

ДИЗАЙН ЯК ФОРМОТВОРЧИЙ ЧИННИК У СУЧАСНІЙ СИСТЕМІ СИНТЕЗУ МИСТЕЦТВ

Гладун О., кандидат мистецтвознавства

Черкаський державний бізнес-коледж

Анотація. Стаття визначає предмет розпочатого дослідження – вивчення принципово нової системи синтезу мистецтв, що складається в умовах нової інформаційної цивілізації, де формотворчим чинником є дизайн.

Ключові слова: дизайн, проектування, синтез мистецтв.

Аннотация. Гладун О. **Дизайн как формообразующий фактор в современной системе синтеза искусств.** Статья определяет предмет начатого исследования – изучение принципиально новой системы синтеза искусств, формирующегося в условиях новой информационной цивилизации, где формообразующим фактором является дизайн.

Ключевые слова: дизайн, проектирование, синтез искусств.

Annotation. Gladun O. **Design as a form making factor in the contemporary system of the synthesis of arts.** The article determines that the subject of the begun research is study of on principle new system of the synthesis of arts, formed in the conditions of new informative civilization, where a design is a forming factor.

Keywords: design, projecting, synthesis of arts.

Постановка проблеми. Сьогодні кардинально змінилися умови функціонування мистецтва, сформувалися нові потреби особистості, задовольнити які неможливо за допомогою традиційного культурного арсеналу та традиційних цінностей. Формування нової художньої мови, структури, форми, функції мистецтва, спричинене зміною картини світу, викликає необхідність розширення й переосмислення змісту багатьох традиційних категорій, сутнісних принципів мистецтва.

Вивчення нової системи мистецького синтезу, що формується, та ролі дизайну в цій системі – предмет не однієї статті. **Метою даної роботи** є окреслення зазначеного проблемного поля. Втім звернення до дизайну з самого початку вимагає чіткого відпрацювання термінологічного апарату, а потім звернення до історичного аспекту – огляду синтезу мистецтв за умов різних цивілізаційних формацій.

Аналіз попередніх досліджень та результати.

Термінологія. У монографії „Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури” В. Даниленко подає історіографію терміна „дизайн”, вказуючи на його латинське походження – *designare*, та на те, що „протягом останніх століть даний термін пов’язують здебільшого з англійською мовою” [1, с.13]. Еволюцію даної дефініції науковець прослідковує від „первісних” (для останньої півтисячі років) значень цього терміна, що зафіксовано у виданні Оксфордського словника за роками: „1548 – „планувати”, 1570 – „окреслювати, обрисовувати”, 1588 – „мета, інтенція”, (...) 1638 – „план

будівництва”, 1697 – „зробити попередній начерк для конструювання чогось”, до огляду термінології другої третини ХХ ст. [там же].

Можна додати, що латинський термін – *designatio* [*designo*] (за словником І. Дворецького) має ряд означень: визначення, наказ, устрій, організація, розпорядок [2, с.241]. Відповідно, уже в італійській мові – *designare* – наказувати, показувати, назначати, визначати, призначати [3, с.252], іменник – *designazione* – наказ, зазначення, пропозиція, призначення [3, с.233].

Відомо, що перші (ранні) Академії мистецтва, що виникали в Італії в ХVІІ ст. як вільні об'єднання художників для вивчення античного мистецтва та прийомів великих майстрів Відродження, чимале значення надавали проблемам мистецтва. У зв'язку з цим цікавий факт: у 1630-х рр. у римській Академії св. Луки була розгорнута полеміка з приводу понять „*color*” та „*disegno*”. „*Color*” у даному випадку – не просто колір, а верховність живописного начала, мальовничої стихії. Поняття „*disegno*” вміщало уявлення про першість високого задуму, про строгий відбір сутностей і форм натури [4, с.111-112].

Слід зазначити, що в італійській мові поряд зі словом „*designare*”, існує й інше слово – *disegnare* [*disegno*] – рисувати, креслити, проектувати, робити начерки, описувати словами, обрисовувати, намічати, задумувати, наміряти [3, с.352]. Можливо тому, що в англійській мові звучання голосних не завжди чітко виявлене, два слова були сприйняті як одне. У латині термін „*disegno*” нами не виявлений.

