УДК: 74.01/09+7.01

Габрель Т. М.

Національний університет «Львівська політехніка»

ОСНОВИ ФІЛОСОФІЇ ДИЗАЙНУ. КЛАСИФІКАЦІЯ ФУНДАМЕНТАЛЬНОГО ІНСТРУМЕНТАРІЮ

Габрель Т. М. Основи філософії дизайну. Класифікація фундаментального інструментарію. *У статті проведено аналіз актуальної літератури по темі інструментарію та інструментів дизайнера, виділено їх основні групи та напрямки досліджень філософії дизайну. Проведено певний культурологічний диспут про точність трактування значення цих понять. Підтверджено необхідність актуалізації усвідомленості як важливої запоруки повноцінного творчого методу індивіда, адже лише усвідомлення ролі та суті діяльності веде творця до усвідомленого способу мислення. Установлено, що диверсифікація творчих здібностей індивіда веде його до гармонійного розвитку. Підкреслено потребу розвитку подальших досліджень у аналізованому напрямку філософії дизайну. Також створено філософсько-структурну модель інструментарію дизайнера.*

Ключові слова: *інструментарій дизайнера, інструменти дизайнера, творчий метод, спосіб мислення, філософія дизайну.*

Габрель Т. Н. Основы философии дизайна. Классификация фундаментального инструментария. *В статье проведен анализ актуальной литературы по теме инструментария и инструментов дизайнера, выделены их основные группы и направления исследований философии дизайна. Проведен определенный культурологический диспут о точности трактовки значения этих понятий. Подтверждена необходимость актуализации осознанности как важного залога полноценного творческого метода индивида, ведь только осознание роли и сути деятельности ведет создателя к осознанному образу мышления. Установлено, что диверсификация творческих способностей индивида ведет его к гармоничному развитию. Подчеркнута необходимость развития дальнейших исследований в рассматриваемом направлении философии дизайна. Также создана философско-структурная модель инструментария дизайнера.*

Ключевые слова: *инструментарий дизайнера, инструменты дизайнера, творческий метод, способ мышления, философия дизайна.*

Habrel T. Design philosophy basics. Classification of the fundamental tools.

Backgroung. *Currently there is no single definition of what is a design, but talking about it, we see it as a process and outcome. So, of course, is the actual definition and analysis of all features in theory and practice. Awareness of the role and essence of the creator leads to conscious thinking. Training specialist who sees the holistic value of the activity, is aware of its responsibility to all stakeholders — the main task of higher education institutions that are intended to educate the whole individual, will be able to submit competitive Ukraine to rapid and dynamic market of design services. The philosophical insight into the profession can allow designers to get informed critical attitude to what they are doing and can give them a conceptual and verbal set of tools useful for thinking about how to improve the practical component of their profession. Among the teachers that train professionals in the field "design" can often hear debate about striking differences in areas such as interior design and graphic design, as the need for intra-specialization for students starting from the first year. But in contrast, take the fact that the brilliant designer with pleasure and skill set to design a complex system (for example: the Interior or corporate identity) and a single small part of it. The author believes that given the increase in the required minimum of knowledge of the exact sciences departments, designers are required when higher education as much as possible to develop technical skills in self-education and erudition and philosophical view of the world. Given the Ukrainian realities today we note that the main advantage of receiving specialized higher education for the applicant is able to quickly and effectively earn money and knowing that the higher education in Ukraine unfortunately often quite divorced from actual practice, young people increasingly prefer highly specialized courses in possession of computer programs that in a few sessions provide basic knowledge to work with the chosen program, and could help solve a number of narrowly defined tasks. Gray-haired natives from departments of didactics and technical aesthetics invest slightly different meaning in the value of higher education of designer, focusing on ethics, morality, preservation of traditions, ontology and epistemology of designer often thus demonstrating that in fact most of the practice they engaged for a long time. At the intersection of these two opposing visions — too superficial and too philosophical lays the foundation for the development of modern integrated design philosophy, which in simple terms means and show the interaction of different approaches and will help young designers to fully understand all the fine aspects of his creative activity.*

Objectives*. To identify basics of design philosophy based on classification a fundamental designers tools. To achieve this goal settled the following tasks: a) Identify the relationship tool designer with tasks of design; b) create a philosophical and structural model of designer tools based on the prevailing hypothesis.*

The methodology *of the article is based upon the analytical approach, systematical approach and hypothetical method as well.*

Рецензент статті: Боднар О. Я., доктор мистецтвознавства, член-кореспондент НАМУ, професор кафедри дизайну та основ архітектури, Національний університет «Львівська політехніка»

