

Етнічний компонент виявляє культурні, соціальні, комунікативні природні фактори, де важливим є збереження та нове відтворення етнічних та національних традицій. Народне мистецтво в оновленій формі, у тому числі й етнодизайні, сьогодні стає надбанням всього народу і репрезентує його національну культуру для світу.

Література

1. Божко Т. О. Використання традицій українського декоративно-прикладного мистецтва у сучасному дизайні пакувань: матеріали до науково-практичної конференції: "Народні традиції у декоративно-прикладному мистецтві" / Т. О. Божко. – К.: КДІДПМД ім. М. Бойчука, 2006. – С. 30–34.
2. Божко Т. О. Етнічна символіка у масовій культурі: проблеми та наслідки застосування / Т. О. Божко // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. – К.: Міленіум, 2013. – Вип. 31. – С. 104–111.
3. Босий О. Міф, символ, орнамент: історія, символіка та композиція української орнаментики: метод. посіб. / О. Босий. – Вінниця: Данилюк В. Г., 2011. – 119 с.
4. Гурська А. С. Мова та граматики українського орнаменту: навч.-метод. посіб. / А. С. Гурська. – К.: Альтернативи, 2003. – 144 с.
5. Найден О. Орнамент українського народного розпису: витоки, традиції, еволюція / О. Найден. – К.: Наукова думка, 1989. – 162 с.
6. Нікішенко Ю. І. Символіка окремих геометричних орнаментів української вишивки / Ю. І. Нікішенко // Наукові записки НаУКМА. – Т. 20–21. – К.: КМ Академія, 2002. – С. 76–80.
7. Павлуцький Г. Історія українського орнаменту / Г. Павлуцький. – К.: Вид-во АН України, 1927. – 26 с.
8. Селівачов М. Р. Лексикон української орнаментики (іконографія, номінація, стилістика, типологія) / М. Р. Селівачов. – К.: Редакція вісника "Анта", 2005. – 400 с.

References

1. Bozhko T. O. Vykorystannia tradytsii ukrainskoho dekoratyvno-prykladnoho mystetstva u suchasnomu dyzaini pakuvan: materialy do naukovo-praktychnoi konferentsii: "Narodni tradytsii u dekoratyvno-prykladnomu mystetstvi" / T. O. Bozhko. – K.: KDIDPMD im. M. Boichuka, 2006. – S. 30–34.
2. Bozhko T. O. Etnichna symbolika u masovii kulturi: problemy ta naslidky zastosuvannia / T. O. Bozhko // Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury. – K.: Milenium, 2013. – Vyp. 31. – S. 104–111.
3. Bosyi O. Mif, symbol, ornament: istoriia, symbolika ta kompozytsiia ukrainskoi ornamentiuky: metod. posib. / Oleksandr Bosyi. – Vinnytsia: Danyliuk V. H., 2011. – 119 s.
4. Hurska A. S. Mova ta hramatyka ukrainskoho ornamentu: navch.-metod. posib. / A. S. Hurska. – K.: Alternatyvy, 2003. – 144 s.
5. Naiden O. Ornament ukrainskoho narodnoho rozpysu: vytoky, tradytsii, evoliutsiia / O. Naiden. – K.: Naukova dumka, 1989. – 162 s.
6. Nikishenko Yu. I. Symbolika okremykh heometrychnykh ornamentiv ukrainskoi vyshyvky / Yu. I. Nikishenko // Naukovi zapysky NaUKMA. – T. 20–21. – K.: KM Akademiia, 2002. – S. 76–80.
7. Pavlutsnyi H. Istoriia ukrainskoho ornamentu / H. Pavlutsnyi. – K.: Vyd-vo AN Ukrainy, 1927. – 26 s.
8. Selivachov M. R. Leksykon ukrainskoi ornamentiuky (ikonohrafiia, nominatsiia, stylistyka, typolohiia) / M. R. Selivachov. – K.: Redaktsiia visnyka "Anta", 2005. – 400 s.

УДК 7.012

Сьомкін Володимир Васильович
кандидат мистецтвознавства, професор
Інституту дизайну та ландшафтного мистецтва
Національної академії керівних кадрів
культури і мистецтв

ПРОБЛЕМА СИСТЕМАТИЗАЦІЇ ТА ОПТИМІЗАЦІЇ ОСВІТНІХ ПРОЦЕСІВ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ "ДИЗАЙН"

Здійснюючи систематизацію освітніх процесів зі спеціальності "Дизайн" з метою актуалізації професійних функцій дизайн-діяльності обґрунтовано і підкреслено, що магістр повинен засвоїти весь спектр базових знань та вмінь і, відповідно, реалізувати всі функції, що характеризують дизайн. Підкреслено і обґрунтовано диференціацію задач та їх зміст з врахуванням відповідних функцій дизайн-діяльності в залежності від освітньо-кваліфікаційного рівня, спеціальності та спеціалізації в галузі дизайну. Обґрунтоване особливе місце пропедевтичної функції, як базової, особливо в контексті дизайнерської освіти. Актуалізовано і обґрунтовано за змістом всі функції дизайн-

діяльності: пропедевтичну; дизайн-проектну; макетування; дизайн-програмування; дослідницьку; дизайн-маркетингову; дизайн-патентувальну; організаційну; навчальну; нормативно-контрольну. В результаті, визначено і обґрунтовано професійні функції в галузі дизайну на основі систематизації та оптимізації освітніх процесів спеціальності "Дизайн".