До визначення поняття „дизайн” на початку 1970-х рр. звертається В. Глазичев. Аналізуючи різні точки зору зарубіжних дослідників, він вказує, що, існуючи більше півстоліття, західна література щодо визначення поняття дизайну не мала єдиної точки зору. Досить часто дизайном називали діяльність художників у промисловості, ще частіше – продукт цієї діяльності (річ або систему речей), інколи – галузь організації діяльності, взяту як ціле. „В деяких випадках, - відзначає вчений, - „дизайн” трактується максимально широко і виходить далеко за межі визначення діяльності художника у вирішенні завдань промислового виробництва” [5, с.5-6 і с.134]. На думку М. Кагана, найбільш авторитетним серед наведених В. Глазичевим означень слід вважати те, що було прийняте у 1964 р. на міжнародному семінарі з дизайнерської освіти: „Дизайн – це творча діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають у себе зовнішні риси виробу та в основному ті структурні й функціональні взаємозв'язки, які перетворюють виріб у єдине ціле як з точки зору споживача, так і з точки зору виробника” [6, с.250]. Сам В. Глазичев пропонує таке тлумачення: „Дизайн – форма організованості (служба) художньо-проектної діяльності, що виробляє споживчу цінність продуктів матеріального та духовного масового споживання” [5, с.125].

К. Кантор у статті „Соціальний функціоналізм і культура” (1971 р.) висловлює досить дуалістичну думку: „Розглянутий соціологічно, дизайн є система управління взаємодії промисловості й ринку...” і т.д., але: „розглянутий культурологічно, дизайн – мистецтво” [7, с.23].

У термінологічному словнику Російської академії мистецтв НДІ теорії і історії образотворчих мистецтв (1997 р.) знаходимо: „Дизайн (анг. design, букв. – креслення проєкт, задум; нім. Gestaltung, іт. disegno industriale, фр. dessin industriel) – особливий метод проєктування предметного середовища, при якому об’єкту залежно від його основного призначення надається комплекс взаємопов’язаних якостей: краса, доцільність, економічність, акцентована функціональність (або множина числа функцій), фізіологічна й психологічна зручність користування об’єктом, його чітка соціальна орієнтація. (...) [9, с.167]. Далі вказано, що „в основі сучасної світової практики дизайну знаходиться концепція дизайну як середовища, повністю спроектованого і постійно поновлюваного за допомогою проєктування як глобальний метод організації світу, що включає і вирішення соціальних проблем. У зв’язку з даною концепцією виникло визначення цивілізації як епохи проєктної культури, в якій дизайн є основним методом створення усього матеріального, соціального й духовного середовища” [9, с.168].

Ще одна ремарка з приводу наведеного: звертаючись до терміна „Gestaltung”, знаходимо „Gestalt” – „оформлення, надання форми, збірне означення проблем формотворення. (...) У вужчому значенні „гештальт те ж саме, що й дизайн” [10, с.47]. Утримаємося від коментарів, лише відзначимо, що в загально розповсюдженому трактуванні „Gestalt” – форма, образ, фігура.

Російський учений М. Воронов у статті „Развитие термина „дизайн” и его практики” відмічає відсутність точного перекладу слова з англійської: „Це цілий комплекс понять: проєкт, ескіз, рисунок, задум”, - та вказує, що „у російській мові термін набув ще більшого спектра значень, притому інколи несумісних одне з одним” [8, с.16].

О. Хмельовський визначає дизайн як мету і спосіб практичного (композиційного) формотворення умов життєдіяльності людини і суспільних груп, та „творчу діяльність, спричинену потребами екосистеми і споживання, спрямовану на формування гармонійного середовища життя...” [11, с. 201]. Звернімо увагу на те, що важливим у визначенні стає екологічний аспект.

Необхідність у стрункій термінології змусила В. Даниленка до узагальнення сучасної дефініції дизайну через відпрацювання його стрижневих параметрів, де „дизайн – це така проєктна діяльність, що міцно поєднує в собі художнє та утилітарно-технічне начала” [1, с.20], важливим щодо дефініції „дизайн” стає надання останньому підкреслено екологічного спрямування [1, с.16].

Цілком погоджуючись з вищенаведеним, відчуваємо велику спокусу до латинського терміна – *designatio* [*designo*] – визначення, наказ, устрій, організація, розпорядок, особливо до таких категорій як **устрій/організація**, найбільш привабливих для розбудови нашої концепції, оскільки дизайн – це „форма організованості художньо-проектної діяльності” (за В. Глазичевим), „система управління...” й „мистецтво” (за К. Кантором) та „основний метод створення усього матеріального, соціального й духовного середовища” [9, с.168].

