

Яремчук О.М.

пошукач, Київський національний
університет культури і мистецтв

“ДИЗАЙН”: ПОХОДЖЕННЯ ТЕРМІНА Й ЕВОЛЮЦІЯ ОЗНАЧУВАНОВОГО НИМ ЯВИЩА

Анотація. У статті досліджується походження терміна “дизайн” та аналізується історична еволюція його предметного наповнення.

Ключові слова: дизайн, проектування.

Аннотация. Яремчук О.М. «Дизайн»: происхождение термина и эволюция обозначенной им явления. В статье исследуется генезис термина «дизайн» и анализируется историческая эволюция его предметного наполнения.

Ключевые слова: дизайн, проектирование.

Annotation. Yaremchuk O.M. «Design»: origin of term and evolution marked them the phenomenon. The article examines the genesis of the term “design” and the evolution of the subject with is his denotation.

Keywords: design, project.

Постановка проблеми. Дизайн, дизайнерську творчість обґрунтовано називають феноменом проектної діяльності, проектної культури ХХ століття, а сам термін «дизайн» вживається все частіше в сферах, які начебто не причетні до проектування в звичному для нас сенсі. Крім того досліджується, як змінювалося поняття «дизайн» в часі і як ми його розуміємо.

Результати дослідження. Людині, як істоті розумній, властиво специфічна властивість – проектна свідомість, суть якої і мета полягають в прагненні здійснювати зміни в довкіллі, у тому числі штучному, планувати рішення завдань, що виникають при цьому. Не лише професіонали-проектувальники (конструктори, технологи, архітектори, дизайнери), але і державні, громадські діячі, науковці, менеджери усіх рангів постійно ставлять і вирішують різні проектні задачі. Більше того, практично усі люди в повсякденному житті щодня займаються тим же.

Упродовж усієї своєї історії людство відтворювало і удосконалювало предметне оточення, рукотворне середовище життєдіяльності. Початковим, спонукальним моментом діяльності було і залишається наявність потреб. При цьому характер діяльності визначається рівнем розвитку суспільства. [10, ст.8].

Проектування – складне й багатоаспектне поняття, наочна область якого постійно розширюється, а витoki сягають ще первісної культури. В загальному понятті проектування – це процес створення проекту — прототипу, прообразу передбачуваного або можливого об’єкту чи стану.

Проектування, народжене на стику наук та проектних практик, покликане узагальнити досвід проектування процесів і об’єктів у різних предметних областях. Накопичений досвід проектної діяльності в гуманітарних і технічних сферах, таких як, освіта, юриспруденція, проектування технічних систем і процесів, управління підприємством, соціальними системами та інших наочно демонструє концептуалізацію цієї діяльності і скрізь ми виявляємо властиве процесу проектування загальне сутнісне начало, особливості і специфіку предметності моделювання майбутнього (об’єкта, системи, процесу). [6, онтологія проектування].

За визначенням ... “проектування – це формалізований опис знань суб’єктів проектування про процес проектування нових або модернізацій вже відомих артефактів, включаючи знання про сам об’єкт проектування і близьких до нього за властивостями артефактів, а також тезаурус предметної області”.

Слово “проектування” походить від слова “проект”, яке походить від латинського слова *projectum* (лат.*projectum* – англ.*project* – проект), а те в свою чергу походить від латинського дієслова *proicere* (лат.*proicere* – буквально “кинути щось вперед”) [2, *project*]. Слово “*proicere*” в свою чергу походить від злиття слів “*pro-*”, яке означає те, що передує в часі дії наступній частині слова (аналогічно грецькому *πρό*) і “*iacere*”, яке означає “кинути”. Слово “проект”, таким чином насправді спочатку означало “те, що передує перш ніж має відбутися”.

Надійшла до редакції 18.06.2012

З самого початку, коли в англійській мові було прийнято вживання слова “project”, воно означало план (креслення, схему, ескіз) чого не будь, а не акт створення цього плану. Таким чином слову “проект” ставиться відповідність слова “об’єкт”. А процес створення проекту, в нашому розумінні слова “проекування”, в англійській мові використовується слово “design”. [4, p.103-136], до того ж цей термін має різні значення в різних випадках вживання.