Стаття надійшла до редакції 10.09.2016

Results. *In article defined the philosophical and structural model of designer tool which is represented by spirit-body-mind trichotomy, based on the classification of the fundamental designers tools. It allows to take a fresh look at the project as well as to educational activities in the area of design disciplines; provides creative method to interpret relevant to the formation of post-industrial era paradigms and values activate him among individuals engaged in "diffuse" design and "expert" also. Integration of these practices led to achieving inner harmony in the educational process and project key to getting full and balanced method of creative designer. Some theoretical works of design theory has become obsolete 10–20 years after publication, and some do not lose their meaning and after 50. What is so striking is the difference? Works devoted to the principles of local technical aspects of the course are required, but they rarely give a general view of the problems of the essence, but only serve as a tool fleeting instant solution of problems. Attempts to find common principles of conscious creative individual, high contrast combined abstraction, filled with historical analogies and looking for answers among ontological and epistemological questions. For a comprehensive and effective realization and development of required design as one and the other.*

Conclusions. *Further scientific study of designers tool as elements of the creative method has great scientific perspective, because in the era of the formation of post-industrial values encompassing understanding of the usefulness of the practice and theory prevalent in the creative method of designer follows the realization that creative method as a basis for designers training is inclusive element of any activity that provided by homo erectus.*

Keywords: *designers tools, creative method, a way of thinking, design philosophy.*

Постановка проблеми та її зв'язок із важливими та практичними завданнями. На даний момент не існує єдиного визначення, що таке дизайн, але, говорячи про нього, ми бачимо його як процес, так і результат. Розуміємо також стрімке зростання значущості дизайну та проектного підходу практично у всіх галузях діяльності людини. Нині дизайн як мистецтво та промисловість має величезне значення в повсякденному житті людей. Тому, безумовно, є актуальним визначення та аналіз усіх його особливостей в теорії і практиці [16: 188]. Усвідомлення ролі та суті діяльності веде творця до усвідомленого способу мислення. Підготовка фахівця, який цілісно бачить значення своєї діяльності, усвідомлює свою відповідальність перед усіма учасниками процесу, — головна задача вищих навчальних закладів, які мають на меті виховати цілісного індивіда, що буде здатний конкурентно представити Україну на бурхливому та динамічному ринку дизайнерських послуг. Філософська проникливість у своїй професії може дозволити дизайнерам отримати обґрунтоване критичне ставлення до того, що вони роблять, і може дати їм концептуальний і вербальний набір інструментів, корисний для роздумів про те, як покращити практичну складову їх професії [3: 211–218].

Серед педагогів, що готують спеціалістів за напрямком «дизайн», часто можна почути полеміку про разючі відмінності таких напрямів, як дизайн інтер'єру та графічний дизайн, також про необхідність внутрішньогалузевої спеціалізації для студентів, починаючи вже з першого курсу. Але на противагу цьому візьмемо факт, що геніальний проектант із задоволенням та знанням справи береться за проектування як комплексної системи (для прикладу: інтер'єр чи корпоративний стиль), так і окремо взятої дрібної її складової. Тому автор переконаний, що, враховуючи зростання необхідних мінімальних знань випускників кафедр точних наук, дизайнери зобов'язані під час отримання вищої освіти максимально розвинути як технічні вміння та ерудованість в самоосвіті, так і філософське бачення світу, адже дизайн освіта, яка потрібна нам сьогодні, схожа на вимоги у професійній інженерній освіті або навіть більш схожа до вимог освіти в галузі охорони здоров'я та медицини. Для досягнення успіху, видатний професійний дизайн (як результат) вимагає фундаменту на основі науки і дослідження [2: 132–153].

Враховуючи українські реалії сьогодення, відмітимо, що основною перевагою отримання спеціалізованої вищої освіти (ВО) для абітурієнта є можливість швидко і ефективно заробити кошти — і, розуміючи, що ВО в Україні, на превеликий жаль, часто є досить відірваною від реальної практики, молоді люди все частіше віддають перевагу вузькоспеціалізованим курсам по володінню комп'ютерними програмами, які вже за кілька занять дають базові знання по роботі з обраною програмою та можуть допомогти вирішувати ряд вузько окреслених задач. Сивочолі автохтони відділів та кафедр дидактики технічної естетики вкладають трошки інший зміст у значення ВО дизайнера, акцентуючи увагу на етиці, моралі, збереженні традицій, онтології та гносеології діяльності дизайнера, часто тим самим демонструючи, що власне самою *практикою* діяльності вони не займались достатньо давно. Саме на перетині цих двох протилежних бачень — надмірно поверхневому та надмірно філософському — і лежить підґрунтя для розвитку сучасної комплексної філософії дизайну, яка простими словами та засобами покаже взаємодію двох антагоністичних підходів та допоможе молодому дизайнеру сповна осягнути всі прекрасні сторони його творчої діяльності. Розпочинаючи роботу над дослідженням певних аспектів філософії дизайну, варто чітко встановлювати предмет, об'єкт та мету дослідження, адже філософія дизайну, в деякому змісті, може бути об'єктивно шкідлива, наприклад своїм езотеричним мудруванням, що відбиває останнє бажання практиків звертатися до теорії [12: 127].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. До теми філософії дизайну звертатись має моральне право лише практикуючий теоретик, адже не в залежності від того, хто перший сформулював принцип «теорія

без практики мертва, а практика без теорії сліпа» — він працює, а дизайн — це, перш за все, емпірична дисципліна, де нове теоретичне підґрунтя з'являється лише після чергового циклу проектних ітерацій.

