

УДК 7012

**ДИЗАЙН — МИСТЕЦТВО ХУДОЖНИКА
І РОЗРАХУНОК АНАЛІТИКА**

© С. О. Лопухова, ст. викладач, Заслужений художник
України, НТУУ «КПІ», Київ, Україна

Дизайн — искусство, ориентированное на достижение наиболее полного соответствия образов и объектов, созданных художником, возможностям и потребностям человека, как утилитарным, так и эстетическим. Соотношение эмоций и знаний, трансформация новейших идей в искусство дизайна определяют сегодня вектор движения общества, выдвигая новые требования к социальной действительности.

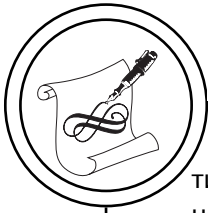
Design is the art focused on achievement of the complete coordination of images and objects, created by the artist, with possibilities and requirements of a person, both utilitarian, and aesthetic. At present the parity of emotions and knowledge, transformation of the newest ideas in the art of design define the vector of development of society, presenting new demands to the social validity.

Сьогодні в кожній сфері діяльності людини, де соціально-культурно передбачено спілкування — мистецтві, будівництві, освіті, політиці, ми стикаємось з поняттям дизайну.

Слово «*design*» з'явилося в ужитку в XVI ст. і широко використовувалося по всій Європі [3]. Італійський вираз «*designo intero*», від якого воно утворене, означає: «Богом навіяна і народжена художником ідея, суть твору мистецтва». Вперше слово «*design*» використав італієць К. В. Ск'єр в одній зі своїх робіт. Оксфордський словник 1588 р. дає наступну інтерпретацію: «*Design* — задуманий людиною план або схема чого-небудь, що буде реалізовано, перший начерк майбутнього твору мистецтва».

Дизайн — художньо-проектна діяльність по створенню гармонійного та ефективного візуально-комунікативного середовища, яке несе емоційне навантаження, — мистецтво оформлення друкованої продукції, створення ілюстрацій, розробка символів, знаків, рекламного продукту, оформлення об'єктів інформаційного середовища інтернету. Дизайн — могутній маніпулятор, що оперує візуальними символами і має колосальний вплив на людину. Це повноправна наука зі своєю філософією та історією, де перетинаються мистецтво художника і розрахунок аналітика.

Безумовною позитивною рисою сучасності є побудова глобальної інформаційно-комуніка-



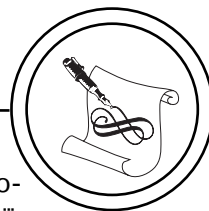
тивної системи, яка кардинально змінила умови культурного обміну та взаємодії, освіти, бізнесу, особистого спілкування, успішно стираючи просторові, часові, соціальні, мовні бар'єри, утворюючи єдиний інформаційний простір [2]. В нових умовах виникає необхідність у формуванні нової інформаційної культури, нової етики, набутті нових знань та умінь. Але в цьому процесі криється основна небезпека — забуття того, що людина є мірою усіх речей. Необхідним є розуміння того, що новітні технології — лише засіб, сучасний інструментарій для втілення народжених особистістю художника творчих задумів і створення якісного продукту, який має колосальний естетичний вплив на споживача.

Історія напрямку творчої діяльності людини, що сьогодні має назву «дизайн», бере свій початок за часів давньої цивілізації людства. Перші теорії щодо естетичних критеріїв, співвідношення краси і користі належать древнім грекам — Сократу, Аристиппу, Платону, Аристотелю, Протатору. В той же час з'явилась перша робота з комбінаторики про поєднання людини і машини — «Театр автоматів» Герона Александрійського. Подібні альбоми були популярні і в епоху Відродження.

