



УДК 7.012.23'06
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315474

UDC 7.012.23'06

МОДЕЛЬ ФУНКЦІОНУВАННЯ РЕЧІ В СИСТЕМІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

THE MODEL OF FUNCTIONING OF A THING IN THE SYSTEM OF CONTEMPORARY DESIGN

Ігор Юрченко,

<http://orcid.org/0009-0003-1282-2140>

кандидат мистецтвознавства,
доцент,

Національний університет

«Львівська політехніка»,

Львів, Україна

igorjur@gmail.com

Ihor Yurchenko,

<http://orcid.org/0009-0003-1282-2140>

PhD in Art History,

Associate Professor,

Lviv Polytechnic

National University,

Lviv, Ukraine

igorjur@gmail.com

Анотація

Abstract

Мета статті полягає у побудові моделі функціонування та ролі речі в системі сучасного дизайну. **Методи дослідження.** У статті застосовано загальнонаукові методи та підходи пізнання, а саме: міждисциплінарний та системний підходи, аналіз, синтез, дедукція та індукція; метод абстрагування, метод сходження від загального до конкретного, емпіричний метод збору інформації. Для визначення закономірностей поєднання складових елементів у цілісні конфігурації застосовано метод гештальтпсихології. **Наукова новизна.** В статті проведено системний аналіз функціонування речі в сучасному дизайні як цілісної моделі. У напрямі від загального до конкретного визначено складові елементи моделі, які можуть перебувати у статичному та динамічному станах їх розвитку. Статичність та динамічність розвитку залежать від передпроектних умов та технічного завдання, вимог споживача дизайн-об'єктів та способів технологічного виготовлення речі.

The purpose of the article is to build the model of the functioning and role of a thing in the system of contemporary design. **Research methods.** The article applies general scientific methods and approaches of cognition, namely: interdisciplinary and systematic approaches, analysis, synthesis, deduction and induction; abstraction method, method of ascent from the general to the specific, empirical method of collecting information. The method of Gestalt psychology was used to determine the specifics of combining the constituent elements into holistic configurations. **Scientific novelty.** The article presents a systematic analysis of the functioning of a thing in contemporary design as a holistic model. In the course from the general to the specific, the constituent elements of the model have been defined, which can be in static and dynamic states of development. The static and dynamic aspects of development depend on the pre-project conditions and technical specifications, requirements of the consumer of design objects, and meth-

Висновки: виявлено, що річ у сучасному дизайні одночасно виконує декілька функцій у підсистемі «річ-споживач-соціокультурне середовище». Через постійне наповнення, зміни, редизайн предметного середовища, річ впливає на формування візуальної культури, створює насичений візуальною виразністю загальний образ соціокультурного середовища. В такий спосіб відбувається постійне оновлення старого образу предметної культури на новий. Тип споживача та замовника в залежності від ціннісних орієнтирів, сформованих соціокультурним середовищем, визначає особливості дизайну проектного образу речі від інструментальної мінімалістичності її форми до складності форми як артоб'єкту. Проведення передпроектних досліджень, проектування, формоутворення речей підпорядковується універсальним завданням, принципам, прийомам та методам. Оновлений образ соціокультурного середовища, складений із предметних форм, активно впливає та визначає передумови появи нових ідей речей. Сформульовані рівні оцінки якості втілення функціонально-ергономічного завдання у формоутворенні дизайн-об'єктів полягають у ретельному проведенні допроектних досліджень, якості проектних робіт та виготовленні форми речі.

Ключові слова:


дизайн, модель дизайну, річ, технічна функція, функціональні блоки, ергономіка, система сучасного дизайну, соціокультурне середовище.

ods of technological production of a thing.

Conclusions: It is found that a thing in contemporary design performs several functions in the subsystem "thing-consumer-socio-cultural environment" simultaneously. Through constant filling, changes, redesign of the object environment, a thing influences the formation of visual culture, creates a general image of the socio-cultural environment saturated with visual expressiveness. In this way, the old image of object culture is constantly replaced by a new one. The type of consumer and customer, depending on the value orientations formed by the socio-cultural environment, determines specific design features of the project image of a thing, from the instrumental minimalism of its form to the complexity of the form as an art object. Pre-project research, design, and formation of things are subject to universal tasks, principles, techniques, and methods. The updated image of the socio-cultural environment, composed of object forms, actively influences and determines the prerequisites for the emergence of new ideas of things. The formulated levels of quality assessment of the implementation of the functional and ergonomic task in the formation of design objects consist in thorough pre-design research, quality of design work, and the production of the form of a thing.

Keywords:

design, design model, thing, technical function, functional blocks, ergonomics, system of contemporary design, socio-cultural environment.

