

ДИЗАЙН ЯК СОЦІАЛЬНИЙ ФЕНОМЕН В ІСТОРИЧНОМУ КОНТЕКСТІ ФІЛОСОФСЬКОГО ДИСКУРСУ

Рижова І.С. (м. Запоріжжя)

Анотація

В статті дається аналіз феномена дизайну в історичному контексті філософського дискурсу, еволюція дизайну від античності – до сучасності.

Ключові слова

ДИСКУРС, АРХАЇЧНА “ДИЗАЙНЕРСЬКА” КУЛЬТУРА, КАЛОКАГАТІЯ, КРАСА, ГАРМОНІЯ, ІДЕАЛ, ТВОРЧА ДІЯЛЬНІСТЬ, ДИСКУРС.

Вступ

В історії соціально - філософської думки дизайн розглядався і через предметний світ, і через відносини людей до предметів, і через форми соціальної організації діяльності, і через особливу сферу суспільної свідомості, і через певні парадигми, що визначають сукупність стійких і загальнозначущих норм, теорій, методів, схем наукової діяльності; парадигм чуттєво-емотивно-ментального сприйняття світу, соціуму, природи. Кожна із груп соціальних теорій має свою історичну лінію і свої закономірності розвитку, так як суспільна свідомість розвивається інакше, чим предметний світ, а останній інакше, чим соціальна діяльність. Жодна з цих ліній розвитку, взята сама по собі, не приводить до появи дизайну як соціального феномена. Дизайн як соціальне явище виникає тоді, коли всі лінії перехрещуються, генералізуються і еволюціонують в сучасному світі. Саме тому дизайн як об'єкт соціально-філософського дослідження – утворення складне і багатогранне, воно не тільки твориться, а й інтеріоризується кожним з нас, формуючи внутрішній, духовний світ особистості. Тому в певному розумінні дизайн живе в людських індивідах, реалізується людьми в людській діяльності, взаєминах, спілкуванні, свідомості та інших виявах людського буття. Цілком закономірно, що й термін “дизайн” також багатозначний, полісемантичний: це чисельні значення за спеціального, фахового вивчення певним чином “селекціонуються” й групуються. Явища дизайну належать до особливої галузі – галузі діяльності людини, поза людським світом людина не може говорити про дизайн у специфічному смислі цього слова. Згідно зі своєю базальною складовою компонентів дизайну як соціальний феномен має наступні характеристики:

- 1) онтологічні, що осмислюють екзистенцію-дійсність;
- 2) герменевтичні, що фіксують проблеми дискурсітерпретації;
- 3) модернпсихоаналітичні, що направлені на констеляцію між артефактами і антропологічними модифікаціями;
- 4) культурно-семантично-семіотичні, які морфологізують специфічно-матеріальні знаки дизайну і дизайнерської діяльності;

5) об'єктивно-матеріальні, які моделюють матриці конкретної об'єктивації дизайнерського об'єкта-предмета;

6) аксіологічні, що формують цінності людини як суб'єкта дизайнерської діяльності і творчого відношення до дійсності, саме з цих позицій дизайн являє собою соціокультурне явище, загально-ціннісне явище і загально цивілізаційне явище.

Мета статті:

- проаналізувати дизайн як соціальний феномен в історичному контексті;
- обґрунтувати вплив дизайну на розвиток особистості;
- дати аналіз дизайну як соціально-культурного феномена.

Аналіз літератури

Проблеми створення речей, що поєднують в собі практичну корисність (утилітарність) і естетичну привабливість, хвилювали ще Сократа, Платона, Аристотеля, а пізніше І.Канта, Г.В.Ф. Гегеля, Д.Рескіна, У.Морріса та ін.

Увагу дослідників привертають історичні аспекти становлення того феномена, що в наш час отримав назву "дизайн". У науковій літературі цьому питанню присвячені роботи Л.Безмоздіна, Н.Воронова, О.Генісаретського, В.Глазичева, А.Дижура, Г.Мінервіна, С.Хан-Магомедова, Є.Циганкової та ін.

Обговорення проблеми

Дизайн як форма свідомості і соціальний феномен акумулює життєвий і соціальний досвід представлений безліччю течій і напрямків – свідомо інваріантних – від концептуалістів і до постмодерністів. Авангард дизайну направлений на те, щоб людина не була жалюгідною у складній і суперечливій цивілізації XXI ст.; він ставив перед нею актуальні проблеми і, замислюючись над ними, змушував замислюватися про всю дійсність, в її різних духовних і соціальних перспективах і таємницях [1].

