

КУЛЬТУРНА ТАКСОНОМІЯ ДИЗАЙН-ДИСЦИПЛІН

ТАРАС ГАБРЕЛЬ

Постановка проблеми та її зв'язок із важливими та практичними завданнями. Досвідчені професіонали застерігають початківців від нав'язливого бажання класифікувати те, що класифікації піддати неможливо і що не має змісту [1, с. 176], хоча інша частина науковців визначає класифікацію «першим кроком від незнання до знання». Як людина, котра стикається і з практичною, і з теоретичною складовими професії, зазначу, що будь-яка спроба систематизації, поділу та типології дизайн-діяльності дає поглиблене осмислення проблематики та суті цієї діяльності. Отже, не вважаючи себе апологетом надмірних структуризацій, все-таки зроблю спробу класифікувати види дизайну.

Зазвичай у підручниках та наукових працях з теорії дизайну трапляється класифікація типів дизайну, яка має вигляд почергового лінійного списку, або в них міститься класифікація продуктів дизайн-діяльності за якоюсь визначеною ознакою (в кращому випадку). Такий підхід не демонструє взаємодії і кореляцій різних галузей і напрямів дизайну як діяльності. Молодій людині, котра планує стати на шлях освоєння дизайну як фаху, як правило, непросто визначитися з майбутніми видовими спеціалізаціями. І найсумнішою виглядає тенденція, в межах якої студент керується єдиним принципом: «де можна більше заробити». Це закономірно:

адже переконати себе в дієвості іншого принципу — «*Viam supervadat vadens*» (дорогу здолає той, хто йде) непросто: для цього не завжди достатньо мотивацій та внутрішньої дисципліни на початку творчого шляху, коли попереду на молоду людину чекає ідеологічна невизначеність, породжена соціальною світоглядною кризою, та технологічна сингулярність, яка так інтригує футурологів.

Термінологічний апарат. *Таксономія* (теорія класифікації) — наука про принципи та способи класифікації й номенклатури складно організованих ієрархічних систем дійсності [2, с. 64].

Класифікація та *типологія* за своєю суттю — доволі схожі явища. Типологія передбачає, що ознака, за якою виділяється конкретне з цілого, — значна, зрозуміла й вагома характеристика предмета типології, що надає йому визначальних ознак. *Класифікація* по своїй суті є аналогічним процесом, хоча іноді вона передбачає введення зручних для розподілу, хоча й не визначальних для предмета класифікаційних ознак; така класифікація називається штучною і зазвичай використовується для впорядкування величезних баз даних.

Виділяють також три основних види класифікації: ієрархічну, фасетну та змішану. Найціннішою вважається класифікація, побудована на усвідомленні та характеристиці зв'язків між ви-

дами, що визначені в процесі поділу [3, с. 368].

Протилежною до класифікації є *систематизація* — процес об'єднання, а не роз'єднання за певними ознаками й критеріями. Вона, аналогічно до класифікації, використовується для створення ієрархій та кращої візуалізації даних.

Серед безлічі дефініцій, використовуваних теоретиками дизайну власне для означення предмета теоретизувань, загальноновизнаними вважаються три варіанти етимології терміна: 1) від латинського *designare*, що означає *малюнок* (водночас тут наявні певні конотації з *планування, складання, виготовлення*) [4, с. 28]; 2) від італійського *disegno* — що в епоху Ренесансу буквально трактувалось як *малюнок*; 3) від англійського терміну XVI ст., коли визначення дизайн мало значення *ескізу для твору мистецтва* [5, с. 7]. У 1920-х Вальтер Гропіус (1883–1969) — засновник школи Баухаус у Німеччині — встановив нову на той час концепцію дизайну: це інструмент, який може поліпшити візуальну форму продукту, придатного для стандартизованого виробництва машинним способом, і його мета полягає у створенні повсякденних продуктів — сучасних, недорогих, довготривалих і красивих [6, с. 82]. Саме з того часу термін «дизайн» став найстійкіше асоціюватися із промисловим дизайном.

Період світових воєн та міжвоєнний період привнесли свої корективи в мислення мистців та зодчих того часу; значення терміна змінювалось і набувало щораз нових конотацій зі зростанням обсягів промислового виробництва, зміненням методів виготовлення предметів та зміною способу мислення дизайнерів, інженерів та художників-конструкторів.