Вступ  У сучасній проектній культурі дизайн нових речей торкається проблеми наочного представлення процесу як певної цілісної моделі. Наявність неоднорідних структурних зв'язків між складовими елементами моделі дає можливість встановити її динамічний та статичний стани. Статичність моделі представляє сталі процеси та сутності, а особливості передпроектних ситуацій та роль споживача дають змогу побачити її динамічні прояви. У результаті ми маємо своєрідний образ матриці формоутворення, в якій, залежно від того чи іншого проектного завдання, виникає евристична передумова появи ідеї нової речі. Оскільки багатогранність функціонування такої моделі неможливо представити в одному дослідженні, розглянемо тільки базові фундаментальні складові портрета речі.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження – визначити складові елементи моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну. Встановити логічну послідовність розташування складових елементів у структурі моделі. Визначити смислове наповнення тематичних блоків моделі.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Методологічною основою дослідження є поєднання особистого авторського проектного досвіду із результатами вивчення тематичної літератури. Застосовуючи системний підхід, метод емпіричного відбору інформаційних блоків та метод узагальнення, на компілятивному рівні буде укладено структуру моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну. Наявність широкого спектру історіографічної літератури із дизайну дає нам можливість створити різностороннє уявлення про розвиток речі, її природу та способи функціонування в предметній культурі. Прикладом опису історії дизайну речей, формування шкіл дизайну та специфіки розвитку проектних завдань можуть бути роботи (Fiel & Fiel, 2012; Aldersey-Williams et al., 1990; Luckner, 2002). В дослідженнях такого типу можемо бачити історію розвитку окремої речі, еволюцію її форми, історію формування революційних концепцій, експериментальних пошуків нових форм речей, особливостей переосмислення речі під впливом нових проектних технологій, та технологій виготовлення речей. В роботі Дональда Нормана (2023), Віктора Даниленка (2003) ми можемо ознайомитись із природою та сенсом виникнення речей, засадами дизайн-проекування, роботою дизайнера, та процесами споживання речі. Особливості функціонування речей, постановка завдань ергономіки та ергономічні вимоги до речі добре описані в останніх працях Віталія Голобородька (2012, 2018), Віктора Мироненка (2009). Проблематиці проєкування сучасних речей у різних галузях вітчизняного дизайну, де використовувались мотиви українських етнокультурних традицій, присвячені роботи Ігоря Юрченка (2011; 2013), Наталії Удріс-Бородавко (2023). У роботах представлений досвід втілення етнокультурних традицій у предметному та графічному дизайні. В ілюстративних прикладах розглянуто індивідуальний досвід творчості дизайнерів та досвід створених дизайн-об'єктів в системі фахової підготовки молодих дизайнерів.

Результати дослідження **4**

1. Світоглядна основа розуміння ідеї і сутності речі. Історія дизайну свідчить, що філософія речі безпосередньо залежить від типу філософського світосприйняття у суспільстві. Сьогодні вимагає від нас усвідомлення того, що іноді й духовні, й матеріально-культурні цінності людини визначають можливість існування чи неіснування матеріальних речей, певне ставлення до них, культуру їх використання. Варто зауважити, що

під поняттям «річ» ми будемо розуміти будь-який дизайн-об'єкт (військовий комплекс, об'єкти архітектури чи малих архітектурних форм, предметного або графічного дизайну тощо).

Місце і ролі речі в соціокультурному середовищі. Концепція місця і ролі речі в соціокультурному середовищі визначає концептуальне бачення ідеї образу речі, її змісту та форми, уявлення про закономірності процесу формоутворення самих речей у дизайн-процесі.

Сучасна концепція про місце і роль речі в соціокультурному середовищі ґрунтується на ідеї про те, що річ по відношенню до середовища може виконувати як первинну (головну), так і вторинну (другорядну) роль. З одного боку, річ є продуктом, *результатом* матеріально-предметної діяльності, тож у соціокультурному середовищі вона виконує вторинну роль, виступаючи лише відображенням на різноманітні запити суспільства. З іншого боку, вона стає частиною довколишнього середовища, здатного істотно впливати на нас, на формування наших світоглядних орієнтирів, естетичних норм. У цьому випадку річ здатна виконувати роль *джерела* ідей нових речей, що органічно породжуються запитами соціокультурного середовища. І навіть тоді, коли за певних обставин втрачається безпосередній зв'язок між річчю та середовищем, річ опосередковано продовжує мати над нами владу. Пам'ять про якісний склад речей, їхня інформативність стають для нас певним орієнтиром при створенні нового предметного середовища. З одного боку, річ виступає як матеріалізований продукт людської діяльності, як інструмент (Юрченко, 2013), за допомогою якого реалізуються різноманітні потреби людини, а з іншого боку – як об'єкт, що виступає не лише носієм наявної візуальної культурної інформації, але й джерелом для створення нової. Виникає своєрідне замкнуте коло: ми впливаємо на створення речей, а речі, усвідомлюємо ми це чи ні, хочемо ми цього чи ні, – впливають на нас, на створення нових речей. Згідно з філософським розумінням розвитку суспільства такий взаємовплив відбувається в історично-часовому проміжку і розвивається спіралеподібно із появою нових технологій.