У проектуванні завжди присутні об’єкт і суб’єкт проектування. Суб’єкт формує мету, визначає методи, засоби і підбирає ресурси для створення конкретного артефакту – об’єкта проектування. Особистісні характеристики (переваги, уподобання, уявлення, розуміння) формують не тільки потреба і критерії оцінки майбутнього об’єкта проектування, а й визначають вибір виконавців з їх методами, підрядників з їх комплектуючими і навіть споживачів, і ринок. Від ідеї, що виникла в голові у генія, до покупця, зорієнтованого менеджером – людський фактор відіграє вирішальну роль. «Кадри вирішують все!» – Це не гасло часу, це аксіома еволюції людської цивілізації. Проектування, його понятійний апарат, його базові принципи – інваріантні до предметної області, в той час як саме проектування, як діяльність, завжди предметне, завжди об’єктно-орієнтоване. Розвиваючись як наукова дисципліна, онтологія проектування вбирає і узагальнює накопичений досвід з різних предметних областей.

Об’єкти проектування – реальні та віртуальні сутності, що розробляються суб’єктами проектування. До об’єктів проектування відносяться: матеріальні об’єкти: споруди, системи, машини, механізми, комп’ютери, а також нематеріальні такі як демографічні, екологічні, технологічні, економічні, геополітичні, соціокультурні, інтелектуальні та тощо.

Суб’єкти проектування – розумні суті, беруть участь у процесі створення артефакту – об’єкта проектування. До них відносяться: фахівці (онтології, когнітолог, психолог, маркетолог, проєктант, конструктор, аеродинаміки, технолог, економіст, експлуатаційник, виконавець ..), організована група фахівців (підприємство, проєктне бюро, інститут, лабораторія), замовник (споживач, користувач, клієнт ..), Бог (Творець, Творець, Абсолют). Суб’єкти проектування є носіями знань, а також мають властивість передавати, отримувати та обробляти знання. До складу суб’єктів проектування включений і Бог, як віртуальний Творець усього і вся. Його незрима присутність відчувається рядовими творцями, які зчитують по крупицях знання про всесвіт, малу частину з яких направляють на вдосконалення середовища проживання і самовдосконалення.

Середовище проектування – оточення, в якому здійснюється створення нових артефактів – об’єктів проектування. Крім об’єктів та суб’єктів проектування в середовищі проектування присутні і активно використовуються різні інструментарії (інші об’єкти: реальні та віртуальні) і ресурси (матеріальні, інтелектуальні, фінансові).

Рушійною силою в проектуванні є потреба, яка нерозривно пов’язана з суб’єктом проектування – з людиною (замовником, проєктувальником). Формування її важко передбачуване, але завжди або майже завжди спирається на минуле: на досвід, що породжують різних асоціацій на базі інформації, що зберігається того ж минулого і випадкової комбінації всього і вся. Психологія проектування, як розділ онтології проектування, вивчає взаємини суб’єкта й об’єкта проектування, мотиви взаємини застосовуваних засобів, сам процес трансформації потреби в проєкт через завдання. [6, онтологія проектування].

Багато тисячоліть (з часів Староєгипетської цивілізації і до середини-кінця XVIII століття) практично повсюдно основним залишалося ремісничє відтворення, що характеризується об’єднанням в одній особі творця, що визначав, що і в якому виді відтворювати, і виконавця, що утілював задум в матеріалі.

При ремісничому відтворенні склалися і існували значний час канони – еталони речей по їх структурі, формі, обробці і ін., в яких кристалізувався досвід багатьох поколінь по створенню і використанню предметів побуту. Канон – це і зразок кінцевого продукту, і “стандарт” на матеріали, і правила роботи (технологія), і естетична міра, що пронизує усі аспекти створення речі. Сам канон ніким конкретно не створювався і не призначався ремісникові як мета або зразок – з плином часу він складався і існував в матеріальній культурі, виконуючи свою загальнокультурну функцію нормування і регулювання діяльності.