Наприкінці 1950-х дизайн став стрімко асоціюватися зі стилізацією, а в середині 1970-х *мода* та *стиль* стають важливим елементом промислового дизайну [6, с. 136]. Розвиток технологій привніс зміни й у визначення дизайну: скажімо, з кінця ХХ-го ст. до царини об'єктів дизайну потрапляють не лише матеріальні об'єкти, але «...й візуальні й вербальні комунікації, організа-

ції заходів і послуг, а також складні системи й середовища для життя, роботи, ігор і навчання» [7, с. 19]. Вплив дизайну на продукт передбачає не тільки покращення візуальної привабливості, але й вираз культурної ідентичності. Нова концепція «дизайну» передбачала уточнення: тепер його суть полягає не лише в задачі організації зовнішнього вигляду продукту, а й обумовлює передачу певних культурних цінностей, закладених у зовнішності предмета [8]. Саме вміння виразити семантичну та смислотворчу функцію через матеріальну чи візуальну форму і є доказом акмеологічної компетентності дизайнера. При цьому доцільно процитувати Джорджа Нельсона: «Саме цінності, які ми сповідуємо, а не сам дизайн, визначають відносну важливість виробу і його дизайнерський рівень» [9].

Широке розуміння терміна та його меж притаманне класику й революціонеру дизайну Віктору Папанеку: «Дизайн — це свідомі та інтуїтивні зусилля для створення відчутного порядку. Всі люди дизайнери. Все, що ми робимо майже весь час — це дизайн, оскільки дизайн є основою для всіх видів людської діяльності» [1, с. 122–123]. Таке визначення дуже чітко демонструє паритетність інтуїтивного та логічного начал у творчому методі індивіда, не роблячи особливої різниці між застосуванням вернакулярного підходу чи об'ємистих конвергентних стратегій: адже для того, щоб укласти в одному тлумаченні максимум суті різнобічної та різномасштабної діяльності дизайнера, доводиться вдаватися до певних узагальнень. Єдине, що в поданому визначенні може бути трактоване багатозначно, — це слово «порядок». Найбільш емнісною та здатною примирити теоретиків-антагоністів є фраза Томаса Мальдонада: «Різні філософії дизайну є вираженням різного ставлення до світу. Місце, яке ми відводимо дизайну в світі, залежить від того, як ми розуміємо цей світ» [10].

Отже, продукти дизайну — це вироби, що спроможні насамперед тиражуватися, або споживаються багатьма користувачами. (Предме-

ти арт-дизайну в цій концепції не враховуються: адже їхня сутність наближає їх максимально до чистого мистецтва, в якому актуальними є інші парадигми). Узагальнюючи визначення дизайну, автор робить власне трактування: дизайн — це процес і результат свідомого та інтуїтивного покращення доступними інструментами зовнішнього світу через внутрішній.

Мета запропонованої статті полягає в наступному:

— розробити універсальну типологію дизайн-дисциплін;

— класифікувати види дизайну згідно з розробленою методологією.

Для досягнення сформульованої мети окреслено відповідні **задачі**:

— проаналізувати опубліковані підходи до таксономії дизайну;

— здійснити аналіз існуючої моделі видового різноманіття дизайну;

— дослідити особливості виникнення та розвитку різних галузей дизайну, показати їх взаємозв'язок.

Аналіз останніх публікацій. Питання класифікації дизайну фактично цікавить у тій чи іншій формі абсолютно всіх практикуючих теоретиків. Зазвичай дизайн, як зазначалося, виокремлюють за обраною типологічною ознакою, проте ні ієрархічна, ні фасетна системи класифікації не дають прозорих релевантних результатів.

Перебуваючи в процесі створення моделі сучасного типологічного різноманіття дизайну, варто відзначити, що її неможливо знайти у завершеному вигляді у творах класиків дизайн-методології: адже в період, коли створювали свої наукові праці такі метри теоретичних напрацювань, як: англійці — мистецтвознавець Джон Раскін (1819–1900), представник прерафаелітів Вільям Морріс (1834–1896), інтелектуальний анархіст Герберт Рід (1893–1968); німці — архітектор та мистецтвознавець Готфрід Земпер (1803–1879), ідеолог модернізму Петер Беренс (1868–1940), бельгійський адепт модернізму Анрі Клеманс ван де Велде (1863–1957); амери-

канці — культовий дизайнер Джордж Нельсон (1908–1986) та естетик Рудольф Арнхейм (1904–2007); італійці — радикал Алессандро Мендіні (1931) та мегатеоретик Андреа Бранці (1938); аргентинський філософ дизайну Томас Мальдонадо (1922) та багато інших, видове різноманіття дизайн-діяльності було значно скупішим, аніж нині, в епоху глобальних цифрових технологій та нових маніфестів тотальної проектності. Хоча, безумовно, докладний аналіз напрацювань зодчих дає нам краще розуміння генезису видового різноманіття дизайн-дисциплін.