Сприймаючи річ як матеріалізований продукт, що виник у результаті реалізації запитів суспільства, неважко переконатись, що рівні розвитку сучасного суспільства та його культурно-ціннісних орієнтирів значною мірою визначають і напрями розвитку дизайн-діяльності. Адже саме завдяки дизайн-діяльності можна задовольнити ті запити суспільства, які пов'язані із потребами доцільного, енергетично-економного перетворення природного середовища, адаптації до його сучасного стану, підтримкою у стані безпечного функціонування штучного середовища життєдіяльності людини, безпекою існування людей

на міждержавному рівні, підтримкою належного стану здоров'я людей, організації культурного відпочинку тощо.

Зміна ставлення як до речей, так і до матеріального середовища загалом, дає змогу абстрагуватися від філософських уявлень про вплив рівня розвитку соціокультурного середовища на процес дизайн-діяльності та перейти до аналізу теорії і практики формоутворення речі.

2. Функції речі в системі життєдіяльності людини.

Природа речі. Поштовхом до розуміння смислу речі може стати її розуміння як штучно створеного інструмента, який лише доповнює, розширює чи продовжує природні можливості того чи іншого людського органу. З грецької мови орган перекладається як інструмент. Тому, наприклад, молоток, праску, шліфувальну машинку, пральну машину, лісогосподарську техніку, конструкції екзоскелетів та ін. можна розглядати як інструменти, які в першу чергу продовжують і розширюють можливості органів людського тіла. З огляду на означену тезу, сучасний розвиток штучного інтелекту цілком справедливо вписується в органічне продовження можливостей людського мозку. В такому випадку завдання для дизайнера полягатиме у підпорядкуванні форми цих речей їх функціональному призначенню та ергономічним вимогам. Звісно, прийняття такої концепції речі може викликати цілу низку запитань – чи можуть і чи повинні існувати додаткові функціональні доповнення до всіх органів людського тіла або хоча б до деяких з них? Чи повинна існувати межа для уяви дизайнера при пошуках відповіді на поставлені запитання? На нашу думку, такою межею можуть виступати духовні цінності, визнання яких і слідування яким не дають можливості розвиватися пристрастям, руйнівним для духу, душі і тіла.

Згідно з визначеною природою речі дизайнер враховує і моделює різноманітні ситуації її функціонування у структурі соціокультурного середовища. В такому контексті здійснюється комунікативний зв'язок «річ – людина – середовище». Прояви такого зв'язку можна побачити, окресливши функціональний портрет речі через визначення типів її основних функцій. Із появою в руці людини будь-якого предмету певного функціонального призначення ми максимально ефективно виконуємо певну операцію дії із задоволення потреби. Річ в такій ситуації є інструментом із досягнення і реалізації певної мети. Однак деякі речі мають ускладнену форму та призначення, декорування, така річ окрім функціональності виконує і соціокультурну роль, є носієм культурного коду.

Тип споживача. Нерідко у зовнішньому вигляді речі ми можемо бачити візуально зафіксований відбиток розвитку суспільства, внутрішній світ автора-дизайнера або власника речі.

Відбиток таких рис на «тілі» речі розкриває сутність поняття «проектного образу». З огляду на це, основним моментом у створенні речі виступає не лише вміння знайти вдало її образ, а й вміння показати через цей образ її призначення. Створюючи образ речі, дизайнер передусім орієнтується на тип споживача, у якого в результаті життєвого досвіду й культурних цінностей формується ставлення до речі: один тип споживача вбачає у речі інструментальну функціональність, засіб для реалізації й здійснення певних потреб; інший тип споживача сприймає річ як символ приналежності до певного соціального або культурного середовища; третій тип споживача розуміє річ як естетичний ідеал сучасності або як твір мистецтва (Юрченко, 2013). Споживач вбачає в образі речі тему, асоціативно близьку йому особисто. Це може бути ціла низка образів, закріплених у нашій пам'яті досвідом сприйняття природного та соціокультурного середовища. Через мову художніх прийомів формотворення дизайнер уміло передає асоціації із певними станами та образами мовою положень крапок, ліній, площин, форм у просторі, їх ритмів, кольору й фактури. За методом відображення дійсності тут дизайнер стає близьким художнику-абстракціоністу. Він також через низку послідовних вправ та прийомів опановував закономірності зображення відповідних асоціацій. У такому контексті ми знову зустрічаємо колообіг речей у природі, де речі створюють певне середовище, що впливає на наступне коло оновлення їх форми та ідей. Безумовно, спіраль розвитку етапів оновлення форми відбувається з розвитком технологій.

Традиційно умовного споживача поділяють за віковими категоріями і підгрупами – за рівнем достатку, статевою приналежністю тощо. Такий поділ передбачає вивчення дизайнером на етапі передпроектних досліджень психології і запитів кожної з умовно визначених груп для точного формулювання технічного завдання до виконання проекту.

Формоутворення речі на рівні «дизайнер-споживач». Визначальну роль при створенні проектного образу речі відіграє символічний діалог «проектант – замовник», де під «проектантом» розуміють фахівця-дизайнера, а під «замовником» – умовно сформований тип споживача (державу, соціальну групу, підприємство, індивіда тощо). Дизайнер в силу фахової діяльності виступає у ролі носія і реалізатора ідеалу дизайн-діяльності, метою якої є формування культурно-споживчих норм і цінностей життєдіяльності людини. В свою чергу споживач-замовник виступає у ролі фінансового гаранта і носія смакових уподобань. У результаті умовного діалогу «дизайнер-споживач» відбувається формування проектного образу речі в межах декількох можливих підходів до її форми й призначення: оцінка призначення речі як суто функціонального предмету; річ у ролі

не тільки функціонального предмету, а і як носій певного культурного коду, знаку; річ, як артоб'єкт.