Особливе місце займає Леонардо да Вінчі, який залишив людству безліч дослідницьких розробок і проектів. Пізніше з'являються роботи Жоффруа

Торі з розробки шрифтів (1529 р.), «Про мистецтво комбінаторики» Готфрида Лебниця (1666 р.), «Тенріум Мхінаріум» Андрія Нартова (1720 р.), «Трактат про природу людини» Девіда Юма (1740 р.), «Роздуми про природу і принципи почуттів» Арчібальда Алісона (1790 р.), «Про вплив живопису на художню промисловість» Еміля Екмерид-Давида (1805 р.).

Наприкінці XIX ст. виник рух «Arts & Crafts» («Мистецтво і ремісництво») — англійський художній рух вікторіанської епохи, учасники якого вручну розробляли предмети декоративно-прикладного мистецтва, намагаючись поєднати мистецтво і ремісництво. Рух будувався на програмі прерафаелітів — ідеалізації самотньої творчості ремісників середньовіччя, яка протистояла бездушному, позбавленому індивідуальності машинному виробництву. Цей рух утворився, як протидія індустріалізації століття, як реакція на промислову революцію, коли повсякденне життя наповнили стандартні і безликі предмети, вироблені по одному трафарету. За переконанням прибічників руху масове виробництво приводить до погіршення зовнішнього виду та якості товарів і веде до духовної деградації як виробника, так і споживача. Вони вірили, що мистецтво і дизайн можуть змінити суспільний устрій і покращити якість життя людей. Вони утворювали гільдії та осередки,

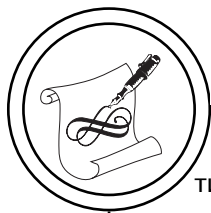


де відбувався обмін досвідом, обговорювались ідеї популяризації традиційного ремісничого виробництва. Кожна з цих установ мала свій стиль, спеціалізацію і лідерів. Народжений у Великобританії рух набув визнання і в Європі, і в США. В Скандинавії і Центральній Європі вплив «Arts & Crafts» привів до відродження національних стилів. Ядро руху складали художники, архітектори, письменники, дизайнери, ремісники, об'єднані вірою в перевагу ручного виробництва предметів вжитку перед фабричним і метою змінити суспільний устрій. На чолі руху стояв поет, художник і мислитель У. Моріс. Відомі діячі «Arts & Crafts»: А. Макмурдо, Г. Хорн, Ч. Ешбі, Ч. Войсі, У. Крейн, Е. Берн-Джонс, Х. Самнер, Ф. Уебб, Э. Форд. Колеги вели просвітницьку роботу в сфері мистецтва — проводили дискусії, збори, демонстрації, читали лекції, встановлювали і підтримували стандарти в дизайні і ремісництві. Рух мав великий вплив на розвиток естетики того часу в образотворчому мистецтві і послужив однією з відривних точок для формування стилю модерн.

Термін «графічний дизайн» ввів американський художник і аналітик Уільям М. Двіггінс в 1922 р. [5]. Цей термін використовувався стосовно друкованої продукції. Він означав організацію і структурування друкованого тексту і зображення з ціллю інформувати і розважи-

ти читача. Для цього використовувались графічні засоби — лінії, штриховки, вензеля, особисті прикрашені шрифти, ілюстрації. Друкарські технології, художні рухи і стилі розвивалися. Ілюстраторам, дизайнерам було надано суспільне середовище для художнього самовираження. Поява нового друкарського металевого обладнання, нових матеріалів, фарб надихала на новий тип і стиль оформлення. В той же час відчувався і негативний вплив індустріалізації на якість продукції. В результаті механізації друкарських процесів художники губили роботу в графічному полі мистецтва. Швидко і грубо професійними майстрами-друкарями робилась велика кількість наочного продукту і розповсюджувалась по місцях публічного знаходження людей, продавалась за символічну плату мандрівникам, послам, торговцям.