До технологічних, мистецтвознавчих та культурознавчих аспектів філософії зверталися у свій час практично всі теоретики мислення колишнього Радянського Союзу: засновник Спілки дизайнерів СРСР Ю. Б. Соловйов, ідейний лідер Московського методологічного гуртка філософ та методолог Г. П. Щедровицький, один із небагатьох дійсно практикуючих дизайнерів тієї епохи Д. А. Азрікан, доктор мистецтвознавства В. Ф. Сидоренко, доктор мистецтвознавства В. Л. Глазичев, доктор мистецтвознавства О. І. Генисаретський, доктор філософії Д. П. Горський, доктор філософії В. А. Штофф, доктор філософії В. С. Швирьов, доктор філософії І. Я. Лойфман, доктор філософії В. Д. Плахов, доктор філософії А. М. Мосоров, а також українські вчені: доктор філософії А. І. Уйомов, художник-графік О. Родченко та інші.

Звертаються зараз доктор мистецтвознавства В. Р. Аронов, винахідник, дослідник творчого мислення та адепт ТРВЗ І. Л. Вікентьєв. Із авторів останніх публікацій по темі серед російських вчених можна відмітити Н. Н. Мосорову, яка 2001 року захистила докторську за темою «Філософія дизайну». Назвати результати її дослідження корисними для дизайнера-практика чи теоретика складно, мабуть через те, що робота захищалась по спеціальності *релігієзнавство, філософська антропологія та філософія культури,* і виведені нею принципи методологічного принципу діалектичної коеволюційності, методологічний принцип діалектичної маргінальності та методологічний принцип соціально-антропологічної мимолітності [14: 21–32] складно зрозумілі для сприйняття та схожі за своєю суттю на псевдонауковий популізм.

Найбільш повний огляд визначеної проблематики знаходимо у підручнику доктора філософських наук Т. Ю. Бистрової «Філософія дизайну», де автор розмірковує над точністю термінологічного апарату та межами об'єкта, аналізує філософію дизайну із онтологічної, гносеологічної, антропологічної та естетичної сторони, розпочинає дискурс про відмінності «проектного» та «творчого» мислення.

Серед видатних науковців, чиї праці стали фундаментом для виникнення філософії дизайну як науки, зараховуємо як філософів, чиї праці впливали на науку та формування наукового методу свого часу, таких особистостей як німецький філософ Мартін Хайдеггер (Martin Heidegger), що став одним із основоположників екзистенціалізму; французький постмодерністичний філософ Жан Бодіяр (Jean Baudrillard), основними ідеями якого були гіперреальність та симулякри; француз Бруно Латур (Bruno Latour) — антрополог та соціолог науки; американець німецького походження Альберт Боргман (Albert Borgmann), послідовник праць М. Хайдеггера та автор «парадигми пристроїв»; уродженець Чехії Вілем Флюсер (Vilem Flusser); так і теоретиків проектування, інженерії та естетики, це аргентинець Томас Мальдонадо (Tomas Maldonado) — теоретик, практик та педагог; австралієць Тоні Фрай (Tony Fry) — один із ідеологів екологічного мислення та сталого розвитку; американець Дон Аейчді (Don Ihde), філософ технології та дослідник герменевтики; американець Річард Бьюкенен (Richard Buchanan); американський теоретик та практик австрійського походження Віктор Папанек (Victor Papanek) — ідеолог відповідального та гуманістичного дизайну; канадець Маршалл Маклюєн (Marshall McLuhan) — еколог засобів масової інформації та теоретик впливу артефактів як засобів комунікації; італійський філософ-семіотик Умберто Еко (Umberto Eco), а також практиків, які створили власну «проектну філософію», показавши її ефективність на власних виробах: німець Дітер Рамс (Dieter Rams) — представник функціоналізму, який надихає багатьох поціновувачів мінімалізму; американці: талановитий дизайнер-графік Мілтон Глейзер (Milton Glaser), архітектор-легенда Френк Лойд Райт (Frank Lloyd Wright), Чарльз та Рей Еймс (Charles and Ray Eames) — подружжя дизайнерів із власною філософією «навчання через дію»; англієць Джонатан Айв (Jonathan Ive) — головний дизайнер корпорації Apple; швейцарський промисловий дизайнер та ідеологічний футурист Ів Бехар (Yves Béhar).