Ключові слова: дизайн, професійні функції, систематизація, оптимізація, освіта.

Семкин Владимир Васильевич, кандидат искусствоведения, профессор Института дизайна и ландшафтного искусства Национальной академии руководящих кадров культуры и искусств

Проблема систематизации и оптимизации образовательных процессов по специальности "Дизайн"

Осуществляя систематизацию образовательных процессов по специальности "Дизайн" с целью актуализации профессиональных функций дизайн-деятельности обосновано и подчеркнута, что магистр должен усвоить весь спектр базовых знаний и умений и, соответственно, реализовать все функции, характеризующие дизайн. Подчеркнута и обоснована дифференциация задач и их содержания с учетом соответствующих функций дизайн-деятельности в зависимости от образовательно-квалификационного уровня, специальности и специализации в области дизайна. Обосновано особое место пропедевтической функции, как базовой, особенно в контексте дизайнерского образования. Актуализированы и обоснованы по содержанию все функции дизайн-деятельности: пропедевтическая; дизайн-проектная; макетирование; дизайн-программирование; исследовательская; дизайн-маркетинговая; дизайн-патентования; организационная; учебная; нормативно-контрольная. В результате, определены и обоснованы профессиональные функции в области дизайна на основе систематизации и оптимизации образовательных процессов специальности "Дизайн".

Ключевые слова: дизайн, профессиональные функции, систематизация, оптимизация, образование.

Syomkin Vladimir, candidate Art History, Professor Institute of Design and Landscape Art The National Academy of Culture and Arts

The problem of systematization and optimization of educational processes in the specialty "Design"

Through systematization of educational processes in the specialty "Design" to update professional design features of reasonable and emphasized that the Master is to assimilate the entire spectrum of basic knowledge and skills and, therefore, to implement all the features that characterize the design. Underline and justified differentiation problems and their content, taking into account the respective functions of design, depending on the level of educational qualification, profession and specialization in design. Grounded a special place propaedeutic function as a base, especially in the context of design education. Modified and reasonably content all the features of the design: Esperanto; project design; prototyping; design programming; research; design marketing; patentualnu design; organization; training; regulatory control. As a result, identified and justified professional features in design based on organizing and optimizing educational processes in "Design".

The problem of education in design related with justification specialties and specializations, as well as the definition and justification features of the design in the context of and improve the content and structure of educational processes and, accordingly, curricula for design professions, the issues considered in some publications, including copyright, as well as in the GDR. The purpose of this article is a ground-based organizing and optimizing educational processes in the specialty "Design" features professional design work.

For professional functions inherent understanding of design activity could be argued that the fourth level, ie master shall, at his training, to learn the entire spectrum of basic knowledge and skills and, accordingly, professionally implement all the features that characterize the design as a specific activity, aesthetic and representational basically aimed at forming a perfect subject and the environment in a person's name, its benefit based on understanding and awareness of socio-cultural and economic needs of society and the environmental problems of the environment. Isolate separate professional function design activity – Esperanto, which has a special place as a base (especially in the context of design education) and inherent almost in full for professionals at Bachelor and Master of consideration of training and specialty or specialization in Design .

Given this, select the basic functions of design that characterized the level of knowledge and skills professionally trained in design at the Masters – namely propaedeutical, project design, layout, design, programming, research, design and marketing, design patentualna , organizational, educational and regulatory control.

A special place in basic training courses (propaedeutic function) takes discipline "Ergonomics" as part of the scientific knowledge and skills about the relationship of man and any technical means. Ergonomics studies anthropometric, biochemical, physiological and psychological aspects of human interaction with the subject of the environment and human life. Within propaedeutic features important to provide fundamental knowledge of art history, architecture, ornament and design. Today the obvious need for optimization propaedeutic function in Design in high school.

All functions form a propaedeutic discipline in students artistic, creative thinking, emotional and aesthetic relationship to reality; perception of the subject environment through compositional and plastic prism in volume, and morphological kolorohrafichnomu decision.

The "design project"

Formation of this function is based on the main goal of the design or creation of design objects that meet modern social and cultural needs of man.

The study design include consideration of various aspects of the design. However, their specificity is not the means involved for this, and how they fit with the project approach. Through this combination of research is project and design – research. Methodically research project is intended to streamline the cognitive activity of the designer, direct it

into the mainstream of development and implementation of the project plan, filling it with concrete. Design research as a structural element and meaningful design process *vzayemov'yazani* seamlessly with its other two procedures – the actual design, as well as criticism and evaluation. The specific feature of the study is that it expresses the cognitive relation to the object: if the object becomes the actual design, the research he studied. Occupying a position of researcher, designer, of course, should not forget the main goal of the design – object transformation under the new social and cultural problems, time and human needs. The main function of design research is to design object modeling to identify its comprehensive relations with the socio-cultural environment and man. The peculiarity of design and research models is that they serve as a means of knowledge of the object and its image project.

