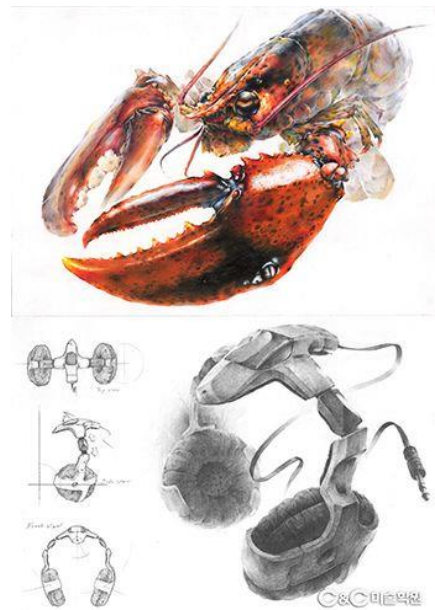


Рис. 26. Стилізація форми для дротових навушників [3]



Рис. 27. Стилізація форми. Меблі [4]

Контрольні запитання:

1. Яка роль стилізації у формуванні зовнішнього вигляду промислових та архітектурних виробів?

2. В яких галузях виробництва стилізація форми застосовується найбільш активно, і чому вона не потребує кардинальних змін у таких продуктах?
3. Яким чином декоративізм впливав на естетичне оформлення промислових виробів і механізмів у давнину?
4. Як кон'юнктура стилізація сприяла підвищенню економічної ефективності під час великих економічних криз?
5. Які характерні ознаки імітаційної стилізації та як вона трансформувалась в 1940-60-х роках?
6. Яким чином раціональна стилізація сприяє досягненню естетичної гармонії, не змінюючи функціональність виробів?
7. Які переваги стилізації в дизайні можна виділити з точки зору економії часу та ресурсів?
8. Які обмеження стилізації можуть виникнути через її формотворчі можливості при вирішенні складних техніко-естетичних завдань?

20. Дизайн окремих промислових та архітектурних виробів

20.1. Загальна характеристика

У вітчизняній термінології дизайн, орієнтований на створення утилітарних та естетичних характеристик окремого промислового чи архітектурного об'єкта, називається «художнім конструюванням». Вид дизайну охоплює розробку зовнішньої форми виробу, включаючи стилізацію як один із ключових елементів.

Вважається, що художнє конструювання здатне вирішити будь-яке дизайнерське завдання, проте ця думка частково перебільшена. Більшого, дизайнер працює над окремими об'єктами, що обмежує широку застосування. Однак різноманітність методів, гнучкість і велика кількість прийомів позбавляють цього підходу в різних сферах промисловості та архітектури, розкриваючи широкі можливості для творчості.

20.2. Споживчі властивості промислового та архітектурно-го виробу

До споживчих властивостей промислового та архітектурного виробу належать: **користь**, **зручність**, **краса**, а також **ціна**, за якою споживач може цей виріб придбати.

Користь – визначається утилітарно-функціональним призначенням предмета. Наприклад, призначення олівця – рисувати, пістолета – стріляти, праски – прасувати, пензля – малювати. Користь цих предметів визначається насамперед тим, наскільки добре кожен з них виконує свою утилітарну функцію [12, 148].

Вибір основної функції, під час використання предмета споживача стикається з поруч додаткових етапів, обумовлених певними умовами експлуатації. Наприклад, у випадку з праскою це можна включити підключення приладу до електромережі, процес нагрівання, регулювання температури, забезпечення необхідного тиску на тканину, маневреність, виділення та

зберігання. Таким чином, основна функція, що відповідає потребам користувача, розпадається на низку підфункцій, які забезпечують її повноцінне виконання.

Зручність – до неї належать властивості предмета, які визначаються не лише потребами, а більшою мірою можливостями людини. Вимоги до цих характеристик виробу потребують оптимізації всього фізичного та психічного завантаження, яке відчуває споживач під час його використання. Це є предметом дослідження науки ергономіки. Ергономіка надає дизайнеру знання про формування та особливості різних видів людської діяльності, дозволяючи виконати всі етапи функціонального процесу та створювати об'єкти, що відповідають ергономічним стандартам. Сьогодні, враховуючи важливість «людського фактора», недостатньо спиратися лише на інтуїтивні знання та досвід повсякденного життя. Як застерігає одну з книг з ергономіки: «Не думайте, що ваші власні психічні та фізичні особливості, ваші симпатії та антипатії можуть представляти все людство».

Краса – це властивість промислового чи архітектурного виробу, яка не піддається жорстким визначенням. Естетичні уподобання різних людей не можуть бути однаковими. Те, що вам здавалося красивим три роки тому, нині вже може не бути таким. Однак існують певні властивості промислових виробів, які осмислюються більшістю людей приблизно однаково, і ці вироби вважаються красивими.

Розглянемо ці властивості дещо з протилежного боку. Назвемо такі властивості предмета, які роблять його потворним. До них можна віднести:

- незлагодженість пропорцій;
- невідповідність форм своєму призначенню;
- низькосортний матеріал;
- неохайність зовнішнього вигляду;
- низькоякісне виготовлення тощо.

Отже, предмет не потворний, а, навпаки, красивий мусить мати протилежні властивості.

Ціна – суттєва властивість промислового чи архітектурного виробу, яка цікавить споживача. Зрозуміло, що серед двох однакових за іншими властивостями виробів він придбає той, який коштує дешевше [12, 149].

20.3. Властивості промислового та архітектурного виробу, зумовлені виробництвом

Основні характеристики виробу, будь то промисловий чи архітектурний об'єкт, важливі для споживача, але його мало цікаві, як саме ці властивості формуються — головне, щоб ціна відповідала його очікуванням. Наприклад, людина, яка планує купити будинок, звертає увагу на площу, планування, кількість кімнат, розташування, поверховість, а також на зовнішній і внутрішній вигляд будівлі.



Як були виконані всі будівельні роботи, якими методами досягнуто такої якості — цими деталями покупець фактично не переймається. Питання про технічні засоби, які забезпечують споживчі властивості виробу, цікавлять передусім виробника, що залишається важливим для успішного продажу. Тому частина властивостей виробу залежить від виробничих процесів, а їх розробкою займається дизайнер. Головні з них, які слід виконати насамперед, — це конструкційні та технологічні характеристики.

Конструкція вважається досконалою, коли відповідає таким показникам:

- високій продуктивності;
- економічності;
- міцності;
- надійності;
- мінімальній масі та матеріаломісткості;
- оптимальним габаритам;
- довготривалості.

Питома вага кожного з цих показників у конструкції залежить від призначення промислового чи архітектурного виробу.

Наприклад, для верстатів головними показниками 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.

За допомогою механічної обробки різанням, литтям, обробки тиском вдається досягти раціонального формоутворення деталей промислового чи архітектурного виробу, а також досягти раціональних дій щодо збирання окремих деталей разом з подальшим з'єднанням їх за допомогою різьбових з'єднань, зварювання, склеювання.

Проблеми суто конструкційні та технологічні є компетенцією інженерів. Однак дизайнер, який працює над проектом промислового чи архітектурного виробу, неодмінно має осмислювати у співпраці з інженером конструкційні й технологічні питання у тій мірі, в якій це пов'язано з процесами знаходження досконалої структури й форми виробу [12, 151].

20.4. Головні чинники, що впливають на форму

До них належать:

- функціональний чинник;
- ергономічний чинник;
- естетичний чинник;
- конструкційний чинник;
- технологічний чинник;
- чинник руйнування;



-чинник транспортування.

Функціональний чинник. У дизайні термін "функція" може виконувати завдання, які мають захист промислового чи архітектурного об'єкта. Отже, вплив функціональних аспектів на форму вимогам, які люди залишають до корисності предмета. Наприклад, якщо ви придбали житловий будинок, але взимку ваша сім'я відчуває холод, це результат про те, що будинок не виконує свою основну функцію. Для забезпечення комфортного тепла необхідно взяти заходів для покращення теплоізоляції, які, у свою чергу, включаються на його зовнішній вигляд.

Вплив функцій на формування розглядається з різних курсів. З одного боку, кожен промисловий чи архітектурний виріб разом пов'язаний з людиною. З іншого боку, він є частиною предметного чи архітектурного середовища. Наприклад, основна функція холодильника працює в підтримці певної температури для зберігання продуктів. Водночас він є набором елементів кухонного інтер'єру, який може або сприяти простору організації, або, навпаки, псувати його.

Ергономічний чинник. Вплив ергономічних аспектів на форму промислового чи архітектурного виробу зумовлений вимогами до зручності та безпеки використання предмета. Наприклад, неможливо, щоб крісло було заввишки півтора метра, після чого це ускладнити посадку. Також небезпечно, якщо пилки матимуть ручку з гострими формами, які можуть травмувати руку.

Крім того, якщо кнопки на пульті дистанційного керування розташовані в різних кінцях, це погано вплине на використання: форма пульта вимагатиме, щоб кожна рука користувача тягнулася на півметра, що є незручним.

Естетичний чинник. Вплив естетичного чинника на формоутворення пов'язаний із композицією, яка є естетичною організацією твору. Основною проблемою цієї організації є досягнення відповідності між формою та змістом.

Наприклад, якщо канцелярські пластикові предмети нагадують макет меморіального комплексу, це демонструє невідповідність форми змісту, що робить такий дизайнерський витвір неестетично організованим. Аналогічно, якщо крісло в залі суду виглядає так само, як у зубному кабінеті, це також є прикладом невідповідності між формою та змістом.

Зв'язок між формою і змістом є числом аспектів цілісності дизайнерського твору — проявом внутрішнього у зовнішньому. Однак існує також аспект іншої цілісності, що вимагається лише зовнішнього вигляду — цілісності форми.

Цілісною формою є така форма, в якій кожна з її частин взаємодіє з іншими й не може бути вилучена без порушення цілісності.

Проектуючи певний об'єкт, важливо розглядати його не як випадкове поєднання окремих вузлів і деталей, а як єдиний організм. Зв'язок між всіма елементами має бути не лише функціональним та конструкційним, а й композиційним.

У кожному творі — будь то літературний, музичний, архітектурний чи дизайнерський — має існувати певний композиційний задум і порядок



побудови. Одні елементи повинні бути головними, а інші — другорядними, підпорядкованими в основному. Якщо цей принцип не дотримуватись, твір ризикує розпастися окремо, не пов'язано між собою частиною, що позбавить його цілності.

З погляду естетичності та виразності, важливою перевагою форми є тектонічна правдивість спроектованого об'єкта.

Тектоніка – видиме відбиття у зовнішній формі предмета роботи конструкції та організації матеріалу.

Дизайнер свідомо відбирає, виявляє й акцентує властивості матеріалу, технологію його обробки і характер конструкцій, підпорядковуючи усе композиційному задумові.

Найсильніший засіб композиції є **ПРОПОРЦІЇ**.

Завжди поняття пропорційності виступало однією з головних ознак у визначенні краси.

Пропорційними 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.

Щоб краще уявити собі відношення пропорцій, уявімо собі, що ми намалювали людину. Вийшло так, що в неї кожне вухо більше за голову, ноги коротші за шию. Скільки би ми не прикрашали цю людину, якими би прикрасами – вона залишиться потворною.

Сила пропорцій – у безпосередньому ефекті 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), не зроблять форму промислового чи архітектурного виробу гармонійною. [12, 153].

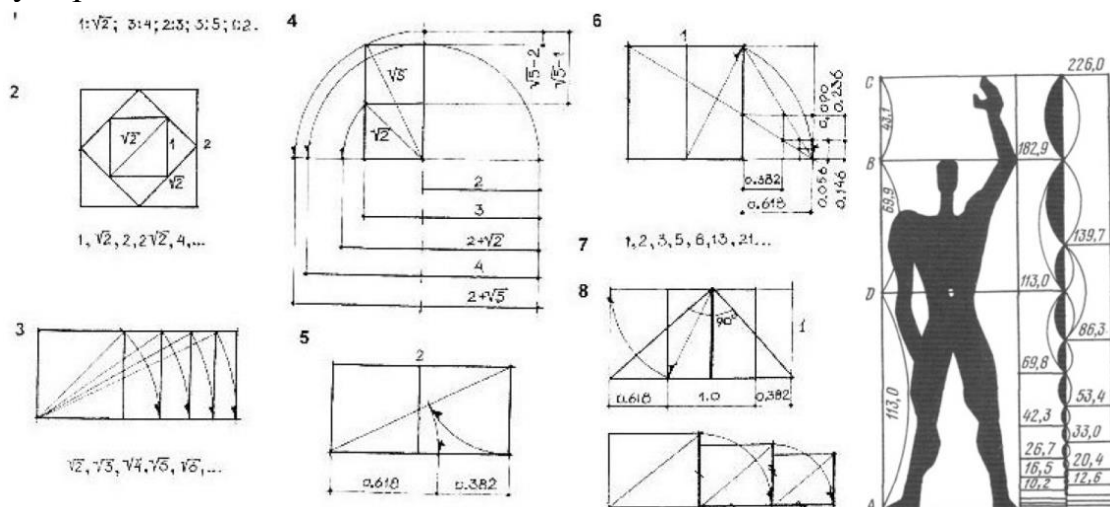


Рис. 28. Системи геометричних пропорцій («золотий» перетин, геометрична подоба, ряд Фібоначчі, Модулор тощо). [10]

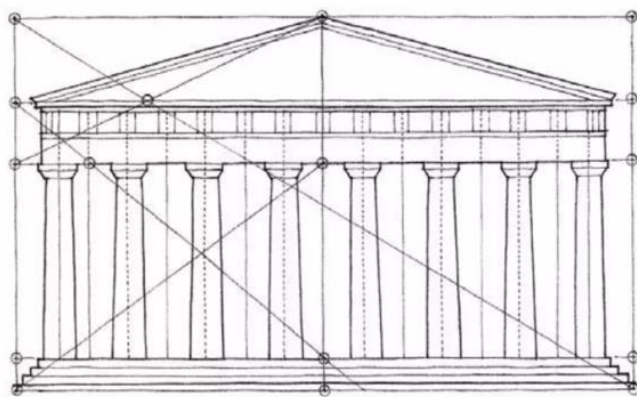


Рис. 29. Застосування правила золотого перетину у побудові Пантеону, м. Афіни, Греція. [4]

Форма є відображенням внутрішнього в зовнішньому, тому пошук гармонійних пропорцій, відірваних від внутрішнього змісту предмета, стає безглуздим. Наприклад, якщо ми побачимо немовля з гармонійними, класичними пропорціями дорослої людини, це викликає у нас негативні емоції.

Різноманітні готові рецепти гармонізації можуть бути корисними лише тоді, коли вони узгоджуються з усією групою чинників, що впливають на форму. У такому випадку вони можуть допомогти уточнити розміри. Головною запорукою успішного пропорціонування є візуальний досвід дизайнера.

Розглянемо однотипні промислові вироби, але різні за розмірами: великий верстат у цьому заводі і маленький побутовий верстат, стіл для дорослих та стіл для дітей тощо. При створенні форм цих предметів можна просто збільшити або зменшити їх абсолютні розміри, однак чи буде це правильним?

Погляньмо на побудову великих і малих організмів у природі. Чи щось курча на півня, а цуценя на дорослу собаку? Це відомо про те, що деталі у малих організмів менш розвинені та простіші за формою, тоді як у великих вони складніші. Вказані відмінності між формами малих і великих організмів є закономірними і вкоріненими у свідомості людини природою. Якщо порушити цю закономірність у формах штучних предметів, що нас оточують, ми свідомо або підсвідомо сприймаємо це як щось незвичне.

Уявіть, що маленькому побутовому верстату надано пропорції малого шкоди: він виглядає як «головате» немовля з великими органами управління в порівнянні з його розмірами. Це відомо про його невеликі фізичні габарити, тобто в плані масштабності все в порядку.