У всіх країнах, де добре розвинені традиції вищої освіти, знаходяться свої осередки, що зайняті дослідженням різноманітних аспектів філософії дизайну. Вплив дизайну на зміну економічної вартості продукту досліджував англійський вчений Джон Хескет (John Heskett) — почесний професор багатьох університетів. У США це — вчений-кібернетик німецького походження професор Клаус Кріпендорф (Klaus Krippendorf), який розвиває концепції техноцентричного дизайну та розмірковує про парадигму «семантичного включення»; Віктор Марголін (Victor Margolin), почесний професор історії дизайну в університеті Іллінойсу; у Нідерландах це — професор Делфтського технічного університету Пітер Крос (Peter Kroes) та доктор Пітер Вермас (Pieter E. Vermaas), який досліджує дизайн методи, квантову механіку в проектуванні, запровадив програму «Подвійної природи технічних артефактів», Пітер-Пол Вербік (Peter-Paul Verbeek), який досліджує соціальну та культурну роль технології, етичні та антропологічні аспекти відносин «людина — машина»; у Данії — професор Данської Королівської академії витончених мистецтв у Копенгагені Пер Галле (Per Galle); у Канаді — доктор Університету Вінніпега Джейн Форсі (Jane Forsey); у Великобританії — дослідник історії та теорії дизайну Грейс Ліс-Мафі (Grace Lees-Maffei), що розвиває парадигму «виготовлення — споживання — посередництва» на ринку дизайну; в Італії — професор Еціо Манзіні (Ezio Manzini), ідеолог нових технологій та сталого розвитку, він пробує передбачити соціальні зміни, що приносять дизайн та проектна культура.

Після огляду сучасної *закордонної спеціалізованої літератури* можна зробити висновки, що загальною ідеєю дослідників філософії дизайну, дуже молодої галуззі, є співпраця та обмін досвідом, адже вони можуть навчитися один у одного більше, ніж люди в однорідніших галузях досліджень [3: 211–218]. Отже, до даної проблематики звертаються як визнані теоретики дизайну та культурологи, так і молоді й талановиті, зазвичай задіяні до практичної складової дизайну науковці, до когорти яких зараховує себе автор даної статті.

Мета статті — на основі класифікації фундаментального інструментарію дизайнера визначити основи філософії дизайну. Для досягнення поставленої мети вирішувалися такі задачі:

- Визначити взаємозв'язок інструментів дизайнера із завданнями дизайну.
- На основі сформованої гіпотези створити філософсько-структурну модель інструментарію дизайнера.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дизайн — це дуже широка категорія, і єдиного фіксованого визначення не існує. Розуміємо його як і творчий процес пошуку релевантного рішення, і результат — готову продукцію, що відповідає поставленим перед початком роботи завданням. Прогрес дизайнерський, як і прогрес технологічний, має оцінюватися з точки зору гуманістичних цінностей та бути безперервною умовою будь-якої культурної діяльності [15: 211]. Тому безумовно домінуючою парадигмою сучасного дизайну є гуманізм. Наведемо визначення дизайну (як процесу), сформульоване професором Гленом Парсоном: дизайн є *свідоме* рішення проблеми шляхом створення планів для нового роду речі, при якому плани не будуть відразу усвідомлені розумною людиною як адекватне рішення [6: 11]. У цьому визначенні (як і у багатьох інших) особливий акцент поставлено саме на *свідомій* роботі по вирішенню проблеми, і, враховуючи потенційну технологічну сингулярність, немає нічого дивного в тому, що дефініції дизайну, основані на *функції* чи *естетиці,* виглядають парохіальною помилкою. На цьому варто зупинитися детальніше, адже в трактуваннях дизайну акцент усе більше зміщується на усвідомленість проектанта: професіоналу необхідно вміти фіксувати думку на власних методах проектування. Якщо цього не відбувається, ми маємо або широкий проектний інструментарій без навичок його цілеспрямованого використання, або спонтанне проектування. Знання існуючих та цілеспрямований пошук нових методів відрізняють дизайнера від ремісника, забезпечують усвідомлену креативність [8: 13]. «L'art pour l'art» давно не входить у компетенцію дизайну та його правил гри, даючи можливість галузі вільно розвиватися, обростаючи своїми законами та аксіомами. Зараз обслуговування графічних редакторів, вузькогалузевий кодінг, стилізація та покращення функціональності об'єктів чи систем [9: 92–100] більше потрапляють у категорію роботи дизайнера-ремісника, адже вони передбачають еволюційний підхід до творчості, побудований на вдосконаленні існуючих напрацювань та швидкій інтеграції найновіших розробок у творчий метод проектанта.