У результаті втілення у проектному образі різних точок зору дизайнера на річ можуть виникати й варіанти різного якісного рівня відображення в її формі основного призначення:

1 варіант – річ формується на підставі технічного завдання, наданого дизайнеру замовником-споживачем у межах його індивідуальних (суб'єктивних) культурно-ціннісних і смакових уподобань. Такий варіант передбачає домінування інтересів замовника над концепцією речі, яку виношує дизайнер, ігнорування зауважень дизайнера-фахівця. Своєрідний диктат зі сторони замовника може мати як негативні, так і позитивні наслідки. З одного боку, річ може отримати форму, невідповідну до ідеалу дизайн-діяльності. З іншого боку, існують випадки, коли замовник з певних причин (добра орієнтація в сучасних тенденціях формоутворення, наявність індивідуальної творчої інтуїції чи гарного смаку) позитивно впливає на процес формоутворення і тоді річ може мати нетрадиційний і оригінальний проектний образ.

2 варіант – річ формується на підставі об'єктивно сформульованого замовником технічного завдання, з урахуванням ідеалу дизайн-діяльності і думки фахівця-дизайнера. Такий варіант будується на підставі взаємозумовленого пошуку компромісів у процесі діалогу «проектант – замовник», де на підставі зіткнення різних точок зору на річ, проектного досвіду, природних тенденцій розвитку даного типу речей, стану розвитку виробничих технологій відбувається доцільно обумовлене, природно закономірне формування ідеї або форми речі.

3 варіант – річ формується на підставі індивідуальних смакових уподобань і культурно-ціннісних орієнтирів дизайнера без урахування думки умовного споживача-замовника. У результаті такого підходу річ може формуватись у таких напрямках: вона буде чітко відповідати смаковим уподобанням замовника-споживача і тенденціям ціннісно-культурних орієнтирів тогочасного суспільства; вона виступатиме як матеріалізований продукт культурно-ціннісних орієнтирів дизайнера, як твір мистецтва і може мати непередбачувану долю з точки зору її потреби суспільству; річ завдяки геніальному винаходу буде випереджати час і задавати певний стиль формоутворення або тенденції розвитку даного типу ідей або форм речей на певний, невизначений часом термін. У вітчизняному дизайні відбуваються активні процеси щодо створення методології проектування сучасної речі із «українським обличчям». У якості прикладів можна навести праці (Юрченко, 2011, с. 199–206; Удріс-Бородавко, 2023). В роботах можна ознайомитись із прикладами втілення дизайнерами у проектних образах речей вітчизняних мотивів етнокультурних традицій.

Незважаючи на вказані варіанти формоутворення речі, важливим питанням є розуміння як дизайнером, так і замовником-споживачем призначення речей, правильного ставлення до них як до продуктів людської діяльності, тимчасово даних нам у користування, і таких, що не виражають вічних духовних цінностей.

Фактори впливу на формоутворення речі. Процес втілення ідеї у формі речі зумовлюється концептуальним підходом щодо розуміння сутності призначення речі, а також тих потреб споживача, які вона буде задовольняти. З огляду на це визначними факторами, що впливають на формоутворення речі, є: *рівень розвитку суспільства* (економічний, науково-технічний, культурний тощо); *рівень розвитку дизайну як науки* (наявність методологічної бази, стан і якість розробленості категоріального апарату, домінування смислотворчих і стилетворчих концепцій формоутворення тощо); *потреби замовника* (індивіда, соціальної групи або суспільства в цілому); *світогляд дизайнера* (рівень його свідомості, пов'язаний із визнанням ним конкретних духовних, морально-етичних, естетичних та ін. цінностей), *фаховість дизайнера* (рівень його теоретичних знань та практичного досвіду, майстерність, здатність до прийняття креативних рішень тощо). Таким чином, процес формоутворення речі є результатом праці не лише одного дизайнера, а й суспільства в цілому.

3. Функціонально-ергономічне завдання формоутворення дизайн-об'єктів. Ергономіка об'єднує в єдине ціле наукові ергономічні дослідження «людського фактора» з проектними дизайнерськими розробками таким чином, що встановити межі між ними часом виявляється просто неможливо. У сучасному соціокультурному середовищі ергономіка пронизує досить широкі галузі дизайн-діяльності: організацію робочих місць; предметний дизайн – проектування речей з підвищеними вимогами до комфортності й зручності їх використання; спеціальних об'єктів – медичних приладів, речей для космічної, військової галузі тощо; дизайн пакувальної продукції; мультимедійний дизайн – організацію комфортного й зручного сприйняття телевізійних і комп'ютерних екранів тощо.