It should be emphasized that the first typical task for the "Design-project" have a problem "pre-analysis of the situation" in which is reflected the research aspects, ie the design of the study.

At the initial stage of the project process designer must continue to make the most complete picture of the object of design development. It is necessary to reconstruct the various aspects of the initial situation at any stage of the design process on the object is projected, due, primarily, analysis analogues and prototypes.

Thus, a typical first task that function "design project" is "pre-analysis of the situation", which reflects the research aspects of this function.

Further typical tasks function "design project" will be formulated directly in the development of educational and job description in the specialties "Design". They should reflect the typical tasks that reveal all the specifics, it is in the process of project design activities.

Another function that logically complements function "design project" can determine the function of "Prototyping".

Design tasks to solve using layout designer can be summarized in three groups: heuristic, clarifying organizational and methodical. According to the basic functions of models are divided into search, honing and demonstration. This rough division, any layout depending on conditions can perform different functions.

Demonstration layout – the primary object of other design materials that can be emphasized in volume and color of the winning party design project. Designer seeks to reveal the layout perspective of consumer properties of products which do not always fit into the design and technological standards.

Typical tasks that correspond to the "layout" develop the whole process of modeling, taking into account the varieties of models: search, honing and demonstration.

The "research"

This function includes a problem that mainly reflect the process of research in the field of design problems is, that independent research work that the structure is typical composition relatively similar research in other areas. Research in the field of design issues as an independent research work reflects the perspective of theory, methodology, techniques and design history, and educational issues in design. A significant trend is the generalization of such studies on the practice of design activity, given the market situation and socio-cultural characteristics of the region, state; typology facilities habitat, species customers more.

The "Design-marketing"

The globalization of the world market, increasing competition in both the domestic and especially foreign markets exacerbated the problem of finding the one hand its gaps, such as in the commodity market, on the other – the problem of providing quality and competitive products and services, optimize their range – makes this feature a modern and relevant.

The "Design-programming"

Designed emerging at the intersection of several branches of design culture: art design software, media industry, engineering design, science. Today design – a complex interdisciplinary design and artistic activity that integrates natural science, technical and humanitarian knowledge, engineering and artistic thinking and aimed at building on an industrial basis of the objective world without exception in all spheres of life. Design was born, as something inherently software, and so he remained to this day.

The process of developing the design of the program can not be displayed in a single-line order of stages. In this process simultaneously developing *vzayemoperetynayutsya* three streams: organizational programming and control design process; the actual design process (from formulation of the problem to the development and implementation of the facility); development of technical standards.

Design program focuses on the formulation and solution specific social and cultural problems, and its professional independence criterion serves the mandatory implementation of design and art design. Therefore, the structure of the design of the program also includes a mechanism for implementation of target programs. In this sense, the design method uses generic programming target-oriented approach.

Meaningful core design program and simultaneously its specific feature is the aesthetic and artistic program design and art concept. Implementing the concept, integrated object and interrelation of all performers provided with an application organization and management of system activity.

The most common is to determine the design of the program, which is a sign leading software documentation. The design program – a directive and targeted document, which is defined by a set of interrelated resources, performers and timing, objectives and measures to ensure the effective use of design methods and tools in the creation and development in manufacturing, for example, complex equipment forming holistic and harmonious environment in all substantive areas of human activity.

Orhprohrama focused on creative handling of the designer in developing the design of building blocks program.

Method Design Programming can be summarized in the following principles:

- Purposefulness and effectiveness: the design program as a whole and each part functions as a means to an end components, including project implementation;
- Organization of the system: an integrated facility requires inter-sectoral cooperation based on a clear distribution and interaction of various areas targeted for general purpose;
- Structural integrity and completeness: all the building blocks of design applications interdependent;
- Socio-cultural significance: the ideological and artistic platform reflects the ideals and values universally valid;
- Self-organization management and development, design program, unlike conventional project has a mechanism of government that allows the changed, ensure capacity for future work.

The "design patents"

This is an important feature of the design. Patent law at this time serves as one of the effective mechanisms of social, economic, scientific, technical, policy and market innovation in the global society.

The object of the industrial design can be a form, drawing, coloring or their combination, defining (and it is important to stress) is the appearance of industrial products and designed to meet the aesthetic, social, cultural and economic needs.

The "organizational"

This feature provides some common problems that disclose the content management: research work; Design-design (from design through programming), general organization and provision of design activity.

It must be emphasized that the leadership in all designated areas requires not only comprehensive professional training based on educational qualification of degree, but the necessary abilities leader of the creative team and the availability of economic inclinations.

The "Training"

This feature covers the typical tasks relating to all aspects related to the educational process, namely the organization of professional training, information provision and operation of optimal conditions of production practices and, finally, in the presence of relevant disciplines in the curriculum – direct participation as teacher in the classroom.

The "Regulatory and control"

This function associated with tasks that provide testing regulations and procedures of the design of ergonomic design expertise.