Сьогодні творче мислення, за допомогою якого люди вдосконалюють ідеї, — це те, що, головним чином, відрізняє нас від інших видів. Проте люди протягом більшої частини свого існування особливо ним не користувалися [10: 503]. І хоча весь розвиток цивілізації обумовлений вузькою спеціалізацією праці, саме диверсифікація творчих здібностей індивіда веде його до гармонійного розвитку. Суттєвою різницею ВО від технічної є широта поглядів, об'єм вмінь та навичок, які отримує абітурієнт-дизайнер. Він здатний до рефлексії, вміє адаптуватися в колективній роботі та водночас уміти ефективно організовувати індивідуальний творчий процес, повинен усвідомлено застосувати засвоєні проектні методи та постійно вдосконалювати власні. Без розвиненого філософського бачення світу з даними задачами справитися неможливо. У той же час автоматизація, застосування шаблонів, готових елементів дизайну, фотобанки, такі проекти як logomakr.com, www.canva.com та інші штовхають проблематику філософії дизайну подалі від цехових задач та простого збільшення прибутків, поближче до пошуку смислів, нових проектних методів, вирішення глобальних проблем локальними засобами дизайну. Великою мірою, правий був справжній гуманіст В. Папанек, коли писав, що всі люди є дизайнерами, адже зараз універсальні закони композиції, кольорознавства та відчуття естетики поширились набагато далі, ніж професійні знання дизайнера, і є компетенцією сучасної ерудованої особистості. Чітку різницю між фахівцем і аматором елегантно проводить Еціо Манзіні, вводячи поняття «дифузного дизайну» — діяльності, притаманній кожному без особливої підготовки та фіксації уваги на діяльності як такій, та «експертного дизайну» — діяльності, доступ до якої відкритий тільки підготовленим спеціалістам [5: 38–49]. Очевидним є те, що дизайнер — це індивід, що веде осмислену творчу діяльність. І, відповідно, розвиток таких рис як етичність, відповідальність та усвідомленість є важливим завданням ВО. Адже не існує відповідального дизайну без відповідального дизайнера, освіта має бути спрямована на розвиток індивідуальної етики [1: 5–17].

Основними категоріями, які потребують конкретизації та будуть застосовуватися у нашій моделі, є *задачі* дизайнера та *інструменти* дизайнера. Задачі дизайну — це, по суті, типологія дизайн дисциплін, про яку автор статті розмірковував раніше [9: 92–100], а на інструментах та інструментарії зупинимося детальніше. Що ми можемо назвати сучасними інструментами дизайнера? Словник вказує, що інструмент — це технологічне оснащення (знаряддя або пристрій), які в процесі праці безпосередньо стикаються з предметом праці з метою зміни чи контролю його форми, стану, властивостей тощо. Інструментарій — це набір інструментів.

Окремо виділяємо *матеріальні* засоби, що існують поза особистістю (по своїй суті, інструменти): папір, олівці, ручки, різноманітні пластичні матеріали, фотокамери, сучасна техніка тощо. А також — *цифрові* засоби (інструменти): платне та безкоштовне програмне забезпечення (ПЗ). Але без правильно обходження з ними коректного результату вони не даватимуть, а залишатимуться просто об'єктами з великим творчим потенціалом. У вмілих же руках будь-який, навіть на перший погляд не потрібний, артефакт нашого юніверсуму може як бути перетворений на матеріал моделювання, так і трансформуватися у готовий виріб. Аналогічно і з ПЗ, факт інсталяції якого на ваш ПК та проходження комп'ютерних курсів ніколи не зробить із вас видатного дизайнера. Розуміємо, що протягом життя домінуючий інструмент індивіда не може бути константою і, відповідно, найрелевантніший визначається кон'юнктурою. Адже у дизайнера інструмент — «Фотошоп», а у арт-директора інструмент — дизайнер [13]. Із інструментами зрозуміло, переходимо до *інструментарію*. Виділимо три головні групи: операційний, психологічний та аналітичний інструментарій.

Операційний інструментарій — автоматизовані навики володіння спеціалізованим ПЗ та традиційними засобами для творчої роботи, моторика виконання рисунку та ескізу, добре розвинений окомір. Одним словом, усе, що пов'язано з ефективною діяльністю тіла.

Психологічний інструментарій поділимо на дві крупні групи: засоби регуляції, контролю та покращення внутрішнього стану (подолання внутрішньої інерції, мотивація, самонавіювання, рефлексія, тайм-менеджмент, трансперсональний досвід, засоби загострення інтуїції та змінені стани свідомості) та засоби взаємодії з іншими учасниками проекту (спілкування з членами команди, замовником, інвестором, вміння переконувати їх у своїй правоті, вміння чути їх побажання та коментарі). Загалом, усе, що пов'язано з роботою психіки.

Аналітичний інструментарій — засвоєні теоретичні знання, які включають в себе різноманітні методики пошуку рішення: мозговий штурм, синектика, ТРВЗ, системне мислення, вміння обирати кращі варіанти. Тому що немає значення, скільки досліджень зроблено або який метод застосовано. Вважливо, що є достатньо *доказів*, щоби підтримати обраний вибір і рішення [4]. Зараховуємо сюди все, що так чи інакше пов'язане з мисленнєвою роботою.

