УДК 75.03:75.01:75.021:7.036«19/20»(510)=161.2
https://doi.org/10.31500/2309-8155.18.2018.152377

ISSN 2309-8155 (Print) / 2663-0370 (Online)
сторінки/pages 103–112

Альона Лебедєва
аспірантка Київського національного
Університету культури і мистецтв

Alona Lebedieva
postgraduate student
of the Kyiv National University of Culture and Arts

goshalebedev@gmail.com +38 (099) 783-94-27 orcid.org/0000-0002-4583-8195

Псевдоморфоза: теорія дизайну в мистецтвознавстві

Pseudomorph: Theory of Design in Art History

Анотація. Чи можна звести дизайн до суто практичної, утилітарної дисципліни, для якої теорія — нашарування на «продукті», дескрипція втілення методу, алгоритму, за яким має створюватись річ? Репрезентація здійсненності як конструювання за сталою формою. Досконалий теоретичний конструкт з єдиною похибкою — у розумінні власної конкретності як чуттєво сприйманих якостей. Надання теоретичним питанням застосовності як виправдання їх неминучого виникнення з відсутністю видимого «результату», «висновків» і «новизни». Існування дизайну на межі уявного і вдаваного — його видимості та наявності. Протиріччя речі як «речі-в-собі» і «речі для нас» — внутрішнє відношення предмету до самого себе, що відбувається у взаємодії з ним. Річ — динамічна форма — процес, буття якого — в дії. Але річ прагне набути власного голосу, що затвердить її існування на рівні з людиною.
Ключові слова: теорія дизайну, форма в дизайні, річ, споживання, феноменологія речі.

Постановка проблеми. З уявою про дизайн як про окреме і самостійне явище зі все наростаючою у його дослідженні тенденцією до ізоляції, тобто вузькоспрямованості, уніфікації методу (доказ того — невпинне декларування при постановці будь-якої проблеми стандартного та наче безвідмовного набору інструментів, методів як панацеї), у процесі самоусвідомлення він стає вразливою областю для «множення сутностей без потреби». І лезо Оккама виявляється безсилим (замість нього використовується тепер високотехнічна електробритва), необмежене розширення, примноження і помноження фактів один на одний стає способом існування і теорії, і практики дизайну.

Мета статті — висвітлити формальну несуперечливість теоретичних побудов як актуального стану теорії дизайну. Прагнення уникнути постановки теоретичних питань, надання їм натомість прагматичної «предметності» та «функціонального» значення так, щоб вони мали *користь* у конкретному моменті часу — актуальність. І головне — вичерпність результату. Нескінченна спроба зробити теорію утилітарною. Вона перебуває у закляклому стані — страху виявитись непотрібною. Тож вдається до всього. Але була й таке, що вражає своєю ревністю не «заради чого», а тому що і «ні для чого». Причина не відома нікому і ніколи не мовлена, але існує як рушійна сила і можливість дії навідліг тоді, коли немає ні одної причини навіть ворухнутись.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Література, дотична до теми дослідження, торкається процесу творення речі, уявлення та сприйняття об'єкту дизайну; момент задуму, замислення — проект, втілення та існування функціональної форми в умовах нагальних суспільних відносин; історії дизайну; «принципів», «методів», «засад», систематизація яких на сьогодні є відчутною частиною літератури, введеної в науковий обіг як тимчасовий замінник території для постановки проблем теорії дизайну.

Темарій теоретичних праць з дизайну в мистецтвознавстві України зосереджений на питаннях практики і зумовлений як необхідністю, так і неминучістю, адже у значній кількості робіт теорія дизайну постає як вторинний момент практики, що складається за кінцевим результатом.

Різні аспекти історії та практики сучасного дизайну в Україні досліджувались у дисертації П. Татіївського «Особливості становлення та перспективи розвитку дизайну в Україні» (2002), у працях «Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури» В. Даниленка (2005), «Дизайн, тенденції та напрямки розвитку» В. Сьомкіна (2009), «Пространство дизайна» О. Бойчука (2013). Філософські проблеми дизайну у визначенні його як феномену розглянуті в дисертаціях: С. Захарової — «Людиновимірність дизайнерської діяльності (соціально-філософський контекст)» (2012), Ю. Корнієнко — «Еволюція проектного простору дизайну та архітектури постмодернізму» (2011), І. Рижової — «Дизайн як фактор гармонізації відносин суспільства і особистості: методологічні засади» (2008), А. Пригорницької — «Естетосфера сучасного дизайну» (2005); у публікаціях В. Абизова, О. Боднара, Т. Божко, Ю. Легенького, А. Пучкова, М. Селівачова, С. Сьомки, В. Сьомкіна, Г. Скляренко, Н. Скляренко, М. Станкевича, Н. Удріс, О. Шандренко, М. Яковлєва, Т. Кара-Васильєвої та ряду інших авторів.

Але не було виявлено праць, які спеціально досліджували б проблематику теорії дизайну в мистецтвознавстві України XXI століття, на що вказує

І. Кузнецова у статті «Проблеми розвитку наукового базису спеціальності “дизайн”» (2012). Інтенція автора при аналізі стану теорії дизайну — наукового базису спеціальності «дизайн» — суголосна тому, що висловлює О. Боднар у своїх статтях «Передумови і деякі актуальні проблеми розвитку дизайну в Україні» (2000) та «Актуальні проблеми сучасної теорії дизайну в Україні» (2005) про незабезпеченість цієї спеціальності корпусом теоретичних проблем, як і безпосередньо їхньою постановкою. На сьогодні теорія виходить з продукування алгоритмів вирішення практичних завдань. Умовно це можна виокремити в один з напрямків сучасних досліджень. Ці роботи часто впізнаванні за словами, що наближаються вже до кодових: «методи» і «принципи».

Дизайн як предметний контур буденності, як «контррельєф» функції розглядає часто цитований сучасними авторами Ж. Бодрійяр у «Системі речей» (1968), де поставлене питання форми, що стає формальною конотацією іншого, наприклад природи, або виразником конкретних відносин — системи поведінки.

В аналізі концепцій дизайну особливе місце займає його взаємозв’язок зі сферою техніки. Це робить актуальною проблему межі впливу механічного образу мислення, породженого все більшою експансією техніки, про що йшлося ще у праці Ф. Юнгера «Совершенство техники» (1946). Предметні приклади, що підтверджують концепції Ф. Юнгера, знаходимо в пізніх працях Ф. Джеймісона (1998), присвячених організації предметного середовища. Це створення простору, в якому відсутня необхідність вибору — траєкторія руху задається засобами сучасних технологій. Проблема форми, не відповідної простору. Вплив зміни суспільних відносин на роботу дизайнера, питання відповідальності за здійснене за замовленням, проблема втрати матеріальності. Феноменології речей присвячена збірка есеїв В. Флюсера «О положении вещей. Малая философия дизайна» (2016).