Поділ праці до середини XIX століття досяг нового етапу, коли стало можливим масове промислове виробництво. У цих умовах виникла необхідність корінного перегляду принципів виробництва речей. Перш, ніж виробляти в умовах масового виробництва продукт, здатний задовольнити попит на ринку, необхідно створити проєкт цього продукту.

Проектування (як воно розумілося до останньої третини XX століття) – особливий процес, що передуює власне виготовленню продукту і моделюючий його в знаковій формі: кресленні, макеті, моделі, записці пояснення і ін. Проєктна діяльність з перших кроків промислового виготовлення була вбудована в його систему, тому вона повністю залежала від цілей і завдань [10, ст.8-9].

Як ми вже зазначали, процес створення проєкту, в нашому розумінні слова “проекування”, в англійській мові використовується слово “design”, яке в свою чергу не має загально прийнятого визначення [4, p.103-136], а має різні значення в різних випадках вживання. До того ж слово “design” може вживатися, як іменник “the design” та як дієслово “to design”.

“Дизайн” як іменник застосовується до планів (ескізів, схему) або до документації з створення об’єкта або системи (це можуть бути архітектурні креслення, інженерно-конструкторські креслення, бізнес-процеси, схеми, викрійки і т.п.), також “дизайн” може означати характеристику об’єкту або виробу. А дієслово “to design” відповідає як процесу створення цих планів, так і безпосередньо процесу створення

самого об'єкту (будь-то глиняний посуд, інженеринг, менеджмент, графічний дизайн і т.п.). [2, designe] .

Більш формально, "дизайн" був визначений наступним чином:

(Іменник) специфікація об'єкту, що виявляється агентом(дією), призначеного для досягнення цілей в певному середовищі, використовуючи безліч примітивних компонентів, що задовольняють набору вимог з урахуванням обмежень. Тут, "специфікація" може визначатися або як план або як готовий продукт і "примітивні компоненти" є елементи, з яких дизайнерський об'єкт складається.

(Іменник) Інше визначення для "дизайну" є планування або стратегічний розвиток чого-небудь для досягнення унікальних очікувань. Він визначає специфікації, плани, параметри, витрати, дії, процеси і, як і що робити в рамках правових, політичних, соціальних, екологічних, безпеки та економічних обмежень у досягненні цієї мети.

(Дієслово) створення дизайну (там, де працює дизайнер) [4, p.109]

Англійське слово «design» має латинське походження від de + signum (нагадаємо: десігнат – «знак», «позначення», яке відноситься до заміщених ним об'єктів, денотату), спочатку це – зовнішній, вловлює почуттями малюнок глибоко закладеного сенсу. [11, 10-11]

За однією з версій, слово «design» ввійшло в загальне використання в Європі в XVI столітті. Слово "дизайн" вперше згадав в одній зі своїх робіт італієць К. В. Скьєр. Італійське висловлювання «designo intero» означало народжену у художника і викликану Богом ідею – концепцію витвору мистецтва. [6, "дизайн", "історія дизайну"]

Оксфордський словник простежує по роках, як історично складалися сучасні поняття «дизайн»: 1548 р. – «мета, інтенція»; 1588 – «задуманий людinou план або схема чогось, що буде реалізовано, перший начерк майбутнього твору мистецтва»; 1593 – «план в розумі того, що буде зроблено»; 1638 р. – «план будівництва»; 1697 р. – «зробити попередній начерк для конструювання чого-небудь». Як видно з цього переліку, тенденція така: чим ближче до нашого часу, тим словникове значення цього слова стає більш конкретним і, відповідно, більш вузьким. Зміст же діяльності, що визначається цим словом, навпаки, робиться все більш «розмитим». [11, 10-11]

Людину-проектувальника називають **дизайнером** – це також є терміном, який використовується для людей, які професійно працюють в одній із спеціалізацій дизайну. Як правило, також вказується в якій сфері вони працюють (наприклад, модельєр-дизайнер або веб-дизайнер). Послідовність дизайнерської діяльності називають процес проектування. [5]

Дизайн часто вимагає урахування естетичних, функціональних, економічних і соціально-політичних аспектів об'єкта дизайну та особливостей його проектування. Проектування може включати значні дослідження, думки, моделювання, інтерактивні перебудови, а також ре-дизайн. [3, p.9-14]] В той же час,

можуть бути розроблені різні види об'єктів, в тому числі одяг, графічний інтерфейс користувача, хмарочоси, фірмовий стиль, бізнес-процеси і навіть методи проектування [1, с.275-280]

З таким широким поняттям не існує універсального визначення, яке б об'єднувало поняття "дизайну" для всіх дисциплін. Це дозволяє висловлювати багато різних думок і підходів до цього питання.