В наш час поняття про дискурс перетворилося на ключовий концепт сучасної методології гуманітарних наук, а загальне вчення про дискурси стало джерелом плідних інтуїцій, експлікація яких привела до появи нового трансдисциплінарного понятійно-концептуального апарату. В контексті цієї методологічної культури під "дискурсом" розуміється: надфразовий взаємозв'язок слів; самоузгоджений текст; усно-розмовна форма тексту; взаємодія, інтеракція між особистостями; діалог і мовна практика; група пов'язаних між собою за змістом термінів; письмова або усна даність думки; "мова в мові"; граматично фіксований спосіб знакового закріплення соціокультурних смислів [1, 4].

Кожен дискурс – самоперетворююча соціокультурна реальність, своєрідна *causa sui*, причина самої себе. Дискурс – це своєрідне поле, на якому зіштовхуються і взаємодіють різноманітні агенти мови з

будь-яких життєво важливих проблем. Дискурс – це мовна практика, живе середовище спілкування його учасників з будь-яких подій, приводів, проблем. У ході такого спілкування в учасників виникають різноманітні психічні продукти: почуття, бажання, уява, повір'я, вірування, переживання, думки, уявлення, поняття, знання. В контексті великої європейської метафізичної традиції всі такі продукти дискурсу вважалися продуктами відображення, віддзеркалення об'єктивної реальності в індивідуальній або колективній свідомості. Дискурс виявляється як середовище спонтанного виникнення та вільної еволюції бажань, образів, уявлень, понять, повір'їв, думок, переконань, гадок, знань. Дискурс – це “можливий світ”, інструмент дій, здатних багатопланово трансформувати соціальну дійсність, спроба аналітичного, когнітивного, методологічного, світоглядного пізнання дійсності; це водночас і лінгвістичний, і соціокультурний феномен. Такий дискурс виникає й еволюціонує в соціумі, культурі, життєвому світі людини; він здатний не тільки відчувати на собі вплив соціокультурного середовища, а й справляти на нього зворотний активний вплив. Цей вплив дискурсу на соціум може бути і позитивним, і навіть згубним для самого соціуму [2].

Архаїчна “дизайнерська” культура – найтриваліший і найзагадковіший період історії людства. Свій досвід спілкування з оточенням первісна людина передавала в міфах. Міфологічне мислення базувалося на уподібненні дійсності людині, на перенесенні внутрішніх рис індивіда на зовнішній світ; міф пов'язаний з вірою в одухотворення природи. Первісна людина виділила себе з оточення, усвідомила нетотожність свого буття земному, міфологічна “дизайнерська” культура стала засобом наближення дійсності, яка уявлялася ворожою і тому жахала. Міфологічна історія – це завжди історія творення із хаосу космосу, порядку: людина не виробляла, а користувалася природним, ось чому спершу процес життя відображався первісною свідомістю як невпорядкований, дисгармонійний, ворожий хаос [3, 59].

З розвитком суспільства хаос витіснявся на периферію людського буття, поступався місцем космосу. Модель структурованого космосу сприймала архітектурні форми тієї доби; основні типи споруд – менгіри (камінь, що стоїть вертикально), дольмени (складаються з двох поставлених вертикально і горизонтально каменів), кромлехи (концентрично розміщені менгіри і дольмени, найбільш відомий серед них – Стоунхендж в Англії) – відрізнялися грандіозними розмірами і містили у своєму семантичному шарі основні складові мови архітектури: вертикаль як знак поєднання неба і землі, горизонталь і арку, подібні до небосхилу. Міфологічне світовідчуття, що тяжіло до цілісного сприйняття дійсності як одухотвореної, утверджувало перемогу космосу над

хаосом. Це створювало новий, світ, який протистояв безодні всесвіту, що лякала.

Першими виробами, створеними в Давньому Єгипті декілька тисяч років назад, були кам'яні піраміди. Піраміди піднімалися вверх уступами, проміжки між якими заповнювали помірним каменем чи мармуром. Найвідоміша піраміда Хеопса була створена в III тисячолітті до н.е. на честь знаменитого єгипетського фараона. Вона складається із 2 мільйонів 300 тисяч кам'яних глиб, вага кожної із глиб складає не менше 2,5 тонни які були оброблені мідним інструментом. Піраміди є не лише пам'ятками архітектури: це складний духовний комплекс, де знайшли відображення всі сторони людської сутності, що зростала у надрах єгипетської культури. Саме до цього періоду історії слід віднести появу триєдності: дизайн-матеріал-технологія, що здійснюється в широких масштабах.