Теоретичних проблем дизайну торкаються також роботи: В. Аронова — «Теоретические концепции зарубежного дизайна» (1992), «Современная теория дизайна» (2009), «Дизайн в культуре XX века 1945–1990» (2013); М. Ахматбекової — «Диалектика общего и особенного в архитектуре и дизайне» (1994); Т. Бистрової — «Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна» (2001); В. Глазичева — «Дизайн как он есть» (2006); М. Коськова — «О теории дизайна» (2009); О. Лаврентьєва — «История дизайна» (2007); А. Михайлової — «Дизайн-иконы в индустриальном формообразовании XX века» (2009); І. Розенсон — «Основы теории дизайна: учебник для вузов» (2010); К. Бішоп — «Радикальная музеология» (2014); Е. Данна та Ф. Реби — «Спекулятивный мир: Дизайн, воображение и социальное визионерство» (2017); Д. Суджича — «Язык вещей» (2013); «B как Bauhaus» (2017) та ін.

Виклад основного матеріалу. Теорія дизайну постулюється як суто практична дисципліна і виходить з емпіричних даних в тому поступальному русі, який означений від пункту до пункту — від практики до теорії, коли їй ввіряють тільки опис (як *«опись» — рос.,* реєстр проблем, вартих уваги, і всіх інших — не вартих) того, що було здійснено. І теорія має пояснювати, що сталося.

Від дизайну очікують, що він буде приносити користь, і це очікування передбачає і іншу сторону — даремне. Це схоже на те, як вимушене довге очікування, наприклад в аеропорті, породило paperback, буквально — «книгу в м’якій обкладинці». Це детективи, романи, «модні» книжки (тепер ці полиці поповнили також численні бестселери, присвячені саморозвитку; симптоматично, що уявлення про розвиток людини зводиться до розуміння його як способу згаяти зайвий час). Їх викладення має відповідати характеру часу, у якому вони будуть прочитані, — час очікування не має запам’ятовуватись — він має проходити без сліду, тому читач навіть не залучається, а стає втягнутим у перебіг подій і дозволяє себе втягнути, адже прагне того, щоб «*час пролетів непомітно*». Цей висловів, загалом, висвітлює спрямування сучасності — не помічати час, відмовитись від почуття історичності. Цьому відповідають речі, які не мають користі, але створюються і навіть користуються попитом за рахунок своєї надлишковості — споживання над мірою необхідності, у зайвому часі.

В праці Ф. Юнгера «Машина и собственность» (1948) є зауваження, що поняття прожиткового мінімуму не має антиподу — «прожиткового максимуму» [1, с. 328]. Тож і необхідне, і корисне виявляється дуже розтяжною категорією. Брак починає відчуватись гостріше, ніж повнота. І бракує, насправді, часу. Штучний дефіцит, який може виникнути тільки при механічному понятті часу — поділ на блоки, частини за наповненням. Можливість виміряти. Образ руху годинникової стрілки — циклічний. Цикл не як повторення — окружність. Але центр — всюди, а контур, окружність — ніде, тобто час має виток і може починатись будь-де, не обмежуючи своїм ходом простір, а створюючи необмеженість. Він може походити з кожного моменту, вміщуючи в собі вічність, від витоку до устя. Його протилежність — лінійний час, який має визначений початок і поступальний рух. Його напрямок незмінний, початок — передбачуваний. Більш детально зміни у відчутті часу і відношенні до нього розроблені Ф. Юнгером у праці «Совершенство и техника» (1948), Е. Фромом — «Бегство от свободы» (1941), Р. Геноном — «Восток и Запад» (1924). Ми не будемо зупинятись на їх висвітленні окремо, але у контексті статті використаємо поняття «механічного часу», або tempusmortuum (мертвого часу) Ф. Юнгера: «…мертвое время стало пригодно для механического использования, оно со всех сторон переходит в наступление на жизненное время человека, все больше сужая это кольцо. Это время может быть точнейшим образом измерено и разделено, его количество можно учитывать с помощью точнейших измерительных методов, вследствие чего жизненное время подвергается механическому регулированию и вводится в новые организационные рамки. Человек, овладевший механикой, в то же время превращается в ее слугу и вынужден подчиняться ее законам. Автомат принуждает человека к автоматической деятельности» [1, с. 77]. І перебіг часу — поступова зміна одного шаблону іншим.

У товарообіг поступає не річ сама по собі, а акумульований в ній час. Пошук критеріїв корисності та краси, їх середнього значення, за яким річ могла б вважатись довершеною. Цей погляд на предмет

виходить не з *дієвого сприйняття* людини, а з авторитарної дії предмету. Сприйняття замінене на вплив. Погляд, що сприймається як посередник і тому усереднюється, щоб зменшити погрішність — вірогідність бути незрозумілим. Це не універсальна мова — уніфікована, зведена до розпізнавальних знаків.

Не існує речі, що не поступає в обмін, не використовується. Річ — це логіка діла, вона складається по контуру дії. І тут питання у *відношенні* форми, функціональності і краси. Питання не нове і не потребує розшарування на окремі частини. Якщо це відбувається, і встановлення відношення між утилітарним та зовнішнім виглядом речі стає самоціллю, краса (а мова тут, скоріше, про прекрасне) стає «допоміжним елементом», наносним, утворює свою сферу, де існує як міф і диктує незворотну волю, як простір для втілення театральності речей з їх прихованою риторикою, з визначеними положеннями, манерами. Річ як реквізит, річ як роль.

Теорія перетворюється на théatron — стає місцем для видовищ, де розігруються долі речей, але тут вона буде використана в якості декорацій, де вчасно змінюється локація — погляд дією механізму повертається на 180 градусів.

Ця «предметність» — досягнута практична ціль — береться в якості відліку для створення алгоритму подальших дій, що мають привести до кінцевого результату. Але визнаний завершеним, він одразу ж застаріває як не дієспроможний, не «актуальний», перетворюється у спресований часом матеріал, з якого будуть видобувати копалини та класифікувати їх по роду та місцю походження. Відбувається те, що було описано К. Ясперсом, коли наука «…должна приспособиться к требованиям массы, которая заинтересована только в практической цели, в экзамене и связанными с ним правами; исследование получает поддержку лишь постольку, поскольку оно обещает практически осуществимые результаты. Это сводит науку к объективным знаниям, которые доступны рас судку… <…> В результате остается виртуозная техническая специализация и, пожалуй, большие знания; решающим становится тип ученого, а не исследователя» [2, с. 136]. Це пояснює і беззастережну, на диво, повну віддачі «віру у науку». І остання відокремлюється у герметичну площину, стає зовнішньою, а спільний простір розвитку — «особистою справою кожного» (хоча іноді це здійснюється, як естетичний жест — свідомий крок до тихого чи, радше, мовчазного предмету, без домагань бути почутим ціною збільшення гучності та зміни темпоритму; це не «вихід», але — безжалісна тотальність інтересу, вищої за «виклик часу», потреби сучасності). Тільки-но наука стає об'єктом віри, починає продукувати очікування, а очікування — якийсь однозначний результат, в якому, наприклад, питання: «Покажіть, де знаходиться у цьому творі уява?» — передбачає визначену і точну відповідь із зазначенням координати.