Форми великих верстатів та автомобілів повинні мати протилежні характеристики, зокрема пропорції "дорослого" фактора та більш складні деталі.

Одним із основних засобів композиції є ритм. Він притаманний усім людським творінням, від мови і музики до танців, а також виявляється в матеріальних формах, створених людьми.



У дизайні архітектурного середовища ритм має інший прояв. Найпростішим його варіантом є повторення однакових елементів. Наприклад, це можуть бути уступи в плані багатоповерхового житлового будинку або кнопки управління різними приладами.

Складний ритм передбачає закономірне повторення кількох різних елементів або їх системи, які поєднуються пропорційною залежністю наростання чи спадання. Складний ритм виражає динаміку та внутрішню напруженість візуального елемента руху.

Ритм у поєднанні з іншими композиціями демонструє логіку побудови форми та посилює її виразність.

Симетрія та асиметрія є найбільшою властивостями форм, які прогресують ключову роль у композиції. Вони виконують засоби організації. Симетричні форми сприймаються легко і майже миттєво, тоді як гармонія асиметрії розкривається поступово. Проте не можна однозначно стверджувати, що симетрична композиція є кращою за асиметричну. Симетрія сама по собі не гарантує гармонії, так само як асиметрична форма не означає дисгармонії.

У процесі гармонізації форми важливо відзначити особливості її зорового сприйняття та знати про оптичні ілюзії.

Ракурс суттєво впливає на сприйняття форми. Коли глядач дивиться на об'єкт під гострим кутом, він може недооцінити розміри елементів, які виглядають меншими через перспективу. Це може спотворити його явлення про справжню пропорцію об'єкта.

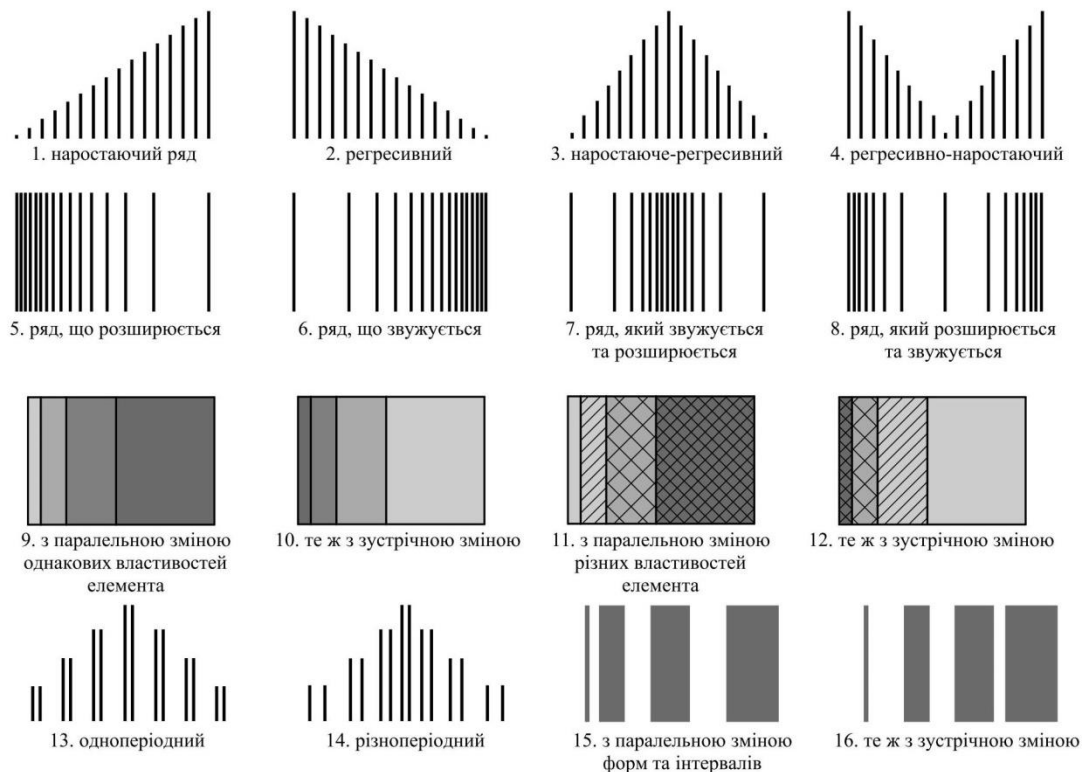


Рис. 30. Основні види ритмічних побудов (рядів) [10]

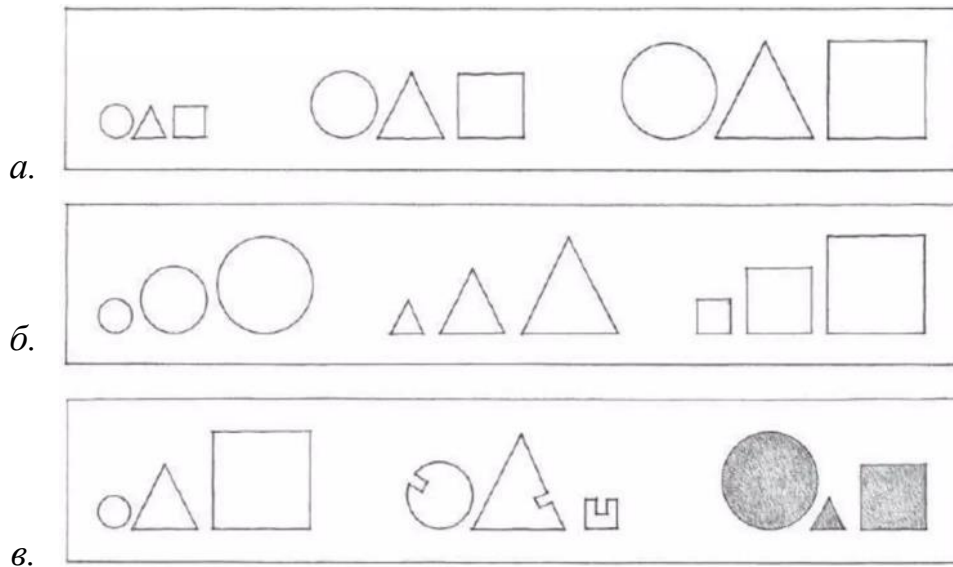
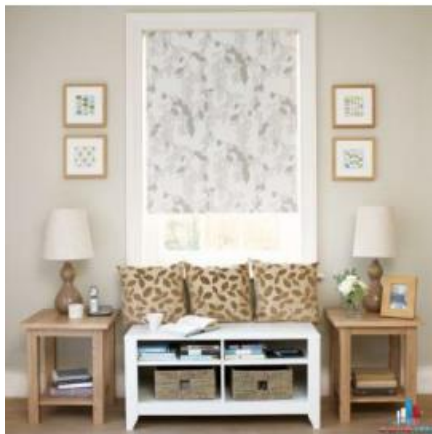


Рис. 31. Приклад ритмічного ряду, що характеризується шаблонним повторенням елементів або мотивів через рівні або нерегулярні проміжки часу: а – за розмір; б- за площинами; в – за характерною деталлю [3]

Колір також є масою особливою композиції, яка може активно впливати на процес формування. Він змінює враження про реальні розміри та масу одного й того ж предмета.



а.



б.

Рис. 33. Симетрія в дизайні інтер'єру: а – Дзеркальна симетрія; б – Радіальна симетрія [33]



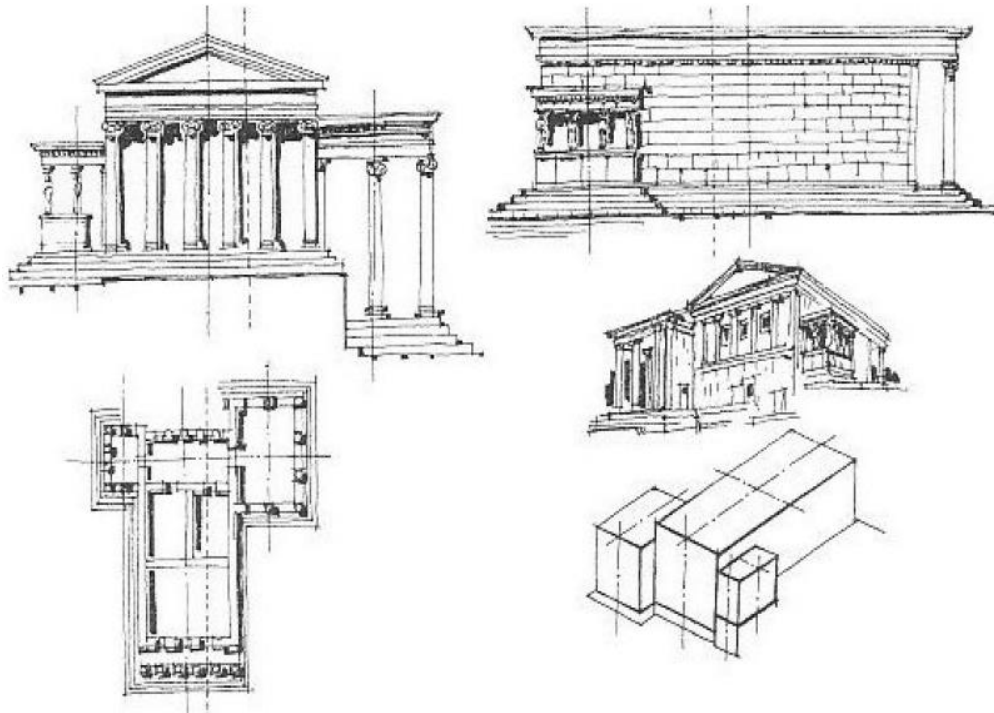


Рис. 34. Асиметрія в архітектурі. Храм Ерехтейон, Афінівський акрополь, Греція, 421–06 рр. до н. е. [10]



Рис. 35. Асиметрія в дизайні інтер'єру [33]

КОНСТРУКЦІЙНИЙ ЧИННИК. У різних виробках конструкція порізному впливає на формоутворення. Для усвідомлення зв'язку форми й конструкції, усі промислові та архітектурні вироби умовно можна поділити на дві великі групи.

До першої групи належать предмети, об'єкти з прихованою конструкцією. Їх зовнішні форми утворюються поверхнями різноманітних корпусів, кожухів, що закривають конструкцію.

До другої групи належать предмети, об'єкти з відкритою конструкцією. Це специфічні форми, наприклад, будівельний кран [12, 155].



ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК. Форми виробів можуть бути виготовлені з різних матеріалів, кожен з яких має свої фізичні властивості. Завдяки цим властивостям, наприклад, токарний верстат виготовляють з металу, а не з вати.

Не менше фактором, що впливає на форму, є метод обробки матеріалу.

ЧИННИК ТРАНСПОРТУВАННЯ, ЗБЕРІГАННЯ. Форма виробу також підлягає впливу на вимоги транспортування, що вимагає передбачити результат перевезення. Деталі повинні бути надійно закріплені та захищені. Варто перевірити габарити виробу, щоб забезпечити економічність транспортування, наприклад, чи пройти він у двері.

ЧИННИК РУЙНУВАННЯ. Заключний етап, через який проходять промислові та архітектурні вироби протягом свого життя, — це руйнування. Усі вироби поступово зношуються під впливом навколишнього середовища або свідомо знищуються людиною, наприклад, шляхом спалення, роздрібнення, розріджування.

Після того, як виріб виконує своє призначення, він стає непривабливим і незручним. Тому слід проектувати так, щоб у його подальшому можна було легко розібрати або зруйнувати, використовуючи матеріали, які полегшать цей процес.

Прикладом аналізу й синтезу можна вивчити план певного міста. Першу чергу необхідно ознайомитися з його частинами (вулицями, площами, районами) складу, що є процесом аналізу. Потім у вашій свідомості слід зібрати всі знання і осмислити взаємне розташування районів, щоб мати виявлення про загальний план міста — це синтез.

20.5. Дизайнерський аналіз і синтез

Аналіз (від грецького "розкладання, розчленування") — це метод дослідження, що відбувається в поділі цілого на складі.

У проєктній діяльності на початкових етапах необхідно одночасно вивчити матеріали, які стосуються об'єкта проєктування, блок за блоком, і провести їх аналіз. Це можуть бути відомості про вироби — природні зразки, фотографії, малюнки, креслення, а також технічні характеристики.

МЕТА ДИЗАЙНЕРСЬКОГО АНАЛІЗУ — виявити, що є незадовільного у прототипі й аналогах. Треба вжити заходів, аби позбутися тих виявлених негативних властивостей.

Аналіз дизайнерського об'єкта слід починати з вивчення ринкової ситуації. Потрібно з'ясувати, як проходить продаж прототипу чи аналогічних виробів, які властивості не задовольняють споживача і гальмують продаж. Осмислити, що саме не задовольняє його з низки функціональних властивостей:

- які якості зовнішнього вигляду не сприймає споживач;
- оптимальність ціни виробу, для конкретної ринкової ситуації;
- купівельна спроможність споживачів.

Треба також обміркувати:

- зміну конструкції виробу на кращу;

- можливість вигідніше підібрати матеріали й технологію їх обробки;
- зниження витрат на виробництво товару;
- збільшення прибутків [12, 156].

Дизайнерський синтез — це узагальнення знань про властивості об'єкта, накопичених під час аналізу. Під час цього процесу дизайнер осмислює взаємозв'язки складових частин об'єкта, формуючи цільове виявлення про новий промисловий або архітектурний виріб.

Наприклад, якщо ми проектуємо стілець, аналізуємо, що стілець-прототип занадто важкий і високий, що не відповідає ергономічним і естетичним вимогам. У такому випадку слід створити дизайн легшого та нижчого стільця, орієнтуючись на зручність використання.

Подібні протиріччя часто виконуються в процесі проектного синтезу, і кожен конфлікт вимагає індивідуального підходу.

Проектувальник повинен розуміти, що дизайнерський синтез і аналіз завжди взаємопов'язані. У процесі проектування ці два методи знань тісно переплітаються та доповнюють одне одного.

20.6. Переваги й недоліки дизайну окремих промислових та архітектурних виробів

Дизайн окремих промислових та архітектурних об'єктів був, є і залишатиметься основним напрямком дизайну. Його сфера надзвичайно широка, а частини можливо простягаються від незначного вдосконалення виробів, що може бути майже завершено стилізацією, до створення принципово нових рішень.

На стадії проектування, враховуючи технологічні та конструктивні процеси, ми можемо точно орієнтуватися на перспективні нові розробки у промисловості та архітектурі.

Серед недоліків варто відзначити одиничність і відокремленість розробок, що може призвести до проектних помилок. Відокремленість розробок може затримувати процес — дизайнеру часто доводиться починати роботу з уже готового технічного рішення, яке не завжди гармонійно поєднується з естетичними вимогами.

Контрольні запитання:

1. Яким чином художнє конструювання поєднує утилітарні та естетичні характеристики в дизайні промислових та архітектурних об'єктів?
2. Які обмеження має художнє конструювання в контексті широкого застосування в різних сферах промисловості та архітектури?
3. Яким чином утилітарно-функціональне призначення предмета визначає його споживчу властивість "користь"?
4. Як ергономіка впливає на зручність використання промислових та архітектурних виробів?
5. Які основні фактори можуть впливати на естетичну оцінку виробу і як вони змінюються з часом?