Історія становлення цього терміна розглянута в книзі Г. М. Лола, де дизайн побачений не з середини самої професії, як у більшості випадків відбувалося б до цього, а очима філософа, що, звичайно, сильно змінює ракурс. У цьому випадку втрачається безпосереднє переживання творчого процесу, можливо, виникають в результаті професійної саморефлексії, зате об'єкт вивчення вводиться в новий, більш широкий смисловий контекст, і його розуміння відбувалося би на іншому рівні узагальнення. Відомо, що погляд на будь-яку систему (в нашому випадку такою системою є дизайн) зсередини неї завжди спотворений і неповний, і це непереможно по самій природі речей. Погляд ж на системний об'єкт ззовні, ймовірно, теж спотворює його – в даному випадку неможливістю повного проникнення у якісь реалії професійного процесу, – але він по-своєму незалежний і цілісний, і для того, хто зацікавлений у розширенні своїх уявлень, завжди містить свіжу інформацію.

Історично поняття «дизайн» акумулював у собі ще кілька значень: to invent – «винаходити чи подумки формулювати ідею або сутнісні визначення чого-небудь»; to intend – «мати намір, спрямовуватися до якої-небудь мети (від сюди «інтенція»); to appoint (архаїчне) – «призначати, визначати, вказувати». Це говорить про акт «окреслення» об'єкта дизайнерського впливу, виділенням його із загальної картини світу. Для зовнішнього спостерігача таке «Окреслення» повідомляє об'єкту контур, зсередини ж самого об'єкту контур стає кордоном, замикаючи собою його визначившийся сенс. «Контур-кордон», за висловом Г. Н. Лола, «мерехтить» в дизайні, виявляючи подвійний і принципово «прикордонний» характер цього явища.

Термін «дизайн», зауважує автор, у відношенні до світу визначає одночасно два його стану – те, що в ньому вже є, і те, що в ньому ще тільки може стати. Дизайн – і діяльність, і продукт цієї діяльності; як діяльність дизайн – це перманентне творення «обрисів людського буття», а як продукт – його «оновлені сенси». Тільки, на відміну від впливу так званого «високого» мистецтва, дизайн робить це не через потрясіння, окриленість, а через облаштування в бутті через те, що філософ М. Хайдеггер назвав «вміння-бути-в-світі». Однак при цьому Г. Н. Лола послідовно демонструє саме «метафізичну транскрипцію» дизайну, тобто переосмислення його з приземленого, суто побутового облаштування повсякденного існування – в ризиковане зусилля створювати людині над-життєву опору в світі, спочатку позбавленої для неї якої-небудь опори. До всього сказаного важливо додати наступне: англійське слово «design» має ще одне значення. Це не тільки «здум», але ще й «умисел», то є якась «інтрига», що визначає непрямі шляхи досягнення мети і, отже, не

обходиться без певної частки хитромудрості.[11, 10-11]

На відміну від філософів при безлічі окремих визначень "дизайну" вироблених у західній літературі (наприклад, [11, 9]), найбільшою чіткістю відрізняється визначення, прийняте в 1964 році на міжнародному семінарі з дизайнерської освіти в Брюгге: «Дизайн – це творча діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні риси виробу, але головним чином ті структурні і функціональні взаємозв'язки, які перетворюють виріб у єдине ціле, як з точки зору споживача, так і з точки зору виробника». [7]