Завданням ергономіки є вивчення руху людини в процесі виробничої діяльності, витрати нею енергії, продуктивність та інтенсивність конкретних видів робіт, співмірність робочих частин предметних комплексів у відповідності до антропометричних параметрів частин людського тіла, створення таких умов роботи для людини, які б сприяли збереженню здоров'я, підвищенню ефективності праці, зниженню втомлюваності, підтримки гарного настрою протягом робочого дня. З постановки окреслених граней органічно випливає завдання, пов'язане із функціонуванням речі і її ергономікою.

Функціонально-ергономічне завдання формоутворення дизайн-об'єктів – це візуально виразне відображення засобами формоутворення в проектному образі речі її смислу, призначення, способу функціонування й відповідності форми речі антропометричним параметрам тіла людини (Даниленко, 2003, с. 150).

Робота над відображенням у проектному образі речі функціонально-ергономічного завдання передбачає виконання таких складових:

- визначення кола потенційних споживачів і їхніх потреб (поділ споживачів на різні вікові категорії, за соціальним статусом, економічно-фінансовими можливостями тощо);

- відповідно до визначеної типологічної групи споживача сформулювати точку зору дизайнера на річ для пошуку проектного образу;

- врахування при дизайн-розробці вимог, згідно з якими річ має бути вписана у соціокультурний контекст довколишнього середовища, бути надійною в роботі, оптимальною щодо композиції та типологічного образу, безпечною у процесі її експлуатації, зручною в користуванні, обслуговуванні, ремонті, з передбаченим терміном служби речі;

- відображення засобами формоутворення, прийомами й методами у проектному образі речі її призначення та способу функціонування.

Окрім зазначених завдань, необхідно також врахувати вимоги до дизайн-об'єктів.

Ергономічні вимоги до дизайн-об'єктів – це вимоги, які стосуються системи «людина – річ – середовище» з метою оптимізації діяльності людини-оператора з урахуванням його соціально-психологічних, психофізіологічних, психологічних, антропологічних, фізіологічних і гігієнічних характеристик та можливостей. Ергономічні вимоги є основою при формоутворенні конструкцій предметів, машин, механізмів, причому дизайнерська розробка включає як просторово-композиційні рішення системи в цілому, так і її окремі складові елементи.

Фактори, що визначають ергономічні вимоги. Ергономічний підхід до вирішення задачі оптимізації життєдіяльності людини визначається комплексом факторів, головні з яких обумовлені індивідуальними особливостями людини. До них належать:

Соціально-психологічні фактори, які враховують відповідність морфології дизайн-об'єкта його основному призначенню, де головною умовою є комфортність умов організації робочих місць, обумовлених характером і мірою групової взаємодії, а також які встановлюють ступінь міжособистісних стосунків у контексті спільної діяльності.

Антропометричні фактори, які обумовлюють відповідність структури й конфігурації форми дизайн-об'єктів, їхніх розмірів

та складових елементів форми, розмірам, масі й анатомічній пластиці людського тіла. Враховуються ці фактори й на рівні розробки конструкції дизайн-об'єкту, зручності проведення процесів його збирання-розбирання, ремонту й заміни вузлових функціональних блоків.

Психологічні фактори, які зумовлюють відповідність обладнання, технологічних процесів і середовища можливостям і особливостям сприйняття, пам'яті, мислення, психомоторики людини.

Психофізіологічні фактори, які обумовлюють відповідність обладнання зоровим, слуховим та іншим можливостям людини; сприяють комфортним умовам візуального сприймання людиною середовища та комфортному орієнтуванню в предметному середовищі.

Фізіологічні фактори, які покликані забезпечити відповідність обладнання фізіологічним властивостям людини, її силовим, швидкісним, біомеханічним можливостям.

Гігієнічні фактори, які зумовлюють вимоги щодо освітленості, газового складу повітря, вологості, температурного режиму, тиску, запиленості, доброї вентиляції, токсичності, напруженості електромагнітних полів, різних видів випромінювань (радіації), шуму (звуку), ультразвуку, вібрацій, гравітаційної перевантаженості й прискорення в середовищі життєдіяльності людини.

4. Відображення функціонально-ергономічного призначення речі засобами дизайну. Аналіз досвіду мистецької практики й дизайн-діяльності яскраво демонструє нам той факт, що проблема відображення у зовнішній формі речі основного її призначення і способу функціонування залучає у коло вирішення цієї проблематики засоби художньо-образного мислення. Тому завданням для дизайнера є опанування словника зображально-виражальних засобів, норм і правил, щоб він зміг високоякісно й ефективно відобразити у формі речі основне її призначення і спосіб функціонування. Форма будови мистецьких і дизайн-об'єктів, їхній зовнішній вигляд під час їх сприйняття, і до того ж, досвід використання речей, дає нам змогу за рисунком силуету й конфігурації побачити цілісний узагальнений образ їхнього основного призначення і способу реалізації основної функції. Умовно проєктний образ речі з точки зору її функції можна поділити на основний базовий образ технічної функції, функціональні блоки-образи другорядних допоміжних функцій і функціональні деталі для реалізації похідних (допоміжних) робочих функцій. Основні базові форми-образи відтворюють головний образ технічної функції речі, тобто призначення речі відповідно до її зовнішнього вигляду (зберігати, розгалузити, тримати, віддавати, брати тощо) (Юрченко, 2011, с. 123–131). Кожен функціональний блок відтворює образ свого призначення і входить у доцільне поєднання з іншими функціональ-

