

## ПРОЕКТНА КУЛЬТУРА У ГАЛУЗІ ДИЗАЙНУ НА ПІВДНІ УКРАЇНИ У 2-Й ПОЛ. ХХ СТ.

*У статті розглядається сучасний стан формування та розвитку проектної культури на Півдні України у контексті єдиного шляху розвитку дизайну ХХ ст. у післяреволюційний період. Пропонується авторське визначення поняття «проектна культура». Зазначається важливість прищеплення проектної культури молоді з метою самореалізації у будь-якій сфері діяльності. Надається інформація про дизайнерів міста Миколаєва, які працювали на художньо-виробничому комбінаті Спілки художників України у 80-х рр. ХХ ст.*

**Ключові слова:** проектна культура, дизайн, аксіоморфологія дизайну, художнє проектування, художнє конструювання, Спілка художників України.

*В статье рассматривается современное состояние формирования и развития проектной культуры на юге Украины в контексте общего развития дизайна ХХ в. в послереволюционный период. Предлагается авторское определение понятия «проектная культура». Подчеркивается важность привития проектной культуры молодежи с целью самореализации в любой сфере деятельности. Предлагается информация о дизайнерах города Николаева, деятельность которых осуществлялась на художественно-производственном комбинате Союза художников Украины в 80-х годах ХХ века.*

**Ключевые слова:** проектная культура, дизайн, аксиоморфология дизайна, художественное проектирование, художественное конструирование, Союз художников Украины.

*The modern way of forming and development of project culture on South of Ukraine in the context of the unique way of design's development in the XX century in a post-revolutionary period is viewed in the article. Author's determination of concept «design culture» is offered too. In the article is marked the importance of involving young people to project culture with the purpose of self-realization in any sphere of activity. There is information about designers from Mykolayiv, activity of which took place in the artistic – production of Guild of Ukraine artists in 80's of XX century.*

**Key words:** design culture, design, axiomorphology of design, artistic projection, artistic constructing, the Guild of Ukraine artists.

Проектна культура в дизайні – це сукупність проектного, художнього та наукового пізнання, спрямованого на творення високоякісного середовища життєдіяльності людини.

Наприкінці ХХ ст. проектну культуру було визнано «третьою культурою» після матеріальної та духовної. Провідні фахівці дизайну Королівського коледжу мистецтв (провідний навчальний заклад Великобританії) на чолі з Брюсом Арчером назвали її «Дизайном з великої літери» [1].

Проектна культура – це втілення ідеї у функціональні форми методом проектування, які мають соціокультурні цінності. Саме проектування –

проектна діяльність – стає зв'язком між ідеєю та реальним результатом втілення цієї ідеї у матеріальні та духовні форми. Проектній культурі притаманний особливий тип і культура мислення, а саме творче мислення, структура якого описана ще Алексом Осборном, засновником Фонду творчої освіти (США). Саме в його Фонді було розроблено техніку формування ідеї – «мозковий штурм» [2].

Проблема на сьогодні полягає в тому, що формування та розвиток проектної культури дизайнерів на Миколаївщині не спирається повною мірою на світові досягнення початку ХХІ ст. цієї галузі, а продовжує формально використовувати

методи художнього проектування 60-70-х років ХХ ст. Залежить такий стан речей від кваліфікації педагогів у галузі дизайну, їхньої наукової підготовки, розвитку їхнього творчого мислення та здатності до свідомого опанування й використання методу дизайн-програм як у власній діяльності, так й у педагогічній діяльності. Не останню роль відіграє й здатність дизайнера-педагога до постійного самовдосконалення, що дозволяє бути відповідним вимогам часу у сфері проектування.

На Півдні України у 2-й пол. ХХ ст. розвиток дизайну відповідав головним напрямам галузі проектування на теренах Радянського Союзу. Формування, розвиток, удосконалення проектною культурою було тоді й залишається зараз актуальною проблемою тому, що високотехнологічне суспільство вимагає нових моделей забезпечення життєдіяльності та якості життя суспільства взагалі та соціокультурної сфери зокрема.

Моделі життєдіяльності суспільства аграрно-виробничих технологій було підірвано надто швидким розвитком індустрії, фундаментальними науковими дослідженнями, на підставі яких виникли високі технології. Психологічно людина у такому стані речей потрапляє у ситуацію дискомфорту. Потрібен певний час на адаптацію до нових умов, до зміни стереотипів життєдіяльності, до зміни ціннісних орієнтирів. Нові покоління швидше сприймають нові віяння, нові цінності та пристосовуються до них.