В Єгипті був висічений з каменю славнозвісний сфінкс висотою в 22 метри, вражаючий ідеальністю своїх пропорцій. Культ мертвих в Єгипті сприяв розвитку художнього проектування і розробки ритуальних виробів: мумій, саркофагів, гробів, які були індивідуальними по формі і характеру оздоблення. Один із таких гробів зберігається в Лейпцігському музеї, в приватному Лондонському музеї зберігається домовина довжиною більше 2,5 метрів із прозорого алебастру, прикрашена сотнями фігур. Саме в Єгипті були створені досконалі по своєму дизайну виробу, що здійснили вплив на дизайн Азії і Африки. Кожна епоха мала свої соціальні й науково-технічні завдання, уподобання й смаки, що впливають на розвиток дизайну, зумовлюють нові функції, конструктивні системи, художні засоби, індустріальні методи будівництва. Однак кінцевою метою дизайну є задоволення матеріальних і духовних потреб усього суспільства [4].

В епоху античності дизайнерські концепції не мали вигляду самостійних теорій, так як головною метою праць Сократа, Ксенофонта, Платона чи Аристотеля, було вироблення уявлень про ідеального громадянина, цілісної особистості, людини, яка може стати повноцінним учасником демократичного правління суспільством. Стан творчості розглядався в залежності від структури його особистості і поведінки людини. Філософи античності завжди віддавали пріоритет особистості людини при вивченні суспільства, світу, історії; античний світ мав особливий рівень сприйняття краси. Насамперед античність ґрунтувалася на принципі об'єктивізму, в античності є свій абсолют – чуттєво-матеріальний космос, що є абсолютним божеством. Космос – це лад, порядок, краса, витвір мистецтва, а людське мистецтво тільки наслідування йому. Античність – скульптурна, їй властиві симетрія, гармонія, ритміка, міра.

Ще в античному дискурсі проявляються елементи дизайну, що розглядаються через предметний світ і через взаємозв'язок його з Дизайн як соціальний феномен в історичному контексті філософського дискурсу

людиною. Дійсно, щоб проаналізувати сутність дизайну, слід розглянути його:

- 1) як предметний світ;
- 2) відношення людей до предметів;
- 3) форми соціальної організації діяльності;
- 4) особливі форми суспільної свідомості (креативної).

Дослідження дизайну як соціального феномена розглядається з точки зору:

- 1) онтологічної (буттєва сутність);
- 2) гносеологічної (особливості наукового пізнання);
- 3) аксіологічної (ціннісної свідомості);
- 4) феноменологічної (аналіз феноменів суспільного буття);
- 5) праксіологічної (безпосередня дизайнерська дія як фактор саморозвитку суспільства).

Символом нової культурної традиції з еллінським началом стало місто Александрія, як останній оплот і сховище античної мудрості. Еллінізм передав естафету новій традиції у рамках античності, після якої настала доба Риму, золота осінь античності. Якщо греки сповідували культ краси вільної особистості, то римляни – культ влади і сили. Соціальний космос римської культури знайшов відображення в домінуванні в архітектурі купола й арки як образів завершеності, об'єднаності, вічності, соціального універсуму (на противагу грецькій колоні як образу антропоморфного космосу), а також у домінуванні овала як символу світового яйця. Тріумфальна арка – архітектурне нововведення римлян – не мала утилітарних функцій, виражаючи найвищу міру пошанування. Римський храм Пантеон, амфітеатр Колізей відокремлювали людину від навколишнього середовища, замикали її в собі, оточували монолітною стіною з одноманітним ритмом арок. Відповідно зросло значення філософії, котра, згідно з античними традиціями, пов'язувала справи земні з будовою Космосу, вбачаючи в його порядку й гармонії прообраз ідеального суспільного устрою [5, 52].

В контексті дослідження дизайну цікавою є концепція Аристотеля, згідно з якою основа онтології складається з категоріального аналізу суцього; каузального – субстанції модального – співвідношення можливості й реальності. Базовою у Аристотеля є кореляція матерії й форми, матеріальної та формальної причин за провідної ролі останньої, рушійна цільова причина може збігатися (особливо у живій природі) з формальною. Матерія постає тут як чиста можливість, потенція речі, форма як реалізація такої можливості, а рух – як процес переходу від потенції до дійсності, актуалізації матерії через її втілення у конкретних речах. Так, Аристотель намагався подолати протиставлення потенційно та актуально суцього, пом'якшити жорстко зафіксовану Платоном опозицію буття і становлення. З суцього в потенції виникає актуально

сущє; у масштабах космосу таким вічним і загальним актуально сущим (формальною, рушійною і цільовою причиною) є бог, першодвигун як чисто універсальна, ще не обтяжена ніякою матеріальністю (потенційністю). Енергія, вселенський ум, що мислить сам себе і водночас здійснює як об'єкт еротичного потягу, до якого все прагне як до вищої мети, до космічної потенції.