ними блоками, створюючи органічно цілісну систему. Другорядні деталі покликані реалізовувати допоміжні робочі функції в цілісній структурі речі. Другорядні деталі форми, що підпорядковуються базовій композиційній схемі, мають бути так організовані, щоб завдяки візуальній інформативності форми своїх конфігурацій вони допомагали споживачеві здійснювати комфортне користування річчю (скеровували увагу споживача у функціональні зони, візуально «роз'яснювали», «підказували» й наштовхували його уяву на образи асоціативних дій – натискання, зачеплення, прокручування, необхідність підважити, взяти, віддати форму тощо). В таких випадках форма у цілому і її складові елементи будуть виступати у ролі «візуальних інструкторів». Досягається така інформативність форми завдяки використанню широкої палітри формотвірних теоретичних і практичних засобів: принципів і методів формоутворення, різноманітності крапки, лінії, рельєфу, площини, об'єму, кольору, фактури, текстури, орнаменту тощо.

Образ технічної функції речі. У результаті розвитку соціокультурного середовища й досвіду використання речей в основі їхніх форм ми знаходимо застосування художниками й дизайнерами доцільно простих асоціативно образних схем певних тематичних і технічних функцій, природа яких бере свій початок із природного і соціокультурного середовища. Одні речі (твори образотворчого мистецтва) відтворюють образи соціально-культурного контексту, інші (утилітарні речі), окрім культурного призначення, виконують й технічну функцію. Цілісні системи предметних комплексів призначені організовувати й забезпечувати комфортне середовище життєдіяльності людини, одні речі мають призначення утримувати тіло людини в певному положенні й забезпечують умови комфортного сидіння, інші – відтворюють образ певного інструменту для перетворення природного або штучного середовища, треті відтворюють образ призначення речі для збереження інших речей тощо. Наприклад, одна композиція «говорить» про стан динамічного розвитку обраної теми, інша «розкриває» тематику статичного спокою, третя «повідомляє» про початок і кінець теми композиції, у четвертій завдяки використанню алегоричного або метафоричного прийому смислоутворення у формі речі втілено знак-символ певної епохи і т. д. (Юрченко, 2011, с. 121–166). Необхідно зауважити, що, незважаючи на різне призначення творів образотворчого мистецтва й дизайну, вони підпорядковуються спільним формотвірним законам відображення тематичного змісту.

Завдяки наявності в композиціях простих схем легко візуально сприймаються форми дизайн-об'єктів, будуються образи їх сприйняття, стає добре видимим і зрозумілим основне їхнє призначення.

Поєднання функціональних блоків. Після знайдення дизайнером або художником композиційної ідеї та схеми для її реалізації процес подальшого формоутворення відбувається на основі пошуку закономірностей і прийомів модифікації і сполучення тематичних або функціональних блоків у цілісні функціональні структури, за якими закріплені «похідні функції». Процес поєднання функціональних блоків у певну цілість визначається логікою розвитку й реалізації провідної теми у напрямку від загального до одиничного (ціла форма – функціональні блоки – допоміжні функції). Функціональні блоки можуть поєднуватись у ціле шляхом їх фізичного і просторового поєднання – врізання, охоплення однієї форми іншою, наскрізного проходження, трансформації тощо. У якості вихідного формотвірного матеріалу виступають об'ємні, площинні, лінійні й крапкові елементи тієї чи іншої конфігурації. Існують завдання, коли окрім жорстко обумовленої технічної функції річ може виступати й у ролі носія певної культурної традиції або стилю. В таких випадках процес формоутворення відбувається з урахуванням специфіки методу формотворчого стилю.

Формоутворення функціональних деталей форми речі. Закономірності формоутворення складових частин форми, як було вже згадано, мають відбуватись у напрямку підкреслення і відображення основної теми або призначення речі. Після поєднання в одне ціле функціональних блоків для реалізації основного призначення речі відбувається етап формоутворення деталей форми, за якими закріплені допоміжні функції – прокрутити, натиснути, підважити, зсунути деталі форми тощо. Всі означені дії з формами пов'язані із зоровим і тактильним контактом із формою. За кожною дією з функціональною деталлю у нашій пам'яті закріплені асоціації-сигнали, відповідні зручності контакту із формою. Щоб потягнути форму угору, вона має мати насічки вертикального характеру, для прокручування форми вона має мати вертикальні рельєфні насічки або рельєфні заглиблення, фаски. Такі формотвірні прийоми на тактильному рівні дають зручний контакт із формою. Завдяки якісному дизайну форми й продуманим прийомам досягнення візуальної інформативності таких деталей ми, навіть не замислюючись, натискаємо елементи форми й приводимо в дію механізми речі, прокручуємо або тягнемо її частини, відкриваємо, швидко й без затримки отримуємо візуальну інформацію з поверхонь моніторів тощо. Всі ці якості складових елементів речі мають втілюватись дизайнером свідомо, і для цього, власне, йому й потрібно опанувати широкий спектр формотвірних закономірностей, прийомів і методів.