Ю. Легенький переконаний, що „дизайн як явище культури двадцятого століття став тією сферою художньої універсальності людини, яка найбільш проблематизована, синтетична, калейдоскопічна і самодостатня разом”. Він вказує і на „існування тенденції нового синтезу, що ... стало головною ідеєю діячів Баухаузу...” [12, с.13].

Щодо дефініції синтезу мистецтв як органічного поєднання „різних мистецтв або видів мистецтв у художнє ціле, яке естетично організує матеріальну й духовну сферу буття людини”, у художній енциклопедії під загальною редакцією В. Полевого знаходимо: „Поняття синтезу мистецтв має на увазі створення якісно нового художнього явища, не зведеного до простої суми компонентів, що його складають. Їх ідейно-світоглядна, образна й композиційна єдність, загальна участь у художній організації простору і часу, узгодженість масштабів, пропорцій, ритму породжують у мистецтві якості, здатні активізувати його сприйняття, надавати багатоплановості, багатогранності розвитку художньої ідеї, справляти на людину різносторонню емоційну дію” [13, с.243-244]. Отже, утворене в результаті синтезу художнє ціле є якісно новим художнім явищем, здатним до самоактивізації.

Історичний аспект. У ХХ ст. поряд із напрямками, які репрезентують лінійну форму осягнення світу, виникає принципово відмінна – нелінійна форма пізнання [14, с.407-408]. Пронизані численними взаємовпливами та функціональними співвідношеннями, соціум та мистецтво, різноманітні стилі та напрямки створюють мережу загальнопов’язаності.

Предметом історії мистецтва, незалежно від того, про який із напрямків йдеться, є художня творчість в її темпоральних модифікаціях і трансформаціях. Історію мистецтва цікавлять локалізовані у просторі та часі процеси, події, явища, її приваблює подієвий, хронологічний шар перебігу змін локальних явищ і процесів (лінійна форма); однак сьогодні все частіше мистецтвознавство займається тенденціями та закономірностями цих змін (нелінійна форма), де зовнішні явища (художні твори) є зовнішнім відображенням сутності історичної еволюції.

У зв’язку з цим варто відзначити, що нині історію мистецтва поділяють на три художні парадигми – класичну, модерністську та постмодерністську, що формується, і тому ще не набула теоретично закінченого, до кінця

визначеного тлумачення (слід також вказати на появу у сучасній культурологічній та мистецтвознавчій теорії нового терміна „afterpostmodern”).

В умовах аграрної цивілізації мистецтво розвивалося за законами так званої класичної парадигми, відповідно в умовах індустріальної цивілізації сформувалася та існувала модерністська парадигма, а в умовах постіндустріальної цивілізації (яку все частіше називають інформаційною) почала формуватися постмодерністська. Звичайно, що загальний мистецький процес лише умовно можна поділити на окремі періоди та галузі – це єдиний потік, який на різних історичних етапах мав неоднорідний характер розвитку.

На сьогодні стає очевидним, що історична еволюція не може бути описана у вигляді лінійного процесу. Вона здійснюється через соціальні протиріччя й конфлікти, які, однак, не є хаотичними, а укладаються в загальну картину змін. За Е. Тоффлером [15], автором одного із варіантів концепції постіндустріального суспільства, цей процес можна уподібнити вічно живому океану, через який час від часу перекочуються величезні хвилі: техно-, соціо-, інфо- і психосфери, де вирішальну роль у хвилеподібному потоці змін відіграє перша з них. Тому джерелом та рушійною силою нововведень у суспільстві виступають технологічні революції. Залежно від характеру такої революції визначається і сутність цивілізації.

У результаті розгортання першої технологічної революції – аграрної – виникла гігантська хвиля сільськогосподарської цивілізації. Її основними ознаками стали: 1) земля – основа економіки, сімейної й політичної організації, культури; 2) панування простого поділу праці й пов'язана із ним наявність декількох класів: знаті, духівництва, воїнів, рабів або кріпаків; 3) жорстко авторитарна влада; 4) соціальний стан є визначальним параметром статусу людини; 5) децентралізація економіки, коли кожна громада сама виробляє більшу частину того, у чому відчуває потребу.