6. Як ціна виробу стає важливою характеристикою для споживача, коли вибір між двома подібними виробами?
7. Які характеристики промислових та архітектурних виробів є найбільш важливими для споживачів при їх придбанні?
8. Як конструкційні характеристики впливають на ефективність промислового чи архітектурного виробу?
9. У чому полягає роль дизайнера в розробці конструкційних та технологічних характеристик виробу?
10. Які чинники впливають на формування в дизайні об'єктів?
11. Як функціональний чинник визначає зовнішній вигляд та ефективність об'єкта?
12. У чому полягає роль ергономічного чинника при проектуванні виробів?
13. Як естетичний чинник впливає на гармонію форми та змісту предмета?
14. Чому важливо дотримуватися принципу пропорцій у дизайні, і як це впливає на сприйняття об'єкта?
15. Як ритм та симетрія в композиції можуть впливати на сприйняття форми?
16. Яке значення має ракурс у сприйнятті форми та як він може спотворювати розміри елементів?
17. Яка роль дизайнерського аналізу в процесі проектної діяльності на початкових етапах?
18. Як дизайнерський синтез допомагає виявити та вирішити проблеми, що виникають під час проектування об'єкта?
19. Як дизайнер може враховувати технологічні та конструктивні процеси на стадії проектування для створення нових рішень у промисловості та архітектурі?
20. Які проблеми можуть виникнути через відокремленість розробок при проектуванні промислових та архітектурних об'єктів?

21. Дизайн предметних та архітектурних комплексів

21.1. Загальна характеристика

Дизайн предметних та архітектурних комплексів суттєво відрізняється від дизайну окремих промислових чи архітектурних виробів. Основне завдання дизайнерів тут відбувається у розробці великих фрагментів навколишнього середовища людини. Цей вид дизайну включає не тільки створення утилітарних та естетичних параметрів окремих архітектурних форм, а й інтеграцію "художнього конструювання" як однієї зі складових частин.

Проектування великих комплексів потребує проблемного підходу, а не лише слідування прототипу, як у художньому конструюванні. Наприклад, коли на шляху є річка, замовляти потрібно не конкретний міст, а «переправу» — як вирішення проблеми. Міст є лише одним із можливих прототипів, і, замовляючи його з самого початку, ми ризикуємо втратити інноваційний підхід, тоді як переправа може бути вирішена іншими способами, що краще відповідають конкретній ситуації.

Фахівці, які працюють над проектуванням комплексів, зосереджуються не тільки на матеріальних предметах, а й на соціально-культурному контексті,



зумовленому певною проблемою. Отже, проєктування об'єкта розглядається як складна система, де матеріальні елементи — лише одна з частин.

Для розуміння методичних засад дизайну комплексів доцільно переглянути приклади.

21.2. Приклади проєктування предметного та архітектурного комплексів

Розглянемо предметний комплекс Міхаеля Тонета. Історія залишила приклади. Один з них – проєктування та впровадження славнозвісних віденських меблів Міхаеля Тонета. Їх не можна розглядати у відриві від особистості автора, яка увібрала в себе цінності, проблеми й соціальне замовлення свого часу.

На початку Міхаель Тонет (1796-1871) був столяром-художником. Згодом він став майстром такого класу, що й не створивши славнозвісних віденських меблів, міг би бути зарахованим до плеяди видатних меблярів ХІХ ст. Захоплює його здатність кардинально змінити методику створення меблів, коли цього стала вимагати нова соціально-культурна ситуація. Якою ж вона була? Революційні вітри 1848-1849 рр. безпосередньо захопили Австрію та майже всі німецькі держави. Вони пробудили потяг до громадянської активності певної частини населення [12, 169].

Подальша реакція обмежила цю діяльність легальними формами, такими як освітні, співочі та інші аматорські товариства. Для своїх зібрань вони обирали будь-які кав'ярні. Численні кав'ярні, що слугували традиційним місцем зустрічей бюргерів, отримали нову функцію. Вони з'явилися на кожному кроці, перебудувалися, розширювалися і переобладнувалися, створюючи широкий і стабільний ринок меблів.

У цей час Тонет зміг вчасно відчутти нові тенденції. Він зумів «прочитати» в цих складних процесах формотворчі принципи, що відповідали майбутньому: легкість, компактність, простота догляду, можливість складання, трансформації та взаємозамінності.

Тонет був мрійником і винахідником, який бачив у меблях, особливо в стільці, більше, ніж просто предмет для сидіння. Для цього це був інструмент організації спілкування, формування вільних поз та жестів, і, зрештою, створення нових, більш розкутих норм поведінки. Його стільці не передбачали суворо формального сидіння. Вони повинні були легко переміщуватися, повертатися разом із людиною, дозволяти сидіти боком або верхом, спираючись на спину руками. Такі стільці відкрили можливості для того, що було неприйнятним з погляду застарілих на середину ХІХ століття поняття про пристойність.

Це повністю відповідало атмосфері, яка щовечора панувала у віденських кав'ярнях. У цій діяльності із задоволенням взяли участь власники кав'ярень, обслуговуючий персонал та клієнти. Ці заклади були для постійних відвідувачів, де мало їх пили, але багато говорили й танцювали, слухали



музику, читали й писали. Це і було середовище, для якого Тонет створив свої меблі.

Як він втілив свій задум? Традиційна конструкція стільця була значно зменшена, кількість деталей скорочена втричі, а з'єднання спрощено. Собівартість перемогти за рахунок економічного матеріалу, спрощення обробки деталей та їх уніфікації.



Рис. 36. Стільці у стилі Міхаеля Тонета [2]

Предметний комплекс являв собою два десятки базових зразків (стільці), кожний з яких доповнювався іншими виробами (крісло та канапа). Для кожного комплекту виробів з уніфікованих деталей було передбачено вісім-десять варіантів виконання (різні породи дерева, види обробки й покриття) [2, 171].

Потрібно відзначити, що віденські меблі активно “прожили” з 60-х років XIX ст. до 30-х років XX ст. у кількості 50 млн. шт. й випуск продовжувався далі.

Автор меблів зміг поєднати багато ролей, кожна з яких нині є самостійною професією:

- засновник фірми;
- головний художник;
- розробник концепції;
- дослідник ринку;
- конструктор;
- технолог;
- розробник виробництва;
- майстер;
- робітник-виконавець.



Подібний синкретизм у минулому був можливий лише на етапі переходу від ремісничого виробництва до промислового. Сьогодні ж це неможливо. Над створенням великого предметного комплексу змушені працювати "колективний дизайнер", тобто ціла команда професіоналів, яка включає маркетологів, конструкторів, технологів. За реалізацію проєкту у виробництві отримали спеціалісти різних професій.

АРХІТЕКТУРНИЙ КОМПЛЕКС СЛУЖБИ ВТОРИННИХ РЕСУРСІВ. Розглянемо сучасний приклад проєктування. Уявімо собі, що мерія одного з міст вирішила дати додаткові кошти з бюджету міста на поліпшення справ із прибиранням відходів. Було вирішено поєднати це, з тим щоб стимулювати процес залучення на місцеві підприємства вторинних ресурсів – макулатури, тканини, скла, полімерів тощо. Після певної переробки усе це повинно стати сировиною для місцевої промисловості.

Придбання вторинних ресурсів на великих фірмах не викликало особливих проблем.

Мерія поставила за мету знайти спосіб вирішення цієї проблеми. Вона почала організувати пункти закупівлі вторинних ресурсів. Паралельно із цим звернулася до дизайнерських фірм із замовленням на проєктування та розробку інтер'єрів тих пунктів.

Можна було підійти до цієї проблеми просто, запроєктувати просту форму, естетично удосконалити інтер'єри приймальних пунктів [12, 175].

Дизайнери вважають, що справа виникає не лише в проєктуванні та покращенні вигляду пунктів прийому, а й у формуванні взаємодії між мерією та новими мешканцями. Вони дійшли висновку, що слід змінити підхід до інсталюваних контактів із населенням, щоб ці взаємодії були інтегровані в повсякденне життя містян і відповідали їхнім майбутнім турботам та природним потребам.

Реалізація цих ідей відбувалася таким чином: процес відновлення від непотрібних речей меншою природною потребою підтримує чистоту оселі. Цей стихійний процес потрібно було зробити у певне русло — сформулювати культурну норму поведінки.

Було вирішено втілити це на практиці так: мешканцям кожної квартири надавали прості засоби — пакети для початкового збирання певних видів відходів, починаючи з макулатури. безкоштовні можливості зібрати макулатуру вдома, передбачати розміщення таких пакетів у громадських місцях, наприклад, на зупинках транспорту, у магазинах та переходах.

Цю систему взаємодії з населенням можна поширити на інші вторинні ресурси — скло, пластик, тканини тощо. Таким чином була розроблена концепція проєкту: ДИЗАЙН-БЮРО створив сценарії основних ситуацій, зафіксувавши фото різних варіантів збирання та транспортування вторинних матеріалів у міських.

СЦЕНАРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ СИТУАЦІЙ АРХІТЕКТУРНОГО КОМПЛЕКСУ СЛУЖБИ ВТОРИННИХ РЕСУРСІВ:



1. Передача населенню пакетів для збирання (надсилання поштою, придбання у кіосках).
2. Розміщення пакетів у помешканні (у коридорі, кухні, кабінеті тощо).
3. Винесення з житла до накопичувача на сходах, контейнер на вулиці).
4. Транспортування [12, 175].

Контрольні запитання:

1. Як основне завдання дизайнерів змінюється при проєктуванні предметних та архітектурних комплексів порівняно з окремими виробами?
2. Чому при проєктуванні великих комплексів важливо застосовувати проблемний підхід, а не обмежуватися лише прототипами?
3. Як вплив соціально-культурного контексту на проєктування великих архітектурних комплексів визначає взаємозв'язок між матеріальними елементами і більш широкою системою?
4. Як Міхаель Тонет змінював традиційну конструкцію стільця, і якими були його інновації?
5. Яким чином віденські меблі Тонета відповідали соціальним потребам і стилю життя того часу?
6. Які ключові характеристики визначають предметний комплекс Тонета, і як ці характеристики забезпечували універсальність та економічність виробів?
7. Які ролі виконували майстри в період переходу від ремісничого до промислового виробництва меблів, згідно з діяльністю Тонета?
8. Як проєктування архітектурного комплексу для вторинних ресурсів може вплинути на соціальні звички та поведінку міських мешканців?
9. Які етапи сценарного моделювання були враховані при розробці архітектурного комплексу для приймання вторинних ресурсів?

22. Побудова ансамблю

22.1. Загальна характеристика

Предметний чи архітектурний комплекс, який претендує на художність, має бути **АНСАМБЛЕМ**.

Ансамбль – композиційно цілісна група предметів чи архітектурних об'єктів.

Взаємне розташування предметів та об'єктів і роль простору у вирішенні ансамблю різні у багатьох випадках. В одних випадках розміщення елементів – постійний чинник; як наприклад, у архітектурі або в розташуванні верстатів у цеху заводу чи стаціонарного обладнання на дитячому ігровому майданчику. В інших випадках – розміщення предметів змінюється в процесі їх експлуатації.

Як досягти композиційної цілісності групи предметів чи архітектурних об'єктів?

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

Із правил побудови випливає, що, працюючи над ним, необхідно:

Львівський національний університет природокористування | Львів 2024

-за ціле брати не окремий предмет чи архітектурний об'єкт, а всю сукупність предметів чи архітектурних об'єктів, що входять до ансамблю, а кожний окремий предмет чи архітектурний об'єкт – за його частину, деталь.

Композицію ансамблю будувати найперше потрібно між предметами та архітектурними об'єктами, на відношеннях їх форми, кількості, розмірів, матеріалу, кольору, положення.

Для цього необхідно:

-розробляючи окремі предмети, архітектурні об'єкти ансамблю, виходити із загального композиційного задуму з урахуванням ролі предмета у цьому загальному задумі;

-враховувати, що чим важливіший предмет чи архітектурний об'єкт 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;

-другорядні предмети чи архітектурні об'єкти ансамблю мають бути дрібнішими, підпорядкованими головному [12, 184].

22.2. Цілісність та композиційна єдність ансамблю

Одним з аспектів цілісності дизайнерського твору є єдність внутрішнього та зовнішнього, тобто прояв внутрішніх характеристик у зовнішньому вигляді. Проте інша сторона цільності пов'язана із зовнішньою складовою — це композиційна єдність і структурна цільність форми

Проектуючи будь-який об'єкт, його слід розглядати не як набір незалежних деталей, а як єдиний організм. Зв'язок між елементами має бути не тільки функціональним і конструктивним, а й композицією

У будь-якому творі — чи тому, музичному, архітектурному, чи то художньо-промислового, декоративно-прикладного або графічного — має бути композиційний задум, певний порядок розташування елементів, деякі з яких є головними й визначальними, а інші — другорядними, що підпорядковуються основним. Важливою є взаємозалежність і взаємне підпорядкування частин; без цього твір розпадеться на окремі, несумісні між собою частини.

Для досягнення цільності та композиційної єдності ансамблю необхідно дотримувати кілька о

Перша умова: головний елемент має бути виражений масштабніше — як за розмірами, так і за об'ємом, тоді як другорядні, підпорядковані частини повинні бути менш помітними, виконаними в дрібніших розмірах.

Друга умова: головний елемент розташовується в центрі композиції, а решта елементів повинна бути спрямована на нього, створюючи підпорядкованість через ритм, асиметрію або розміщення. Така композиційна спрямованість часто зустрічається в природі (як у розташуванні гілок на дереві або в симетрії тіла людини).



Третя умова: логічна побудова загальної просторової структури, а також єдність форми основного об'єкта та його деталей. Наприклад, у дорожньо-будівельних машинах чи шліфувальних верстатах загальна структура і форма деталей повинні органічно поєднуватися.

Четверта умова: усі елементи ансамблю повинні бути виконані в одному стилістичному ключі — тобто вони мають мати пластичну єдність. Це може бути жорстка, чітка форма або м'яка, пластична. Такий єдиний стиль повинен охоплювати всі частини й деталі, інша композиція втрачає цілісність, а елементи виглядають чужорідними. Наприклад, телеграфний апарат або порталний кран потребують гармонійного з'єднання всіх частин в єдиному стилі, щоб зберегти цілісність форми.

Ми відзначили принципи досягнення цілісності й композиційної єдності для окремого предмета чи архітектурного об'єкта. Однак відомо, що вони слабкі ізолювано; традиційний предмет або архітектурний об'єкт є частиною ширшої сукупності, яка своєю чергою є елементом складнішої системи.

Наприклад, житловий будинок є частиною житлового кварталу; окремих предмет меблів належить до меблевого гарнітура; цех — частина заводу; будівля є частиною забудови вулиці, яка, у свою чергу, входить до відповідності району, міста тощо.

На кожному рівні мають таку сукупність утворювати завершеність, органічну єдність як з функціонального, так і з композиційно-художнього погляду, формуючи ансамбль. Тому під час проєктування ансамблів предметів чи архітектурних об'єктів (наборів, гарнітурів тощо) необхідно шукати єдність і гармонію, візуально узгоджувати всі елементи для створення цілісної композиції.

Стародавні греки вважали, що справжня єдність сталася не в одноманітності, а в різноманітності. Однак ця велика різноманітність у кожному конкретному випадку має бути виправданою як з функціональної, так і з художньої точки зору, а також логічно й інтуїтивно відчутним. Точних рецептів для цього немає, як і в будь-якому творчому процесі; тут важливу роль успішне чуття митця.

Таким чином, ансамбль може будуватися на нюансах або на контрастах — у формі, розмірі, пропорціях, кількості, кольорі, матеріалі, фактурі, обробці чи оздобленні, у різних їх поєднаннях і взаємозв'язках.

Ансамблі, що базуються на схожості або контрасті лише однієї характеристики, є більш простими композиційно, їхня структура й сприйняття більш елементарні. Натомість ансамблі, побудовані на різноманітності відношення багатьох характеристик (форми, розмірів, кольорів, матеріалів), тощо мають складнішу, багатогранну композиційну структуру. такі ансамблі сприймаються поступово, розкриваються з часом і викликають наступну зміну емоцій.

Вибір конкретного принципу побудови ансамблю залежить від його масштабу, характеру та загального художнього задуму.