Testing of each function in terms of disclosure content of inherent problems in the future will reasonably and professionally develop appropriate OKH and OPP. The development of these regulations takes into consideration the experience of application development and training plans for individual specialties and expertise in the field of design. Regarding the problem of differentiation of tasks and their content, taking into account the respective roles of design, depending on the level of educational qualification, profession and specialization in design.

Key words: design, professional features, classification, optimization, education.

Проблема освіти в галузі дизайну пов'язана з обґрунтуванням спеціальності і спеціалізацій, а також визначенням й обґрунтуванням функцій дизайн-діяльності в контексті формування та удосконалення змісту та структури освітніх процесів і, відповідно, навчальних планів щодо спеціальностей дизайну. Ці проблеми розглядалися в окремих публікаціях, зокрема, авторських, а також у НДР. Метою цієї статті є обґрунтування на основі систематизації та оптимізації освітніх процесів зі спеціальності "Дизайн" професійних функцій дизайн-діяльності.

Для осмислення професійних функцій притаманних дизайн-діяльності можна стверджувати, що четвертий рівень, тобто магістр, повинен, при своїй підготовці, засвоїти весь спектр базових знань та вмінь і, відповідно, професійно реалізувати всі функції, що характеризують дизайн як специфічну діяльність, естетичну і образотворчу в своїй основі, направлену на формування досконалого предметного й природного середовища в ім'я людини, на її благо на основі осмислення і усвідомлення соціально-культурних та економічних потреб суспільства й екологічних проблем оточуючого середовища. Виділимо окремо професійну функцію дизайн-діяльності – пропедевтичну, яка займає особливе місце у якості базової (особливо в контексті дизайнерської освіти) й притаманна практично в повному обсязі для фахівців на рівні бакалавра, спеціаліста, магістра з врахуванням терміну навчання та спеціальності або спеціалізації в галузі дизайну.

Враховуючи це, виділимо основні функції дизайн-діяльності, що характерні рівню знань та вмінь професійно підготовленого фахівця в галузі дизайну на рівні магістра, а саме – пропедевтична, дизайн-проектна, макетування, дизайн-програмування, дослідницька, дизайн-маркетингова, дизайн-патентувальна, організаційна, навчальна й нормативно-контрольна.

Функція "Пропедевтична"

Формування цієї функції як базової підготовчої за фахом "Дизайн" закладає міцні підвалини знань, навичок, умінь, щонайменше з: малювання, живопису, композиції, кольорознавства, основ проектування и конструювання, матеріалознавства, а також скульптури та об'ємного моделювання.

Саме ці дисципліни є базовими і підготовчими зі спеціальності "Дизайн", виховуючи у студентів естетично-художнє сприйняття середовища життєдіяльності, його предметного наповнення; об'ємно-просторових характеристик предметів; штучних і природних комплексів; особливості композиції; основ сприйняття кольорових сполучень; відчуття матеріалу в конструкціях, його деформацій в умовах діючих об'єктів тощо. Особливе місце в базовому підготовчому курсі (пропедевтична функція) займає дисципліна "Ергономіка" як наукова складова знань і умінь щодо взаємозв'язку людини і будь-якого технічного засобу. Ергономіка вивчає антропометричні, біохімічні, психофізіологічні та психологічні аспекти взаємодії людини з предметом діяльності і середовищем життєдіяльності людини. В рамках пропедевтичної функції важливо надати фундаментальні знання з історії мистецтва, архітектури, орнаменту та дизайну. На сьогодні очевидна необхідність оптимізації пропедевтичної функції в галузі дизайну у ВНЗ, а саме:

1. Обов'язковість всього пропедевтичного циклу для будь-якої спеціальності та спеціалізації з дизайну.

2. Крім класичних дисциплін циклу на завершальному етапі кожної дисципліни щонайменше – один або два семестри доцільно провести практичні заняття "Дисципліни за фахом".

Всі дисципліни пропедевтичної функції формують у студентів художнє, образне мислення, емоційно-естетичне відношення до дійсності; сприйняття предметного середовища через композиційно-пластичну призму, в об'ємі, морфологічному і кольорографічному рішенні.

Функція "Дизайн-проектна"

Формування цієї функції спирається на головну мету дизайн-проектування чи створення об'єктів, що відповідають сучасним соціально-культурним потребам людини.

Слід врахувати, що процес проектування в галузі дизайну передбачає наявність такої складової як дослідження, зокрема проектного.

Дослідження в дизайні включають різноманітні аспекти розгляду об'єкта проектування. Однак специфіка їх не в тому, які засоби залучаються для цього, а в тому, як вони поєднуються з проектним підходом. Завдяки такому поєднанню дослідження стає проектним, а проектування – дослідницьким. Методично проектне дослідження покликане впорядкувати пізнавальну діяльність дизайнера, направити її в русло формування та реалізації проектного задуму, наповнення його конкретним змістом. У свою чергу, проектний задум дає можливість встановлювати зв'язки між різноманітними науковими даними, бачити за приватними рішеннями мету проектування. Проектні дослідження невід'ємні від процесу проектування, пошуку інноваційних та перспективних рішень, оскільки для дизайнера будь-які якості об'єкта істотні, в першу чергу, в тому ступені, в якому вони можуть бути реалізовані в проекті. Це означає, що дослідження повинне пронизувати весь процес проектування, розгортатися одночасно з процесами критики та оцінки впродовж всього проектного процесу.