В умовах даної цивілізації у мистецтві (класична парадигма) спостерігається орієнтація на просторово-пластичний (архітектурно-художній) синтез з домінантністю архітектури. Тобто живопис і скульптура збагачують архітектурний образ. Мистецькі види то тісно зростаються між собою, то органічно доповнюють одне одного. Можна вказати, що, починаючи з епохи Відродження з її індивідуалізацією художньої творчості, відбувається розпад соборної універсальності Стародавнього світу та Середньовіччя і формуються нові форми синтезу, основані на усвідомленні певної самостійності кожного з видів мистецтва. У живописі цього часу, у скульптурі, органічно введених в архітектурні ритми, образотворчі форми не втрачають свого змісту, а набувають рис певної умовності, пов'язаної з монументально-декоративним призначенням твору. В епоху бароко окремі

види мистецтва формують урочисто-динамічну монументально-декоративну єдність. А синтез мистецтв XVI – XVIII століття починає також пов'язуватися з формами громадського побуту (тріумфи, придворні та міські феєрії, спектаклі). У пластичному синтезі класичної парадигми зазвичай беруть участь декоративно-вжиткові та станкові художні твори.

Як бачимо з короткого огляду, сама відповідність між „учасниками” синтезу могла бути різною (загального значення могла набути і певна якість, що притаманна одному з видів, наприклад, „архітектонічність” у класицизмі чи „живописність” у мистецтві бароко), але завжди роль головного „формотворця” залишалась за архітектурою: саме вона „визначала” великі стилі, впливала на загальний мистецький процес.

На гребені другої хвилі (за Е. Тоффлером) прийшла нова, індустріальна цивілізація. Вона породила уніфікованість у всіх сферах життя, включаючи працю, культуру, спосіб мислення. Індустріально-заводський тип виробництва продукував машини, які створювали нові машини, що у свою чергу призвело до появи масової продукції, масового розподілу, масової торгівлі, масової культури. Як масові утворення виникли корпорації, школи, клуби, бібліотеки, профспілки, партії, що діють за взаємозалежними принципами індустріалізму, визначальними з яких стають стандартизація, спеціалізація, концентрація, максимізація, централізація. Вони і програмують поведінку мільйонів людей.

У мистецтві відбувається зміна мистецьких парадигм. Минулий архітектурно-художній синтез, як і вся система, зазнає руйнації, спричиненої розпадом загальнозначущих суспільних принципів та норм. Це викликає пошуки романтичних утопій духовного оновлення суспільства (оазисів краси) за допомогою соборної художньої творчості. Так, У. Моріс, представники раціоналізму й конструктивізму (у першу чергу об'єднання „Баухауз”) намагаються створити цілісне художнє середовище, з його активною дією на життєві процеси, коли образно-пізнавальні функції мистецтва часто заперечуються, а художня творчість розглядається як головний чинник „життебудови” (наприклад, представники так званого виробничого мистецтва в радянській Росії). Прикладом пошуків нового синтезу є і мексиканський муралізм, й ідеї бойчукізму в Україні та ін. (Л. Соколюк).

Криза мистецтва проявилася в пошуках нових виражальних можливостей, різновекторних (аналітичних та синтезуючих) спрямувань (М. Бердяєв). Кінець XIX – початок XX ст. – небувала поява напрямків та стилів, жодному з яких не судилося стати формотворчим. Ю. Легенький розмірковує: „Архітектура не така мобільна, вона запізнюється у відгуку на тенденції суспільства... Живопис, кінематограф більш автономні і самодостатні як засоби вираження естетичної реальності” [12, с. 15]. Уже з середини XIX ст. в деякій мірі живопис стає „творцем” нової картини світу: в його царині в найбільшій мірі ставляться нові експерименти з формою, але, як відомо, новітні

пошуки здійснюються і в архітектурі, скульптурі, дизайні тощо. Модерністська парадигма виявилася більш плюралістичною. З розвитком нових технологій в її царині з'являється фото- та кіномистецтво, активно розвивається та розгалужується на різновиди дизайн, поступово підпорядковуючи собі декоративно-вжиткові форми й архітектуру. Ю. Легенький декларує: „Дизайн – бурхливе перехрестя мистецтва, науки, практики, й тому є більш динамічною, мобільною структурою формоутворень культури” [там же]. Остання ж усе більше створюється за принципом масовості з орієнтацією на ринок, тобто на анонімного споживача.