Контрольні запитання:

1. Які принципи композиційної цілісності застосовуються при створенні ансамблю з предметів чи архітектурних об'єктів?
2. Як роль простору та взаємне розташування елементів впливають на композицію ансамблю?
3. Яким чином важливість предмета чи архітектурного об'єкта визначає його розмір, форму та виразність у загальному композиційному задумі?
4. Як композиційна єдність і структурна цілісність форми впливають на цілісність дизайнерського твору?
5. Які умови потрібно врахувати для досягнення композиційної єдності ансамблю в дизайнерському проєкті?
6. Яким чином різноманітність характеристик елементів ансамблю (форма, розмір, колір, матеріал) впливає на композиційну складність твору?
7. Як пов'язані між собою функціональні, конструктивні та композиційні елементи при проєктуванні єдиного організму в дизайні?
8. Яку роль відіграє гармонія та єдність у створенні ансамблю в контексті архітектурних та дизайнерських об'єктів?

23. Джерела активізації творчого пошуку

23.1. Інтуїція та логіка у творчому процесі

Логічне мислення ще з часів Арістотеля звеличується як єдино ефективний спосіб використання розуму. Але надзвичайна невловимість нових ідей показує, що вони не обов'язково народжуються внаслідок логічного процесу мислення. **У чому ж сутність творчого мислення, яке народжує 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 пройшла “невідомо звідкіля”. Вдала думка насправді ж склалася у підсвідомості й лише потім її 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. 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** [12, 187].

Фахівці пов'язують інтуїцію з нешаблонним мисленням, тоді як логіка традиційно ведеться до шаблонних рішень. Наприклад, коли ми проєктуємо житлову секцію і, розміщуючи їх одну за одною, утворюємо будинок, це ілюструє шаблонне мислення. Якщо ми вільно розташовуємо секції на генплані



ділянки, це приклад нешаблонного підходу, де секції можна поєднувати або залишати окремими. Візерунок, що виникне, може виявитися не менш практичним, ніж традиційна лінійна структура.

Нешаблонне мислення важливе, після шаблонного підходу має обмеження. Відомо, що для створення нової недостатньо просто поглиблювати стару. Логіка дозволяє вдосконалювати те, що вже є, але якщо я викопана в неправильному місці, ніяких покращень щоб не зруйнувати її туди, де вона потрібна. Шаблонне мислення — це поглиблення вже наявної ями, тоді як нешаблонне спробу копати в новому місці.

Люди часто не бажають залишати на пів викопану йому, бо жаль витрачених зусиль. Простіше продовжувати починати, ніж зупинитися й застосовувати альтернативи.

Логічний підхід вимагає впевненості на кожному етапі рішення задачі, що й стає його сутністю. Натомість нешаблонне мислення, яке базується на інтуїції, не завжди дає таку впевненість.

З історії відомо, що якби Марконі не збільшив потужність і ефективність свого винаходу, він ніколи не відкриває можливість передавати радіохвилі на більшій відстані. Марконі повірив у свої сили й почав розмірковувати про передачу сигналів через Атлантику. На думку, для цього було б потрібно лише мати його потужний передавач і чутливий приймач. Експерти ж наполягали, що радіохвилі, як і світлові промені, рухаються прямолінійно, тому не потрібно обігнути Землю і зникнути в просторі. З точки зору логічних уявлень про рух радіохвиль того часу вони мали рацію. Але Марконі не відступив і в кінці досяг успіху.

У той час ні Марконі, ні фахівці ще не знали про створення іоносфери, яка відбиває радіохвилі. Як би не цей іонізований шар, радіохвилі справді зникали в космосі, як випускали фахівці. Марконі, крім того, усталеним поглядом, досягає результату, який був би недосяжний завдяки логічному шляху.

Отже, логіка не є універсальним інструментом для розв'язання всіх задач. Ваша прямолінійність іноді виявляється недостатньою.

Розгляньмо приклад нешаблонного мислення – відому притчу про дівчину і лихваря. Підступний лихвар запропонував доньці свого боржника жеребкування: у торбі мали бути покладені два камінці – чорний і білий. Якщо дівчина витягне чорний камінець, то змушена буде стати дружиною лихваря (чого вона страшенно боялася), якщо ж білий – може залишитися з батьком, а борг буде вважатися сплаченим. Відмова від жеребкування призвела до ув'язнення та бідності. Проте дівчина помітила, що лихвар підкинув у торбу два чорних камінці. Як їй вчинити?

Люди зі шаблонним мисленням сконцентрувалися б на камінці, який вона витягне, обираючи найкращий на свій погляд варіант і дотримуючись його. Водночас ті, хто думати нешаблонно, звернули увагу на камінця, який залишився в торбі, що відкриває нові можливості для вирішення.



На відміну від шаблонного мислення, яке розвиває обрану позицію логічно, нешаблонне мислення дозволяє поглянути на час з іншого боку, детально досліджуючи її замість прив'язування до певного варіанту.

Отже, дівчина в цій історії витягла камінець і, не глянувши на нього, «випадково» впустила його на дорогу, засипавши гравієм, де він миттєво втратився. Усі побачили, що в торбі залишився чорний камінець, тож логічно припустити, що витягнутий був білий. Лихвар не міг зізнатися у своїй обмані, тож дівчина мудро застосувала його ж хитрість проти нього.

Ця історія є кумедним прикладом нешаблонного мислення, яке, покладаючись на інтуїцію, здатне давати значущі результати в різних сферах. Варто відзначити, що інтуїція може як допомогти, так і підводити. Але краще мати багато ідей, якщо навіть деякі з них виявляться помилковими, ніж залишитися без нових поглядів, завжди дотримуючись старих істин.

Немає підставляти роль шаблонного мислення в будь-якому творчому процесі. Воно завжди пов'язане з логікою. Хоча шаблонне мислення не відзначається значними евристичними властивостями, без нього важко критично оцінити нові ідеї та відрізнити життєздатні концепції від фан

У діяльності дизайнера мистецькі процеси, пов'язані з комбінаторним формоутворенням, вибором оптимальної ідеї серед багатьох альтернатив, аналізом функціональних конструкцій і технологічних характеристик об'єкта проектування, а також перевіркою доцільності пропонованих ідей, неможливих без логічних компонентів мислення. Отже, у творчості дизайнера інтуїтивне і логічне мислення не згадати одне одному, а навпаки, доповнюють.

23.2. Евристика

Ще в писемних джерелах античності зустрічаються згадки про евристику.

Евристика – наука, що вивчає творчу діяльність. Слово “евристика” (від грецького “відшукую”, “знаходжу”) було вперше використане у працях грецького математика Папа Олександрійського. Винахідники античної доби надавали певного значення прийомам творчості та навчали цього своїх учнів.

Леонардо да Вінчі, у добу Відродження, користувався аналогіями з живою природою у процесі розробки технічних об'єктів.

Слово “Евристика” як іменник 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 є соціальні бар'єри (зневажливе або негативне ставлення до творчості друзів, родини, несумісність членів творчої групи тощо); психологічні (віра в авторитети й невіра у власні сили, побоювання ризику, недостатня гнучкість мислення) [12, 189].

Розглянемо відомі прийоми та методи стимулювання творчого пошуку. До прийомів, які дизайнер може працювати під час індивідуальної роботи, відносяться такі:



1. **Аналогії**, що беруться з природи, техніки та суспільних явищ, і використовують для вирішення певних проблем. Існують тривіальні та нетривіальні аналогії. Тривіальні аналогії базуються на подібності предметів чи явищ за досить близькими характеристиками, і вони стосуються схожих об'єктів. Для практики дизайну така аналогія є в основному безплідними, після чого призводять доведення вже відомого. Створення нової техніко-естетичної якості стає більш імовірним на основі нетривіальних, неповних аналогій. Чим менш повною є аналогія, тим сильніші її евристичні властивості.



Рис. 37. Приклад використання аналогії у архітектурно проектуванні [21]

До конкретного виду аналогії належить особиста аналогія, або емпатія. Це прийом, що відбувається у вживанні у роль, і базується на ідентифікації суб'єкта з об'єктом, що розробляється.

Метою емпатії є досягнення більш глибокого розуміння завдання та виявлення чинників, пов'язаних із його рішенням, які часто залишаються поза увагою.

Емпатію доцільно реалізовувати у трьох етапах:

- опис емоцій та почуттів, які приписуються об'єкту, з точки зору першої особи;
- опис уявного стану об'єкта розробки з точки зору першої особи;
- “ототожнення” себе з елементом проблемної ситуації.



Рис. 38. Приклад використання аналогії у проектуванні меблів [22]

2. Інверсія (від лат. “переворот, перестановка”). Вивернути навиворіт, поміняти місцями – ці слова характеризують суть прийому інверсії, що використовується для одержання нових ідей.

Зміст інверсії полягає в 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 допомоги всебічному розвитку гнучкості мислення проєктувальника, намагається розглядати проблему з нової перспективи та виробляти нову точку зору. Це абсолютно простий прийом, який дозволяє свідомо подолати психологічну інерцію.

Прикладом інверсії може бути ситуація, коли розроблявся прилад із автоматичним записом інформації на паперовому носії. У традиційних конструкціях передбачалося, що самописне перо рухається, а папір залишається нерухомим. Однак проєктувальники запропонували ідею, відповідно до якої перо залишилося нерухомим, а папір став рухомим. Ця ідея виявилася життєздатною.

ЕВРИСТИЧНЕ КОМБІНУВАННЯ – цей прийом ґрунтується на комбінуванні об’єктів реального світу у свідомості проєктувальників. **Передбачає** зміну порядку розташування елементів цілого, з’єднання їх в іншій послідовності



тощо. **Грунтується** на цілеспрямованому добиранні комбінацій взаємо розташування елементів об'єкта дизайнерської розробки.

АСОЦІАТИВНИЙ ПІДХІД – прийом дає змогу знаходити підказки для нових ідей. Більшість людей потенційно спроможні до необмеженого 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.

ПЕРЕЛІК НЕДОЛІКІВ – прийом полягає у складанні розгорнутого переліку недоліків об'єкта, що розробляється. Після цього складають список варіантів поліпшення ситуації щодо кожного з недоліків. Цей прийом дає проектувальнику чіткішу картину щодо тих характеристик, які підлягають зміні.

ПЕРЕЛІК КОНТРОЛЬНИХ ПИТАНЬ – прийом допомагає зменшити психологічну інерцію та впорядковує пошук варіантів. Питання стосується нового використання об'єкта, його спрощення, збільшення, зменшення, реформування тощо. Кожне питання містить у собі підпитання.

Наприклад: Що можна зменшити? Містить підпитання: “Чи можна щонебудь ущільнити, відділити, подрібнити?”

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 ніколи не принесе продуктивної роботи.

Необхідно створити умови для переключення груп клітин, аби забезпечити відпочинок. Цього досягають, тимчасово переключившись на вирішення інших завдань.

ПРОЄКТУВАННЯ В НАДЗВИЧАЙНИХ УМОВАХ – це “тренувальний майданчик” для розвитку вміння долати психологічні бар'єри творчості.

Суть полягає в тому, що дизайнер у перервах основної роботи навмисне робить спроби проектувати якийсь об'єкт у надзвичайних, фантастичних умовах.

Наприклад, під час основної роботи виконується якась інша робота (переключення розумової праці на фізичну).

МЕТОДИ КОЛЕКТИВНОГО ГЕНЕРУВАННЯ ІДЕЙ. 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 критики.

Головний зміст – у колективному обговоренні творчої проблеми в таких умовах, коли людина має змогу вільно висловлювати будь-які ідеї.

Мета – створити й зафіксувати ланцюжок ідей [12, 191].

Основні правила колективного генерування ідей такі:

2. Творча група має складатися з фахівців різного профілю.
3. Заохочується вільне висловлювання будь-яких ідей.

4. Критика будь-якої ідеї заборонена.
 5. Учасники повинні намагатися комбінувати або вдосконалювати вже висловлені ідеї.
 6. Усі ідеї підлягають оцінці під час експертизи, незалежно від їх характеру.
 7. Атмосфера має бути невимушеною та сприятливою.
- Рекомендована кількість учасників групи експертів — від 4 до 12 осіб. Методи колективного генерування ідей можна використовувати на всіх етапах творчого процесу проєктування.

23.3. Візуальне мислення

Важливим інструментом творчої діяльності є зорова система, яка не тільки здатна сприймати світ таким, яким він є насправді, але й має механізм для створення нових образів.

Суть візуального мислення відбувається у формуванні зорових образів у свідомості та в роботі з ними. Словесне мислення завжди є послідовним, з чіткою структурою, що має початок, середину та кінець. Натомість візуального мислення характеризується вашою одноманітністю та здатністю охоплювати серце в цілому.

Швидкість проникнення в суть проблеми є одним із найцінніших аспектів зорової системи як знаряддя творчої діяльності. Візуальне мислення також залежить від сприйняття архітектурного середовища.

Візуальне сприйняття можна умовно поділити на три етапи:

1. Постановка задачі: включає вивчення характерних рис архітектурного середовища, пошук інформації про аналоги об'єкта спостереження та збір довідкових даних.

2. Дані про архітектурне середовище: включають ділянки, історичну довідку, основні функціональні процеси на території, характерні риси забудови та елементи міського обладнання, такі як об'ємно-просторова структура, масштабність, стилістична приналежність, композиційна єдність, кольорова гама, матеріали та домінуючі геометричні форми.

3. Інформація про об'єкт, що володіє: включає принципові схеми побудови аналогічних об'єктів.

При дослідженні чи проєктуванні важливо забезпечити умови візуального сприйняття.

Контрольні запитання:

1. Як сучасна наука трактує інтуїцію і її роль у творчому процесі?
2. У чому полягає відмінність між шаблонним і нешаблонним мисленням, і чому обидва підходи важливі у творчості?
3. Чому логічний підхід не є універсальним інструментом для вирішення всіх задач?
4. Яким чином приклад з Марконі і його експериментами демонструє важливість нешаблонного мислення?



5. Як притча про дівчину і лихваря ілюструє принципи нешаблонного мислення в контексті творчих рішень?
6. Що таке евристика, і яке її значення у творчій діяльності?
7. Як Папп Олександрійський сприяв розвитку евристики в античності?
8. Як Леонардо да Вінчі використовував аналогії з природи у своїх технічних розробках?
9. Які соціальні та психологічні бар'єри можуть впливати на творчість?
10. Які різновиди аналогій існують у практиці дизайну, і як вони застосовуються?
11. Що таке інверсія, і як цей метод допомагає в пошуку нових ідей?
12. Як евристичне комбінування сприяє розв'язанню творчих завдань у дизайні?
13. Як колективне генерування ідей сприяє розвитку творчого процесу, і які основні правила його реалізації?
14. Як зорова система сприяє формуванню нових образів у творчій діяльності?
15. Які основні етапи включає процес візуального сприйняття архітектурного середовища?
16. Яким чином візуальне мислення впливає на швидкість проникнення в суть проблеми в архітектурному проектуванні?

24. Арт – дизайн

24.1. Авторський дизайн

Для задоволення зростаючих потреб населення промисловість повинна постійно оновлювати асортимент виробів, поліпшувати їх якість, організовувати випуск нових об'єктів, товарів, підвищувати надійність і довговічність будівель та складних побутових машин і приладів, що полегшують працю і покращують побут населення.

У підвищенні якості будівельних об'єктів, промислової продукції і розширенні їх асортименту важливу роль відведено дизайнеру.

Робота над дизайнерським проектом передбачає певну послідовність операцій. Ця послідовність склалася внаслідок тривалого проектного досвіду. До її базових складових частин належать такі етапи: підготовчий, дизайнерська пропозиція, завершення дизайнерського проекту, його реалізація [55, 187].