Явище чи принцип починає існувати лише після того, коли вони вперше описані. Початок епохи дизайну традиційно пов'язують із промисловою революцією та епохою розвитку модернізму, а особливо — з моментом, коли розвинувся рух «мистецтва заради мистецтва». Саме в той час дизайнер почав усвідомлювати себе, а також свою відмінність від художника та ремісника (професій, які найчастіше пов'язуються з діяльністю дизайнера), почав усвідомлювати себе і сам дизайн як окреме самобутнє явище, що просувало високі ідеали у суспільство і яке ще не було ані маховиком споживацтва, котре так потрібне великим корпораціям, ані привілеєм вищих шарів суспільства, які досить довго пручалися в сприйнятті товарів та виробів, позбавлених розцяцькованого декору. Поставимо питання: чи можна вважати неандертальця, який конструював перші примітивні знаряддя праці (інструменти), — дизайнером? Швидше, ми назвемо його винахідником, адже в той час дизайн у сучасному розумінні — як галузь — просто не існував. Хоча чи можна провести чітку відмінність між дизайнером та винахідником? Автор вважає, що, враховуючи динамічні зміни в трактуванні поняття *дизайн*, її проводити немає жодного сенсу, адже діяльність творця перших знарядь праці цілком підходить під сучасні визначення дизайну: ця діяльність була інноваційною (розробка була створена вперше), вона була осмисленою (складно повірити, що кам'яний молот міг стати випадковим результатом взаємодій людини та матеріалу), вона була проблемно-орієнтованою (адже суть її полягала у збільшенні продуктивності праці та ефективнішому використанні ресурсів), також вона мала певні естетичні якості (яскравий приклад того, коли форма слідує функції). Тож якими інструментами чи їх набором послуговувався творець перших інструментів праці, якщо жодних інструментів іще не було створено?

Щоб дати відповідь на це питання, спочатку розглянемо, яке уявлення про природу людини має наука зараз. У східних філософських та езотеричних течіях бачимо багатошарове представлення природи людини: семирівневе в буддизмі; триєдине у древніх текстах Аюрведи; сучасні християнські богослови ведуть дискусії про істинність триєдиної або двоєдиної структури особистості. І, оскільки єдиної доведеної емпірично схеми природи людини немає, застосуємо інтуїтивно найадекватнішу трихотомію: душа, розум, тіло. Це і є ті первинні чи фундаментальні інструменти будь-якого творця, і коли вони використовуються *усвідомлено,* особистість мігрує від дифузного до експертного дизайну.

Висловлені вище думки графічно викладені в моделі (рис. 1). Як бачимо з моделі на рисунку, найцікавішими є групи інструментарію на перетині трьох основних напрямків. Враховуючи, що творчий процес передбачає почергове використання конвергенції та дивергенції, та усвідомлюючи всю широту проектного інструментарію, можемо релевантніше вести дискурс про доцільність задіяння всього спектра інструментів у творчому методі. Тренування тіла як інструмента духа дуже важливе для творчих особистостей [11: 11], — писав видатний методолог Баухаузу Йохансен Іттен, чим суттєво розширив розуміння природи творчості, хоча у свій час його гімнастичні вправи та заняття медитацією були сприйняті викладацьким складом Баухазу з певною іронією. Хоча зараз у розвинених країнах схожі практики досягнення продуктивних та більш усвідомлених станів активно застосовуються навіть у державних установах.