Нині індустріальна цивілізація вичерпала себе з багатьох причин, серед яких основною є те, що біосфера більше не в змозі витримувати постійні й неконтрольовані індустріальні атаки і людство не в змозі покладатися на невіднову енергію, що є основною передумовою індустріального розвитку.

Так (за Е. Тоффлером), у межах індустріальної цивілізації у другій половині ХХ ст. виникла й почала розгортатися третя гігантська хвиля технологічних і соціальних трансформацій. Остання спричинена комп'ютеризацією, поширенням біотехнологій, генної інженерії, інформатики, електроніки, розвитком теле- та відеокommunікацій, що складають базисні галузі постіндустріального виробництва; актуалізується питання нової енергетики, яка базується на джерелах, що оновлюються.

На відміну від індустріального виробництва з машинною технологією у розвинених галузях головними стають інформація, творчість та інтелектуальні технології. На зміну пролетаріату, що був додатком машин, приходять інтелектуальний працівник. Він володіє майстерністю й інформацією, які складають набір його духовних інструментів, що у свою чергу дозволяє кваліфіковано й ефективно працювати з усе більш складною й різноманітною інформацією. За таких умов основна увага зосереджується на навчанні, перепідготовці, переселенні, соціальній реабілітації, культурній адаптації населення. Найважливішим стає не трансформація машини, а трансформація свідомості, перехід до розуміння первинної значимості культури в житті людських співтовариств. Одночасно з перетворенням техносфери відбувається революціонізація інфосфери. Еволюція виробництва демасифікує свідомість і культуру. Світ заповнюється інноваціями, для сприйняття й розуміння яких необхідна наявність постійного розвитку здатностей, безперервного утворення, широкомасштабного мислення, що посуває мистецтво до граней нової системи синтезу, до розуміння зв'язків між фактами й подіями, які на поверхні здаються незалежними одне від одного, але в сутності становлять ланки єдиного цілого.

Відомо, що зіткнення другої та третьої цивілізаційних хвиль не проходило безболісно. Якщо протиріччям індустріальної й сільськогосподарської цивілізацій були численні революції та війни (друга половина ХVІІІ – ХХ ст.),

то від зіткнення третьої хвилі з другою виникла екологічна криза (сюди ж відносимо інформаційне забруднення), що у свою чергу спричинила поширення онкологічних та психічних захворювань. Саме тому визначальним чинником нової культурної парадигми є її екологічне спрямування (див. визначення дизайну за О. Хмельовським та В. Даниленком).

Можливо, нова інформаційна епоха і є епохою графічного (інформаційного) дизайну, який, на думку П. Родькіна, „організує простір і час у системі комунікації, стає надкомунікацією” [16], візуалізованою мовою інформаційного суспільства, де утверджується новий тип культури, який Е. Тоффлер визначає як кліп-культуру.

Нова культура „формує такі унікальні форми сприйняття, як „зеппинг”, коли шляхом невпинного переключання каналів ТБ створюється новий образ (скоріше гіпертекст – *О.Г.*), що складається із фрагментів інформації й уламків вражень. Цей образ не потребує підключення уяви, рефлексії, осмислення, тут весь час відбувається „перезавантаження”, „оновлення” інформації, коли все вперше побачене практично без часового розриву втрачає своє значення, старіє” [17, с.159-160]. За таких умов „інформація перестає бути носієм істинності, перетворюючись в самостійну сутність, поряд із річчю чи енергією. Екранні образи моделюють реальність і програмують діяльність людини, задаючи соціальний простір і соціальний час, і виступають одним із найголовніших інструментів формування нової системи цінностей, стереотипів поведінки і самої ідентифікації особистості” [17, с. 231].