Арт-дизайн у творах митців – це відображені традиції ремісничо-мистецької творчості. Ці традиції перейняті (наслідувані) сучасним дизайном із застосуванням характеру матеріалу та вираження його природних властивостей. Саме живопис, графіка та ужиткове мистецтво знаходяться на шляху перетворення речей з метою втілення нових культурних зразків в інтер'єри будівель.

Джерелом формування авторського дизайну є **народне мистецтво**.

Успіх авторського проекту залежить не тільки від творчих даних та ерудиції автора, а й від цілеспрямованої і методичної роботи. Процес будь-якого проектування розвивається за відповідними етапами або стадіями [54, 225].



При створенні різноманітних авторських предметних і архітектурних форм та композицій від дизайнера в наш час вимагається дотримуватись спільності його ідеї. Іншими словами, однією з ознак високого професіоналізму та гарного смаку модельєра, художника-конструктора, дизайнера-архітектора тощо нині вважається, надання ним стильової своєрідності предмету, який ним створюється чи декорується. Дизайнерська новація має представляти певну образну цілісність, яка виникає внаслідок поєднання своєрідних засобів технічної та естетичної виразності, а саме: змісту, образної системи та форми їх матеріального втілення.

Зміст дизайнерської новації коріниться в її конструкційних і функціональних особливостях, характеристиках, властивостях, функціях тощо, її образна система залежить від способів конструкторської та естетичної виразності, що визначають неповторність і своєрідність даного предмета. Зміст і образна система дизайнерської новації знаходять реалізацію у певній формі виробу чи явища – конкретному матеріалі: пластиці об'єму, тектоніці, фактурі матеріалу тощо. Авторський погляд на місце і роль предмета в техногенному середовищі фіксує стиль у дизайні.

Авторський дизайн ґрунтується на сукупності певних естетичних, художніх та конструктивних принципів:

- дизайнерська творчість трактується процесом особливої об'єктно-суб'єктної взаємодії, внаслідок якої виникає система художніх образів – твір мистецтва, що фіксує авторське бачення: розуміння предметів, явищ, подій зовнішнього світу;

- у процесі дизайнерської творчості важливими вважаються як інтелектуальний, так і емоційний компоненти творчого процесу;

- від автора вимагається дотримуватись гармонійної єдності змісту і форми архітектурно-художнього твору, внутрішньої ідеї та відповідного матеріалу її виготовлення, яка має сприяти якнайкращому розкриттю задуму митця та допомогти його зрозуміти глядачеві, слухачеві або читачеві. Одночасно цінними визначаються і дизайнерська форма, і художній зміст мистецької інновації;

- до автора ставиться вимога бути досить стриманим у використанні засобів художнього втілення свого задуму;

- мистецький задум має стати гармонійним поєднанням цілого та його елементів, йому має бути властива художня єдність усіх його складових.

24.2. Нові матеріали і технології. Новий погляд на дизайн

Зараз, на межі тисячоліть, дизайн вирізняється переходом від технократичного орієнтованого до постіндустріального. Нині змінюється уявлення про “гарний дизайн”. Те, що не так давно було гарним, а саме: акцентовано нейтральним, сухувато аскетичним, анонімним дизайном функціоналістичного зразка – сьогодні вже не обов'язково є таким.



Наприкінці ХХ ст. відбулися зміни свідомості частини людства. До основних причин цих змін належать: **по-перше**, глобальна економічна криза, що охопила не тільки сферу відносин людини і природи, але й сфери відносин людини та другої, штучної природи, нею ж створеної; **по-друге**, це так звана постіндустріальна революція, яка не тільки не вирішила цілу низку проблем, що виникли на попередньому, індустріальному, етапі, але й породила багато нових. Ці нові проблеми не піддаються вирішенню в межах старих інтелектуальних схем.

У дизайні цей процес розмивання старої раціоналістичної парадигми, відомої під назвою класичний раціоналізм (або модернізм, якщо ведемо мову про загальнокультурні процеси), має дуже глибоке історичне коріння та проходить, мабуть, особливо драматично. Пояснити це можна тим, що дизайн безпосереднім чином міститься в екологічних та постіндустріальних процесах і є не просто реагентом, а в прямому розумінні їх каталізатором [12, 184].

Дизайн на сьогодні є не тільки окремою, самостійною сферою людської діяльності, він переростає у феномен, який потребує подальшого осмислення, неупередженого оцінювання, всебічного аналізу. Дизайнерська діяльність охоплює не тільки сферу виробництва і просування товарів повсякденного попиту, предметів побуту та виробничого призначення.

Нині приділяється значна увага якості людського життя, одним із важливих чинників якої виступає комфортність предметно-просторового оточення людини. Комфортність не у вузько функціонально-утилітарному розумінні, а як стильова константа соціального буття.

Сьогодні пересічний цивілізований споживач перебірливо оцінює і ложку, якою має їсти свій обід, і зовнішність громадського діяча, котрий прагне набути популярності і колір тротуару, яким прогулюється, і будівлю, в якій живе.

Зручність житла оцінюється не метражем, поверхом, предметною насиченістю, а насамперед ступенем врахування смаків його господаря. Думки: “Мій дім – моя фортеця” чи “Кожній окремій сім’ї – окрему оселю” у наш час поступаються ідеї “Мій дім – світ, в якому мені приємно перебувати”. Цінуватись починає зараз все більше не просто красивий, зручний, якісний чи дорогий одяг, а передусім той, що підкреслює індивідуальність свого господаря і стилістично найбільш придатний у конкретній ситуації: приходити на тенісний турнір у вечірньому чи діловому костюмі глядачеві не престижно, це ознака “поганого тону”. Поганим тоном нині є й відсутність зеленого газону або ошатного квітника перед будинком, власник якого вважає себе людиною середнього достатку.

Сучасний дизайнер має бути спеціалістом з високим освітнім рівнем. Його діяльність ґрунтується не тільки і не стільки на власних емотивно-вольових проявах, а на раціональному осмисленні завдання, яке ставить перед ним замовник.



Дизайн послуговується новітніми даними багатьох наук задля створення різноманітних, естетично принагідних матеріалів, предметів чи естетичного облагородження готової продукції, житла, ландшафту тощо.

Естетичні знання розвитку нових матеріалів: гнучкі матеріали, текстильні матеріали, скло та оптичні матеріали, гума й піна – мають аналізуватися, досліджуватися, продукуватися сучасною теоретичною естетикою і знаходити практичну реалізацію в дизайні. Це знання про засоби та шляхи вдосконалення предметно-просторового середовища існування людини в умовах техногенного світу задля гармонізації людського життя в системах “людина - природа” та “людина - суспільство”.

Дизайн покликаний осмислювати способи функціонування різноманітних компонентів “штучної природи”, які у своїй єдності мають бути привабливими, доцільними, домірними людині. Необхідно досліджувати естетичні закономірності творення й розвитку предметно-архітектурного середовища у контексті формування культури людського суспільства. Слід визначити соціально-економічні та культурні функції дизайну. Потрібно глибше досліджувати його зв'язок з архітектурою, мистецтвом, технікою, наукою.

Контрольні запитання:

1. Яку роль відіграє дизайнер у підвищенні якості та асортименту будівельних об'єктів і промислової продукції?
2. Які основні етапи включає процес роботи над дизайнерським проєктом?
3. Як арт-дизайн відображає традиції ремісничо-мистецької творчості та як ці традиції впливають на сучасний дизайн?
4. Які принципи лежать в основі авторського дизайну та як вони впливають на стиль предметів?
5. Яким чином зміст і образна система дизайнерської новації взаємодіють між собою і знаходять реалізацію у матеріальній формі?
6. Які вимоги ставляться до автора дизайну щодо гармонійної єдності змісту, форми та матеріалу твору?
7. Як зміни в економічній та соціальній сферах вплинули на еволюцію дизайну в кінці ХХ століття?
8. Які основні характеристики класичного раціоналізму в дизайні і чому вони змінилися на постіндустріальному етапі?
9. Як дизайн сьогодні розглядається не лише як професія, а й як культурний феномен?
10. Які фактори сучасного дизайну найбільше впливають на комфортність предметно-просторового оточення людини?
11. Як змінюється оцінка зручності житла в сучасному суспільстві та як це пов'язано з індивідуальністю господаря?
12. Які наукові та естетичні знання є важливими для сучасного дизайнера, і як вони впливають на створення нових матеріалів та облагородження середовища?



ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

- 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.
- АНСАМБЛЬ** (від фр. «разом») — композиційно цілісна група предметів.
- 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**
АРХІТЕКТОНІКА (від гр. «старовинний») — старовинний, застарілий. (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.
- АСИМЕТРИЯ** (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.
- 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.
- ГАРМОНІЯ** (від гр. «скріплення, злагодженість») — 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.

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.

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.

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»).

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.



ЗОРОВЕ СПРИЙНЯТТЯ ІДЕНТИЧНІСТЬ

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

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

ІДЕЯ

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

ІМІТАЦІЯ

(від лат. «наслідую») — унаслідування, підроблення. У 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'ЄР

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

ІНФОРМАЦІЯ

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

КАРКАС

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

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 формоутворення в дизайні.
- 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. н.
- КОНЦЕПЦІЯ** (від лат. «сприйняття») — система поглядів на певне явище, основна ідея, ідейний задум твору.
- КУЛЬТУРА** (від лат. «догляд, освіта, розвиток») — сукупність матеріальних і духовних цінностей, створених людством протягом його історії, котрі транслюються 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.
- 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 проєктується. Макет виконується на проміжних стадіях проєктування або є частиною завершеного проєкту. У поліграфічних виданнях він є головним проєктним документом (макет книги, часопису тощо).
- МАРКЕТИНГ** (від англ. «торгівля, продаж, базарювання») — вид людської діяльності, котра спрямована на вдоволення нужді потреб за допомогою обміну.
- МЕНЕДЖМЕНТ** (від англ. «керувати») — вид людської діяльності, котра спрямована на організацію управління групами людей з метою результативного виконання певної роботи.



МЕТОД

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

**МЕТОДИКА
ДИЗАЙНУ
МИСЛЕННЯ ТВОРЧЕ**

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

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.

МОДЕЛЮВАННЯ

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

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 підготовлено такою його стадією як мангардизм. До основних ідейних настанов належали такі, що впливали з сутностей індустріального суспільства.

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.

ОРНАМЕНТ

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

ПАТЕНТ

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

ПЛАКАТ

(від нім. та фр. «об'ява, афіша») — графічний твір,



	<p>виконаний на великому аркуші зі стислим пояснювальним текстом, що переслідує інформаційну, рекламну, агітаційну, навчальну або іншу мету.</p>
ПРЕДМЕТ	<p>1) будь-яка матеріальна річ, виріб, матеріальний продукт праці; 2) галузь дослідження або перетворення (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.</p>
ПРЕДМЕТНЕ СЕРЕДОВИЩЕ	<p>сукупність виробів та їх комплексів, що оточують людину та використовуються нею для організації життя.</p>
ПРЕДМЕТНИЙ КОМПЛЕКС	<p>у дизайні під предметним комплексом розуміють сукупність матеріальних предметів, що пов'язані загальним задумом, призначенням, тобто становлять єдине ціле.</p>
ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ	<p>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.</p>
ПРОБЛЕМА	<p>(від гр. «завдання, утруднення») — складне теоретичне або практичне питання, що потребує вивчення й вирішення.</p>
ПРОЄКТ	<p>(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.</p>
ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН	<p>художньо-проектна діяльність, об'єктом якої є вироби машинобудування, прилади й апарати, предмети широкого вжитку, інші промислові вироби.</p>
ПРОПОРЦІЯ	<p>(від лат «співвідношення») — співвідношення частин цілого між собою та з цілим. У дизайні використовується як один із засобів художньої</p>



ПРОТОТИП

виразності.

(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.

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.

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.

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.

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.



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.
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».
ТОВАР	усе, що може задовольнити нужду 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.
ФАКТУРА	(від лат. «оброблення, побудова») — особливості побудови поверхні будь-якого предмета. Поверхня може бути гладкою, шорсткою 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.

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).



ПРЕДМЕТНО-ІМЕННИЙ ПОКАЖЧИК

А		Архітектура	
Абсолютизм	34		12, 13, 21, 28, 29, 32,
Абстрактна природа	76		33, 51, 52,
Абстрактна точка	43		57, 61-65,
Абстрактна форма	75		69-72, 77,
Абстрактне мистецтво	75		78, 81, 82,
Абстракції геометричні	97		87-89, 98,
Авангард	80		139
Авіаційна промисловість	73	Архітектурна композиція	39
Автор	124	Архітектурна підготовка	81
Авторський дизайн	136, 137	Архітектурне виробництво	111-113
Адольф Лоос	66	Архітектурне оздоблення	39
Аеродинамічні форми	98	Архітектурне оформлення	60
Академія дизайну і мистецтв	84	Архітектурне планування	57, 65
Академія мистецтв	83, 86, 87	Архітектурне проєктування	89, 95
Акведук	25, 34	Архітектурне середовище	97, 114,
Активізація творчого пошуку	99		135, 139
Алея сфінксів	17	Архітектурний ансамбль	44
Американський дизайн	74, 76	Архітектурний виріб	107, 108,
Амфітеатр	24		113-115,
Аналіз	120, 121,	Архітектурний декор	56
	131, 138	Архітектурний дизайн	53, 99, 109
Аналітичне оцінювання	96	Архітектурний комплекс	122-126
Аналоги об'єкта	135	Архітектурний об'єкт	109, 111,
Аналогії	132		112, 121,
Англійський дизайн	54		127, 128
Анкета	102	Архітектурний ордер	18
Ансамблевість	57	Архітектурний принцип	57
Ансамбль	126-128	Архітектурний проєкт	81
Антаблемент	46	Архітектурний простір	17
Антична культура	39	Архітектурний стиль	24, 56, 57
Апсиди	29	Архітектурний твір	17
Ар нуво	55	Архітектурні будівлі	83
Арка	29, 40	Архітектурні вироби	99, 119, 120
Аркади	46	Архітектурні малі форми	97
Аркові конструкції	25, 32	Архітектурні матеріали	57
Арочне завершення	38	Архітектурні методи	51
Арт-дизайн	76, 127, 136	Архітектурні методи	47
Архаїка	60	Архітектурні мотиви	47
Архітектоніка приміщень	65	Архітектурні об'єкти	126
Архітектонічне мистецтво	80	Архітектурні образи	56
Архітектор	43, 61, 70,	Архітектурні форми	45, 47, 50,
Архітектура культових будівель	72, 83		64-66, 122
Архітектура промислова	17	Архітектурно-будівельна справа	94
		Архітектурно-просторове	