Особливого значення для античного дизайну мала категорія калокагатія [6].

Калокагатія (від грецького kalos kai hagatos – красивий і хороший) – етико-естетичний ідеал древньогрецької культури, що передбачає гармонію тілесного і душевного удосконалення; в філософії Платона ідеал гармонічного сполучення фізичних і духовних здібностей людини, природно доповнюваних багатством і благородністю душі. Людина – носій калокагатії, в істинному своєму покликанні повинна прагнути до колективних сподівань полісу. Суспільно-етичний вимір калокагатії в античності трансформувалася в його етико-естетичний ідеал в межах класичного філософствування Нового Часу (гармонійне виховання, дизайн як красивий феномен), до якого повинні прагнути всі індивіди. Вся епоха античності, Середньовіччя, Відродження, Нового Часу були просякнуті категорією “краси”.

В античній філософії краса - це універсалія культури суб'єкт - об'єктного ряду, що фіксує зміст і семантико-гештальну основу сенсорно сприймаючої досконалості. Поняття “краса” виступає одним із смислових пунктів дизайну, включаючи онтологічну, гносеологічну і аксіологічну проблематику. З часів Сократа вже виникає проблема співвідношення краси і користі. Одні вважали, що краса не має ніякого відношення до користі, інші – як вище виявлення доцільності. Ще Сократ наполягав на відносності їх зв'язку. Так, в бесіді з Арістіппом він роздумує про призначення і красу щита, списа і коника, які є гарними тоді, коли відповідають своєму призначенню, і в цьому випадку в кожному із них можливо побачити свою красу. Іншими словами, в кожній речі Сократ хоче знайти свій смисл і визначити співвіднесеність речі з людиною. В іншій бесіді він роздумує про те, як виникають закономірності форм утилітарної речі: вони не відповідають прямо тій чи іншій людині, але інколи, вони виготовлені за індивідуальним зразком, поступово стають адекватними потребам людині, максимально велика кількість людей може такими речами користуватися. Якщо з точки зору Сократа подивитися на військовий одяг, що використовують в різні часи і в різних народів, то не важко побачити подібні в своїй основі принципи формоутворення, які можливо визначити як естетику функціональності, причому функція регулюється широко – аж до образно – символічного впливу [7].

Специфіка краси в дизайні співвідноситься з трансцендентним началом, основи якого були розроблені ще в філософії Платона, в контексті якої річ мислилася в якості прекрасної (досконалої) в силу Дизайн як соціальний феномен в історичному контексті філософського дискурсу

відповідності своєму ейдетичному образу, ідеї, втілення (об'єктивація) якої, відповідно, і виступає метою становлення буття даного об'єкта. В філософії Платона – пошуки не того, що є прекрасним, а того, чим в дійсності воно є, а звідси визначення прекрасного як “єдності порядку і міри”, розрізнення відносної і абсолютної краси, до яких наближаються краси правильних геометричних тіл і ліній, кольорів спектру. Він же дав перше визначення мистецтва як мистецтва користування, виготовлення і відтворення. В іншому випадку термін “ктетика”, тобто мистецтво використання у прямому вигляді того, що зустрічається в природі, і “поетика”, що розглядається на ту, яка безпосередньо слугує людям (мистецтво робити що-небудь), ту, яка слугує побічним чином (мистецтво створювати знаряддя), і ту, яка відтворює світ (власне мистецтво в нашому розумінні). Особливо часто у Платона зустрічаються поняття “краса” і “користь”. Платон ніколи не був вузьким функціоналістом, він виходив з єдності прекрасного, мудрості і блага, відтворюючи найвищі людські цінності. У мистецтві, згідно з Платоном, дві задачі: формування творів згідно з законами світу і формування характеру людини у відповідності з ідеєю блага. Звідси виникає два критерія мистецтва: відповідність і користь, або краса і користь. Таким чином, при зверненні до Платона теоретики дизайну виходять із особливостей його філософії, розуміючи під “користю” в першу чергу більш широке поняття – “благо”.

Але при всій редуцьованості (по відношенню до краси як такої) прекрасного об'єкта, значення останнього велике, так як саме через те, що світиться в прекрасному, проявляється краса, яка здійснює собою заклик, що задає суб'єкту спонукальний імпульс устремління до краси дизайну (через устремління до прекрасного). Під прекрасним Платон розуміє ті об'єкти, в яких відповідні їм ейдоси втілюються найбільш адекватно і очевидно. Саме в силу цієї очевидності, перебуваючи серед створених подібних речей, можливо повернутися до відкритого моря краси. Згідно з платонівською концепцією, людина, побачивши цю красу, пригадує “красу істинну”, пробуджуючи в душі устремління, для визначення якого Платон використовує персоніфікацію Ероса в його традиційній (міфологічній) семантиці векторного устремління (грец. *eros* – бажання). Устремління до краси, таким чином, конституюється як любов (у Плотіна - визначення стану досконалості, ейдетичної відповідності в об'єкті, що відкриває перспективу пізнання ейдоса; любов до краси прорізає у душі крила і спонукає її літати (Плотін). Осягнення абсолютної істини моделюється в цьому контексті як сходження по “сходинам любові до краси”, і до краси як такої, підійматися заради прекрасного вгору [10].