Ці зміни призводять до формування нового типу мислення: замість лінійного, одновимірного, що будується на аналізі, відборі, класифікації, протиставленні, узагальненні, виникає плюралістичний, багатовимірний тип. Йому притаманні паралелізм, одночасність, зосередженість на внутрішньому, конфігурації випадкових подій, інтравертність, що дозволяє „окремому” займати відносно вільне місце у системі. Звернімо увагу, що у новій системі мистецтв різновиди також займають (у порівнянні з класичним художньо-пластичним синтезом) відносно вільні позиції. Їх залежність у більшій мірі відбувається на рівні змісту. Світогляд сучасної людини, як відмічає Г. Меднікова, „стає все більш толерантним, діалогічним, аполітичним, спрямованим до хаотичності, чуттєвим і, головне, художнім за своєю сутністю і формою, в якому філософські та художні структури до того взаємопроникають, що формується специфічна філософсько-художня якість свідомості” [18, с.15]. На думку дослідниці, дана якість кардинально впливає на мислення, цінності, вектор розвитку людини в естетичний бік і, звичайно, висуває на перший план естетичну функцію мистецтва (на відміну від етичної, притаманної класичній парадигмі – *О.Г.*). Дослідниця наголошує, що естетична функція мистецтва полягає у гармонізації відношень людина-Всесвіт [там же]. Але ж це не що інше як **екологізація мистецтва**.

Принципова зміна статусу мистецтва дизайну як проектної діяльності в системі нового синтезу полягає і в тому, що „проект” стає головною провідною формою вираження усіх сучасних арт-практик: *environment*, *performance*, *happening*, відеоінсталяція, сюди можна додати і загальні проекти живописних, графічних, скульптурних творів, виставок тощо. (Так, В. Розін вказує на експансію проектування в усі сфери суспільної діяльності та на те, що „методологи проектування впевнені, що проектувати можна все: місто, предметне середовище, науку, управління, поведінку людей, системи діяльності і навіть саме проектування”) [19, с.100]. „Підсумком такого розширення стало трактування об’єкта проектування як „предметного середовища”, „штучного середовища перебування”, „системи розселення”, надалі це привело до ідеї „тотального проектування” [там же, цит. за А. Раппопортом].

Оскільки „дизайн – це така проектна діяльність, що міцно поєднує в собі художнє та утилітарно-технічне начала” (В. Даниленко), то завдяки дизайну відбувається наближення мистецтва до життя. „Зближення мистецтва з життям, - на думку Г. Меднікової, - призвело до художньої концептуалізації світу, створення у повсякденності ментального простору мистецтва, де образ стає символом, знаковим концептом” [18, с.17]. Дослідниця запевнює, що художній образ у мистецтві постмодернізму, на відміну від принципу мімесису класичного мистецтва, ґрунтується на принципі конструювання [18, с.7]. Вивчаючи ціннісно-адаптаційний потенціал мистецтва постмодернізму, вона зазначає: „Мистецтво є особливим суспільним механізмом залучення людей до певного способу життя. Воно є складовим елементом способу життя, до того ж елементом „наскрізним”, тобто таким, що пронизує всі його сфери...” [18, с.2].

На нашу думку, саме таким „наскрізним елементом” у загальній системі нового синтезу мистецтв, який є „складовим елементом способу життя” – матеріальною культурою, з одного боку, і гармонізуючим чинником духовної сфери – творчою діяльністю, з іншого, – є дизайн – дизайн, що спричинений потребами екосистеми і споживання, дизайн, що „спрямований на формування гармонійного з природним штучного середовища” (В. Даниленко). Г. Костіна доводить, що зі зміною модерністської парадигми на постмодерністську першорядного значення набуває матеріальна культура, коли (за В. Бичковим) “сутність і феномен, ідея та її виявлення, визначення і знак не мають принципових різниць і кордонів, коли найменші випадковості існування й несуттєві ... події приємніші нам (і значиміші для нас) більше, ніж глобальні проблеми буття, коли маргінальне гріє нас більше, ніж есенціальне (сутнісне), а зручне крісло перед телевізором важливіше ідеї Бога” [20, с.340].

Сьогодні дизайн організовує людський світогляд, створюючи особливу screen-культуру (Т. Орлова). Як „друга природа”, він активно

претендує на місце „першої” – складно і страшно навіть на мить уявити зникнення інфраструктури. Сьогодні візуальна мова графічного дизайну активно реалізує себе в засобах масової комунікації, які стають не тільки основним каналом отримання інформації, способом залучення людини до світу та його подій, а й важливим чинником, що трансформує всю систему духовного виробництва. ЗМІ творять певний інформаційний „моносвіт”, особливу „інфосферу” (за А. Костіною), яка володіє рисами глобальності як принципово нове середовище існування сучасної людини, відмінними особливостями якої стають універсальність і тотальність розповсюдження.