У дзеркалі теорії форма в дизайні така «як має бути», тобто створена (спроектована) та випущена на потік річ вже визнається досконалою, довершеною, а отже сутність її — несуперечливою. Щоб відображення стало рефлексією, недостатньо відображуючої поверхні. Щоб процес умоглядного осягнення став теорією, мало закарбувати його в слові, недостатньо «осягнути». І неможливо зупинити момент: а коли власне теорія стала теорією? І чи не в цьому самому моменті вона є сталою? Коли не перетворюється.

Річ як відгук на виклик часу — його виконане замовлення. Коли вона вступає в товарно-грошові відносини, вартість стає «особистою якістю» і з'являється необхідність в дизайні як засобі для збільшення попиту, для задоволення питань завідомо (і свідомо) нераціональних — питань моди, престижу тощо, де даремність зведена в головний принцип. Дизайн «товару», а не дизайн речі. З'являється новий шар, «панцир речі» — надфункціональна сфера, яка актуалізується у конкретному просторі, в якому існування речі стає єдино можливим. Без цього простору — вона не існує, адже для її існування недостатньо тільки здійснення прямого призначення, а простір — це співвідносність речей між собою, їх відносини, які прагнуть набути форми відносин між людьми. У просторі речі займають свої місця, але вони виявляються полишені будь-якої театральності, манірності, вони не є предметами здійснення «ритуалу» або звичаю (це інша крайність, яка також має місце), вони не діють за сценарієм.

Коли річ наділяється властивістю живого, вона набуває пам'ять та, наприклад, здатність вибирати собі місце, формує простір і стає учасницею, елементом цього простору, без якого не буде існувати. Але річ вселяє пам'ять про те, чого не було, і людина звертається до неї за реальністю, уречевленню спогадів про майбутнє, але все так само — про те, чого немає і, напевно, не буде.

Дизайн може вдаватись до всього — до заборонених прийомів, яким неможливо протистояти. Але неможлива сама умова здійснення протистояння речам, які за власною природою приречені своєю речовністю, обступають, наступають на нас — оточують сприйняття, аж раптом ми вимушені полишати речі, залишаючи їм недоторканність — відстань, з якої людина не може діяти, а тільки — споглядати; робимо зворотній крок — відступаємо назад, не наближаючись до матеріальності речей. Незатребувана річ, що існує без необхідності, естетизується за допомогою скам'яніння почуття історії — зупинений, музеїфікований час, який не вивільняється дією. Цікавіше поширити некорисну річ, вилучити з неї ціль та функцію. Річ буде недоцільна, втрачена: позбавлена іманентної цілі, вона мусить створювати, радше фабрикувати ціль зовнішню, досягнення якої буде вичерпувати (виправдовувати) її існування. Це означає втрату функціональності на користь додаткової, «прибавочної краси».

Так, вона не може існувати «сама по собі», не спроможна ще вийти зі стану «товару», вона — ціль обміну, і останній стає самоціллю. Річ перестає бути абсолютною, стаючи відносною, — її абсолютність у самототожності, адекватності самій собі. Відносною її робить влада над людиною у якості власності. Воля, вольове зусилля — у привласненні. Самодостатність речі. Річ тавтологічна і вона — *всього лише* річ. Вона намагається набути власної мови — віщувати людським голосом, ствердитись, наче сумнівається у власній реальності. Реальність недостатньо реальна.

Річ починається в протиріччі зовнішньої форми і внутрішньої — саморозшаровуючись, хоче зрозуміти, де вона річ, а де товар. І коли річ перестає бути товаром, починається дизайн. Функції, що виходять з необхідності, з призначення речі, і є її призначенням, тобто роблять річ річчю, дають їй отримати завершення у дії з нею, коли момент споживання — це момент зчезнення речі.

З огляду на праці останніх років (від початку 2000-х), найближчим висновком може стати констатація того, що в межах сучасного мистецтвознавства проблеми практики дизайну тільки підступають до грані протиріччя, самої сутності предмету, але не переходять цю грань, залишаючись на поверхні, що відповідає вимогам «осязальності» та, взагалі — сучасності, яка прагне до того, щоб нічого не звелось дарма.

Проблема полягає в тому, що сам предмет для продуктивного розгляду вимагає виявлення протиріччя, починаючи вже з того, що сама динамічна форма у дизайні є дуальною, і ми маємо самостійну «річ-як-таку» і «річ-для-людини». Найближчий розгляд охоплює їх в єдності, все-рівної зверхності, і це необхідний момент релятивізму, але він долається, і єдине доходить свого роздвоєння, розгляд перестає бути тільки аналізом тотожностей та умов їх співіснування. Але коли докладно описаний «стан речей», що не виходить за межі нагального — поверхневого, власне, наявності, то теорія неминуче запізнюється і залишається у нерозділеному очікувані на «нові покоління». Як у відомій тезі: це пояснює світ, але справа в тому, щоб змінити його.

Відсутній поділ на «предмет» та «об'єкт» — дизайн як такий. Неоднозначність питання про «можливість» в тому, що воно наче вимагає вибору: або писати «на часі», про «актуальне», на кшталт «висвітлення подій», бути, як то кажуть, «в тренді» (а один з головних трендів тут — майбутнє), писати як є (хоча все зовсім не так). Або: писати як може бути. Це питання неможливої можливості, і «може» — це не «має», не «мусить» бути. Можна заграва ти з сенсами, беручи на слух: майбутнє — має бути (мабуть?). А не може. Сучасність вже в боргу перед майбутнім. Але воно ніколи не має настати, адже «все заради майбутнього». Як тільки воно здійсниться, зникне ціль, закінчиться переслідування мети, і довершеній речі доведеться зіткнутися з майбутнім у теперішньому.

Звертає увагу пильна зацікавленість майбутнім дизайнерів і потенційними «майбутніми дизайнерами», особливо у сфері педагогіки. У «теперішньому» вочевидь маємо справу з безпосереднім результатом апробації цих досліджень та зростаючою динамікою інтересу. Так, зустрічаємо наступні теми кандидатських дисертацій: «Дипломне проектування як засіб формування готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності» (2010), «Підготовка майбутніх фахівців з дизайну у вищому навчальному закладі» (2011), «Формування творчої компетентності майбутніх дизайнерів у процесі вивчення комп'ютерної графіки» (2011), «Психолого-педагогічні умови розвитку професійної компетентності майбутніх дизайнерів» (2012), «Методика навчання майбутніх дизайнерів основ формотворення у процесі вивчення фахових дисциплін» (2012).