Візуальне групування функціональних деталей форми у функціональні конфігурації. Нерідко під час організації допоміжних

функцій у межах форми або функціональних блоків виникає завдання організації в одне ціле великої кількості дрібних дорядних або розрізнено розміщених деталей (кнопок, важелів, ручок тощо). Для цього дизайнери використовують різні формотвірні засоби візуального групування й об'єднання цих деталей, як то: прив'язку деталей до сітки просторового перетину або розміщення ліній у структурі форми; тональне, кольорове або фактурне об'єднання деталей; окреслення і об'єднання деталей контуром у певну конфігурацію; видозмінення фігури деталей різними пластичними прийомами; об'єднання виконанням рельєфних заглиблень у площу поверхні або трансформації цілої площини тощо. Одним із теоретичних положень, яке вносить конкретні рекомендації з правил групування візуальних елементів у цілісні конфігурації, може виступати метод гештальтпсихології. Цей метод найбільше відповідає принципам та законам композиційної організації предметних форм і базується на факторах зорового групування складових елементів речі («фактор подібності», «фактор близькості», «фактор замкнутості», «фактор гарного продовження» тощо) у цілісні конфігурації (Юрченко, 2011, с. 46–79).

Специфіка формоутворення дизайн-об'єктів з точки зору впливу функціонально-ергономічної тематики. У процесі проектування дизайн-об'єктів відповідно до їхньої специфіки постає проблема вибору формотвірних засобів для вираження функціонально-ергономічної й декоративно-естетичної тематики. Таке формоутворення підпорядковується формулам «мінімум засобів – максимум змісту» і «образність відповідно до функціональності». Ця проблематика визначається, з одного боку, жорсткістю функціонально-ергономічних вимог до дизайн-об'єктів, а з іншого – завданнями вільного декоративно-естетичного й художньо-образного формоутворення. Необхідно відмітити таку закономірність, що при зростанні жорстких функціонально-ергономічних вимог до формоутворення дизайн-об'єктів зменшується необхідність використання засобів декоративно-естетичного формоутворення (орнаментування), і, навпаки, при домінуванні декоративно-естетичної тематики (інструментальна + культурно ціннісна точки зору на річ), зменшується роль функціонально-ергономічних вимог.

Оцінка якості втілення функціонально-ергономічного завдання у формоутворенні дизайн-об'єктів. Виділимо чотири основних рівні втілення функціонально-ергономічного завдання у формоутворенні дизайн-об'єктів:

Негативний рівень – річ недосконала, не відповідає функціонально-ергономічним вимогам: незрозуміле призначення і спосіб функціонування форми речі; річ ненадійна в роботі, а її форма не відповідає вимогам техніки безпеки у процесі експлуатації цієї речі (викликає психологічний і фізичний стан

дискомфору, швидкої втомлюваності); формоутвірні прийоми організації зовнішньої форми речі не відповідають її функціонально-ергономічному змісту (призначенню); річ незручна в обслуговуванні й ремонті.

Оптимальний рівень – річ досконала і відповідає функціонально-ергономічним вимогам: зовнішня форма речі дозволяє чітко визначити коло потенційного споживача; призначення речі і спосіб її функціонування; річ надійна в роботі і комфортна під час її експлуатації; використані закономірності формоутворення візуального і тактильного відображення відповідають функціонально-ергономічному змісту; річ є зручною в обслуговуванні.

Досконалий рівень – річ відповідає функціонально-ергономічним вимогам, а її дизайн є настільки досконалим і довершеним, що під час експлуатації форми речі, та під час її візуального сприйняття у споживача виникає стан естетичного задоволення й відчуття комфортності. В такій ситуації функціональність і ергономічність виступають у ролі естетичної якості форми речі. Такі речі можна віднести до еталонних взірців, у формах яких довершено втілено функціонально-ергономічну тематику.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Новизна даного дослідження полягає у побудові цілісної моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну. Визначено складові елементи моделі та їх функціонально-змістовне наповнення. Виявлено закономірності функціонування речі та її вплив на семантику середовища, що створює передумову розвитку формоутворення речей у спіралеподібному напрямі. В такому динамічному русі річ своєю наявною формою «прогнозує тенденції» оновлення свого образу в майбутньому. Створена модель може бути використана в системі сучасної освіти на рівні освітньо-кваліфікаційних рівнів «Бакалавр» та «Магістр» із спеціальності дизайн, архітектура, реставрація.

Висновки

6

У результаті проведеного дослідження побудовано умовну модель функціонування речі в системі сучасного дизайну, де річ впливає на формування візуальної культури предметних форм, підпорядковується універсальним завданням, принципам та методам формоутворення, формує передумови евристичних тенденцій появи ідей нових форм речей.