Проектні дослідження як структурний і змістовний елемент дизайн-процесу органічно взаємопов'язані з двома іншими його процедурами – власне проектуванням, а також критикою та оцінкою. Специфічна особливість дослідження полягає в тому, що воно виражає пізнавальне відношення до об'єкту: якщо у власне проектуванні об'єкт перетворюється, то в дослідженні він вивчається. Займаючи позицію дослідника, дизайнер, звичайно, не повинний забувати про головну мету проектування – перетворення об'єкту відповідно до нових соціально-культурних задач, часу і людських потреб. Але не менш важливо і те, що дослідження має власну мету – пізнати об'єкт у його історичному становленні і зміні його образного рішення, морфології, функції, ергономічної зумовленості. Така установка здобуває усе більшого значення, особливо для об'єктів масштабних, комплексних, екологічно небезпечних тощо. Основна функція проектних досліджень полягає у дизайн-моделюванні об'єкта з метою виявлення всебічних зв'язків його із соціально-культурним середовищем і людиною. Метод моделювання є фундаментальним методом пізнання, причому не тільки наукового, але і художнього. У дизайні використовуються методи й художнього, й наукового моделювання об'єктів. Типові форми художнього моделювання – це, наприклад, сценарне моделювання, художнє ескізування і макетування, а ергономічні моделі – це форми наукового моделювання.

Особливість проектно-дослідницьких моделей полягає в тому, що вони слугують і засобом пізнання об'єкта, і його проектним зображенням.

Слід підкреслити, що першою типовою задачею щодо функції "Дизайн-проектна" є задача "Аналіз передпроектної ситуації", в якій саме відображені дослідницькі аспекти, тобто проектні дослідження.

Зміст і напрямки проектних досліджень здійснюються у формі проектно-дослідницького моделювання у вигляді декількох типових процедур, а саме – ретроспективного, конструктивного та перспективного моделювання.

На початковому етапі проектного процесу і надалі дизайнеру необхідно скласти найповніше уявлення про об'єкт дизайн-розробки. Для цього необхідно реконструювати різні аспекти вихідної ситуації на будь-якому етапі проектного процесу щодо об'єкту, який проектується, за рахунок, в першу чергу, аналізу аналогів та прототипів.

Конструктивне моделювання, на відміну від ретроспективного, є вираженням відповідних знань про об'єкт дизайн-розробки, яким він, на думку дизайнера, повинен бути після його створення.

Перспективне моделювання, чи інакше проектне прогнозування, є ефективним засобом одержання нових знань і вираження інноваційності проектного задуму. Фактично, задача перспективного моделювання – дослідження майбутнього розвитку та функціонування об'єкту дизайн-розробки в умовах розвитку соціально-культурних потреб, якості та конкурентноздатності, наприклад, товарного ринку, економіки тощо.

Таким чином, першою типовою задачею, що до функції "Дизайн-проекту" є "Аналіз передпроектної ситуації", в якій відображені дослідні аспекти цієї функції.

Подальші типові задачі функції "Дизайн-проектна" будуть формулюватися безпосередньо під час розробки освітньо-кваліфікаційної характеристики зі спеціальностей в галузі "Дизайн". Вони мають відобразити типові задачі, що розкривають всю специфіку, саме проектного процесу в дизайн-діяльності.

Другою функцією, що логічно доповнює функцію "Дизайн-проекту" можна визначити функцію "Макетування".

Макетування – проектно-дослідницьке моделювання, спрямоване на одержання наочної інформації про властивості об'єкту дизайн-проектування у формі об'ємного зображення. Макет, об'ємне зображення, дає відомості про просторову структуру, розміри, пропорції, топологію поверхонь, кольорографічного рішення й інші особливості виробу.

Макет допомагає позбавитись недоліків ескізування, у якому неминучі графічні умовності, дотриматися у наступних ескізах пропорції майбутнього виробу, доопрацювати композиційно-пластичне рішення, кольорографіку, освітлення.

У макетуванні, таким чином, перетинаються дослідницька і проектна складові діяльності дизайнера. Макет може виступати одночасно як носій методу і засобу, образного і логічного, пропедевтики і проектування. Проектні задачі, що вирішує дизайнер за допомогою макетування, можуть бути зведені в три групи: евристичні, уточнюючі й організаційно-методичні. Відповідно до основних функцій макети поділяються на пошукові, доводочні і демонстраційні. Поділ цей приблизний, будь-який макет залежно від умов може виконувати різні функції.

Демонстраційний макет – першочерговий об'єкт серед інших проектних матеріалів, що можуть підкреслити в об'ємі і кольорі вирашні сторони дизайн-проекту. Дизайнер прагне розкрити в макеті перспективи розвитку споживчих властивостей виробу, що не завжди вписуються в конструктивні і технологічні нормативи.

Типові задачі, що відповідають функції "Макетування" розроблятимуть весь процес макетування, з урахуванням різновидів макетів: пошукових, доводочних та демонстраційних.