В неоплатонізмі трансцендентність цього підйому до єдиносущого фіксується поняттям екстазу (грец. *extasis*) як вихід за іманентні межі. Як схоластична, так і ренесансна філософія практично

відтворює цю парадигму: “само добро” по - грец. називається Kalos, а прекрасне - kallos, немов би вони тотожні. До цього грец. слово Kalos означає “звати”, добре заве, кличе, як і прекрасне. Таке трактування краси дає інтерпретацію чуттєвої сфери як сфери репрезентації краси: “чуттєва краса душі звеличується до істинної краси”.

Відношення до краси в дизайні як такої виводить за межі сенсорного досвіду (“екстаз як сходження”) має в класичному трактуванні два ярко виражені семантичні різновиди:

а) гносеологічні: починаючи з Платона, осягнення краси як такої ототожнюється в культурній традиції з пізнанням абсолютної істини; канонічно християнська містика практично ототожнює з погляданням краси і “відвертість” (Бернар Клервоський); схоластика актуалізує проблему краси в контексті принципу “аналогії буття”, що сприяє формуванню моделі пізнання істини як розпізнавання свічення краси;

б) морально - етичні залучення до краси мисляться традиційно європейською культурою як набуття духовно - моральної досконалості; краса як “достойність” у Цицерона; в контексті позатрадиційних філософських систем феномен краси втрачає свій онтологічний статус, у силу чого прекрасне втрачає свою трансцендентальну критеріальність, артикулюючись як суб'єктивне; “краса вимислу” (Л.-Б. Альберті). На відміну від класичної традиції, постмодернізм, заснований на деконструктивістській стратегії елімінації “трансцендентного визначаємого” (Дерріда), задає такий простір філософської рефлексії, в якій проблема краси в принципі є не артикульованою [11].

В давньогрецькій філософській думці спостерігається єдність давньогрецького терміну “техне”, що означав одночасно мистецтво, вміння, майстерність, а також витвір будь-якого автора. Мистецтво і техніка виступали тоді як різні, але доповнюючі один одного форми творчого перетворення оточуючого середовища, що було характерним для раннього стану праці, при якому людина, знаряддя праці, техніка поєднувалися в одному технологічному процесі, а вже потім почали відокремлюватися один від одного. Серед античних текстів зустрічаються твори механіків, які постійно роздумували про те, як машина може замінити людину. Один із них, Г.Александрійський в трактаті “Театр автоматів” описує храмові і театральні механізми, які дозволяли створювати дивовижні ефекти сполучення акторів і машин.

Цікаво, що першим смислом самого терміна “мистецтво”, як він був розповсюджений в Давній Греції, була система технічних способів і прийомів. Діонісію Фракійцю належить такі визначення “Мистецтво є система прийомів, опанованих для будь-якої корисної в житті цілі. В мистецтвах є два різновиди: один із них – логічний, інший – практичний (будівельна справа, ковальна справа тощо)”. Інженерія і техніка пов'язані з мистецтвом і в наші дні. Машинобудівник часто порівнюється з художником, скульптором з металу, який повинен

Дизайн як соціальний феномен в історичному контексті філософського дискурсу

надихнути життя в форми, породжені уявою творця, тим, що приведе їх в рух з метою виконання певної роботи.

Однією із самих складних і не пояснених до сих пір проблем є проблема співвідношення середньовічного ремесла (в його традиційному розумінні як ручної роботи від конкретного замовника) і дизайну. Ремесло трактується як унікальна робота виготовлення посуду, меблі, одягу, прикрас, знарядь праці, в процесі яких постійно можна щось виправити, змінити, підігнати під вимоги тих, хто користується речами. Дизайн породжений значним і все збільшуючим розривом між потребами споживання і виробниками, що виникає в результаті розподілу праці, механізації і художньо-проектною діяльністю. Середньовічне ремесло при всій його простоті було дуже розвиненим виробництвом, зі своєю спеціалізацією і своїм розподілом праці, з великим географічним охопленням територій виробництва і розподілу готової продукції, з товарно-грошовими відносинами і контактами принципово різноманітних культур Заходу і Сходу. Ремесло минулого мало свої правила, зразки, інваріанти форми і ступеня свободи їх змін в межах функціональної і стильової єдності. Від них збереглися не тільки безліч матеріальних об'єктів, речей, що вкладені в певні топологічні ряди по характеру їх відношення до функції, конструкції і форми, але і тексти (структури цехів, методики роботи, правила оцінки якості, загально-гуманітарні рефлексії на призначення, стиль, характер предметного оточення).