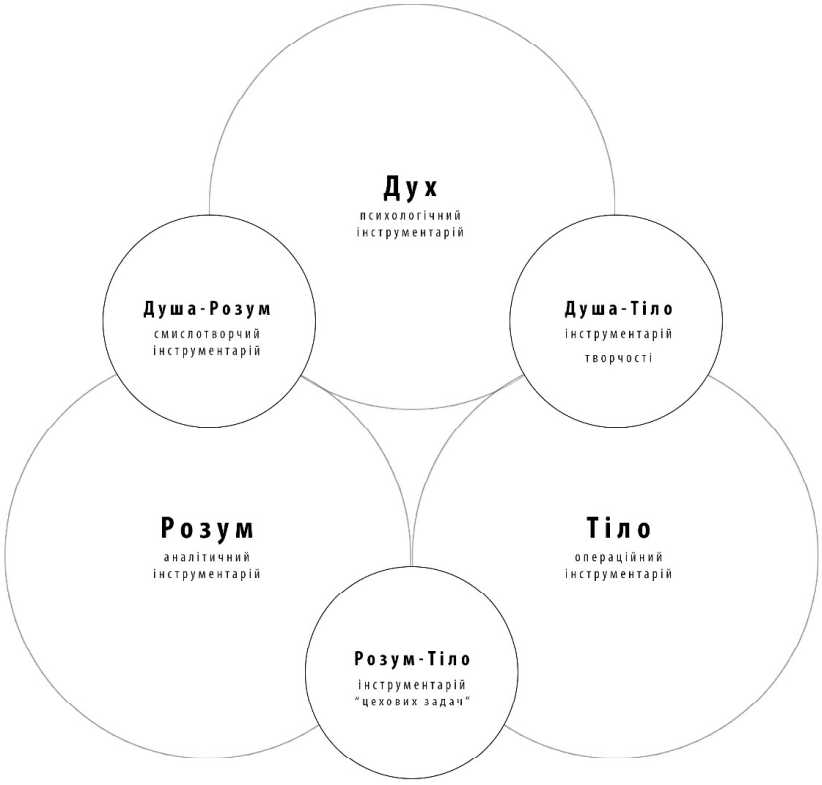

Рис. 1. Філософсько-структурна модель класифікації інструментарію дизайнера

У спеціалізованій літературі, присвяченій філософії дизайну, майже неможливо натрапити на застосування даної моделі інструментарію дизайнера. А якщо детально розглянути навчальні плани студентів-дизайнерів, стає зрозуміло, що, згідно з ними, тренують вони лише свій розум — і то, на жаль, часто лише декларативними знаннями. Тіло тренується на малочисельних заняттях з фізичної культури, які традиційно ігноруються абітурієнтами, окрім того, не існує спеціалізованого викладання фізичної культури для студентів творчих спеціальностей, а також відсутня інтеграція елементів фізичної культури в навчальний процес та творчий метод. Концепція існування та розвитку душі висвітлюється на малочисельних заняттях із релігієзнавства та історії філософії, де інформація також не відображена в кращому вигляді для дизайнера. А саме усвідомлення, осмислення та аналіз даного факту формують перші цеглини в гуманістичному, етичному та рефлексивному творчому методі. Тому можемо зробити висновок: гармонійна та збалансована система розвитку творчих здібностей у ВО застосовується не повною мірою, що суттєво блокує різносторонній розвиток особистості, призводить до зменшення продуктивності праці та загалом підриває авторитет ВО. Дизайн може не тільки сприяти стійкому природньому світу, а й прийняти як мету щось таке, як: «Збалансоване людство у збалансованому світі», тому антропологія й космологія є двома полярними доповненнями, що навколо них зміст навчальної програми для дизайнерів має бути побудовано [1: 5–17].

Деякі теоретичні напрацювання з теорії дизайну стають застарілими вже за 10–20 років після публікації, а деякі не втрачають свого смислу і за 50. У чому ж така разюча різниця? Роботи, присвячені локальним принципам технічних аспектів діяльності, безумовно, потрібні, але вони рідко коли дають загальне бачення проблематики суті діяльності, а лише служать інструментом миттєвого вирішення швидкоплинних проблем. Спроби знайти загальні принципи діяльності усвідомленого творчого індивіда, навпаки, об'єднані високим рівнем абстрагування, пронизані історичними аналогіями та шукають відповіді серед онтологічних та гносеологічних запитань. Для всеохопного та ефективного усвідомлення та розвитку дизайнеру необхідні як одні, так і інші. Роль філософії у відповідності з проектом — побудувати діалекти через дизайн-проекти, пропонуючи в той же час новий шлях розвитку для філософії, відповідно до еволюції та очікувань сучасного світу [7: 59–66].

Висновки. На основі класифікації інструментів та фундаментального інструментарію дизайнера визначено філософсько-структурну модель інструментарію дизайнера, яку представлено через трихотомію: дух, тіло та розум. Вона дає змогу по-новому глянути як на проектну, так і на педагогічну діяльність у напрямку проектних дисциплін; створює можливість інтерпретувати творчий метод релевантно до парадигм епохи формування постіндустріальних цінностей та актуалізовувати його як серед індивідів, що здійснюють «дифузний» дизайн, так і серед індивідів, що здійснюють «експертний». Інтеграція прак-

тик досягнення внутрішньої гармонії в навчальний і проектний процес — запорука отримання повноцінного та врівноваженого творчого методу дизайнера.

Перспективи подальших досліджень. Подальше наукове вивчення інструментів та інструментарію дизайнера як елементів творчого методу має великі наукові перспективи, адже в епоху формування постіндустріальних цінностей всеохопне розуміння доцільності застосування практики та теорії, поширеної в творчому методі дизайнера, слідує за усвідомленням того, що творчий метод як основа професійної підготовки дизайнера стає інклюзивним елементом будь-якої діяльності, що здійснює *homo erectus*.