З появою професійних шкіл і методик викладання дизайну (Баухауз в Німеччині — 1919 р., ВХУТЕМАС в СРСР — 1920 р.) з'явилися і дипломовані, професійно підготовлені спеціалісти [3]. З 1930-х років, — виходу США з великої економічної кризи, розвитком індустріального виробництва і виникненням потреби у нових професіях, — починається повсюдне становлення дизайну, як професії напряму проектно-художньої діяльності. В нових галузях промисловості художники одержали можливість зайняти ведучі пости, формую-

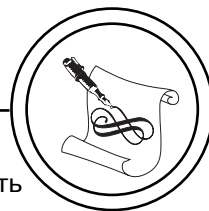


ти фірмовий стиль підприємств, впливати на естетику товарів широкого вжитку, друкованих видань, автомобілів, радіоапаратури, електроприладів.

Історія дизайну вивчається по шедеврам дизайнерської діяльності — дизайн-іконам [4]. Художник і мистецтвознавець В. Власов в словнику «Стилі в мистецтві» [1] стверджує, що всю історію світового мистецтва можна розглядати, як історію художніх стилів. Це стосується, в рівному ступені, і стилів в історії дизайну, які за певними формальними ознаками поєднали дизайн-ікони в унікальні цілісні течії і напрямки. Власов, розглядаючи внутрішню структуру поняття «стиль», виділяє ряд його рівнів — історичний художній стиль, історично-регіональний (стилістична течія) і індивідуальний стиль майстра. Те ж саме можна спостерігати і в історії дизайну. Стилі в дизайні, як частина загальної художньої культури, кореспондуються з великими історичними художніми стилями в мистецтві (класицизм, модерн, конструктивізм), трансформуючись в стильові течії і відображуючи специфіку формування масових виробів в умовах появи нових індустріальних технологій [4].

Виникнення промислового виробництва сприяло розвитку критичної думки [6]. Одним з перших критичних трудів стала робота «Практична естетика» Готфрида Земпера. Ідеї автора

розвили Джон Рескін, Уільям Морріс, Уолтер Крейн, визначивши взаємостосунки мистецтва і ремісництва. Епоха американського функціоналізму дала світу творіння теоретиків дизайну — естетичні есе Гораціо Гріно, маніфест Луїса Саллівена «Висотні адміністративні будівлі з художньої точки зору», доклад Френка Ллойда Райта «Мистецтво і ремісництво», ряд книг — «Проблема форми в образотворчому мистецтві» Адольфа Гільдебранда, «Питання стилю» Алоїза Рігля, «Роздуми про театр, як найвищий художній синтез» Петера Беренса. Значну роль в історії становлення дизайну і його популяризації відіграли і відіграють періодичні видання. В маніфестах, лозунгах, концептуальних статтях своє творче кредо формулювали дизайнерські групи і окремі майстри — Чарльз Ренні Макінтош і школа «Glazgo», Піт Мондріан і група «De Stijl», Еttore Соттсас і «Memphis Group», Алессандро Мендіні і група «Alchemu». В умовах індустріального виробництва конкретизувалась багатозначність терміну «дизайн» і підкреслювався його нерозривний зв'язок з промисловим виробництвом. В другій половині ХХ ст. з'явився цілий ряд комплексних досліджень. Це відомі роботи англійських теоретиків Кетрін мак Дермотт, Шарлоти і Петера Філл, німецьких мистецтвознавців Томаса Хауфе, Вольфгана Шиперса і Пітера Шмідта.

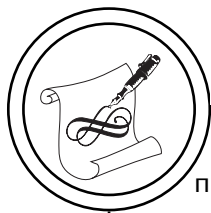


Сучасне уявлення про дизайн в цивілізованому світі пов'язане з широким спектром творчої діяльності людини. Це — реклама, поліграфія, дизайн оточуючого середовища і промислових товарів, оформлення об'єктів інформаційного середовища інтернету (web-дизайн), індустрія моди. Головна ідея цього напрямку діяльності — поєднання естетичних принципів і функціональних завдань в одному виконанні. Ціль — передача інформації через візуальні платформи. Але створення художником продукту дизайну залишається творчим процесом. Успіх дизайнерського проекту залежить, в першу чергу, від внутрішніх принципів та професійної підготовки спеціаліста, яка передбачає опанування базовими дисциплінами художньої освіти (композиція, рисунок, живопис, мистецтво шрифту). Необхідним є постійний розвиток художника-дизайнера — набуття нових знань і практичних навичок, аналіз та систематизація інформації, участь в організації виробництва спроектованих об'єктів. Дизайнер має розуміти дух повідомлення, створювати і пропонувати варіанти візуального образу для розповсюдження інформації.