Функція "Дослідницька"

Ця функція містить в собі задачі, що в основному відображають процес дослідження в галузі саме дизайнерської проблематики, тобто самостійну науково-дослідну роботу, яка по структурі є типовою за складом відносно аналогічних НДР в інших галузях. Але в рамках виконання дизайн-проектів та розробки дизайн-програми, як вже визначалось, виконуються роботи, пов'язані з дослідженнями, що також має знайти відображення в назвах і змісті відповідних задач й репрезентують проблематику дизайн-діяльності, з урахуванням специфіки об'єктів дизайну.

Дослідження в галузі дизайнерської проблематики як самостійна науково-дослідна робота відображає проблематику з теорії, методології, методики та історії дизайну, а також освітню проблематику в галузі дизайну. Суттєвий напрям таких досліджень це узагальнення щодо практики дизайн-діяльності, з урахуванням ринкових ситуацій та соціально-культурних особливостей регіону, держави; типології об'єктів середовища життєдіяльності, різновидів споживачів тощо.

Функція "Дизайн-маркетинг"

Глобалізація світового ринку, зростання конкуренції як на внутрішньому, а особливо на зовнішньому ринках загострило проблему з одного боку пошуку своєї лакуни, наприклад, на товарному ринку, з другого – проблеми забезпечення якості і конкурентності товарів та послуг, оптимізації їх асортименту. В цих умовах суттєво збільшується вартість результатів прогнозу та рекомендацій щодо асортименту товарів та послуг, появи нових товарів та послуг з відповідними, зокрема дизайн-ергономічними перевагами та гарантованим соціально-культурним впливом і результатом. Саме ці ринкові ситуації послугували формуванню дизайн-маркетингу, де маркетингові

дослідження здійснюються з широким використанням методів дизайну та вбудованому в цей процес досліджень, дизайн-ергономічного забезпечення всього циклу дослідження з наступним дизайн-супроводженням всього циклу створення виробу чи послуг з подальшим доведенням їх до споживача, коли вони (вироби і послуги) стають товаром.

Задачі, притаманні цій функції відображають її специфіку і фактично демонструють дизайн-ергономічне забезпечення маркетингової діяльності.

Функція "Дизайн-програмування"

Дизайн зароджувався на перетині декількох галузей розвитку проектно-культури: художніх проектних програм, масової промисловості, інженерного проектування, науки. Сьогодні дизайн – це комплексна міждисциплінарна проектно-художня діяльність, що інтегрує природничо-наукові, технічні, гуманітарні знання, інженерне і художнє мислення й спрямована на формування на промисловій основі предметного світу в усіх без винятку сферах життєдіяльності. Центральною проблемою дизайну є створення оптимального соціокультурного і антроподоцільного предметного світу, естетично оцінюваного як "гармонічний", "цілісний". Звідси особливо важливо для дизайну використання поряд з мистецькими, інженерно-технічними і природничо-науковими знаннями засобів гуманітарних дисциплін – філософії, культурології, соціології, психології, семіотики та ін. Усі ці знання інтегруються в акті проектно-художнього моделювання предметного світу, що спирається на образне, художнє мислення. Дизайн народився, як явище, програмне по своїй суті, і таким він залишився донині.

Аналіз історичних прикладів, таких як меблева програма Міхаеля Тонета (60-ті роки XIX століття) і програма фірмового стилю для німецької компанії "АЕГ", автором якої був Петер Бернс (1907 р.), дає нам можливість ввести в першому наближенні поняття дизайн-програми і виявити основні структурні ознаки, що пізніше розвинулися в метод дизайн-програмування.

Представимо в трохи узагальненому вигляді структуру дизайн-програми.

Процес розробки дизайн-програми неможливо відобразити у вигляді однолінійної послідовності етапів. У цьому процесі паралельно розвиваються і взаємоперетинаються три потоки: організаційне програмування і керування дизайн-процесом; власне дизайн-процес (від постановки проблеми до розробки і реалізації об'єкта); розробка нормативно-технічної документації.

Але навіть таке розчленовування на рівнобіжні потоки дуже умовне: на практиці їх дуже важко розділити, тому що прийняті організаційні рішення одночасно є і проектними, а проектні виступають у вигляді чергового етапу розробки документації дизайн-програми.

Узагальнено процес розробки і впровадження дизайн-програми розбивається на наступні етапи:

1. Підготовчі роботи: підготовка пропозиції по включенню дизайн-програми в перелік основних завдань цільової народно-господарської програми (науково-технічної, соціально-економічної, регіональної і т. д.); розробка вихідного технічного завдання на дизайн-програму в цілому; розробка координаційного плану по дизайн-програмі в цілому; підготовка директивних документів, що забезпечують розробку дизайн-програми.

2. Розробка дизайн-програми: розробка окремих технічних завдань, включаючи техзавдання на проведення науково-дослідних робіт і на нормативно-технічне забезпечення програми, а також техзавдання і договори з організаціями-співвиконавцями й сторонніми організаціями; складання координаційних планів, планів-графіків виконання робіт з розробки дизайн-програми і її нормативно-технічному забезпеченню; проведення науково-дослідних робіт й інших передпроектних досліджень і складання звітів; розробка дизайн-концепції; розробка цільової структури дизайн-програми; розробка організаційного проекту дизайн-програми; розробка проекту комплексного об'єкта і підготовка художньо-конструкторської документації на нього.