Перш ніж розглядати проблеми проектною культури, розглянемо історичний шлях виникнення та розвитку нової сфери діяльності – дизайну. Дизайн став не просто інтернаціональною сферою діяльності, він зробив свій внесок в основу глобалізаційних процесів сучасної цивілізації. Як проектна діяльність дизайн формується у середині ХІХ ст. Європа ще не зовсім оговталася після революції 1848 р. Людям хотілося кращого життя після такого стресу. Виробничі підприємства почали зазнавати певної технічної модернізації, що викликало обурення трудових малоосвічених прошарків суспільства. Машини витісняли людину, робітника, який втрачав навіть той мізерний заробіток, на який він утримував себе й свою родину. У період 2-ї пол. ХІХ ст. завдяки участі художників у виробничому процесі формується новий напрям творчого мислення, який проявляється у створених технологічно довершених матеріальних формах, але з новими якостями: стилеутворюючі елементи, розміри, пропорції відповідають фізіології людини. Предмети стають зручними, зникає зайва орнаментация. Форма предметів стає відповідною функції, що декларується митцями нової генерації. Витончений, меланхолійний, надто рафінований новий стиль – Модерн – формоутворення матеріального середовища людини дуже швидко витісняється конструктивізмом і функціоналізмом. На підґрунті цих напрямів виникають різні авангардні течії, що стає головною ознакою життя суспільства як на

теренах Західної Європи, так і Східної, на теренах Російської імперії, потім на теренах Радянського Союзу.

Сфера, в якій вирішувалися проблеми функціонального формоутворення, що орієнтувалося на збереження основних людських цінностей, на задоволення потреб, на збереження природного середовища, поступово набула чітких конкретних форм і почала називатися дизайном.

Дизайн першої половини ХХ століття зазнав розвитку від одиничних зразків до системного утворення «дизайн-програм». Стосовно радянського дизайну, його історію можна розглядати як історію ідей, історію нереалізованих проєктів. [3]. Зробимо короткий огляд: 20-ті рр. – час «унікального дизайну», коли виникають агітплакати в техніці колажу, створюються авангардні форми літальних апаратів («орнітоптер»), пам'ятників (вежа у формі зіккрату – пам'ятник ІІІ Інтернаціоналу. Володимир Татлін, Олександр Родченко), площинні супрематичні композиції (Казимир Малевич) переводяться у тривимірні просторові матеріальні форми (Ель Лисицький). Нові творці визначають сферу своєї діяльності як художнє конструювання. Їхнім девізом стає: «від голки до літака», «від ложки до міста». Вони вважають, що творять новий світ, світ нових форм життєдіяльності, й тим самим виховують людину з новими ціннісними орієнтирами. Але життя суспільства йшло своїм шляхом, що відомо з історії. Їхні ідеї залишалися у формах виставкових зразків і не знаходили відтворення в умовах виробництва. Але потреби суспільства в цілому, як і окремої людини, вимагали свого задоволення. Зміна моделі життєдіяльності (країна з аграрної перетворювалася на індустріальну), поширення урбанізації сприяло модернізації побуту: побудова та розвиток транспорту – метро, трамваї, тролейбуси, електричне освітлення приміщень та вулиць, радіо, електропраски, телефони, перші телевізори і т.п. Ритм життя у містах, які розбудовувалися та ставали більш зручними для життя, формував нове сприйняття дійсності, нові ціннісні орієнтири, виникали нові потреби, які вимагали задоволення.

У провінціальних регіонах, до яких належав й український південь, який хоч і з царських часів формувався як промисловий регіон, модернізація життя була повільнішою за столичні центри. Але інформація про моду, про нові побутові прилади і т.п. поширювалася швидко, провінція легко переймала столичні ціннісні орієнтири. Міста й села електрифікувалися, будувалися транспортні та інші комунікації, механізувалися виробничі процеси, зменшувався відсоток важкої ручної праці, що значно полегшувало життя.

У 30-х рр. почали відкриватися на великих промислових виробництвах бюро художнього конструювання, метою праці яких було вирішення естетичних проблем у формоутворенні промислових виробів. Друга світова, а для нас Велика Вітчизняна, війна перериває процес формування

галузі дизайну. У повоєнний період усі сили країни було кинуто на відбудову зруйнованих міст й сіл, на відбудову й модернізацію важкої промисловості. Проблема естетики функціонального формоутворення у 50-ті рр. не дуже переймалися, але суспільний стан розвитку загалом і, соціокультурної сфери зокрема вимагав повернення до проблем, які вирішувало художнє конструювання та проектування.