Вапняний розчин	34	Візуальне сприйняття	135
Вартість виробу	67	Військові споруди	69
Вільна академія мистецтв	83, 87	Вікна	72
Вільне взаємопроникнення простору	64	Віктор Хорт	66
Вільне планування	72	Громадські споруди	32
Вільний дизайн	64	Гропіус, Вальтер	64, 65
Віолле де Дюк	66	Група предметів	126
Вітраж	57, 72	Гума	139
Вітрина	76		
Вітрувій	42	Д	
Властивості	106, 120	Дверні ручки	66
Властивості матеріалу	115	Двигун	44, 49
Властивості предмета	112	Двір-тераса	17
Властивості товару	102	Декор	25
Властивості форм	117	Декоративізм	56, 57, 108, 109
Внутрішній простір	65	Декоративна обробка	47
Водойма	16	Декоративне мистецтво	21, 60
Водосховище	34	Декоративне оформлення	26
Вторинні ресурси	125	Декоративний напрям	59
		Декоративний розпис	86
Г		Декоративні елементи	64
Галерея	40	Декоративно-естетичні цінності	76
Ганнес Майє	64, 65	Декоративно-прикладне мистецтво	82, 86-89, 107, 127
Гармонізація	139	Декоративно-ужиткове мистецтво	55, 80
Гармонійна узгодженість	115	Декорації інтер'єрів	56
Гармонійне предметне середовище	12	Декорування стель	57
Гармонійне формоутворення	11	Декорування	94, 108
Гармонія	116, 117	Дерев'яна інкрустація	46
Генератор ідей	134, 135	Дерев'яна мозаїка	46
Генплан	129	Дерев'яне ліжко	26
Генрі Дрейфус	74	Дерев'яні саркофаги	22
Географія урбаністична	98	Дерев'яні скрині	22, 26
Геометричні орнаменти	45	Деревина, дерево	15, 26, 72
Геометрія	43	Дерев'яна різьба	47
Гібридизація	70	Дессау	66
Гігантські терми	29	Деталі	59, 116, 120
Гіпостильний зал	18	Деталь	127, 128
Гірлянди	47	Джозеф Сайнел	71
Глинобитна конструкція	15	Джон Рескін	54, 66
Глухий фасад	15	Дизайн архітектурного середовища	87-89, 97, 99
Гнучкі матеріали	139	Дизайн інтер'єру	72, 85, 125
Готичний стиль	28, 39, 40	Дизайн меблів	64, 85, 86
Готова продукція	33		
Готовий продукт	103		
Графіка	85		
Графічна школа	87		
Графічний дизайн	83, 85		
Графічні елементи	95		

Графічні мистецтва	87	Дизайн окремих	
Громадські будівлі	24	архітектурних виробів	99
Дизайн промисловий	71	Дизайн освітлення	64
Дизайн промислових виробів	94	Дизайн предметів	64
Дизайн рекламно-поліграфічної продукції	94	Дизайнерські послуги	12
Дизайн середовища	17, 86, 88, 94, 97	Дизайнерські рішення]	61
Дизайн товару	102	Дизайнерські спеціальності	85
Дизайн	11-14, 29, 32, 33, 51, 55, 60-63, 67, 68, 71, 74-94, 99, 104, 105, 111, 121, 138, 139	Дизайнерські студії	76
Дизайн-бюро	125	Дизайнерські твори	74
Дизайнер	12, 14, 52, 53, 75, 78-80, 90-92, 106, 107, 111-116, 125, 138	Динаміка	117
Дизайнер-архітектор	107, 137	Дистанційна освіта	86
Дизайнер-стиліст	109	Дисципліна "Художнє проектування"	88
Дизайнерська галузь	81	Дифрос (лавка або табурет)	22
Дизайнерська діяльність	138	Діоклетіан	29
Дизайнерська компетенція	75	Довальд Дескі	74
Дизайнерська новація	137	Домінуючі геометричні форми	135
Дизайнерська освіта	84, 89, 97	Дороманський стиль	28
Дизайнерська пропозиція	136	Доцільність	139
Дизайнерська розробка	135	Драпірування	25
Дизайнерська спеціалізація	92	Дюрер	42
Дизайнерська творчість	97, 137		
Дизайнерська трудова діяльність	96	Е	
Дизайнерська форма	137	Евристика	131
Дизайнерська якість	96	Евристичне комбінування	133
Дизайнерське завдання	111	Евристичний метод	131
Дизайнерське проектування	78	Евристичний прийом	131, 135
Дизайнерське рішення	67	Евристичні властивості	132
Дизайнерський аналіз	120	Екзотичні будинки	61
Дизайнерський продукт	99	Еклектика	55, 91
Дизайнерський проєкт	136	Екологічні процеси	138
Дизайнерський синтез	121	Економічна доцільність виробництва	67
Дизайнерський стиль	92	Економічні умови	14
Дизайнерський твір	90	Експеримент	102
		Експертиза естетичності	94
		Електроприлади	73
		Електротехнічна промисловість	73
		Елементи ансамблю	128
		Елементи міського обладнання	135
		Елементи українського стилю	83
		Емоційно-вольові прояви	138
		Емпатія	132
		Ергономіка	77, 88, 91, 94, 112

Дизайнерські концепції	78	Ергономіка в дизайні	76
Дизайнерські напрямки	89	Ергономіка форми	77
Дизайнерські організації	77	Ергономічний чинник	113, 114
Ескізи	60	Ергономічні вимоги	121
Ескізний пошук	97	Ергономічні стандарти	112
Естетика раціоналізму	68	Життєвий цикл товару	106
Естетика технічна	87		
Естетика функціональності	11	З	
Естетика	14, 16, 50, 61, 67, 68, 74, 139	Забудова ділових центрів	73
Естетична виразність	137	Забудова	72
Естетична сторона	39	Завершення формоутворення	64, 65
Естетичне значення	13	Заводська металообробка	82
Естетичне освоєння	52	Загальна структура	128
Естетичний вигляд	109	Загальний композиційний задум	114, 127
Естетичний функціоналізм	61	Загальний художній задум	128
Естетичний чинник	113, 114	Загальні естетичні якості	52
Естетичні вимоги	121	Загальні умови ефективної роботи	77
Естетичні властивості	106, 107	Загально естетична підготовка	81
Естетичні закони	50	Загородня вілла	25
Естетичні закономірності	139	Закон природи[]	62
Естетичні параметри	122	Закономірності творення	139
Естетичні потреби	13	Залишкова архітектура	56, 57
Естетичні принципи	137	Залізна руда	82
Естетичні проблеми техніки	81	Залізобетон	56, 57
Естетичні проблеми	52	Залізобетонний каркас	57
Естетичні характеристики	111	Залізобетонний купол	57
Естетичні якості	52, 67, 94	Залізобетонні конструкції	57
Етап інженерії	90	Заміна матеріалів	52
Етап проектної культури	90	Замок	40
Етап створення	103	Запит	100
Етап технологій	90	Засоби технології	68
Етапи проектування	136	Збут продукції	94
		Зміст дизайнерської новації	137
Є		Знаряддя	45
Європейська архітектура	32	Зовнішній простір	65
Єгипетський архітектурний ордер	18	Зовнішня реклама	104
Єдність композиційна	127	Зовнішня форма	16
Єдність мистецтва і техніки	63, 65	Зорова система	135
Єдність структурна	127	Зорове сприйняття	117
Єдність форми	128	Зорові образи	135
		Зручність	112
Ж		І	
Живопис монументальний	85	Ідеї “Баугауза”	65
Живопис станковий	85	Ідеї конструктивізму	81
Живопис	13, 45-47, 86, 136	Ідентифікація (візуальна)	92
Живописні мотиви	83		

Житло	15, 138, 139	Ідентифікація суб'єкта	132
Житлове середовище	16, 98	Ідея	131
Житлові будівлі	15, 21	Ієрархія управління	55
Ілюзії	117	Камінь	15
Імітаційна стилізація	92, 108, 109	Капітелі	18
Інверсія	133	Каркас	40, 57
Індастріал арт (промислове мистецтво)	51	Каркасні будівлі	70
Індивідуалізм модерну	56	Картина мозаїчна	38
Індустріалізація	59, 80	Картка продукції	61
Індустріальна краса	13	Кераміка	63
Індустріальне місто	69	Кераміка облицювальна	56
Індустріальне суспільство	60	Кераміка художня	86
Індустріальний дизайн	76	Кете Кольвіц	75
Індустріальні засоби	12	Київська політехніка	89
Індустріальні зони	69	Кінетичні схеми	107
Індустріальні методи	14	Кіно (в контексті графічного дизайну)	94
Інженер	51, 81, 90	Кінцевий образ виробу	55
Інженерія	90	Кладка	40
Інженерне проєктування	71	Класична традиція мистецтвознавства	67
Інженерне проєктування	95	Класичне Середньовіччя	28
Інженерні досягнення	76	Класичний раціоналізм	138
Інженерні споруди	25, 32	Класичні меблеві форми	22
Інженерно-будівельна підготовка	81	Клино (ложе)	22
Інженерно-економічний аспект	81	Клієнт	100
Інженерно-технічне середовище	81	Клімос	26
Інкрустація	45	Книжкова графіка	56
Інновація	137	Ковані решітки	56
Інститут декоративного мистецтва	87	Колегіум	82
Інститут прикладного і декоративного мистецтва	87	Коллективне генерування ідей	134
Інститут прикладного мистецтва	87	Коллективний дизайнер	125
Інструменти	44, 50	Колізей	24
Інтеграція	122	Колір	118
Інтер'єр	21, 38, 46, 57, 78, 85, 91	Колона	16, 18, 25, 40, 45, 46
Інтуїція	129-131	Колонада-перестиль	17
Істинність творчості	62	Колони портиків	17
Історія архітектури	88	Колони центрального нефа	18
Історія дизайну	88, 89	Кольорова гама	135
Історія мистецтва	88, 89	Кольорознавство	88
		Комбінаторне формоутворення	131
		Комбінування ідей	135
		Комбінування об'єктів	133
		Комерційне виробництво	79
		Комерційне значення дизайну	79
		Комерційне проєктування	54
		Комерційний дизайн	54, 74, 76
К			
Кам'яне облицювання	39		



Кам'яні балки	18	Комітет Шверта	51
Камера-обскура	43	Комп'ютеризоване робоче місце	96
Камін	72, 73	Конструкція	15, 24, 39, 45, 46, 49, 91, 109, 113, 115, 119, 120, 113
Комп'ютерне графічне формоутворення	97	Конструювання машин	51
Комп'ютерний дизайн	85	Конструювання одягу	86
Комп'ютерні недоліки	97	Конструювання художнє	86
Комп'ютерні переваги	97	Конструювання	14, 65
Комплекс	123	Контрасти	72
Комплекси предметів	94	Контури	41, 59
Комплекси	74, 122	Концепція дизайну	92
Комплексне упорядкування	66	Концепція проекту	125
Комплексний дизайн	99	Концепція	43, 103, 124, 131
Комплектація простору	65	Користь	11, 111
Композиційна єдність	127, 135	Корпоративний дизайн	60
Композиційна спрямованість	127	Корпус	119
Композиційна цілісність	126	Котедж	61, 68
Композиційне ядро плану	73	Краса	11, 13, 54, 112
Композиційний задум	115, 127	Креативні стилі	61
Композиційний чинник	114	Креслення	81
Композиційні рішення	108	Криві форми	98
Композиційно цілісна група	126	Критерії естетики	65
Композиційно-художній погляд	128	Критерії творчості	62
Композиція простору	71, 72	Крісло для лежання (Ле Корбюзє)	64
Композиція	17, 117, 118, 127, 128	Крісло	16
Комп'ютерна графіка	95	Крісло зі спинкою	16
Комфортність	138	Круглий обідній стіл	26
Кон'юнктурна стилізація	108	Культові будівлі	29
Конструктивізм	83	Культові споруди	24, 32
Конструктивна геометрія	88	Культура	50, 77-80
Конструктивна тектоніка	18	Культура суспільства	139
Конструктивне крісло	91	Культура язичництва	28
Конструктивний напрям	59	Культурне середовище	16
Конструктивні деталі	83	Культурні аспекти дизайну	67
Конструктивні елементи	45, 46	Купол	33, 34, 38, 40
Конструктивні прийоми	108	Купольна базиліка	38
Конструктивні принципи	137	Купольна оболонка	40
Конструктивні процеси	121	Кут	43
Конструктивно-технологічні властивості	106	Кухня	126
Конструктор	81, 124		
Конструкції	66, 70, 76		
Конструкції індустріальні	68		
Конструкційний чинник	113, 114, 119		
Конструкційні особливості	137		
Конструкційні характеристики	113		



Конструкція масивна	38
Конструкція меблів	21
Конструкція стільця	59
Ландшафт	72, 139
Ландшафтна архітектура	98
Ланцюжок ідей	135
Леонардо да Вінчі	42
Ліжко	16, 26
Лінійна перспектива	81
Лінійний стиль	55
Лінія	43
Логіка	129-131
Логічна побудова	128
Логічне мислення	129, 131
Логічний підхід	130
Логічність	16
Логотип	60, 95
Луї Саллівен	66
Львівський національний університет	
природокористування	89
Людина - природа	139
Людина - суспільство	139
Людські можливості)	96

М

Майстер	124
Майстерня	50
Макет	43
Мала архітектурна форма	88
Мальовничість	57
Малювання	81
Мануфактура	49, 51
Маркетинг	99, 100
Маркетингова інформація	102
Маркетингова стратегія	103
Маркетинговий підхід	102
Мармур	26
Маса	118
Масажні приміщення	29
Масивність	59
Маски	47
Масова культура	92
Масове виробництво	12, 33, 65, 94
Масове споживання	77
Масові зразки	61
Масові продукти	60
Масштаб	127, 128
Масштабність	116

Л

Лавка	16, 22, 24, 26
Матеріали оброблені вручну	72
Матеріальна культура	52
Матеріальне втілення	137
Матеріальні предмети	122
Матеріальні форми	116
Машини-знаряддя	44
Машини-передавачі	44
Машинна мультиплікація	95
Машинне виробництво	54
Машинне образотворче мистецтво	95
Машинні можливості	96
Маяк	34
Меблеве виробництво	91
Меблевий гарнітур	128
Меблевий дизайн	56
Меблі в українському стилі	83
Меблі для сидіння	22
Меблі з металевих трубок	66
Меблі модерн	59
Меблі	16, 21, 22, 26, 33, 45, 46, 56, 59, 64, 66, 72, 78, 83, 86, 91,94
Мегафон (однокімнатне приміщення)	21
Мета “Веркбунду”	61
Метал	120
Металева пластика	26
Металеве лиття	47
Металевий посуд	66
Металеві деталі	49
Металеві каркасні конструкції	70
Металеві конструкції	70
Металеві трубки	64
Металообробка	51
Метод	90, 99, 111
Метод обробки	120
Методи будівництва	65
Методи знань	121
Методи колективного генерування ідей	134-135
Методи обробки	52
Методи організації	96

Матеріал	14,55,68,76, 115,120, 121, 127, 135, 136	Методи проектування	97
Методи художнього проектування	12	Методи та прийоми	99
Методика створення меблів	123	Методи формоутворення	11
Методика	90	Моделювання костюма	86, 87
Методичні принципи дизайну	97	Моделювання одягу	85
Методичні принципи	99	Моделювання ситуації	125
Механізація	49, 66	Моделювання тканин	85
Механізація виробництва	50	Моделювання трикотажних виробів	87
Механізми	45,46,49	Моделювання форм	13, 94
Механічні пристрої	49	Моделювання художнє	86
Мислення	129	Модерн	56, 57, 63, 83, 91
Мислення нестандартне	99	Модернізм	60, 138
Мистецтво	13-15, 28, 33, 51, 52, 61, 63, 66, 75, 82-88, 91	Модифікація маркетингу	107
Мистецтво (поп-арт)	92	Модифікація товару	106
Мистецтво дизайну	66	Модульні крісла	78
Мистецтво Західної України	82	Модульні полиці	78
Мистецтво і промисловість	76	Можливості дизайну	56
Мистецтво індустріального століття	77	Мозаїка	21, 25, 38, 45, 46
Мистецтво прикладне	67	Монастир	34
Мистецтво промислове	73	Монастирські малярні	82
Мистецтвознавство	88	Монументальна архітектура	16
Мистецька інновація	137	Монументальна скульптура	85
Мистецьке посередництво	61	Монументальне мистецтво	88
Мистецький задум	137	Монументальність	47
Мистецький консультант	60	Монументально-декоративний живопис	88
Мистецький навчальний заклад	91	Мораліст	54
Мистецький напрям	85	Морена дерева	46
Мистецький смак	74	Моріс Вільям	53, 54
Мистецькі дисципліни	90	Морфологічні аспекти	109
Мистецькі науки	90	Мости	34
Мініатюра	80	Мутезіус	66
Міс Ван дер Роє	64		
Міста Дессау	63	Н	
Місто	125	Нава, неф	18, 29, 38
Містобудівельний чинник	33	Надійність	103, 113, 136
Містопланування	98	Написи	104
Місця загального користування	72	Народна архітектура	15
Міцність	113	Народна стилістика	89
Мобільні форми	98	Народна творчість	28
		Народне мистецтво	83, 136
		Народні промисли	82
		Настінна фреска	16
		Настінний живопис	21
		Настінні написи	104