3. Реалізація дизайн-програми: розробка програми реалізації дизайн-програми; розробка нормативно-технічної документації (для галузі, підгалузі, головкому і т. п.), яка забезпечує функціонування продукту дизайн-програми; розробка робочої документації; виготовлення, проведення контролю і приймання дослідних зразків.

Докладно розкривати всі перераховані позиції не видається необхідним.

Дизайн-програма націлена на постановку і рішення конкретної соціально-культурної проблеми, і критерієм її професійної самостійності слугує обов'язкова реалізація проектно-художнього задуму. Тому в структуру дизайн-програми входить також механізм програм цільової реалізації. У цьому сенсі метод дизайн-програмування використовує узагальнений програмно-цільовий підхід.

На цьому етапі метод дизайн-програмування здобуває структурну повноту та одержує наступне визначення. Дизайн-програмування – це метод, що з'єднує в цілісний процес розробку естетико-художньої концепції складного соціально-культурного об'єкта з розробкою програмно-цільової організації; системи

діяльності з реалізації розробленого проекту. Цей метод може застосовуватися в тому випадку, коли дизайн бере участь у рішенні актуальних народногосподарських проблем, головним чином міжгалузевого характеру, пов'язаних із проектуванням значних за соціальними масштабами комплексних фрагментів предметного середовища, що істотно впливають на культуру, спосіб життя людей і суспільства. Змістовним ядром дизайн-програми й одночасно її специфічною ознакою є естетико-художня програма і проектно-художня концепція. Реалізація концепції, комплексність об'єкта й взаємозв'язок усіх виконавців забезпечуються за допомогою відповідної програми організації і керування системою діяльності.

Найпоширенішим є визначення дизайн-програми, у якому провідною ознакою є програмна документація. Дизайн-програма – це директивний і адресний документ, у якому визначається комплекс взаємопов'язаних за ресурсами, виконавцями і термінами, завданнями й заходами, що забезпечують ефективне використання методів і засобів дизайну при створенні й освоєнні у виробництві, наприклад, комплексів устаткування, що формують цілісне і гармонічне предметне середовище у всіх сферах життєдіяльності людини.

З організаційної точки зору основне призначення дизайн-програми – сформулювати стратегію проектування об'єкта і діяльності з впровадження проекту в промисловість. Дизайн-програма формує концепцію єдиного і цілісного підходу до створення комплексного об'єкта, визначає мету проектування, встановлює склад задач і порядок дій по їх рішенню. Перш ніж почати проектування комплексного об'єкта, важливо представити, чого можна чекати від результатів дизайнерського впливу на об'єкт, як розподілити сили і засоби по етапах роботи, скоординувати зусилля різних фахівців, а головне – цілі дизайну по відношенні до об'єкта.

Оргпрограма орієнтована на творче поведіння дизайнера при розробці всіх структурних блоків дизайн-програми.

Метод дизайн-програмування можна резюмувати в наступних принципах:

- цілеспрямованість і результативність: дизайн-програма в цілому та у кожній своїй частині функціонує як засіб досягнення кінцевих складових, включаючи впровадження проекту;
- системна організація діяльності: комплексний об'єкт вимагає міжгалузевої кооперації на основі чіткого розподілу і взаємодії різних сфер, орієнтованих на загальну мету;
- структурна повнота і цілісність: усі структурні блоки дизайн-програми взаємозумовлені;
- соціально-культурна значимість: ідейно-художня платформа відбиває загальнозначущі ідеали і цінності;
- самоорганізація керування і розвитку: дизайн-програма, на відміну від звичайного проекту, має механізм самоврядування, що дозволяє в міру змін, забезпечити здатність до подальшої роботи.

Функція "Дизайн-патентування"

Це важлива функція дизайн-діяльності. Патентне право на цей час слугує одним з ефективних механізмів регулювання соціальної, економічної, науково-технічної, інноваційної та ринкової політики в світовому суспільстві.

Саме патентування на промисловий зразок, зокрема, є попередньою умовою створення, передачі чи отримання нової техніки, обладнання будь-якого виробу чи середовищного об'єкту тощо.

Мабуть, найбільше відповідає суті промислового зразка її дефініція, що вже фігурувала в нормативних документах і методичних посібниках в другій половині ХХ сторіччя на теренах СРСР. В сучасному звучанні ця дефініція мала б виглядати так: "Промисловим зразком визнається дизайнерське рішення виробу, що визначає його зовнішній вигляд, відповідає дизайн-ергономічним вимогам, придатне вироблятися в умовах промислового виробництва і забезпечує позитивний ефект".

Згідно Закону України "Про охорону прав на промислові зразки", який регулює відносини, що виникають у зв'язку з набуттям і здійсненням прав власності на промислові зразки в Україні (далі – Закон), визначає, що "промисловий зразок – це результат творчої діяльності людини у галузі художнього конструювання".