У 60-ті рр. дизайн розвивається на державній основі й перетворюється на частину загальнодержавного планування. Художнє конструювання визначало дизайнерську практику і метод, а технічна естетика – наукові дослідження в дизайні. У 1962 р. було організовано ВНДІТЕ (Всесоюзний науково-дослідний інститут естетики), першим директором якого став Ю.Б. Соловйов, провідний фахівець дизайну. Ю.Б. Соловйов відзначав, що потрібен був синтез знань, що співвідносилися б зі специфікою проектної діяльності в дизайні. Саме тоді було затверджено юридичні норми дизайну як професії.

Діяльність ВНДІТЕ позначалася такими науковими напрямками, як вивчення історії та теорії дизайну, створення методик проектування, визначення споживацьких вимог до промислових виробів, дослідження в галузі психофізіології та ергономіки. Був розроблений певний обсяг вимог та стандартів щодо діяльності дизайнерів. Найголовнішим стало те, що дизайн було узаконено як професію.

Провідні теоретики дизайну розробили й досліджували аксіоморфологічну концепцію дизайну, що було дуже потрібним, адже вітчизняний дизайн розвивався у двох основних напрямках: художнього конструювання та художнього проектування. Апологети цих напрямів вели постійні дискусії з приводу пріоритету своїх концепцій.

Художнє конструювання як науково-дослідний й практичний напрям дизайну розвивався у процесі діяльності ВНДІТЕ. Художнє проектування, що спиралося на образотворче мистецтво і взагалі на художню культуру в цілому (що є логічним на історичному шляху формування дизайну, адже все розпочалося з того, коли художники прийшли на виробництво), утворилося під егідою Спілки художників СРСР. У Сенежському будинку творчості СХ СРСР було організовано діяльність Центральної навчально-експериментальної студії під керівництвом Є.А. Розенблюма. Ідеологом цього напрямку став філософ і мистецтвознавець К.М. Кантор.

На сьогодні теоретики дизайну В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковський, О.І. Геніссаретський, А.Н. Лаврентьєв визначають розвиток вітчизняного дизайну у 60-70-х рр. ХХ ст. у двох системах: 1) система індустріального виробництва (центр – ВНДІТЕ), де дизайн-програми спрямовувалися у сферу технічної організації та управління виробництвом; 2) система СХ СРСР (центр – Сенежська студія: дизайн виставок, інтер'єру, меблів, тканин, кераміки), тут дизайн-програми адресувалися

сфері художньої культури. На початку 70-х рр. ХХ ст. у Ленінграді було засновано дизайнерську школу Є.Н. Лазарева, яка опиралася на доробок Сенежської студії і розробляла змістовність системного дизайну: весь комплекс взаємовідносин з суспільними потребами, культурою, середовищем життєдіяльності, технологією (навичками наукової роботи, комплексного підходу до проектування) [3; 4].

1960-1970-ті рр. визнаються теорією дизайну як початок нової стильової епохи постмодерну, епохи концептуального проектування. Асоціативність, метафора, знаки та символи стали основою проектування емоцій, адже сценарій речі, її сюжет так само важливі, як і її власна матеріальна, об'ємна функціональна форма. У цей час виокремлюються дві стратегії проектування. Доцільно розглянути їх за Лаврентьєвим.

1. «Сильна проектність» – це проектність модернізму, зміст якої складається з концепції проектування всього предметного світу заново, від початку й одночасно в єдиному стилістичному ключі, в жорсткому співвідношенні елементів (система супрематизму К. Малевича). Така система доцільна у створенні одночасних складних об'єктів: міста, району, селища, транспортних та комунікаційних систем. За Г.Г. Кур'єровою, модерністський принцип відношення до проектування відрізняється тим, що дизайнер ставиться до матеріалу життя, як до аморфного та інертного, який він формує та структурує у відповідності з точним знанням про вектор прогресу.

2. «Слабка проектність» – як рівність стилів, культур, часу, контекстів – мінімальна та поступова дія на рівні не глобальних змін, а окремих матеріальних форм. Життя не можна організувати раз і назавжди у певних сталих формах того чи іншого архітектурного або дизайнерського проекту. Г.Г. Кур'єрова розглядає антимодерністську проектну культуру як слабку установку проектної свідомості: тут відсутній проектний авторитаризм. Вона зазначає, що дуже важливим та продуктивним є вихід на концепцію самопроектування – через концепцію участі, через проектне засвоєння поп-арту та «банального дизайну» (Цитується за Лаврентьєвим [3]).