В епоху Відродження отримують розповсюдження багаточисельні альбоми, які склали техніки-практики під назвою "Театри машин". В рукописах Леонардо да Вінчі було безліч проектів екскаваторів, станків, насосів, пресів, машин з різними видами передач, за допомогою яких вивільнялася людська енергія, яка була направлена на інші види діяльності і утверджувала нові види виробничої технології. До спадщини великого Леонардо зверталися безперервно на протязі всієї історії дизайну, але особливо цілеспрямоване це звернення відбулося з середини 1950-х рр. Коли відкривався Національний музей науки і технології в Мілані, то він отримав ім'я Леонардо да Вінчі, і в ньому була створена галерея Леонардо, в якій були зібрані і розташовані в певній типологічно-смысловій послідовності діючі моделі його фантастичних машин, ескізи їх технічного шифрування, планшети. В той же рік в музеї була організована "Перша виставка естетики", концепцію якої розробили визначні італійські дизайнери Франко Альбіні, Лючано Анческі, теоретик і історик дизайну Джіло Дорфлес. Робота по відтворенню технічних розробок і художньо-конструкторських передбачень Леонардо більш цікавився самою здатністю людини створювати нове і його проекти належать скоріше до історії духовної культури, чим до історії самої техніки. В цьому зв'язку слід підкреслити, що, якщо винахідник, навіть будучи професійним художником, більше

піклувався про кінцеві результати, практичний вклад свого конкретного проекту, то його діяльність починала випадати із сфери духовної культури. Наприклад, художник Агостіно Рамеллі, що працював в стилі бароко, випустив великий альбом "Різні і штучні машини"(1588) включає 200 детально опрацьованих ілюстрацій, які відтворили різноманітні насоси, системи приводів, військові машини (образи сучасних танків),що приводяться в рух мускульною силою людини, захованих за бронею. Альбом не раз перевидавався, але не став фактом художньої культури, а залишився лише технічним посібником [12].

Особливо характерним для Нового часу є ентузіазм, з яким модель машин використовувалася для розуміння і пояснення світу на основі механістичного підходу, формувалися переконання, що світ явищ, що реконструюються через посередництво досліджень і продуктів, сконструйованих інтелектом чи руками людини, - це той єдиний світ, в якому може існувати людина. Цей принцип тотожності пізнання і конструювання знаходить узагальнене відображення пізніше у Віко. З іншої сторони на цій основі в рамках філософії і науки вводяться знання техніків і ремісників. Так, Ф.Бекон розробив проект історії механіки як історії природи, модифікованої рукою людини. І це – принциповий пункт гносеології для діячів того часу. Гуманітарна наука Відродження і Нового часу виявила сутність людини в її здатності до самоудосконалення і тим самим зробила людину суб'єктом її власної дії. Таким чином, проектна діяльність Нового часу розглядається як синтетична діяльність, в якій використовуються:

- дані пізнавальної діяльності;
- дані практичної діяльності;
- конструювання як спосіб вирішення проектних задач (поряд з аналітичними особами).

Ближче всього до практичних питань дизайну були винахідники і інженери, які проектували і розраховували деталі безкінечної безлічі утилітарних верстатів і парових машин, мостів і засобів пересування; окремі частини цих технічних виробів до сих пір вражають своєю красою, яка не має аналогів в минулому, а також вражає якістю обробки. В Науковому музеї в Лондоні є найбільш цінні раритети - це токарні верстати із Німеччини середини XVIII ст., парові машини Джеймса Уатта; альбоми типових зразків столового посуду кінця XVIII ст., (фабрика в Лідсі). В Ермітажі серед найкращих творів світового мистецтва виставлені 10 верстатів із "Токарні" Петра I, деякі з них були створені Францем Зінгером, але більшість – російським машинобудівельником Андрієм Нартовим. Конструктивні принципи А.Нартова були функціональними і технічно передовими [14].