Мова формоутворення	59	Натуральний будинок	72
Моделювання	87	Наукове розуміння дизайну	67
Науково-технічний прогрес	87	Науково-технічна революція	67
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури	87	Оздоблення	128
Національна стилізація	109	Оздоблення виробів	51
Національний стиль	83	Оздоблення інтер'єру	38, 57
Національні традиції	82	Оздоблення товару	106
Нельсон	78, 79	Оздоблювальні деталі	83
Нетривіальні аналогії	132	Оздоблювальні матеріали	88
Нешаблонне мислення	130	Опитування	102
Ніші	47	Оптика	41-43
Нова архітектура	71	Оптимальна ідея	131
Нова точка зору	133	Оптимальне планування	65
Новатор	78	Оптимальні габарити	113
Новий англійський стиль	53	Оптичні ілюзії	117
Нові матеріали	65, 137, 139	Оптичні матеріали	139
Нові потреби	65	Оранжерея	72
Нові технічні засоби	52	Організаційний простір	98
Нові упакування	60	Організація будівництва	32
Норман Бел Геддес	71, 74	Організація простору	17
О		Органічність форм	16
О. Петрицький	80	Ордер	39, 40
О. Хвостенко-Хвостов	80, 81	Орнамент	15, 26, 46, 91
Об'єкт	43, 119	Орнаментальний мотив	39, 56, 83
Об'єм пірамідальний	38	Орнаміка	26
Об'ємні фігури	97, 98	Освітлення електричне	72
Об'єднання "Німецький Веркбунд"	63	Осередки дизайну	89
Об'ємно-просторова структура	135	Осміслення	138
Обладнання	73	Основи архітектури	88
Облицювання	21, 38	Осьовий розвиток композиції	17
Обмін	100, 101	Отто Вагнер	66
Оборонні споруди	34	Оформлення товарів	60
Оборудка приміщень	65	Оформлення форми	114
Образ житлових будинків	71	Оформлення художнє	86
Образи архітектурні	56	Оформлення	76, 107
Образна система	137	Оцінка ідей	135
Образно-стильове спрямування	69	Оцінка товару	101
Образотворче мистецтво	76	Оцінка якості	112
Обробка	128	П	
Обробка деталей	124	Пакування	95
Обробка матеріалів	72	Палац	29, 40, 24
Обтічність форм	92	Палаццо	39, 40
Оголошення	104	Пандус	17
		Парадна сходовая клітка	73
		Парадне крісло	16
		Паралельні потоки	
		відвідувачів	29
		Парк	21

Огорожа	45	Паркет	45
Одиничність розробок	121	Пейзаж	17, 45, 46
Одяг (дизайн)	92, 93	Перевірка доцільності	131
Перелік недоліків	134, 135	Пошуки раціональних форм	69
Перистиль	17, 25	Правильний вибір матеріалу	55
Пересувні меблі	47	Прагматизм	69
Перспектива	41-43	Практичний дизайн	73
Перспективні розробки	121	Практичний предмет	14
Підвищення якості	45, 46	Практичність	130
Підвісні світильники	66	Предмети	119
Підпорядкування частин	127	Предметне середовище	14, 92
Підсвідомість	129	Предметний комплекс	123
Підсобні приміщення	29	Предметний світ	14
Підтримка форми і функції	70	Предметно-архітектурне середовище	139
Підхід до проектування	78	Предметно-просторове оточення	138
Пікдео	75	Предметно-просторове середовище	16, 139
Піраміда зору	43	Прибудова	44
План будівлі	38	Призматичний об'єм	39
План міста	120	Приєм творчості	131
Планування	12, 15, 25, 72, 112	Прийоми	111
Планування житла	65	Прикарпатський університет ім. В.Стефаника	89
Пластик	125	Прилад	44
Пластика	57, 63	Примхливі уподобання	69
Пластичність	59	Принцип Саллівена	61
Пластичність стилю	56	Принцип формоутворення	11, 64
Пластичність форм	57	Принципи класицизму	91
Пластмаси	13	Принципи організації	96
Плетена поверхня)	22	Принципи промислового виробництва	67
Плінфа	34	Принципові схеми	135
Плоска покрівля	15	Природна симетрія	127
Площина	43	Природне середовище	97
Поверхня	43	Природні властивості матеріалу	136
Поверхове членування	40	Природні форми	45, 46
Повоєнна технологія	92	Проблеми дизайну	77, 78
Повоєнний дизайн	74	Проблемний підхід	122
Показники якості	13	Прогресивні тенденції	91
Покрівля	40	Продавець	101, 102
Покупець	101	Продукт	102, 103
Поліграфія	13, 54, 94	Продуктивність	113
Полімери	125	Продукція	139
Помешкання	126	Проект	43, 75
Помпейські фрески	25	Проектна діяльність	92
Поп-арт	92	Проектна культура	90
Попит	100	Проектна робота	81
Портик	17, 24, 25		
Порядок розташування елементів	127		
Постіндустріальна революція	138		

Постіндустріальний дизайн	137	Проектне завдання	133
Потреба	100, 101	Проектний синтез	121
Потреби вартості	67	Просторове середовище	
Проектно-художній напрям	84	Просторове середовище	138
Проектування	12, 14, 29, 42, 43, 48, 61, 78, 81, 94,121-125, 129, 131	Простота догляду	123
Проектування виробів	71	Протиставлення	67
Проектування інтер'єрів	88	Прототип	120, 122
Проектування меблів	83	Професійний світогляд	81
Проектування об'єктів	99	Професійні навички	96
Променеве планування	34	Професія	124
Промислова архітектура	61, 70	Процес проектування	136
Промислова архітектура США	68	Процес формування	
Промислова виставка	52	Процеси художнього конструювання	118 65
Промислова графіка	95	Псевдофункціоналізм	109
Промислова продукція	136	Психологічна інерція	
Промислова революція	49	Психологічний вплив дизайну	133 65
Промислове будівництво	51	Пункт сходу	43
Промислове виробництво	12, 14, 74, 77, 91, 103		
Промислове мистецтво	51, 79, 82, 87, 89	Р	
Промисловий виріб	12-14, 61, 75, 76, 81, 88,107, 114	Раймонд Лоці	74
Промисловий дизайн	60, 61, 67, 73, 81, 85, 86, 92	Ракурс	117
Промислові методи	12	Рамні конструкції	70
Промислові перетворення доквілля	54	Раціоналізм	56, 69
Промислові форми	13, 52	Раціоналістична парадигма	138
Промислові школи	83, 89	Раціональна стилізація	92, 109
Промисловість	49, 52, 61, 66, 76, 80	Раціональний модерн	83
Пропаганда мистецького товару	73	Реалізація дизайнерського проекту	136
Пропорції об'ємів	57	Реальне предметне середовище	66
Пропорції	28, 39, 112, 116,117,128	Реальне середовище	92
Пропорційність	115	Ребро	40
Пропорціонування	115, 116	Регіональна своєрідність	98
Прорізи	38	Реклама	71, 73, 79, 95,101-105
Простір	98	Рекламний продукт	105
Просторова композиція	72	Рекламні засоби	105
		Рекламні матеріали	105
		Рекламні носії	105
		Рекламно-поліграфічна продукція	94
		Релігійне мистецтво	28
		Релігійне світосприйняття	15
		Рельєф	17
		Рельєфні зображення	21
		Рельєфні композиції	25
		Ремесло	32, 33, 50, 61, 63, 76,



Просторова структура	65	82, 83
Просторове вирішення	15	50
Просторове проєктування	88	
Ремісничі вироби	50, 59	Ремісниче виробництво
Ремісничі форми виробів	64	Ручний інструмент
Ремісничо-художні майстерні	63	
Ренесанс	13, 83	
Реставрація творів мистецтва	85	
Реформи мистецтва	66	
Річ	57, 77, 78	
Ризаліти	47	
Римська культура	24	
Римське мистецтво	24	
Римські міста	24	
Римські терми	29	
Ринкова площа	34	
Рисувальна школа	87	
Рисунок	86	
Ритм	116, 117, 127	
Ритм колон	17	
Різновид реклами	104	
Різновиди товару	106	
Різноманітність дизайну	92	
Різьба	45, 46	
Різьба по дереву	26	
Різьблення	83	
Робітник-виконавець	124	
Розвиток матеріалів	139	
Розвиток творчих здібностей	81	
Розміри	41, 118, 127	
Розміщення елементів	133	
Розміщення предметів	126	
Розпалубка	29	
Розпис декоративний	86	
Розподіл екстер'єр/інтер'єр	65	
Розробка інтер'єрів	125	
Розробка об'єкта	132	
Розробка об'єкта дизайну	133	
Розробник виробництва	124	
Розробник концепції	124	
Роль дизайну	72	
Романський стиль	28	
Романтизм	69	
Рослинні лінії	57	
Рослинні мотиви	83	
Рослинні орнаменти	26	
Руйнація	120	
Рух культури	68	
		С
		Сади
		Садиба
		Сакральні споруди
		Саллівен Луїс
		Світильник
		Світлові трубки
		Світовий дизайн
		Святилище
		Середньовічна архітектура
		Середньовічне мистецтво
		Середньовічні форми
		Середовище (предметне)
		Середовище естетичне
		Сертифікація
		Сецесіон
		Силует будівлі
		Силуети форм
		Символ
		Символіка
		Симетрія
		Синтез
		Синтетичні волокна
		Сировина
		Система
		Система освітлення
		Система стелажів
		Система форми і функції
		Складність функції
		Склепіння
		Склепінчасте покриття
		Склепінчасті конструкції
		Скло
		Скрині
		Скульптура інтер'єрів
		Скульптура
		Скульптурна обробка
		Скульптурні зображення
		Слов'янська архітектура
		Собівартість
		Собор
		Солій
		Софа

Рух художнього авангарду	80	Соціально-естетичні аспекти	52
Ручна праця	54	Соціально-культурний контекст	122
Ручне створення графіки	97	Спектр кольору	43
Спеціаліст	96	Специфіка форми	75
Спеціальність "Дизайн архітектурного середовища"	88	Спеціалізація (дизайн)	87, 92, 94
Спеціальність "Дизайн"	86-88	Стиль хвиль	55
Спільноти дизайнерів	54	Стильова єдність	28, 33, 92
Споживання товару	106	Стильова константа	138
Споживач	79, 99, 106, 112	Стимулювання збуту	79
Споживчі властивості	94, 111	Стійки і ригелі	70
Споживчі товари	60	Стійко-балочна система	18
Споруда	24, 29, 57	Стіл обідній	26
Спостереження	102	Стілець Барселона	64
Справжній елемент	127	Стілець	22,121,123
Спрощення обробки	124	Стілець Тонет	59
Срібло	26	Стільці модерн	59
Стайлінг	74, 94	Стінові панелі	46
Сталеві труби	91	Столик	22, 26
Стальні конструкції	70	Структура	130
Стандарти потреб	77	Структурна цільність	127
Стандартизовані типи продукції	64	Студія	55
Станкова скульптура	85, 86	Суперграфіка	95
Станковий живопис	85, 86	Сучасна художня промисловість	53
Станкові спеціальності	84	Сучасний дизайн	137
Станковізм	87	Сучасний стиль	11
Стаф-дизайн	74, 92	Сучасні будівлі	77
Стаціонарне обладнання	126	Сучасні методи проектування	65
Створення гуманізованого середовища	67	Східна архітектура	33
Стелаж	78	Східне мистецтво	80
Стеля	16	Сценарне моделювання	125
Стили	76	Сюжетні мотиви	83
Стилізація	73, 92, 107, 109, 111		
Стилізація форми	99,107,108	Т	
Стиліст	109	Таблінум	25
Стилістика модерну	63	Табурет	21, 26
Стилістика	89	Тавро	105
Стилістика початку 20-х років	66	Таліезин	71, 72
Стилістична приналежність	135	Твердість	45, 46
Стилістичний ключ	128	Твори мистецтва	14
Стилістичні особливості	81	Творча група	134, 135
Стиль	11, 16, 54	Творча діяльність	89
Стиль (фірмовий)	92	Творча індивідуальність	62
Стиль життя	98	Творче мислення	129
Стиль ліній	55	Творчий продукт	85
		Творчий процес	131
		Творчий процес	



Стиль поганого смаку	91	проектування	135
Стиль Студії	53	Творчість	14, 52, 131
Стиль у дизайні	137	Театр	24, 34, 77
Тектоніка	18,115,137	Театральні художники	80
Текучі лінії	57	Текстильна промисловість	45, 46
Телебачення	77	Текстильне убрання	16
Тенденція	84	Текстильні матеріали	139
Теоретичність	78	Технічні споруди	82
Теорія дизайну	78, 89	Технічні умови	14
Теорія перспективи	41	Технічні училища, школи	81
Тепідарія	29	Технічні форми	68, 80
Теракотові статуетки (танатри)	21	Технічні характеристики	120
Тераса	15	Техногенне середовище	137
Терми	29	Техногенні елементи	12
Термін "industrial design"	76	Технолог	124, 125
Тестування	103	Технології	77
Техніка виробництва	45, 46	Технології в архітектурі	65
Техніка дерев'яної інкрустації	45, 46	Технологічний чинник	113
Техніка і машинне виробництво	56	Технологічні лінії	90
Техніка обробки	45	Технологічні процеси	76
Техніка	14, 45-51, 54, 63, 66, 68,72-75,83	Технологічні характеристики	113, 131
Техніка та ремесло	60	Технологічність	91
Техніко-естетична якість	132	Технологія	61,90,92, 113
Техніко-естетичні завдання	109	Технологія бетонування	72
Технікум художньо- промисловий	86	Технологія виробництва меблів	21
Технічна діяльність	13	Технологія обробки	115, 121
Технічна естетика	11, 12, 61, 87, 88	Тип храму	34
Технічна і естетична якість	56	Типізація	66
Технічна творчість	107	Типові житлові будівлі	69
Технічне навчання	81	Типові міські меблі	83
Технічне оснащення	72	Тіло	43
Технічне рішення	121	Тканина	64, 125
Технічний прогрес	51,52,108	Ткацькі верстати	49
Технічний рисунок	81, 88	Товар	79,100-102, 120,105, 106
Технічний рівень	32	Товари масового споживання	73,103
Технічний розвиток	48	Товариство заохочення мистецтв, мануфактури і комерції	51
Технічні вимоги	61	Токарний верстат	120
Технічні випробування	79	Тонет	59
Технічні деталі	64	Тоні Гарньє	69
Технічні досягнення	52	Торгові марки	105
Технічні засоби	52, 97	Точка	43
Технічні інновації	78	Точка зору	133
Технічні компоненти		Точність	66
		Точність виготовлення	55