М.А. Тимофєєва зазначає, що наприкінці 80-х рр. ХХ ст. світовий дизайн стає генератором інновацій, зокрема й техніко-технологічних. Таким чином, утворюється установка на інноваційність. Вироби дизайну визначаються як кінцевий продукт, що ґрунтується на історичному розвитку ідей, у тому числі й ідей формально-композиційних (за образом речі, предмету, матеріальної форми можна визначити її часову приналежність). (Цитується за Лаврентьєвим [3]).

На початку нового тисячоліття теоретики дизайну зазначають, що на підґрунті певних модних тенденцій сформувався своєрідний канон дизайну, який відкидає упізнання та визначення родової приналежності речі. Відбувається перехід у формотворенні від кутообразної гостроти інтернаціонального стилю до антропоморфності,

біоморфності форм-оболонки. Виникає естетика softline, яка характеризує текучі, м'які пластичні форми, в яких кути завалюються, сидіння та опори стають єдиною формою. Все це відбувається завдяки застосуванню різних технологій обробки пластмас. За Є.В. Жердевим дизайн початку 3-го тисячоліття спирається на художню творчість, на досвід сучасного мистецтва, на розвиток емоційно-образної складової. (Цитується за Лаврентьевим [3]).

Сучасним технологіям під силу створювати те, що було неможливе раніше. Наприклад, тканину можна перетворити на екран, де змінюються кольорові орнаментальні форми або інформаційні повідомлення; об'єм й вага речей зникає, а залишаються лише корисні ефекти (принцип колажу). Слідом за модою (потреба у змінах), що вже стала складовою того або іншого стилю життя, дизайн активно формує манери та форми поведінки людей, пріоритети вибору ціннісних орієнтирів. Дизайнер сьогодні виявляє інтерес до поєднання матеріального, предметного та віртуального, що втілюється у метод дизайн-програм – конкретних практичних форм реалізації системного дизайну. Це інструмент моделювання зв'язків у системі: людина – об'єкт – середовище.

Ще у 90-ті рр. XX ст. провідний теоретик дизайну О.І. Генісаретський зазначав: «В настоящее время процесс дифференциации типов научно-технической деятельности и их реинтеграции во все новые типологические схемы продолжается, отчего определение понятия проектирования приходится давать каждый раз заново, учитывая текущий типологический контекст» [5]. Однозначного, сталого визначення поняттю «проекування» надати неможливо, що впливає з думки відомого теоретика, яку ми навели вище.

З розпадом Радянської держави дизайн зазнав кризи. Провідні дизайнерські школи (Москва, Санкт-Петербург, Урал) стали закордонними. Харківська школа дизайну наслідувала провідні школи, тому за інерцією продовжувала рухатися вже визначеним шляхом. Не відбулося як державної зацікавленості на рівні організації попиту у потрібних фахівцях дизайну, так і з боку харківського вишу не визначено, які саме дизайнери потрібні нашій державі. Адже на сьогодні доведено, що вже не попит формує пропозицію, а навпаки, пропозиція визначає попит. Науковий і практичний доробок харків'ян у сфері дизайну на сьогодні найвагоміший в Україні.

Саме випускники Харківського художньо-промислового інституту (зараз Харківська академія дизайну) складають кістяк фахівців-дизайнерів, які успішно працюють вже кілька десятиліть над удосконаленням середовища життєдіяльності мешканців Півдня України взагалі й Миколаївщини зокрема.

Ще наприкінці XX ст. у нашому місті було створено дитяче містечко «Казка» (архітектор Попов, художник-проектант Ю.Т. Стешин). Саме Стешину належить ідея «відкритої системи» дитячого містечка. Він є автором форм споруд:

корабля з червоними вітрилами, рицарської фортеці, каруселі та іншого. Діти вільно контактують з усіма формами «Казки»: катаються на каруселі, піднімаються на вежу фортеці, вилазять на справжній старий паровоз тощо. Можливість самодіяльності споживача тут проявляється повною мірою, що й підтверджує втілення ідей системного дизайну у житті. Вже виросли діти, які першими прийшли у містечко «Казка» і розмальовували стовби-вежі. Тепер вони приводять сюди своїх дітей, які знаходять, як розважити себе. Така затребуваність у поколіннях та можливість задовольнити потреби у культурному відпочинку якнайяскравіше проявляє соціокультурну цінність цього об'єкту проектно-культури.

У руслі системного дизайну було задумано проект створення унікального музею суднобудування та флоту (директор Л.Д. Хлопинська). Організація та оформлення історичних матеріалів, доповнення їх художніми творами за певною тематикою, вибір кольору стін кожного залу, створення діорами, організація холу для виставок та проведення різних культурних заходів – усе це було створено за обраним алгоритмом системної роботи. Над втіленням цього проекту у життя працювали митці художньо-виробничого комбінату СХ УСССР. Провідним художником-проектантом був Ю.Т. Стешин.