Цим визначенням затверджується наявність особливої **творчої діяльності**, що відрізняється від традиційних і більш-менш вивчених: мистецтва, інженерії, науки. Питання про мету діяльності позбавлений сенсу. Цілі, при чому різні, можуть ставити люди, які здійснюють цю діяльність, тому у формулюванні семінару зазначений фактично продукт дизайну – формальні якості промислових виробів у вельми розширювальному трактуванні «формального». Описувану таким чином (це зовсім не означає, що опис вірно) діяльність здійснює дизайнер або художник-конструктор. Цікаво, що це визначення прийняте не просто дизайнерами практиками, а методистами, педагогами, які повинні знати про дизайн більше за інших, але зіставити це визначення з дійсною практикою дизайну не так то просто. Нескладно переконатися, що вважати продуктом дизайну тільки речі, промислові вироби немає достатніх підстав. Різноманітність продуктів, приписуваних дизайну, коливається в залежності від конкретного джерела інформації. Більшість дизайнерів відносять до дизайну не тільки промислові і громадські інтер'єри (які ніяк не віднесеш до промислових виробів), а й виставкову експозицію, промислову графіку і навіть нові системи організації виробництва, обслуговування, реклами. Більше того, цілий ряд дизайнерів та дизайнерських організацій взагалі не виконують проектування промислових виробів, але це не може бути як підстава відмовити їм у праві представляти в системі поділу праці цю нову професію.[7].

В подальшому пише Рунге: "це визначення торкалося, в основному, промислової продукції і не включало усїєї сфери дизайнерської творчості, що постійно розширювалася. Усвідомлення суті дизайну, його специфіки досить швидко уточнювалося і поглиблювалося.

Росло розуміння дизайну як багатогранного і складного явища, охоплюючого широкий спектр об'єктів і ситуацій. Тому вже в 1971 році на Генеральному асамблеї ІКСІДа було вирішено раз і назавжди виключити з документів встановлене визначення дизайну"

Глобалізація дизайну, філософське осмислення його ролі в загальній культурі зумовили поява нових теоретичних тлумачень.

Реальна проектність як цінність і зміст багатьох видів діяльності людини і як особливий тип мислення були названі теоретиками дизайну (Дж.К. Джонс,

Б. Арчер та ін.) в останній чверті ХХ століття "третьою (проектною) культурою" (разом з культурою матеріальною і духовною), або "Дизайном з великої букви" [8].

У сучасному розумінні об'єктами дизайн-проекування являються не лише виробничі середовищні об'єкти, а потреби, наявність попиту на виконання якого-небудь виду діяльності, зокрема, на здійснення певної функції. Під функцією при цьому розуміється не лише утилітарний сенс якого-небудь процесу, речі, явища, що не лише вдягаються його в реальність матеріали, конструкції, технології, але і емоційно-образне, суспільний зміст продукту, що вийшов, його участь в інтелектуальній житті, культурі, в духовній складовій нашої свідомості. Тому представляється прийнятним наступне визначення явища, що вивчається. Дизайн – специфічна сфера діяльності по розробці (проекуванню) предметно-просторового середовища (в цілому і окремих її компонентів), а також життєвих ситуацій з метою надання результатам проектування високих споживацьких властивостей, естетичних якостей, оптимізації і гармонізації їх взаємодії з людиною і суспільством. [10].

Слід зауважити, що якими б різними не були визначення значення "дизайну" з точки зору філософів, мистецтвознавців, дизайнерів практиків, викладачів, є одне з понять, яке об'єднує всіх – це процес (діяство) творення. Без цього діяства не існує самого об'єкту дизайну, а процес який передує за визначенням і є проектуванням. Філософи це визначають як «здум» або «умисел», практики та викладачі про це говорять як про "визначення формальних якостей".

Томас Мальдонадо, що вважав метою Ульяновської школи сприяння гуманістичному освоєнню технічної цивілізації, стверджував: "Різні філософії дизайну є вираженням різного відношення до світу. Місце, яке ми відводимо дизайну у світі, залежить від того, як ми розуміємо цей світ" [цит. по 1, с. 58].