Схематично розглянемо останні публікації щодо теми «дизайн-типології». Так, В. Т. Шимко у своїй монументальній праці «Архітектурно-дизайнерське проектування» [11] питанню типології видів дизайну забагато уваги не приділяє, обмежуючись класичним розподілом на шість напрямів: графічний, промисловий, арт, архітектурний та ландшафтний дизайн, — таким чином вказуючи на те, що загалом усі означені види є частиною чогось більшого: дизайну середовищного. І це не дивно, враховуючи той факт, що саме середовище та середовищний підхід до проектування виступають основною темою його праці.

В. Ф. Рунге, у співавторстві з В. В. Сеньковським, у посібнику «Основи теорії та методології дизайну» [12] також не докладають особливих зусиль до здійснення системної класифікації видів дизайну. Вони обмежуються черговим лінійним списком із семи пунктів: індустріальний (промисловий), графічний, комп'ютерний, ДАС, експозиційний, одягу та аксесуарів, а також арт-дизайн — чим нічого нового до теорії дизайну не приносять.

На відміну від названих авторів, В. Ю. Медведєв, комплексно проаналізувавши теоретичні напрацювання своїх співвітчизників — В. Р. Аронова, Л. Н. Безмоздина, В. Л. Глазичева, О. І. Генісаретського, К. М. Кантора, М. А. Коськова, Е. Н. Лазарева, Г. Б. Мінервіна, Л. І. Новікової, В. Ф. Сидоренка, Ю. С. Сомова, М. В. Федорова та С. О. Хан-Магомедова — пропонує класи-

фікацію дизайну за видами об'єктів. Науковець просунувся дещо далі (якщо вважати кількісні показники тотожні якісним): в його списку наявні вже 12 видів, а саме: машини, прилади та інструменти; транспорт; об'єкти побуту культурного й господарського призначення; меблі; одяг; текстиль; інтер'єр; ігри та іграшки; сувеніри та прикраси; експозиції та масові заходи, а також спорт; міське предметне середовище; дизайн візуальної інформації, реклами, тари, упаковок та фірмових графічних стилів [13]. Запропонована класифікація за видами об'єктів не може вважатися повною — варто згадати Д. (дизайн) віртуального середовища, Д. взаємодії, Д. сценаріїв та ландшафтний Д. Доцільно також зазначити, що збільшення списку жодною мірою не спрощує й не систематизує класифікацію, а навпаки, підвищує ентропію.

Значно ціннішою є спроба класифікації, зроблена Ольгою та Михайлом Квіткою — практикуючими дизайнерами Харківської школи. Автори групують ДД. (дизайн-діяльність) у три сфери визначених середовищ: соціально-ціннісну (арт- та імідж-об'єкти); інформаційно-комунікативну (графічний і мультимедійний Д.) та предметно-просторову (промисловий, предметний і середовищний Д.). Водночас самі автори відзначають, що існує чимало підкласів, в межах яких відбуваються взаємні перетини дизайн-спеціалізацій у різних сферах [14].

Найбільш вдалим, на думку автора статті, є розуміння та здійснення простої й прозорої класифікації російською дизайнеркою Єлизаветою Орешкіною [15], яка ставить лише одне питання: «Які задачі вирішує дизайн?». Створена модель, безумовно, ціннісна, проте автор статті має інтенцію проникнути в сутність проблеми дещо глибше.

У *закордонній спеціалізованій літературі* найчастіше зустрічаємо не «типологію дизайну за видами об'єктів проектування», а «перелік дизайн-дисциплін», зазвичай значно об'ємніший від своїх вітчизняних аналогів. Він включає в себе: ужиткове мистецтво, архі-

тектуру, транспортний Д., Д. зв'язків, Д. конфігурацій, інженерний Д., графічний Д., моду, Д. ігор, інформаційну архітектуру, промисловий Д., педагогічний Д., проектування взаємодій, Д. інтер'єру, ландшафтний Д., світловий, Д. відео, Д. процесів, Д. сервісів, програмного забезпечення, звуковий та веб Д. Наведений список з плином часу та за умов безупинного розвитку технологій буде лише розростатись — адже принципи і методи, що набули популярності в сфері проектування, нестримно поширюються на інші сфери діяльності людини, таким чином переносячи проектність як одну з головних ознак діяльності та способу мислення дизайнера на інші напрями.