У 70-ті рр. XX ст. у нашому місті за ініціативою зверху на суднобудівних заводах працювали бюро естетики. У них розробляли проекти товарів народного вжитку. Можна зараз сміливо зазначити, що найкращими були організація та створення меблів на модульній основі, що задовольняло попит населення, адже відбувалося активне будівництво житла.

Але не всі ідеї виявилися вдалимими. Так, на полицях місцевих крамниць з десятків років можна було бачити відлиті з бронзи жакливі відкорковувачі у вигляді персонажів з мультфільмів про вовка та зайця. Ще більш жакливими були попільнички у формі велетенської мухи, тіло якої представляло собою саме тарілку попільнички та кришку. Муху немовби розтинали, а в середині мав бути попіл та недопалки, що викликало при користуванні таким «шедевром» різко негативні враження.

Потрібно зазначити, що кілька художників з художньо-виробничого комбінату СХ УСССР стажувалися у Сенєжській студії (Ю.Т. Стешин, В.Е. Іваницький), що значно вплинуло на підвищення професійного рівня як їх самих, так й інших художників та дизайнерів комбінату. Проекти почали створювати естетично привабливі макети в техніці паперопластики, графічні проекти (Володимир Кількічка, Анатолій Здіховський, Віктор Белов, Валентин Чепижкін, Володимир Щедров, Сергій Просандєєв), оформлення інтер'єрів музеїв, виставкових експозицій, шкіл, готелів, палаців культури, театрів, кінотеатрів та проектування ландшафтної зони бульварів, вулиць, площ.

Кожен проект розроблявся за методом дизайн-програм з визначенням конкретного результату та терміну виконання.

На сьогодні ми бачимо, що все, що було створено, постійно удосконалюється, естетично покращується (Флотський бульвар, театр драми та музичної комедії, містечко «Казка», вулиця Радянська, інше). Саме в цьому й проявляється дія та установки методу дизайн-програм. Адже не можна створити жорстко задане у незмінності сталих форм проектантами (наприклад, Малевич з його архітектором) середовище. Життя як рухлива система вимагає динамічних систем формоутворення культурного простору людини, чому й слугує метод дизайн-програм.

У висновках потрібно зазначити, що вплив творчої діяльності Сенежської студії на впровадження методу дизайн-програм у творчовиробничу діяльність у сфері проектування

покращив середовище життєдіяльності у цілому і міста Миколаєва зокрема. Вдало вирішувалася проблема «людина – об'єкт – середовище» (прикладі розглянуті в тексті). Але на сьогодні розвиток проектної культури на Миколаївщині, та й взагалі у Південному регіоні, залежить від якості та рівня дизайн-освіти, від рівня кваліфікації викладацького складу на дизайнерських спеціальностях ВНЗ.

На початку статті автор надав власне визначення поняття «проектна культура». Правомірним, на нашу думку, може бути і таке формулювання: «Проектна культура – проектування – це втілення ідеї у функціональних формах методом проектування, що має соціокультурну цінність». Саме в такій якості дизайн спроможний вирішувати проблеми організації життєдіяльності як окремої людини, так й суспільства в цілому – «від голки до міста».

## ЛІТЕРАТУРА

1. [www.designsochi.ru/cjntent/view/188/9/](http://www.designsochi.ru/cjntent/view/188/9/).
2. Уильям У., Бернет Дж., Мориарти С. Реклама. Принципы и практика. – С.-П., М, Харьков, Минск, 1999. – С. 409-423.
3. Лаврентьев А.Н. История дизайна: Учеб. пособие / А.Н. Лаврентьев. – М.: Гардарики, 2006. – С. 260-263, 275, 282-284, 289-292.
4. Рунге Ф., Сеньковский В. Основы теории и методологии дизайна. – М.: МЗ ПРЕСС, 2005. – С. 52, 81-95.
5. Генисаретский О.И. Деятельность проектирования и проектная культура (предисловие к неизданной книге о проектной культуре 1994 г.) // [www.ckp.ru/biblio/g/gen/gen\\_project\\_culture.htm](http://www.ckp.ru/biblio/g/gen/gen_project_culture.htm).

**Рецензенти:** к.і.н., доц. Н.В. Шевченко;  
к.і.н., доц. О.С. Морозова.

© І.Г. Черкесова, 2009

Надійшла до редколегії 23.11.2009 р.