Якщо ми говоримо про технічну цивілізацію, яка зараз переживає «руйнування засад, що переважали в останні століття Індустріальної цивілізації, та закладення нових – чи техногенних чи то гуманістично-ноосферних» принципів постіндустріальної цивілізації. [9, с.11], тоді визначення дане на міжнародному семінарі дизайнерською спілкою в Брюгге, не потрібно розуміти в буквальному сенсі, адже в цьому визначенні "промисловий виріб" значно обмежує впливу поняття дизайну. В сьогоднішній інтерпретації "промисловий виріб" можливо доцільніше було б замінити на "індустріальний виріб" або "вироби індустріальної цивілізації". Хоча вже сьогодні зрозуміло, «контуркордон», про який говорив Лол, визначений для дизайну поняттям "індустріальний виріб" вже замалий, з кожним етапом розвитку цивілізації будуть визначатися нові "контури-кордони". В той же час визначення "формальних якостей" слід інтерпретувати, як "визначених якостей", оскільки за умов можливості виготовлення індустріальним виробництвом великого спектру одного й того ж продукту з різними характеристиками, необхідно визначити що саме виготовляти. Та й більше того, не сам дизайнер має виготовляти

кінцевий продукт. Це вже не кажучи про такі складні вироби як літаки, автомобілі то що.

Отже підсумуємо сказане. Що ж таке дизайн?

Для споживача:

- дизайн – це еквівалентно кінцевому продукту з визначеними дизайнером якостями, найчастіше це естетичні та функціональні якості, **та/або** відповідна реакція на цей продукт.

Для дизайнера:

- дизайн = творчий процес проектування **кінцевого продукту та/або** творчий процес проектування **процесу виготовлення кінцевого продукту**.
- де **процес виготовлення** – це технологія виробництва та/або бізнес процес, який лежить в основі виробництва.

Висновок:

Отже дослідження генезису «дизайну» показало, що значення цього слова в часі не було сталим, воно постійно змінювалося. Більше того в XX та XXI ст., особливо починаючи з другої половини XX та посьогодення, «дизайн» починав включати все нові та нові визначення, які значно розширювали межі його вживання. І останнє слід зауважити, що «дизайн» має принципово різне значення для споживача та для самого дизайнера.

Список літератури:

1. Brinkkemper, S. Method engineering: engineering of information systems development methods and tools. *Information and Software Technology*. 38 (1996) 275-280. Department of Computer Science, University of Twente, P. O. Box 217, 7500 AE Enschede, The Netherlands.
2. Cambridge Dictionary of American English. <http://dictionary.cambridge.org> Dictionary.com. <http://dictionary.reference.com>. AskOxford. <http://oxforddictionaries.com>
3. Inge Mette Kirkeby, 2011, «Transferable Knowledge,» *Architectural Research Quarterly*, vol. 15, no. 1.
4. Ralph, P. and Wand, Y. (2009). A proposal for a formal definition of the design concept. In Lyytinen, K., Loucopoulos, P., Mylopoulos, J., and Robinson, W., editors, *Design Requirements Workshop (LNBIP 14)*, Springer-Verlag
5. Simon, H. (1996) *The Sciences of the Artificial*, 3rd ed., MIT Press, Cambridge, USA; Alexander, C. (1964) *Notes on the Synthesis of Form*, Harvard University Press.
6. Wikipedia. <http://ru.wikipedia.org/wiki>, <http://uk.wikipedia.org/wiki>, <http://en.wikipedia.org/wiki>
7. Безклубенко С.Д. .Основи філософських знань. Курс лекцій для слухачів Академії непукарського мистецтва та студентів мистецьких факультетів ВНЗ. ISBN966-602-117-X. КНУКіМ-2006: с.147.
8. Глазычев В. Дизайн как он есть. Издательство: Европа.; 2006 г. 320 с.
9. Джонс Дж. К. Инженерное и художественное конструирование: Пер. с англ. — М.: Мир, 1976.
10. Кузык Б. Н., Яковец Ю. В. Теория и история цивилизаций. Том 1. Москва. Институт экономических стратегий – 2006.
11. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники.: Учеб. пособие. Издание в двух книгах. Книга 1. — М.: Архитектура-С, 2006. — 368 с., ил. ISBN 5-9647-0090-X
12. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. Учебник для вузов. С.П.-2003