Список можна продовжувати. У теоретичних працях, об'єктом яких є дизайн як поняття, діяльність та результат цієї діяльності, усвідомлення сутності через послідовне розкриття процесів проектування (конструювання) речі від її передбачення в ідеї до матеріального провадження, зводить зміст до комплексу методів, принципів, засад та форм організації проектної діяльності. Дизайн через «як» і дизайн «чого» — опосередкований «спеціалізацією». Спроба розглянути дизайн як такий, процес, невідворотно наштовхується на вимогу наявного предмету, радше — предмету наявності, бо ж буде визнана ефемерною, а дослідження — недійсним без «результатів».

До прикладу — теми дисертаційних досліджень у галузі мистецтвознавства: «Принципи формування дизайну предметно-просторового середовища засобами LED-технологій» [7], «Принципи та прийоми використання керамічних обробних матеріалів в дизайні інтер'єру» [8], «Композиційні засади дизайну аркушевих шрифтових видань» [9], «Дизайн сучасної зовнішньої реклами в Україні: принципи формоутворення» [10], «Методичні основи удосконалення проектування продукції графічного дизайну» [11], «Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови» [12].

Наведене упрозорює те, що подеколи теоретичні роботи з дизайну роблять своїм предметом не сам дизайн, а алгоритм здійснення виробничих процесів. Аналізуючи кожну його стадію, досліджують засоби реалізації відомих цілей, ігноруючи момент свідомого цілепокладання та безпосередньо його виток. Це питання «як здійснити?» і відповідь на нього наново розшукується у кожному з «дизайнів», опираючись на «позитивне знання». І відповідь знаходиться — у «методологічних рекомендаціях». Маємо сукупну, наполегливо впроваджувану опінію, уявлення про форму в дизайні та про сам дизайн як багатошаровий та ступеневий процес, що веде до «продукту» — результату. За цим, випускаючи те, що форма сама — процес, що не має «від і до», а здійснюється, о-формлюється безпосередньо в діяльності, і річ є контуром цієї діяльності.

Варіативність сучасності — не різноманіття, а комбінаторика. І в цьому стані її інваріантність. Арсеній Тарковський у вірші «Стань самим собой» писав: «Средь миллиона вероятий / Тебе одно придется кстати, / Но не дается, как назло, / Твое заветное число» [9]. Але тепер можливий будь-який варіант — все буде доречно, ніщо не повинно чинити опір, долатися. І якщо згадати, що «воля — це опір предмету», то побачимо безвольність епохи, гру в піддавки. До наведеного визначення ставили питання: «Опір чому?» або «Якого предмету?» Відповідь у самій дуальності сказаного — опір чинить предмет і так само його здійснює осягаючий.

Чи готовий до цього час? А річ? Проблема невідповідності часу та предметів, що він породжує, одвічна, але — зовнішня, адже все з'являється тоді, коли для цього вже є відповідні умови. Час закарбований в речах. Річ — квінтесенція часу. Це живий час дії — праці, спинений в речі. Але ще є час протитоку, який вивільняє, перетворює цей час, — це дія з річчю по контуру (попередньої) діяльності. І у діяльності з нею, у застосуванні людина відтво-

рює шлях творення речі: «…познание происходит через уподобление познающего познаваемой вещи» [10, с. 34]. Але це не означає оречевлення людини та уподібнення її речі.

Справа не в студіях з футурології, але варто звернути увагу на те, що речі з приставкою «майбутнього» з'являються все частіше. Дизайн перетинає часи, не маючи права зупинитись на теперішньому, бо застаріє (інша сторона — негласний «закон передчасного старіння»). Шеллінг називав майбутній час «можливістю без дійсності», а минулий — «дійсністю без можливості» [11, с. 519]. Тепер можливість здійснюється як «проект».

Навіть початок розгляду з етимології можна розцінювати як «дизайнерську стратегію» — елемент проектування. Адже, поміж іншого, «дизайн» означає «задум», «змову», «намір», «ціль», «план» (примітно, що жодне з цих слів не є визначенням кінцевого результату, а завжди сягає сфери нематеріального), «to design» — «замишляти щось», «імітувати», «оформляти», «вибудовувати стратегію» [12, с. 18–23] і її результат залежить від інтенції, яку витримує дослідження.

Можемо припустити, що дизайн виявиться суцільно умоглядним, і в «повне визначення предмету», окрім функціональності, ергономічності, утилітарності тощо, ввійде і швидкість, форма як процес, і діяльність не тільки як шлях створення речі, не тільки з боку дизайнера, але *діяльність* користувача, того, хто «по той бік» проектування, активна діяльність, протилежна пасивному споживанню.

Теорія дизайну — предмет розгляду, в якому відсутність звернення до формальної, тобто окремішньої галузі проектування, що часто спостерігається у дослідженнях, не є похибкою, яка робить теорію «безпредметною» або «безпідставною». Через це видається непросто виокремити серед джерельної бази виключно дослідження, «присвячені теорії дизайну». Ця посвята дуже умовна і завжди сягає результатів практики дизайну, яка, здійснившись, залишає по собі теорію у вигляді «методів», «принципів» або «перспектив».

На сьогодні дизайн утворює контур, який має легко прочитуватись; порожнисту форму, *тому що* має легко прочитуватись. Це свого роду картографія — відображення, проеціювання суспільних відносин. Переклад матеріалу на іншу форму так, щоб вона входила і функціонувала в межах заданої системи координат.

Таке явище і подібне до «псевдоморфози». В геології «псевдоморфозою» називають буквально — фальшиву форму. Вона утворюється внаслідок того, що з часом тіло кристалу вимивається і залишається його порожниста форма, яка згодом заповнюється іншою речовиною. Тож, зовнішня форма схожа, але фактура і матеріал інші. Цей термін можна прийняти за адекватний стану сучасності, коли створюється фікція і потребує невпинного підживлення та репродукування: статус, мода, бренд, все це — «знаки відмінності». Там, де все стає уніфікованим, вони набувають вирішального, визначального сенсу в якості знаку. Коли відмінності стерті, з'являється культ — відмінність зведена на п'єдестал.

Якщо сказати, що мода, наприклад, ерзац, одразу ж виникне питання: замінником чого вона виступає? Відповіді не буде. Вона незамінна в тому сенсі, що сама нічого не замінює і ніщо не замінить її. Тільки зійти нанівець, як непотріб, коли не буде підстав для її існування, але це вимагає інших суспільних відносин, де потреба і попит не виконують головуючу роль. Мода вже набула авторитарної однобічності знаку, фальшивого наросту на функції.

Створення ворожого і жаданого виміру суцільної речовності, що має здаватись інорідним людині, формулює завдання дизайну як прилаштування її до цього виміру, «синхронізації» зі світом речей. Взірець споживача — це людина, що набула знакову цінність об'єкту, яка довершено поєднується з речами та може оперувати знаками об'єктів як мовою. Тобто володіє свого роду програмним забезпеченням, щоб приводити у рух апаратний простір часу. Простіше кажучи, ми спостерігаємо спробу зробити людину приладною до речей, а не речі — зручними для людини. Але це лише одна сторона — поверхня.