планування	65	Точність обробки	113
Технічні майстерні	63	Традиції картезіанства	69
Технічні можливості	51, 52	Утилітарне розуміння	138
Традиції київської графічної школи	87	Утилітарні вироби, речі	11, 76
Традиції ремісничо-мистецької творчості	136	Утилітарні форми	49, 67
Традиційна конструкція	133	Утилітарність	16
Традиційна структура	130	Уява	75
Традиція	63		
Тракування форм	47	Ф	
Транспорт	94, 98, 120	Фабрика	49
Транспортування вторинних матеріалів	125	Фактура	128
Трансформація	59, 123	Фактура матеріалу	137
Тривіальні аналогії	132	Фарби	13
Троноподібні стільці	22	Фасад	39, 40
Трьохвимірні об'єкти	77	Фасади будівель	56
Тухенхат, будинок (Брно)	64	Фахівець	52
		Фахівець з дизайну	53
		Фахівець художній	86
		Феодальний замок	29
		Фігурно-орнаментальні мотиви	56
У		Фізіологічні потреби людини	65
Угода	100, 101	Фільонкова в'язка	21
Удосконалення	45, 130	Фірма	79, 102, 124
Удосконалення виробів	121	Фірмовий стиль	92, 98
Удосконалення ідей	135	Фонтани	24
Удосконалення товару	106	Форма	11, 13, 15, 33, 50, 51, 62, 74, 80, 81, 91, 109, 114, 116, 117, 120, 127, 128, 133
Ужиткове мистецтво	94, 136	Форма будівлі	72
Ужиткові предмети	55	Форма виробу	60, 77, 107
Українська культура	80	Форма йде за функцією	61, 62
Українське мистецтво	80	Форма предмета	54, 59
Український національний лісотехнічний університет	89	Форма раціональна	69
Український стиль	83	Форма храму	17
Укріплені ворота	29	Форми криві	98
Умови для ефективної роботи	77	Форми мобільні	98
Універсальний дизайн	54	Форми об'ємних фігур	98
Унікальність конструкцій	72	Форми простору	98
Уніфікація деталей	124	Форми функціональні	68
Уніфікація конструкції	57	Формотворчі принципи	123
Уолте Дарвін Тіг	74	Формоутворення	11, 12, 49, 51, 59, 65,
Упаковка	101		
Упакування для виробів	60		
Упорядкування форми	51		
Урбаністичне середовище	97		
Успіх проєкту	136		
Успішне випробування	79		
Утворення асоціацій	134		
Утилітаризм	64		
Утилітарна форма			

	12, 85	Центричні будівлі	126
Художнє моделювання	16, 86	Цех заводу	24, 34
Художнє оформлення	11, 12, 81,	Цирки	
Художнє проектування		Ю	
Цифрова обробка графічних даних	95	Югенд-стиль	55
Цілеспрямоване добирання комбінацій	134, 135	Я	
Цілісна система	94	Явища кольору	43
Цілісне проектування	137	Явища проектно-художньої культури	65
Цілісність образу	92	Ядро	44
Цілісність середовища	100,112,120	Якість взаємозв'язків	128
Ціна	16	Якість виробу	12, 51
Цінність форм		Якість життя	138
Ч	124	Якість нової форми	66
Часовий період	126	Якість продукції	77
Чинник розміщення	113	Якість проектування	78
Чинник руйнування	114	Якості будівельних об'єктів)	136
Чинник транспортування			
Чинники товарного виробництва	74		
Чинники	116		
Чистота форм	71		
Членування ордеру	18		
Членування фасаду	39, 40		
Ш	85, 129-131		
Шаблонне мислення	26,45,46,78		
Шафа	43		
Ширина	13		
Широковживані товари	29		
Шкала пропорцій	77		
Шкода та небезпека	63		
Школа "Баугауз	64		
Школа дизайну	57		
Школи будівельні			
Школи і товариства дизайнерів	54		
Шлеммер, лозунг	66		
Шлях товару	102		
Шпалери і тканини	65		
Шпон	21		
Штукатурка	15		
Штучна потреба	74		
Штучна природа	139		



БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК

1. Leonardo da Vinci - The Vitruvian Man [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.the-artinspector.com/post/leonardo-da-vinci-the-vitruvian-man>
2. Michael Thonet History: The Maestro of Bentwood Furniture [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.huset.com.au/blog/michael-thonet-a-brief-history/> (дата звернення 07.08.2024 р.). - Назва з титул. екрану
3. Principles of design theory of design module 2 proportion, scale, hierarchy etc. [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://www.slideshare.net/slideshow/principles-of-design-theory-of-design-module-2-proportionscale-hierarchy-etc/43460757?from_search=47 (дата звернення 03.08.2024 р.). - Назва з титул. екрану
4. Theory of architecture unit 04. [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://www.slideshare.net/slideshow/theory-of-architecture-unit-04/236901164?from_search=8 (дата звернення 01.08.2024 р.). - Назва з титул. екрану
5. Архітектура епохи раннього феодалізму. Візантія. Формування типів перекриттів культових споруд. Розбудова Константинополя. [Електронний ресурс]. – Режим доступу <https://studfile.net/preview/9296956/page:7/>
6. Базилика Максенція-Константина в Римі (312 р.) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/ff/RomaBasilicaMassenzioDaPalatino.JPG/800px-RomaBasilicaMassenzioDaPalatino.JPG>
7. Базилика св.Петра в Римі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%B0_%D0%A1%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0_\(IV%E2%80%94XVI_%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%96%D1%82%D1%82%D1%8F\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%B0_%D0%A1%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0_(IV%E2%80%94XVI_%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%96%D1%82%D1%82%D1%8F))
8. Базилика Студійського монастиря, 463 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D1%83%D0%B4%D1%96%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%80
9. Білодід Ю. Основи дизайну: Навчальний посібник / Юрій Білодід, Олена Поліщук, 2004. — 239 с.
10. Г. А. Коровкіна Архітектурна композиція : конспект лекції (для студентів 1 курсу денної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за освітньою програмою «Архітектура» спеціальності 191 – Архітектура та містобудування) / Г. А. Коровкіна, Л. О. Богданова; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 117 с.



11. Давньогрецькі меблі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://1.bp.blogspot.com/_UFy5T482wA/X77Bx0GoUOI/AAAAAAAAAW-Q/H7mQ1J3IjBEFH7MwEq2DF2crI1aADNAzwCLcBGAsYHQ/s712/fba01bd6264362cde7c233249a674c56.jpg
12. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник [для студ ВНЗ спец. «Дизайн»] / В.Я. Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003. – 320 с. – 664 іл.
13. Дейр-ель-Бахрі. Заупокійні храми Аменемхета III і (на першому плані) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Hatshetsup-temple-1by7.jpg>
14. Естетика: Навч. посіб. / М. П. Колесніков, О. В. Колеснікова, В.О. Лозовой та ін.; За ред. В.О. Лозового. – К.: Юрінком Інтер, 2003. – 208 с. – Бібліогр.: с. 202–205. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://library.nlu.edu.ua/POLN_TEXT/KNIGI/Estetika.pdf
15. Європейське мистецтво Середньовіччя [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.istoriya.in.ua/istoriya-mistectva.html>
16. Житловий інтер'єр та меблі Стародавнього Риму [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://arshistorian.blogspot.com/2020/11/blog-post_38.html
17. «Зал століть» у Вроцлаві, 1914р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3b/Wroclaw_-_Hala_Stulecia_03a.jpg/1280px-Wroclaw_-_Hala_Stulecia_03a.jpg
18. Ілюстрація. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://in.pinterest.com/pin/211174972565954/> (дата звернення 28.07.2024 р.)
19. Ілюстрація. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://in.pinterest.com/pin/629026272973782143/> (дата звернення 31.07.2024 р.)
20. Ілюстрація. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://in.pinterest.com/pin/184999497187034272/> (дата звернення 29.07.2024 р.)
21. Ілюстрація. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://in.pinterest.com/pin/707628160220181253/> (дата звернення 08.08.2024 р.)
22. Ілюстрація. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://in.pinterest.com/pin/35114072087249054/> (дата звернення 08.08.2024 р.)
23. Інтер'єр Палаццо Медичі-Рікарді у Флоренції [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://i.ytimg.com/vi/CeuONLHPjQk/hqdefault.jpg>
24. Кассоне. Меблі часу Відродження [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://1.bp.blogspot.com/-MGc1v6wbkx8/X8ZuB5wSa9I/AAAAAAAAAXOA/XHha2bVgws0CI_389Wz1ehRZ7Fe9JjFMQCLcBGAsYHQ/w400-h300/%25D0%2592%25D0%25B5%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B8%25D0%25B9%2B%25D1%2581%25D0%25BA%25D1%2580%25D0%25B8%25D0%25BD%25D1%258E%2B%2528%25D0%25BA%25D0%25B0%25D1%2581%25D1%2581%25D0%25BE%25D0%25BD%25D0%25B

- [5%2529%2B%25D0%25B7%2B%25D0%25BA%25D0%25B5%25D0%25B4%25D1%2580%25D0%25B0.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a8/The_Crystal_Palace_in_Hyde_Park_for_Grand_International_Exhibition_of_1851.jpg/1280px-The_Crystal_Palace_in_Hyde_Park_for_Grand_International_Exhibition_of_1851.jpg)
25. Кришталевий палац Гайд-парк, 1851р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a8/The_Crystal_Palace_in_Hyde_Park_for_Grand_International_Exhibition_of_1851.jpg/1280px-The_Crystal_Palace_in_Hyde_Park_for_Grand_International_Exhibition_of_1851.jpg
26. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492с.
27. Левчук Л. Т., Панченко В. І., Оніщенко О. І., Кучерюк Д. Ю. Естетика: Підручник / За заг. ред. Л. Т. Левчук. – 3-тє вид., допов. і переробл. – К.: Центр убової літератури, 2010. – 520 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://shron1.chtyvo.org.ua/Levchuk_Larysa/Estetyka.pdf
28. Легенький Ю.Г. Дизайн: культурологія та естетика. Київ : КНУТД, 2000. 272 с.
29. Мавзолей Констанци в Римі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%B2%D0%B7%D0BE%D0%BB%D0%B5%D0%B9_%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8
30. Матеріальна і духовна культура Риму в давній період [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ronl.org/referaty/raznoe/498447/>
31. Меблі в стародавній Греції, архео (waykun.com) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ua.waykun.com/articles/mebli-v-starodavnij-grecii-архео.php>
32. Меблі часу Відродження [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://arshistorian.blogspot.com/2020/12/blog-post.html>
33. Новосельчук Н.Є. Дизайн інтер'єру: навчальний посібник для студентів спеціальності 191 «Архітектура та містобудування» / Н.Є. Новосельчук; за заг. ред. Н.Є. Новосельчук. – Полтава: Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», 2020. – 165 с.: іл.
34. Палац Діоклетіана в Спліті (305 р.) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c0/Peristyle%2C_Split_1.jpg/800px-Peristyle%2C_Split_1.jpg
35. Палаццо Медичі-Рікарді у Флоренції [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5d/Palazzo_Medici_Apr_2008_%284%29.JPG/800px-Palazzo_Medici_Apr_2008_%284%29.JPG
36. Палаццо Медичі-Рікарді у Флоренції, 1452 р. Фрагмент фасаду, план [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://studfile.net/html/2706/381/html_yp52b5YPUK.kr8V/img-EDReMj.png



37. Пантеон у Римі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sights.com.ua/wp-content/uploads/2022/02/panteon-hram-vseh-bogov-v-rime-506900e.jpg>
38. План собору, опрацьований Леонардо да Вінчі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8f/Leonardo_da_vinci%2C_Study_of_a_central_church.jpg
39. Предметна творчість людини в Античності [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://moodle.znu.edu.ua/mod/resource/view.php?id=355607>
40. Професійна підготовка майбутніх фахівців з дизайну друкованої продукції в Україні (60-ті роки ХХ – початок ХХІ ст.) Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ – 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Bryukhanova_Diss_do_dr.pdf \(kubg.edu.ua\)](https://kubg.edu.ua/Bryukhanova_Diss_do_dr.pdf)
41. Римські меблі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.yaneuch.ru/cat_04/rimsk-budinki/296852.2358188.page1.html
42. Складні стільці зі спинкою (курульні крісла) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://1.bp.blogspot.com/-y_ocqAX3pdg/X8ZvMcFqdCI/AAAAAAAXOg/APQBUT1qh2sRq4a7Cg3p3Rd82OGDpWHQwCLcBGAsYHQ/w383-h400/%25D0%25BA%25D1%2580%25D1%2596%25D1%2581%25D0%25BB%25D0%25BE%2B15-16%2B%25D1%2581%25D1%2582.jpg
43. Собор св. Софії у Константинополі, 537 р [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://i0.wp.com/kasugati.ru/wp-content/uploads/Schema-sobora-sv.-Sofii.jpg>
44. Собор св. Софії у Константинополі, 537 р., [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/22/Hagia_Sophia_Mars_2013.jpg/800px-Hagia_Sophia_Mars_2013.jpg
45. Софія Константинопольська, 537 р [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%84%D1%96%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%80_\(%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%84%D1%96%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%80_(%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C))
46. Стародавні римські меблі [Електронний ресурс] – Режим доступу: [http://dobrabiblioteka.cv.ua/images/image/%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B50008\(12\).jpg](http://dobrabiblioteka.cv.ua/images/image/%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B50008(12).jpg)
47. Стіл з двома масивними опрами з'єднаними поперечною [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://1.bp.blogspot.com/-87_mTx2-ljE/X8ZvVdvHKqI/AAAAAAAXOk/ywdj03ci34820IJhPMdlI4wgp0_fDCk1ACLcBGAsYHQ/w400-h300/%25D0%25A0%25D1%2596%25D0%25B7%25D1%258C%25D0%25B1%25D0%25BB%25D0%25B5%25D0%25BD%25D0%25B8%25D0%25B9%2B%25D1%2581%25D1%2582%25D1%2596%25D0%25BB%2B%25D0%25B7%2B%25D0%25B3%25D0%25BE%25D1%2580%25D1%2596%25D1%2585%25D0%25B0.jpg

48. Стокгольмська ратуша [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e6/Stockholms_stadshus_september_2011.jpg/800px-Stockholms_stadshus_september_2011.jpg
49. Терми Каракали в Римі (216 р.) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://studfile.net/html/2706/568/html_kTastdFLZf.QkoW/img-yXWNMc.jpg
50. Тип двоярусної шафи з подвійними дверцятами [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://1.bp.blogspot.com/-CqhypWaA4uk/X8ZwhQ2SFil/AAAAAAAAAXPE/bprnykwbBEgEaZ6VA-O_cnAlgPT1uJPAwCLcBGAsYHQ/w288-h400/%25D1%2588%25D0%25B0%25D1%2584%25D0%25B0.jpg
51. Храм Амона в Карнаку [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://cm.author.today/content/2023/07/14/a6730f3f2c59469e9eb4b4d038bf6b3b.jpg>
52. Церква Апостолів у Салоніках, 1312 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B2%D0%B0_%D1%81%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%96%D0%B2_\(%D0%A1%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B2%D0%B0_%D1%81%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%96%D0%B2_(%D0%A1%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8))
53. Церква Сергія і Вакха в Константинополі, 463 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/05/Ravenna-sanvitale05.jpg/800px-Ravenna-sanvitale05.jpg>
54. Чупріна Н. В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. / Н. В. Чупріна, Т. В. Струмінська. – К. : КНУТД, 2017. – 416 с.
55. Шумега С. С. Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єру. – К., 2004. – 300 с.



Навчальне видання

Савчак Нестор Степанович

Савчак Роман Несторович

Михайлечко Надія Василівна

Баранович Любов Романівна

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ

Навчальний посібник

Авторська підготовка
Відповідальний за випуск Олег Дук

Підписано до друку 14.01.2025 р.
Формат 60x84/16. Папір офсетний. Друк офсетний.
Ум. друк. арк. 10,00. Наклад 100 пр. Зам. № 02/8-01

Видавництво “СПОЛОМ”
79008, Україна, м. Львів, вул. Краківська, 9.
Тел.: (380-32) 297-55-47. Е-пошта: spolom_lviv@ukr.net.
Свідоцтво суб'єкта видавничої діяльності:
серія ДК, № 2083 від 02.02.2005 р.

Друк ФОП Гуменецький М. В.
81630 Львівська обл., Миколаївський р-н, с.
Гонятичі, вул. Польова, 10.
Свідоцтво фізичної особи-підприємця:
№ 083613 від 18.08.2008 р.