Розгалуження різновидів дизайну (дизайн архітектури, ландшафтний дизайн, дизайн одягу, фітодизайн тощо), поява нових термінів (дизайн освіти, дизайн стосунків і т. ін.) свідчать про прагнення людини до упорядкування відносин за законами гармонійного розвитку (екологізація культури).

На підтвердження наших думок звернімося до первісної етимології поняття „дизайн” як **устрій, організація** та його більш сучасного тлумачення – проектність, формотворення, що направлені на гармонізацію буття як матеріального (що реалізуються через системні та одиничні дизайн-об’єкти), так і духовного (стосунки людини з Універсумом, що реалізуються через систему мистецтв).

Висновки:

1. Дефініцію „дизайн як проектна культура” на сучасному етапі, коли він набуває нового значення у синтезі мистецтв та виходячи з семантики слова, слід доповнити такими параметрами, як „устрій”, „організація”.

2. Художньо-пластичний синтез мистецтв, що існував за умов класичної парадигми, в культурі модернізму, де сформувалося нове мистецтво – дизайн, набув нового змісту. В умовах нової інформаційної цивілізації дане мистецтво підпорядковує собі всі інші візуально-пластичні мистецтва (і не тільки їх) та активно впливає на нову систему синтезу.

3. В умовах масової культури відбувається зближення мистецтва з життям, де „матеріальний” дизайн утворює матеріальний світ сучасної людини, а інформаційний дизайн, у свою чергу, починає формувати/переформовувати її світогляд. Навіть при поверховому погляді на нову систему синтезу мистецтв стає очевидним, що саме дизайн займає формотворчі позиції.

Подальше дослідження буде присвячене історіографії даного питання та вивченні ролі графічного дизайну у новій системі синтезу мистецтв.

Література:

1. Даниленко В. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: Монографія. – Х.: Колорит, 2005. – 244 с.
2. Дворецкий И.Х. Латино-русский словарь. – М.: Русский язык, 1986. – 846 с.
3. Итальяно-русский словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1972. – 944 с.
4. Зотов Ю. Пуссен. – М.: Искусство, 1988. – С. 111-112.

5. Глазычев В. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. – М., 1970. С. 5-6 і 134.
6. Каган М. Морфология искусства. – Л.: Искусство, 1972. – С. 250.
7. Кантор К. М. Социальный функционализм и культура. В кн.: Дж. Нельсон. Проблемы дизайна. – М., 1971. – С. 23.
8. Воронов Н. Развитие термина „дизайн” и его практики // ДИ. – 2003. – № 3-4. – С.16-20.
9. Аполлон. Изобразительное и декоративное искусство. Архитектура: Терминологический словарь. / Под общ. ред. А.М. Кантора. – М.: Эллис Лак, 1997. – 736 с.
10. Коринний М.М., Потапов Г.Г., Шевченко В.Ф. Короткий термінологічний словник з української та зарубіжної культури. – К.: Україна, 2000. – 187 с.
11. Хмельовський О. Вступ у дизайн. Основи проектування систем життя: Курс лекцій. – Луцьк: ЛДТУ, 2002. – 207 с. / цит. за В. Даниленком. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: Монографія. – Х.: Колорит, 2005. – С. 15
12. Легенький Ю.Г. Дизайн: культурологія та естетика. – К.: КДУТД, 2000. – 272 с.
13. Популярная художественная энциклопедия: Архитектура. Живопись. Скульптура. Графика. Декоративное искусство / Гл. ред. В.М. Полевой. – М.: Сов. энциклопедия. Кн. II. М-Я., 1986. – 432 с.
14. Філософія: Навчальний посібник / І.Ф. Надольний, В.П. Андрущенко, І.В.Бойченко та ін.; За ред. І.Ф. Надольного. – К.: Вікар, 2000. – 624 с.
15. Тоффлер Е. <http://orel.rsl.ru/nettext/foreign/toffler/3volna.htm>
16. Родькин П. www.prdesign.ru/design1.html
17. Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 352 с.
18. Меднікова Г.С. Ціннісно-адаптаційний потенціал мистецтва постмодерну в аспекті неklasичної естетики / Автореф. док... філософських наук: 09.00.08. – К: КНУ, 2005. – 36 с.
19. Розин В.М. Проектирование как объект философско-методологического исследования // Вопросы философии. – 1984. – № 10. – С. 100-111.
20. Бычков В.В. Эстетика: Учебник. – М.: Гардарики, 2002. – 556 с.

Надійшла до редакції 12.03.2007