Мода тільки найближчий і очевидний приклад, на якому ми можемо побачити, що зараз дизайн не владний в собі — вторинна форма, відповідна способу виробництва.

Згадаємо книгу Віктора Папанека «Дизайн для реального мира» (1971). Перед нами розгортається театр речового абсурду. Несамовитий світ непотребу, де співіснують такий безглуздий «винахід», як то лава для ніг з електричним підігрівом, оббита оксамитом з «класичною гобеленовою вишивкою», оздоблена елементами з червоного дерева — «необычный и приятный подарок!» та, одночасно — одна сім'я, яка для приготування їжі використовує саморобну пательню, зібрану з використаних автомобільних номерів, до тих пір, доки залізо остаточно не продірявиться [13, с. 48]. Надлишок і бідність, надмірність і необхідність. Це не роздвоєння одного процесу — це дві складові єдиної системи, невід'ємні одна від одної. Адже борються не з бідністю, а з утвореним фантомом бідності, завдяки якому розкіш не втратить своїх позицій, не перестане існувати. Стабільність її існування і забезпечує наполеглива боротьба з тінню (і боротьба ця у своїх спотворених формах набуває якості «хобі» та способу проведення дозвілля), розкіш буде зберігатись на необхідній для свого існування суспільній дистанції. Вона прагне розпачливої, непоборної бідності, яка робить можливим соціальний розрив.

В. Папанек пропонує дійсні рішення, за якими дизайн може допомогти «реальному світу». Припинити продукувати фетиш у промислових масштабах тоді, коли в інших частинах світу, а частіше і поряд з нами не вистачає звичайних речей, яких ми звикли не помічати. Він наводить приклади таких проектів, здійснених його студентами. Головне в цій праці не конкретні рішення (з року в рік вони будуть змінюватись відповідно до розвитку технічних можливостей) — залишиться закладена в них інтенція: «Дизайн для всіх замість дизайну заради грошей». Та не дивлячись на благородний, дієвий посил, чи не зберігає він в собі той самий антагонізм? Він закарбований в ньому. Чи не видається це безсиллям проти тих проблем, які поставлені перед дизайном? Чи може *він* наблизитись до їх радикального вирішення тоді, коли за своєю приро-

дою є резонансним? Як такий дизайн нічого не змінить. Він може вирішувати зовнішні задачі, які ставить перед собою. Раціональний дизайн, без надлишку, можливий. Але зараз він приречений на такий образ обмеження, що навіть приведена до бездомішкової функціональності форма буде містити в собі надлишок, тому що виходить з надмірності, а не необхідності. Це означає також те, що доступна вона буде конкретній «аудиторії» (бо ж створюватись буде спрямовано на неї), і навіть будучи об'єктивно необхідною, має ризик перетворитись на ту ж саму відмітну потребу. Так, раціональний дизайн потрапляє в систему диференціації, і його розповсюдження зволікається, наче в очікуванні, коли зникне необхідність. Утворюються два табори: інклюзивного та ексклюзивного дизайну (що протирічить самому предмету та за визначенням — неможливо). Їх розглядають паралельно одне одному, вони не перетинаються і є «вибором кожного».

Річ населяють ідеєю і її роблять ідентифікатором: «дизайн» або «не-дизайн». За цією шкалою, «не-дизайн» — це річ без ідеї. Але як тільки в дизайні з'являється довговиношувана ідея, він стає ідеологічним. Дія з ним відбувається не за логікою часу, що ущільнює його форму, робить її відчутною, а за логікою ідеї, що продовжує процес дематеріалізації речі, зведення об'єкту до знаку.

Дизайн як «побічне явище» оформлюється у носій абстрактної риси відмінності, стає матеріалізованим соціальним статусом і найкоротшим шляхом для персоніфікації — через речі. Самі по собі об'єкти дизайну не задовольняють потреби — це не є їх метою, як і не створюють їх. Поширена думка, що реклама змушує глядача бажати. Реклама тільки вторинний респондент, вона показує *як*, яким шляхом можна задовольнити своє прагнення до уречевлення «статусу». Цими питаннями опікується соціологія та психологія. Студент-дизайнер неодмінно зіткнеться з тим, що його будуть навчати «як продати», орієнтуючись на певну «цільову аудиторію». І оскільки сама по собі технічна майстерність байдужа до свого втілення, вона може оречевитись у будь-чому, у будь-що. Маємо певний ризик у аналізі і класифікації засобів та інструментів дизайну як чогось самостійного і від'ємного від логіки часу, втіленій в речі.

Межі питання «де закінчується корисне і починається даремне?» розмиті. Кількадесят років тому воно містило в собі поштовх до полеміки. Це відчувалось хворобливо, як червоточина і виклик. Сьогодні спосіб існування сучасності — спостереження саморуйнації. Навіть тоді, коли вона опирається. Ми обираємо стерильні ракурси, в яких можемо передбачити результати, навіть новизна — очікувана. Ті, за якими можна не бачити, що відбувається. Проектуємо, вибудовуємо в якості декорацій для видовищності, горлаючої культури. В умовах, де з'являється можливість «винайти» усталену інструкцію, визначити критерії безумовної користі та непотребу, виринає інше — виправдання. Скажімо, критеріїв немає і бути не може. Це викличе на себе звинувачення у релятивізмі і вирячене питання: хіба все відносно? Уявімо, що критерії є. Ось вони, складені за уставом, у дві колонки. При дотриманні їх ніяка дія не марна, навіть мереживне різьблення на кавуні, а необхідність вдосконалення форми зубочистки нарешті доведена. І, здавалося б, головним «критерієм» тут, природно, є тільки здоровий глузд, який не буде забивати цвяхи самоваром, а потужність Інтернету з позитивною доступністю будь-якої інформації використовувати для вбивства часу, в захоплені химерною свободою — «свободою» втратити, витратити свій час (примітно, що для перегляду всіх роликів, які на даний момент розміщені на відомому сайті, знадобиться біля двох тисяч років). Критерії позаду, як траєкторія минулого руху, тож оформлюючись, не є направляючими, визначальними, не є мірилом дії. А не більше, ніж факт існування — інверсійний слід.

Сам жест прокладання поділу, за яким закінчується корисне і починається непотріб, або ж наростаюча маса непотребу стає раптом корисною і потрібною, можна вважати надлишковим. Але, в значній мірі, прогностичним. Першооснова для його появи — пересиченість. Виникнення цього питання як «невирішеного», як проблеми — симптом появи іншої суцільності: немає нічого даремного, нічого, що непотрібно. Це питання дизайну, яке повинно бути зняте, щоб не повертатися, не повторюватись. Чергове визначення «цілей і завдань дизайну» та умоглядне зусилля не зарадить. Рішення в практиці, в дії, яка створює форму, доцільну необхідності. Тоді річ натикається на власні кордони (*границі речі і є питанням теорії дизайну*), вона існує, тільки коли з нею діють за логікою часу, уособленого в ній, акумульованого в певну форму.