Література:

1. Findeli A. Rethinking Design Educationfor the 21st Century : Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion : Design Issues / A. Findeli ; Massachusetts Institute of Technology. — 2001. — № 17. — P. 5–17.
2. Friedman K. Models of Design:Envisioning a Future Design Education / K. Friedman // Visible Language. — 2012. — № 46. — P. 132–153.
3. Galle P. Philosophy of Design : An Introduction / P. Galle // Design Studies ; Technical University of Denmark. — 2002. — № 23. — P. 211–218.
4. Hall E. Let's Stop Doing Research* And get smarter about design. [Електронний ресурс] / E. Hall. — Режим доступу : https://medium.com/research-things/lets-stop-doing-research-48efcd7118c9#.owlztnoib. —Назва з екрана.
5. Manzini Ezio. Design, when everybody designs : An introduction to design for social innovation / Ezio Manzini. — Cambridge, MA : MIT Press, 2015. — P. 38–49.
6. Parsons G. Philosophy of design / G. Parsons. — Cambridge : Polity Press, 2016. — P. 11.
7. Vial S. Philosophy applied to design : A design research teaching method. University of Nimes, Projekt Reasearch Group, Paris / S. Vial // Design Studies. — 2015. — № 37. — P. 59–66.
8. Быстрова Т. Ю. Философия дизайна / Т. Ю. Быстрова. — Екатеринбург : Изд-во Уральского ун-та, 2015. — С. 13.
9. Габрель Т. М. Культурна таксономія дизайн-дисциплін / Т. М. Габрель // Сучасне мистецтво. — 2015. — № 11. — С. 92–100.
10. Дойч Д. Начало бесконечности. Обяснения, которые меняют мир / Д. Дойч ; пер. с. англ. — М. : Альпина нонфикшин, 2014. — С. 503.
11. Іттен Й. Мистецтво форми. Мій форкурс в Баухаузі та інших школах / Й. Іттен. — М. : Д. Аронов, 2014. — С. 11.
12. Коськов М. А. Философия и дизайн /М. А. Коськов // Вече : журнал русской философии и культуры. — 2003. — № 14. — С. 127.
13. Лебедев А. О творческих инструментах [Електронний ресурс] / А. Лебедев // Ководство. — Режим доступу : https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/181/. — Назва з екрана.
14. Мосорова Н. Н. Философия дизайна : социально-антропологические проблемы. : автореф. дис. … доктора философских наук : 09.00.13 / Мосорова Надежда Никаноровна. — Екатеринбург, 2001. — С. 21–32.
15. Рижова І. С. Сутність і зміст дизайну / І. С. Рижова // Гуманітарний вісник ЗДІА. — 2012. — Вип. 51. — С. 211.
16. Смоляр О. В. Особливості становлення й еволюції світового і вітчизняного дизайну / О. В. Смоляр // Культура України : зб. наук. праць. — Харків, ХДАК. — 2011. — Вип. 33. — С. 188.

References:

1. Findeli A. Rethinking Design Educationfor the 21st Century : Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion : Design Issues. Massachusetts Institute of Technology. 2001, no. 17, pp. 5–17.
2. Friedman K. Models of Design:Envisioning a Future Design Education. Visible Language. 2012, no. 46, pp. 132–153.
3. Galle P. Philosophy of Design : An Introduction. Design Studies. Technical University of Denmark. 2002, no. 23, pp. 211–218.
4. Hall E. Let's Stop Doing Research* And get smarter about design. Aviable at : https://medium.com/research-things/lets-stop-doing-research-48efcd7118c9#.owlztnoib (in English).
5. Manzini Ezio. Design, when everybody designs : An introduction to design for social innovation. Cambridge, MA, MIT Press, 2015, pp. 38–49.
6. Parsons G. Philosophy of design. Cambridge, Polity Press, 2016, pp. 11.
7. Vial S. Philosophy applied to design : A design research teaching method. University of Nimes, Projekt Reasearch Group, Paris. Design Studies. 2015, no. 37, pp. 59–66.
8. Bystrova T. Yu. Filosofiya dizayna. Ekaterinburg, Ural University Publ., 2015, p 13.
9. Gabrel' T. M. Kul'turna taksonomija dyzajn-dyscyplin. Suchasne mystectvo. 2015, no. 11, pp. 92–100.
10. Doych D. Nachalo beskonechnosti. Obyasneniya, kotorye menyayut mir. Translated from English. Moscow, Al'pina non-fikshin, 2014, p. 503.
11. Itten J. Mystectvo formy. Mij forkurs v Bauhauzi ta inshyh shkolah. Moscow, D. Aronov's Publ., 2014, p. 11.
12. Kos'kov M. A. Filosofiya i dizayn. Veche : zhurnal russkoy filosofii i kul'tury. 2003, no. 14, p. 127.
13. Lebedev A. O tvorcheskikh instrumentakh. Kovodstvo. Available at : https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/181/ (in Russian).
14. Mosorova N. N. Filosofija dizajna : social'no-antropologicheskie problemy. : avtoref. dis. … doktora filosofskih nauk : 09.00.13. Ekaterinburg, 2001, pp. 21–32.
15. Ryzhova I. S. Sutnist' i zmist dyzajnu. Gumanitarnyj visnyk ZDIA. 2012, issue 51, p. 211.
16. Smoljar O. V. Osoblyvosti stanovlennja j evoljucii' svitovogo i vitchyznjanogo dyzajnu. Kul'tura Ukrai'ny : zb. nauk. prac'. Kharkiv, KhDAK, 2011, issue 33, p. 188.