Можна виділити основні складові дизайну [5]: *образ* — ідеальне уявлення про об'єкт, художня структура, модель, створена уявою митця; *функція* — робота, яку виконує виріб,

сміслова, знакова і цілісна суть об'єкту; *морфологія* — результат художнього осмислення технології, який втілює задум художника, — побудова, конструкція, структура форми виробу, створена у відповідності з його функцією, матеріалом і способом виготовлення; *технологічна форма* — морфологія, втілена в способі промислового виробництва речі-об'єкту; *естетична цінність* — особливе значення об'єкту, виявлене людиною в ситуації естетичного сприйняття, емоційного, чуттєвого переживання і оцінки ступеню відповідності об'єкту естетичному ідеалу людини.

Під терміном «графічний дизайн» сьогодні ми розуміємо оформлення друкованої продукції, розробку символів, знаків, шрифтову графіку, створення ілюстрацій, web-дизайн. Мистецтво проектування і оформлення друкованої продукції має чітку направленість на традиції друкарства, вирішує питання бізнесу, комунікації, соціальної науки, образотворчого мистецтва [6]. Web-дизайн — вид графічного дизайну, направлений на розробку і оформлення об'єктів інформаційного середовища інтернету, призначений забезпечити найбільш зручні рішення подачі інформації. В сучасній поліграфії для виконання задумів художника використовуються цифрові технології (комп'ютерні програми — спеціальні графічні редактори), в яких збережені основні графічні принци-



пи — використання тону, лінії та штриха (векторна графіка), кольорової плями (растрова графіка), шрифтів (віртуальні бібліотеки шрифтів). Це робить процес більш зручним, а продукт більш якісним. Графічний дизайн — творчий метод, процес і результат художньо-технічних розробок, вибір і організація графічних компонентів з метою досягнення певної цілі.

Основна мета дизайнерського проекту — привернути увагу, виділити інформацію або товар з загального потоку, поєднати естетичну і функціональну складові для досягнення максимально ефективного результату.

Продукт сучасного дизайнерського світу виробляється з використанням новітніх технологій і має колосальний естетичний вплив на споживача. Але не можна забувати, що технології є лише засобом, сучасним інструментарієм для втілення народжених особистістю художника творчих задумів [2]. Художник створює інформативну комунікацію між об'єктом і суспільством, формує образи і шукає можливість донести їх до споживача. Дизайн — мистецтво, де творча ідея, стратегічне мислення, технології і широкий спектр людських споживчих інтересів існують поряд.

1. Власов В. Г. Стили в искусстве: словарь, том 1. / В. Г. Власов — СПб., 1995. — 456 с. 2. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть / В. Л. Глазычев. — М. : Европа, 2006. — 320 с. 3. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория: учебник / Н. А. Ковешникова. — М. : Омега-Л, группа компаний, 2007. — 356 с. 4. Лосев А. Ф. Проблема художественного стиля / А. Ф. Лосев. — Киев : «Collegium», «Киевская Академия Евробизнеса», 1994. — 288 с. 5. Михайлов С. М. История дизайна в 2 томах : учебник / С. М. Михайлов. — М. : Союз дизайнеров России, 2003. — 270 с. 6. Михайлов С. М. История дизайна : учебник / С. М. Михайлов, А. С. Михайлова. — М. : Союз дизайнеров России, 2004. — 523 с.

Рецензент — Л. С. Міляєва, д.мист.,
професор, академік НАОМА,
Заслужений діяч мистецтв України

Надійшла до редакції 20.05.11