Але є й побічна дія — дизайн зверх необхідності. Поверх необхідності як надфункціональна оболонка, що містифікує річ, і тоді вона стає «об'єктом споживання». Це підміняє собою дію з річчю — дія навколо речі з використанням її функціональної безкорисності. В цьому неможливість і перепона «дизайну для реального світу» — ми все ще протиставляємо реальний і «нереальний» світ.

Це вияв всезагальної невпевненості в існуванні, і в якості спасіння — спасіння через речі. Все трансформується у товарні форми, а значить, все споживається. Це стан *ілюзії надмірності*, яка потребує постійного оновлення, інновації, яка здійснюється в якості реакції на втрату колишніх розрізняльних знаків. Сам споживаний надлишок — картина розкішної злиденності. «Никогда не потребляют объект в себе (в его потребительской ценности) — всегда манипулируют объектами (в самом широком смысле) как знаками, которые отличают вас, то ли присоединяя вас к вашей собственной группе, взятой, как идеальный эталон, то ли отделяя вас от нее и присоединяя к группе с более высоким статусом» [14, с. 87]. Ми маємо *знаки* надмірності, які мають підтримувати візію добробуту, символ якого — можливість марнотратства як зчезнення. Адже саме у знищенні речі існують як надлишок і тоді засвідчують достаток, «статус». Необхідною стороною цієї надмірності і є бідність як її матеріал. Зі все зростаючою регулярністю жертвуються кошти на її подолання, але з тією ж необхідністю, щоб підтримувати фантом бідності і ілюзію участі. Немов постійно зростаюче споживання є ключем до того, щоб перемогти нужду раз і назавжди. Але благодійність стає тільки ще одним «знаком відмінності», який дозволяє утримувати

соціальну диференціацію, розподіл по причетності до тієї чи іншої групи.

Маємо «полюси» дизайну: той, що продиктований необхідністю, де форма змінюється, складається не за випадковою волею, не свавільно, а суголосно, наприклад швидкості або ергономічним характеристикам. Часто у зв'язку з цим згадують відомий вислів авіаконструктора: «Некрасивий літак не полетить» і, як не дивно, подекуди використовують його в захист «краси» і її невід'ємності при речі — причетності. Але смисл тут в іншому: якщо літак полетів, значить його форма доцільна необхідності і в цьому її «краса». Ми, за визначенням, не побачимо в небі «некрасивих» літаків, вони залишаться в макетах просто як не функціональні, не придатні для польоту. Форма стає собою в процесі освоєння моментом дійсності, дієвості, що відкриває, одієвлює в ній минулий час, що настав, і перетворює його в теперішнє. До-цільна форма сприймається двояко: як зупинений час споглядання — минула форма, та дієва форма рухомого часу. Це одночасний взаємообумовлений процес, в якому момент споживання є також моментом виробництва, яке утворює *спосіб* споживання. Єдиний процес, який ми роздвоюємо на внутрішню і зовнішню форму.

Інший «полюс»: дизайн зверх необхідності, де нефункціональність зведена в принцип. Він довільний і виходить за межі необхідності. Річ починає заперечувати і витісняти себе з прямого призначення, приладності до безпосередньої дії, прагнучи самостійності, і тоді з'являється фетиш в якості *способу* існування, «друга шкіра» речі — псевдоморфоза. Річ починає поводити себе так, ніби прагне ствердити своє існування, здобуває власний голос і вимагає набути сенсу, примусово містифікується, бо ж це єдина можлива середа мешкання — бути товаром, де річ може звести себе до музейного експонату, акумулюючи мертвий час, і претендувати на місце об'єкту споглядання та жаги. Але тільки-но річ відрізняє себе від товару, саме тоді починається дизайн.

Від теорії очікують звітування про рушійні зміни, до яких вона призвела. Це все далі відокремлюється від дійсності, засновуючи паралельне існування, різкіше окреслюючи поділ між теорію та практикою. І ефемерною стане не «безпредметна» теорія, скоріше, вона буде зведена практикою на неперекладну мову.

Навіть мимоволі — мимо волі автора — очікувана новизна може носити абсолютно споживацький характер і відстороненість від предмету. Аналітичний розум (рассудок — *рос.*), який розщеплює предмет на фрагменти та розташовує їх у конкретному порядку, на сцені середи та часу. Теорія починає існування окремого організму, в якому підвищується ризик колапсу. Це суголосно одній з рис споживання, що виділяє Ж. Бодрійяр — це «привязанность к комбинаторике, оно [потребление] исключает страсть» [14, с. 150]. Насолода як обов'язок.

Коли мова про «засоби дизайну», «інструменти проектування», «алгоритм розробки» чи освітній процес — це теорія «розгляду», і вона сама виставлена на огляд, але теорія це і «дивлення» — подив, це можливість піддати сумніву свої основи. Часто відверто спекулятивний (себто умоглядний) характер роботи сприймається або з недовірою, як «непрактичний», безпідставний і безпредметний, або як випадкова рідкість, яку «не варто відтворювати в домашніх умовах». Від теорії очікують, що вона буде імітувати життя і продуктивний розвиток, кожного разу підтверджувати свою значимість, необхідність і головне — незамінність. Непроникна впевненість у собі спростовує потенціальний розвиток і актуальний момент застаріває, навіть не встигнувши збутись.

Можемо спостерігати, що чверть темарію наукових збірників стосується таких локальних, вузьких питань, як то «Підготовка майбутніх дизайнерів першого року навчання» («…другого року…», «…третього року…») або «Конструювання одягу для собак дрібних порід» та роком пізніше — «Специфіка проектування одягу для собак особливо дрібних порід». Чи не залишає це враження, що такий детальний точковий розгляд настільки загострене, надчутливе сприйняття неявних проблем, що турбують суспільство своєю невирішеністю, може дозволити собі тільки та спільнота, яка існує в довершеному світі і займається подібними питаннями заради забавки, інтелектуальної еквілібристики — від надміру і невичерпності часу, зусиль та людського потенціалу. І як будь-яке перше враження, воно помилкове і, звичайно, вигадане.

З введенням поняття «дизайн» полеміка навколо нього змінювала «поле бойових дій», де розгорталася, — напрямків, паспортів спеціальностей. І, здається, так і буде смикатись і шукати номінальне обмежування з надією, що тоді, коли вдасться пристати до омріяних кордонів, все нарешті стане визначено. Не доведеться ніяковіти за протизаконний перетин границь, виправдовуючись «міждисциплінарністю».

Дизайн стикається з такими періодами, коли йому надається «національне» або «народне», що ідентифікується за елементами народного декору, а звернення до них стає виправданням цілого напрямку, набуває недоторканності перед критикою. А коли критика стала необхідна для якісного існування подібного явища та офіційного включення його в поле зору наукової думки, з'явився термін «етнодизайн», і сплав народної культури та промислового дизайну, полегшено зітхнувши, підпорядкували під його відомство, а згодом відомство «етноестетики». Проте, річ, виготовлена ремісним способом, і річ, виготовлена промислово, — це різні речі і речуть різними голосами. Ремісна скаже більше за промислову, але мовчання — це і є мова, притаманна речі промисловій. Це гирло загального питання про межу декоративно-прикладного мистецтва та дизайну.