І тільки в XIX ст. з'явилася необхідність активного втручання художника-дизайнера в сам процес виробництва, техніка і дизайн створення речей стали розглядатися як взаємодіючі сторони. Значний Дизайн як соціальний феномен в історичному контексті філософського дискурсу

імпульс для обговорення художньо-естетичних проблем техніки і взагалі матеріальної культури дали великі промислові виставки XIX ст. В "Підручнику з архітектури" (1819) німецький урбаніст і архітектор Франц Вайнбреннер проаналізував проблему зв'язку функції і форми і саме в ній бачив основу краси. Німецький інженер Франц Рело в "Підручнику конструювання машин" (1862) присвятив цілий розділ стилю в машинобудуванні, узагальнив досвід технічного формоутворення, накопичений всередині XIX ст. він посилався на розробленні в дизайні методів сполучення цілого і його частин, появи форм, певністю зумовленою доцільністю, і форми "вільного виробу".

В історії соціально-філософського дискурсу слід також розглянути дизайн через категорію – сутність і явище як такі філософські категорії, що означають: сутність – це сукупність істотних властивостей і якостей речі, субстанціональне ядро самостійного суцього; "Я" – чуттєво сприймаюча характеристика речі; в контексті філософських систем сутність ("суцце-в-собі") і "Я", що протиставляються; згідно з І.Кантом, "Я" – поняття-корелят "речі-в-собі", через посередництво "Я" останнє виникає в трансцендентальному суб'єкті; сутність, за І.Кантом, об'єктивна (як "річ-сама-по-собі") і невичерпна у власному самобутньому існуванні. І.Кант був переконаний в тому, що річ є для нас ("феномен") і те, що вона являє собою ("ноумен") – це принципово різні характеристики світу.

Г.В.Ф. Гегель визначив субстанцію як цілісність сторін речей, що змінюються, як "істотна ступінь в процесі розвитку ідеї". Через всі епохи проходить ідея дизайнерської традиції, яка детермінується національними особливостями (німецький дизайн, італійський дизайн та ін.) [15].

Дизайнерська традиція в історії соціально-філософського дискурсу – це універсальна форма фіксації, закріплення і збереження тих чи інших елементів соціокультурного досвіду, а також універсальний механізм його передачі, що забезпечує стійку історико-генетичну спадковість в соціокультурних і дизайнерських процесах. Тим самим дизайнерська традиція включає в себе те, що передається (як об'єкт соціокультурної інформації, необхідної для нормального функціонування і розвитку соціуму і його суб'єктів); і те, як здійснюється ця передача, тобто комунікативно-трансляційний спосіб міжгенераційної взаємодії людей в межах тієї чи іншої культури (і відповідних дизайнерських субкультур) на основі відносно загального розуміння і інтерпретації в минулому даної дизайнерської культури (і відповідних субкультур) смислів і значень. Дизайнерська традиція забезпечує відтворення в системах теперішньої ("живої", "безпосередньої") діяльності, витримавши випробування часом зразків минулої ("мертвої", "уречевленої") діяльності, тобто вона детермінує теперішнє і майбутнє минулим, умовами соціо -

дизайнерської активності. Таке розуміння дизайнерської традиції робить його адекватним практично до будь-яких фрагментів і рівній організації соціокультурного досвіду (як минулого спадку, так і теперішнього), що іноді слугує основою для ототожнення традиції і соціокультурного досвіду. Для включення в систему дизайнерської традиції соціокультурний досвід повинен відбутися селективний відбір на стійкість і відносну масовість відтворення в структурах дизайнерської діяльності. У вузькому смислі слова термін “дизайнерська традиція” вживається для характеристики саморегульованих підсистем людської діяльності і соціокультурного досвіду. Всі елементи дизайнерської традиції просякнуті символічним змістом; епоха античності, середньовіччя, Відродження і Нового часу в дизайнерській національній традиції характеризується категорією “гармонія”.

У зв'язку з цим в античній філософії гармонія мислилася як світовий космічний закон: “все відбувається згідно з необхідністю і відповідно з гармонією” (Філолай). Співвіднесеність гармонії світовлаштування з фундаментальною закономірністю визначається і в європейській традиції вектор її осмислення як відкритої для раціональної експлікації і обчислення: від ідей піфагореїзма про можливість виразити гармонію просторового співвіднесення космічних сфер через посередництво числових відношень музикальної октави до новоєвропейського “перевірити алгеброю гармонію”. При відсутності іманентної глибинної основи гармонії зовнішня псевдогармонічність не сприймається європейською культурою в якості цінності: “схована гармонія краще неприхованої” (Геракліт), осмислення гармонії як феноменального виявлення висхідної закономірності буття – при визначенні останньої в якості сакральної і співвіднесеної з Абсолютом – приводить до формування в європейській традиції ідей передбачуваної гармонії: Г.Лейбніц, Х.Вольф, Кондільяк, які трактують дух і тіло не як взаємодіючі, але синхронізовані Богом. У цьому зв'язку в європейській філософії поняття “гармонії” виступає в якості категоріального вираження сутнісного внутрішнього зв'язку зовнішньо альтернативних начал; в європейській естетиці презумпція гармонії виступає як холістичний ідеал прекрасного, всі елементи і прояви якого внутрішньо збалансовані між собою, створюючи досконалість цілісного. Для дизайну особливо сприйнятливим може стати античний ідеал калогакатії, ренесансний ідеал єдності тілесного і духовного, ідеал пропорційності духу (гармонія розуму і афектів) в традиції Просвітництва. Якщо для класичної європейської культури гармонія світовлаштування в широкому смислі цього слова і гармонія відношень людини з світовлаштуванням виступала як норма, і центральний конфлікт культури конституювався як порушення цієї гармонії і пошук шляхів її досягнення, то для неklasичної