Результатом дослідження є наступні положення:

- світоглядна основа розуміння ідеї й сутності речі, її місця і ролі в соціокультурному середовищі полягає у тому, що річ може виконувати не лише інструментальну функцію, а й бути носієм певної культурної спадщини, бути знаком і символом епохи;
- встановлено, що тип споживача та замовника в залежності від ціннісних орієнтирів, сформованих соціокультурним середовищем, визначає особливість дизайну проектного об-

разу речі від інструментальної мінімалістичності її форми, до складності форми як артоб'єкту;

- сформульовані фактори, які впливають на формування речі, визначають ступінь глибини і якість опрацювання форми речі, її відповідність тому чи іншому призначенню;
- в контексті розвитку моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну функціонально-ергономічне завдання та ергономічні вимоги впливають на зручність використання речі, її пропорції та розмірність відносно антропометричних параметрів людини, є окремим джерелом формування;
- визначено, що відображення функціонально-ергономічного призначення речі відбувається через поняття «образу технічної функції» засобами художньо-образної мови дизайну, методами та прийомами претворення форм крапок, ліній, площин і об'ємів, та їх розміщення у двовимірній та тривимірній системі координат;
- встановлено, що поєднання функціональних блоків, деталей форми речі та їхнє візуальне групування у цілісні конфігурації відбувається на основі структури базових геометричних фігур методами членування форм, їх врізанням однієї в іншу, а стилістика форми визначається актуальними напрямками концепцій моди у соціокультурному середовищі;
- сформульовані рівні оцінки якості втілення функціонально-ергономічного завдання у формуванні дизайн-об'єктів полягають у ретельному проведенні допроектних досліджень, якості проектних робіт та виготовленні форми речі.

Розроблена й запропонована модель є складовою частиною цілісної системи сучасного дизайну, потребує апробації у дизайн-практиці та на рівні мистецько-дизайнерської освіти.

Список бібліографічних посилань

- Голобородько, В. М. (2012). *Ергономіка для дизайнерів*. Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
- Голобородько, В. М. (2018). *Вибрані глави проективної ергономіки. Антропоморфний фактор* (2-ге вид.). Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
- Даниленко, В. Я. (2003). *Дизайн*. Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
- Мироненко, В. П. (2009). *Архітектурна ергономіка*. НАУ-друк.
- Норман, Д. (2023). *Дизайн звичних речей* (М. Бакалов, пер.). Клуб Сімейного Дозвілля.
- Удріс-Бородавко, Н. (2023). *Графічний дизайн з українським обличчям*. ArtHuss.
- Юрченко, І. (2011). *Гуцульська різьба. Візуально-морфологічні закономірності орнаменту: теорія і практика*. Видавництво Львівської політехніки.
- Юрченко, І. (2013). Артефакт в системі сучасної візуальної культури. *Мистецтвознавство*, 13, 135–146.
- Aldersey-Williams, H., Wild, L., Boles, D., McCoy, K., McCoy, M., Slade, R., & Diffrient, N. (1990). *Granbrook design: The new discourse*. Rizzoli
- Fiel, C., & Fiel, P. (2012). *Design of the 20 th century*. Taschen.
- Luckner, P. (Ed.). (2002). *Multisensuelles design*. Grafisches Centrum Cuno.

References

- Aldersey-Williams, H., Wild, L., Boles, D., McCoy, K., McCoy, M., Slade, R., & Diffrient, N. (1990). *Granbrook design: The new discourse*. Rizzoli [in English].
- Danylenko, V. Ya. (2003). *Dyzain* [Design]. Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts [in Ukrainian].
- Fiel, C., & Fiel, P. (2012). *Design of the 20 th century*. Taschen [in English].
- Holoborodko, V. M. (2012). *Erhonomika dlia dyzaineriv* [Ergonomics for designers]. Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts [in Ukrainian].
- Holoborodko, V. M. (2018). *Vybrani hlavy proektyvnoi erhonomiky. Antropomorfnyi faktor* [Selected chapters of projective ergonomics. Anthropomorphic factor] (2nd ed.). Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts [in Ukrainian].
- Luckner, P. (Ed.). (2002). *Multisensuelles design* [Multisensory design]. Grafisches Centrum Cuno [in German].
- Myronenko, V. P. (2009). *Arkhitekturna erhonomika* [Architectural ergonomics]. NAU-druk [in Ukrainian].
- Norman, D. (2023). *Dyzain zvychnykh rechei* [The design of everyday things] (M. Bakalov, Trans.). Family Leisure Club [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2023). *Hrafichnyi dyzain z ukrainskym oblychchiam* [Graphic design with a Ukrainian face]. ArtHuss [in Ukrainian].
- Yurchenko, I. (2011). *Hutsulska rizba. Vizualno-morfolohichni zakonomirnosti ornamentu: teoriia i praktyka* [Hutsul carving. Visual and morphological regularities of ornament: Theory and practice]. Publishing House of Lviv Polytechnic National University [in Ukrainian].
- Yurchenko, I. (2013). *Artefakt v systemi suchasnoi vizualnoi kultury* [An artifact in the system of contemporary visual culture]. *Art Studies*, 13, 135–146 [in Ukrainian].