Коли розуміння дизайну виходить з ужиткового мистецтва як «облаштування матеріальної культури», якою опікувались ремісники та майстри народного мистецтва, набуває сили твердження, що з XX століття цей обов'язок перебрали на себе дизайнери. Але це означало б, що сучасний стан теорії дизайну та, радше, теоретизування навколо дизайну знаходиться на рівні «підміни понять», розглядаючи ужиткове мистецтво під назвою «дизайну» та, відповідно, до дизайну застосовуючи ті ж критерії, що до декоративно-ужиткового. Промислові процеси виробництва екстраполюються на

народне мистецтво, що видно з численних намагань та пропозицій адаптувати під виробничу техніку, розраховану на уніфікацію елементів (це визвано, зокрема, необхідністю повторювання — широкого тиражу), виразних засобів, якими користуються народні майстри. З цього з'являються такі дивні визначення, як «унікальна річ масового виробництва». І доки у науковому обігу діє поняттєва калька з ужиткового мистецтва, доти і завдання дизайну будуть ставитись відповідні цьому, а не до його власного предмету, який сам ще на стадії віднаходження.

Підготовка фахівців до задоволення потреб ринку з програмною декламацією «як догодити клієнту» перетворюється на відкриту підготовку «фахівців з задоволення потреб ринку». Постійний обіг штучної дрібної поліграфії, реклама товару, який втратить актуальність ще до того, як буде прорекламований, оформлення вітрин магазинів, інтер'єрів, ресторанів, що за правилами жанру мають кардинально змінюватись кожні п'ять років (а можливо, вже частіше), щоб не «набридати» споживачу, якого люб'язно і наполегливо переконують в тому, що він не споживач, а глядач і перед ним розгортається грандіозне дійство задоволення потреб, потурання і здійснення товарного міфу, уречевлення його власного існування. Та чи варто робити це науковою проблемою?

У наукових збірниках з мистецтвознавства піднімаються питання «принципів формотворення», «художньої обумовленості» прийомів дизайну в окремих предметних галузях, вже навіть з'являється «морфологія напрямків проектної творчості початку XXI століття», класифікують «засоби дизайну» з детальним *механізмом взаємодії* між споживачем та товаром. Останнє не називається прямо — сприймається як даність і умови існування. Ця добровільно прийнята умова — відносини самих людей, що приймають форму відносин між речами. Але і ця границя перейдена — тепер речі претендують на те, щоб набути свідомості і говорити людським голосом. Заперечення цьому унеможливлюється, коли дизайн існує в умовах ринку, де його функція переважно міфотворча. Він буде суголосний тим суспільним відносинам, на виклик яких відповідає своєю практикою. Але. Іноді можна «уйти от ответа».

Висновки. Маємо два «полюси» дизайну: який продиктований необхідністю, де форма змінюється, складається не свавільно, а суголосно, наприклад швидкості або ергономічним характеристикам, та дизайн зверх необхідності, де нефункціональність зведена в принцип. Він довільний і виходить за межі необхідності. Річ починає заперечувати і витісняти себе із прямого призначення, відчужуватись від безпосередньої дії, прагнучи самостійності, і тоді з'являється фетиш в якості *способу* існування, «друга шкіра» речі — псевдоморфоза. Річ починає поводити себе так, ніби прагне ствердити своє існування, здобуває власний голос і вимагає набути сенсу, примусово містифікується, бо ж це єдина можлива середа буття — бути товаром, де річ може стати музейним експонатом, акумулюючи в собі мертвий час, і претендувати на місце об'єкту споглядання та жаги. Але тільки-но річ відрізняє себе від товару, саме тоді починається дизайн.

Форма стає собою в процесі освоєння моментом дійсності, дієвості, який відкриває, одієвлює, здійснює в ній минулий час, що настав, і перетворює його в теперішнє. До-цільна форма сприймається двояко: як зупинений час споглядання — минула форма та — дієва форма рухомого часу. Це одночасний взаємозумовлений процес, в якому момент споживання є також моментом виробництва, яке утворює *спосіб* споживання. Єдиний процес, який ми роздвоюємо на внутрішню і зовнішню форму.

Література

1. Юнгер Ф. Совершенство техники. Машина и собственность. Санкт-Петербург: Владимир Даль, 2002. 560 с.
2. Ясперс К., Бодрийяр Ж. Призрак толпы. Москва: Эксмо, 2006. 360 с.
3. Коваль Л. М. Принципи формування дизайну предметно-просторового середовища засобами LED-технологій: автореф. дис. … канд. мистецтвознав.: 17.00.07 / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2012. 20 с.
4. Катріченко С. В. Принципи та прийоми використання керамічних обробних матеріалів в дизайні інтер'єру: автореф. дис. … канд. мистецтвознав.: 17.00.07 / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2012. 20 с.
5. Яремчук О. М. Композиційні засади дизайну аркушевих шрифтових видань: автореф. дис. … канд. мистецтвонав.: 17.00.07 / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2012. 20 с.
6. Авраменко Д. К. Дизайн сучасної зовнішньої реклами в Україні: принципи формоутворення: автореф. дис. … канд. мистецтвознав.: 17.00.07 / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2012. 20 с.
7. Божко Т. О. Методичні основи удосконалення проектування продукції графічного дизайну: автореф. дис. … канд. мистецтвознав.: 17.00.07 / Київ. нац. ун-т культури і мистец. Київ, 2011. 20 с.
8. Опалєв М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: автореф. дис. … канд. мистецтвознав.: 17.00.07 / М-во освіти і науки України, Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2010. 20 с.
9. Тарковский А. Стань самим собой. URL: http://www.stihi-rus.ru/1/Tarkovskiy/99.htm (дата обращения: 15.07.2018).
10. Харитонович Д. Е. Средневековый мастер и его представления о вещи // Художественный язик средневековья. Москва: Наука, 1982. 270 с.

11. Шеллинг Ф. В. И. Бруно, или О божественном и природном начале вещей // Сочинения: в 2 т. Москва: Мысль, 1987. Т. 1. С. 606.
12. Флюссер В. О положении вещей. Малая философия дизайна. Москва: АдМаргинем Пресс, 2016. 158 с.
13. Папанек В. Дизайн для реального мира. URL: http://nordisk.pp.ru/on-line/files/+blog/54A5D88A-F90C-4798-90A4-5E5FBE2BD080/10_Papanek.pdf.(дата обращения: 20.08.2018).
14. Бодрийяр Ж. Общество потребления. URL: http://www.rulit.me/books/obshchestvo-potrebleniya-read-88332-1.html (дата обращения: 25.08.2018).