Таким чином, промисловий зразок – це рішення щодо зовнішнього вигляду виробу, яке повинно бути знайдено на основі використання засобів дизайну як особливого виду творчої діяльності людини, і повинно характеризуватися нерозривною єдністю художніх, ергономічних та технічних якостей виробу, за якої функціональному змісту промислового виробу відповідає його художня форма.

Об'єктом промислового зразка може бути форма, малюнок чи розфарбування або їхнє поєднання, які визначають (і це важливо підкреслити) саме зовнішній вигляд промислового виробу й призначені для задоволення естетичних, соціально-культурних та економічних потреб.

Функція "Організаційна"

Ця функція передбачає декілька типових задач, що розкриватиме зміст керівництва: науково-дослідними роботами; дизайн-проектуванням (з дизайн-програмуванням включно), загальними питаннями організації та забезпечення дизайн-діяльності.

Необхідно підкреслити, що керівництво по всіх визначених напрямках вимагає не тільки всебічної фахової підготовки на основі освітньо-кваліфікаційного рівня магістра, але і необхідних здібностей лідера творчого колективу, а також наявність господарських нахилів.

Функція "Навчальна"

Ця функція охоплює типові задачі, що стосуються всіх аспектів, пов'язаних з навчальним процесом, а саме: організації професійного навчання, функціонування інформаційного забезпечення та оптимальних умов проведення виробничої практики і, на сам кінець, за наявності відповідних дисциплін в навчальному плані, – безпосередню участь в якості викладача в навчальному процесі.

Функція "Нормативно-контрольна"

Ця функція пов'язана з задачами, що забезпечують відпрацювання нормативних документів з дизайну та процедури проведення дизайн-ергономічної експертизи.

Відпрацювання кожної функції з точки зору розкриття змісту притаманних їй задач дозволить в подальшому аргументовано і професійно розробити відповідні ОКХ та ОПП. Розробка цих нормативних документів передбачає врахування досвіду розробок та використання навчальних планів по окремих спеціальностях і спеціалізаціях, в галузі дизайну. Щодо проблеми диференціації задач та їх змісту, з врахуванням відповідних функцій дизайн-діяльності в залежності від освітньо-кваліфікаційного рівня, спеціальності та спеціалізації в галузі дизайну.

Аналіз навчальних планів різних спеціальностей та спеціалізацій в галузі дизайну, що пропонується різними вищими навчальними закладами на сьогодні, мають відобразити в цих навчальних планах свої особливості в окремих дисциплінах.

Література

1. Дослідження та розробка пропозицій з нормативно-технічної документації з питань підготовки фахівців в галузі дизайну та заходів з інформаційного забезпечення навчального процесу в цій галузі : звіт про НДР / НІД ; кер. В. В. Сьомкін. – К., 2000. – 110 с. – Інв. № 0200V004556. – № ДР 0198Ш01741.
2. Сьомкін В. В. До проблем обґрунтування системи спеціалізацій зі спеціальності "Дизайн" / В. В. Сьомкін // Реклама і дизайн в умовах глобалізації вищої освіти та інформаційної інтеграції: зб. наук. пр. – К., 2005. – Вип. 3. – С. 26–28.

References

1. Doslidzhennia ta rozrobka propozytsii z normatyvno-tekhnichnoi dokumentatsii z pytan pidhotovky fakhivtsiv v haluzi dyzainu ta zakhodiv z informatsiinoho zabezpechennia navchalnoho protsesu v tsii haluzi : zvit pro NDR / NID ; ker. V. V. Somkin. – K., 2000. – 110 s. – Inv. № 0200V004556. – № DR 0198Sh01741.
2. Somkin V. V. Do problem obhruntuvannia systemy spetsializatsii zi spetsialnosti "Dyzain" / V. V. Somkin // Reklama i dyzain v umovakh hlobalizatsii vyshchoi osvity ta informatsiinoi intehratsii: zb. nauk. pr. – K., 2005. – Vyp. 3. – S. 26–28.

УДК 781.7:159.955

Тарасова Оксана Олексіївна
кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри теорії музики та фортепіано
Харківської державної академії культури
e-mail: ksenar@rambler.ru

НАЦІОНАЛЬНО-МЕНТАЛЬНІ ДЕТЕРМІНАНТИ МУЗИЧНОЇ ТВОРЧОСТІ

У статті запропоновано авторську теоретичну концепцію національно-ментальних детермінант музичної творчості та розкрито її сутність. Музична ментальність розглянута як цілісна варіабельна система у ракурсі її детермінованості національно-ментальними чинниками. У межах етноментального підходу поняття "музичне мовлення" (як потенціальне (композиторська творчість) або актуальне (виконавська інтерпретація) висловлення) потрактовано як спосіб прояву нюансів національної ментальності у музично-творчій діяльності.

Ключові слова: музична ментальність, національно-ментальні детермінанти музичної творчості, етнодиференціюючі музичні ознаки, субзнаки музичної мови, ментально-семантичний резонанс, репрезентативний жанр, репрезентативний тип музикування, музичне мовлення, ментальний консонанс/дисонанс, ментальна музична карта.