Дизайн як соціальний феномен в історичному контексті філософського дискурсу

дизайнерської культури в якості норми мислиться дисгармонійність, і центральною позицією є пошук форм буття в умовах онтологічної екзистенціальної дисгармонії. Особливого національного відтінку набуває нова течія авангардизму в дизайні [16].

Висновки

В контексті філософського дискурсу дизайн є результатом безмежного розширення сфери прикладного мистецтва і його розвитку на промисловій основі, результатом проникнення естетики в техніку. Дизайн робить форму виробу не тільки доцільною і конструктивно логічною, але і емоційно виразною, естетично осмислено олюднює взаємовідносини між виробом і особистістю, а також між людьми. Користуючись художньо сконструйованими речами, людина естетично насолоджується, дизайн проникає у всі сфери життєдіяльності: та чи інша форма стола, виделки, ложки, молотка, автомобіля слугує цілям і користі, і естетичного впливу, пов'язаного з образом життя, типом мислення і діяльності людини.

Дизайн – це науково – технічний рівень суспільства, втілений в товарах широкого споживання і знаряддях праці; це секрети виробництва (технологія створення продукту в промисловому масштабі), втілена в естетично довершену і зручну форму; це масова комунікація всередині суспільства, що об'єднує людей індустріально – естетичними продуктами споживання, єдиним стилем, образом життя, пов'язує в єдиний вузол духовну і матеріальну, науково – технічну і технологічну, гуманітарну і індустріальну культуру, забезпечуючи культурну цілісність сучасної цивілізації.

Перспективи подальшого наукового дослідження:

- ✓ дослідження дизайну як цілісної парадигми;
- ✓ аналіз дизайну в контексті постмодернізму і деконструктивізму.

Джерела

1. Лук'янець В.С., Кравченко О.М., Озаровська Л.В. Сучасний науковий дискурс: Оновлення методологічної культури – Монографія. - К.: Центр практичної філософії, 2000. - 304 с.
2. Андреев А.Л. Искусство, культура, сверхкультура. - М.: Знание, 1991. - 64 с.
3. Бердяев Н. Новое средневековье. Размышление о судьбе России и Европы. - М.: Феникс: ДС - Пресс, 1991. - 71 с.
4. Геникс А. Вавилонская башня: искусство настоящего времени // Иностранная литература. – 1996. - № 9 - С. 206-254.
5. Ерасов Б.С. Социальная культурология: Пособие для студентов высших учебных заведений: В 2 ч. – М.: АО «Аспект Пресс», 1994. - Ч.1 - 384 с.; Ч.2 – 240 с.
6. Козловски П. Культура постмодерна: Пер. с нем. - М.: Республика, 1997. - 204 с.
7. Кривчук О. Эстетика. - М.: 1998. - 430 с.
8. Мироманов В. Искусство и миф. – М.: Согласие, 1997. - 428 с.

9. Національна культура в сучасній Україні.-К.: Асоціація “Україна”, 1995. - 336 с.
10. Попов М. Нариси історії культури України. - К.: Арттек, 1999. - 720 с.
11. Українська та зарубіжна культура. Навч. Посіб. / За ред. М. Заковича, - К.: Т-во “Знання”, КОО, 2001. - 622 с.
12. Феномен української культури. Методологічні засади осмислення.-К.: Фенікс, 1991. - 477 с.
13. Учебный курс по культурологии / Под ред. Г. Драча. - Ростов-на-Дону: Феникс, 1996. - 576 с.
14. Инглхарт Р. Постмодерн: меняющиеся ценности и изменяющиеся общества // Полис. - 1997.-№ 4. – С. 6-32.
15. Нестеренко Г.О. Особистість у нелінійному суспільстві. - Запоріжжя. Просвіта, 2004. - 140 с.
16. Фурман А. Психокультура української ментальності: Наукове видання Т.: Екон. Думка, 2001. – 132 с.

Стаття надійшла 18.06.2005 р.