References

1. Yunger F. Sovershenstvo tehniki. Mashina i sobstvennost [Yunger F. Perfection technology. Machine and property]. Sankt-Peterburg: Vladimir Dal, 2002. 560 s.
2. Yaspers K., Bodriyyar Zh. Prizrak tolpyi [Jaspers K., Baudrillard J. Ghost of the crowd]. Moskva: Eksmo, 2006. 360 s.
3. Koval L. M. Pryntsypy formuvannya dyzaynu predmetno-prostorovoho seredovyshcha zasobamy LED-tekhnolohiy: avtoref. dys. … kand. mystetstvoznav.: 17.00.07 [Koval L. M. Principles of the formation of object-space environment design by means of LED technologies: Extended abstract of the candidate's thesis: 17.00.07] / M-vo osvity i nauky, molodi ta sportu Ukrayiny, Khark. derzh. akad. dyzaynu i mystetstv. Kharkiv, 2012. 20 s.
4. Katrichenko S. V. Pryntsypy ta pryyomy vykorystannya keramichnykh obrobnykh materialiv v dyzayni inter'yeru: avtoref. dys. … kand. mystetstvoznav.: 17.00.07 [Katrichenko S. V. Principles and techniques of the use of ceramic finishing materials in interior design: Extended abstract of the candidate's thesis: 17.00.07] / M-vo osvity i nauky, molodi ta sportu Ukrayiny, Khark. derzh. akad. dyzaynu i mystetstv. Kharkiv, 2012. 20 s.
5. Yaremchuk O. M. Kompozytsiyni zasady dyzaynu arkushevykh shryftovykh vydan: avtoref. dys. … kand. mystetstvonav.: 17.00.07 [Yaremchuk O. M. Compositional principles of design of leaf-type fonts: Extended abstract of the candidate's thesis: 17.00.07] / M-vo osvity i nauky, molodi ta sportu Ukrayiny, Khark. derzh. akad. dyzaynu i mystetstv. Kharkiv, 2012. 20 s.
6. Avramenko D. K. Dyzayn suchasnoyi zovnishnoyi reklamy v Ukrayini: pryntsypy formoutvorennya: avtoref. dys. … kand. mystetstvoznav.: 17.00.07 [Avramenko D. K. Design of modern outdoor advertising in Ukraine: principles of form-making: Extended abstract of the candidate's thesis: 17.00.07] / M-vo osvity i nauky, molodi ta sportu Ukrayiny, Khark. derzh. akad. dyzaynu i mystetstv. Kharkiv, 2012. 20 s.
7. Bozhko T. O. Metodychni osnovy udoskonalennya proektuvannya produktsiyi hrafichnoho dyzaynu: avtoref. dys. … kand. mystetstvoznav.: 17.00.07 [Bozhko T. O. Methodical bases of improvement of designing products of graphic design: Extended abstract of the candidate's thesis: 17.00.07] / Kyyiv. nats. un-t kultury i mystets. Kyyiv, 2011. 20 s.
8. Opalyev M. L. Dyzayn multymediynykh prezentatsiy: stylovi napryamky i zasoby formuvannya vizualno-obraznoyi movy: avtoref. dys. … kand. mystetstvoznav.: 17.00.07 [Opalev M. L. Design of multimedia presentations: stylistic directions and means of formation of visual-shaped language: Extended abstract of the candidate's thesis: 17.00.07] / M-vo osvity i nauky Ukrayiny, Kharkiv. derzh. akad. dyzaynu i mystetstv. Kharkiv, 2010. 20 s.
9. Tarkovskiy A. Stan samim soboy [Tarkovsky A. Become yourself]. URL: http://www.stihi-rus.ru/1/Tarkovskiy/99.htm (last accessed: 15.07.2018).
10. Haritonovich D. E. Srednevekovyiy master i ego predstavleniya o veschi [Kharitonovich D.Ye. Medieval master and his ideas about things] // Hudozhestvennyiy yazik srednevekovya [Artistic language of the Middle Ages]. Moskva: Nauka, 1982. 270 c.
11. Shelling F. V. I. Bruno, ili O bozhestvennom i prirodnom nachale veschey [Schelling F. V. I. Bruno, or On the Divine and Natural Beginning of Things] // Sochineniya: v 2 t. [Works: In 2 volumes]. Moskva: Myisl, 1987. T. 1. S. 606.
12. Flyusser V. O polozhenii veschey. Malaya filosofiya dizayna [V. Flusser. On the state of things. Small design philosophy]. Moskva: Ad Marginem Press, 2016. 158 s.
13. Papanek V. Dizayn dlya realnogo mira [Papanek V. Design for the real world]. URL: http://nordisk.pp.ru/on-line/files/ blog/54A5D88A-F90C-4798-90A4-5E5FBE2BD080/10_Papanek.pdf. (last accessed: 20.08.2018).
14. Bodriyyar Zh. Obschestvo potrebleniya [Baudrillard J. Consumer Society]. URL: http://www.rulit.me/books/obshchestvo-potrebleniya-read-88332-1.html (last accessed: 25.08.2018).

Алёна Лебедева
Псевдоморфоз: теория дизайна в искусствоведении

Сводится ли дизайн к исключительно практической, утилитарной дисциплине, для которой теория — наслоение на «продукте», дескрипция воплощенного метода, алгоритма, по которому должна о-формляться вещь? Репрезентация осуществимости как конструирование ставшей формы — совершенный теоретический конструкт с единственной погрешностью — в понимании собственной конкретности как чувственно-данных качеств. Теоретические вопросы наделяются приспосабливаемостью как оправданием их неизбежного возникновения, но при отсутствии ви-

димого «результата», «вывода» и «новизны». Существование дизайна на грани воображаемого и явного — его видимости и данности. Противоречие вещи как «вещи-в-себе» и «вещи-для-нас» — внутреннее отношение предмета к самому себе, которое осуществляется во взаимодействии с ним. Вещь — динамическая форма, процесс, бытие которого в действии. В пассивной применимости — унификации — вещь стремится приобрести собственный голос, утвердить свое существование, равное человеку.
Ключевые слова: теория дизайна, форма в дизайне, вещь, потребление, феноменология вещи.

Alona Lebedieva
Pseudomorph: theory of design in art history

Is design reduced to an exclusively practical, utilitarian discipline for which the theory is a layering on the «product», the description of the embodied method, the algorithm by which the thing should be shaped. Representation of feasibility like the construction of a form that has become — a perfect theoretical construct with a single error — in understanding its own specificity as sensually-given qualities. Theoretical questions are endowed with adaptability as an excuse for their inevitable occurrence but in the absence of visible «result», «withdrawal» and «novelty». The existence of design on the verge of the imaginary and explicit — its visibility and the reality. The contradiction of things as «things-in-themselves» and «things-for-us» is the inner relation of an object to itself which is realized in the interaction with it. A thing is a dynamic form-the process whose being is in action. In passive applicability — unification the thing seeks to acquire its own voice to assert its existence equal to man.
Keywords: theory of design, form in design, thing, consumption, phenomenology of thing.

Стаття надійшла до редакції 21.08.2018