Серед закордонних дослідників цікавий підхід продемонстрував американець Енді Шелдон у своїй інфографіці «Хронологія дизайну» [16], де виділяється п'ять основних дизайн-дисциплін (у порядку виникнення): графічний Д., промисловий Д. Д. взаємодії, інформаційну архітектуру та Д. обслуговування, окреслюючи ключові події на етапі їх встановлення. Згідно з міркуванням цього автора, поява графічного дизайну фактично обумовлена винайденням у 1440 р. німецьким ювеліром та винахідником Йоханом Гутенбергом друкарського станка; становлення промислового дизайну — створенням першого автомобіля Форд у 1896 р.; інформаційна архітектура як напрям проектування з'явилася водночас із вживанням цього терміна американським графічним дизайнером Річардом Солом Вурменом (1935 р. н.) у 1975 р.; дизайн взаємодії вперше постав як самостійна галузь у 1980 р., — завдяки створенню британським промисловим дизайнером Білом Могріджем (1943–2012) першого ноутбука; а курс дизайн-сервісів (послуг) уперше був започаткований у 1991 р., у Міжнародній школі дизайну м. Кельн (Німеччина) професором Міхаелем Ерлхофом.

Дизайн взаємодії як напрям згодом став частиною більш обширної категорії, а саме User Experience Design (UXD/UED)/Дизайн, перевірений користувачем, — або User Centered Design

(UCD)/Дизайн, орієнтований на споживача. Термін UCD вперше було застосовано американським ученим та «одним із найвпливовіших дизайнерів світу» («Business Week») Дональдом Норманом (1935 р. н.) у 1988-му, який тлумачив його як «підхід, що бере за основу потреби, можливості та поведінку людини, і потім проектує з ціллю задоволення цих потреб, можливостей та поведінки» [17]. Власне, такий підхід можна назвати аналогом гуманізму в філософії. Оскільки термін доволі новий, він обростає новими конотаціями, і серед фахівців досі немає його єдиного визначення. Більшість фахівців погоджуються з тим, що UCD — це процес, а UXD — дисципліна, сфера якої визначається цифровими продуктами, які повинні успішно задовольняти потреби користувача. В галузі предметного дизайну цим фактором займається ергономіка.

Усередині цехових задач UXD з'являються дрібніші класифікації, які також можуть бути влучно інтерпретовані в ширшому колі дизайн-задач. Наприклад, Джеймс Вондрак [18] пропонує класифікацію за рівнем комплементарності задачі:

- 1) стилізація (новий вигляд);
- 2) покращення функціональності (нові можливості);
- 3) стратегічний напрям (нове джерело вартості);
- 4) інноваційний (нові ринки).

Виклад основного матеріалу. Успіх будь-якого дослідження базується на синтезі напрацювань класиків зі сміливими гіпотезами інноваторів. Проаналізувавши існуючі напрацювання щодо таксономії дизайн-дисциплін, обґрунтуємо власну гіпотезу. Незважаючи на різницю між ситуацією в галузі дизайну на теренах України та в країнах першого світу, спробуємо розробити методологію, яка пов'яже усі дизайн-дисципліни в одну просту й зрозумілу ієрархію. Відповідно до більшості методів пошуку рішення, без урахування об'єкта проектування, від початкової стадії постановки проектної задачі до стадії триумфальної насолоди ре-

зультатом ідея (згодом прототип чи модель) ітераційно проходить релевантну кількість циклів дивергенції та конвергенції, аналізу та синтезу, під час яких і відбувається обґрунтування тих чи інших проектних рішень згідно з першочерговими задачами. На основі цього робимо висновок, що, незалежно від об'єкта проектування, відмінний дизайн характеризується оптимальним співвідношенням: витрачений ресурс/задоволеність результатом.

Для побудови обумовленої типології для усіх напрямів дизайну було обрано чотири найбільш вагомих класифікаційних ознаки, а саме: мобільність, вимірність, сенсорність (чуттєвість) продукту та складність поставленої та визначеної задачі.

Мобільність — це фундаментальна характеристика, яка визначає здатність (і необхідність) виробу дизайну змінювати своє розташування в просторі. Звідси робимо висновок, що лише три загальноприйняті дизайн-дисципліни спрямовані на виготовлення та покращення виробів, що ніколи не змінюватимуть своє місце локалізації: архітектура, інтер'єр та ландшафтний дизайн. По суті, саме вони й є уособленням «середовищного підходу» в проектуванні: адже в цих дисциплінах середовище та його параметри виступають першочерговими чинниками, які найбільше впливають на проектне рішення та визначають його особливості.

Вимірність характеризує дизайн-розробку з точки зору просторово-часового континууму. Виділяємо чотири основні групи: площинні продукти (графічний дизайн, поліграфія, інфографіка, інформаційна архітектура); тривимірні продукти (предметний Д., Д. одягу, інженерний Д.); просторово-часові (Д. сценаріїв та сервісів) та віртуальні (мультимедійні презентації, інтернет-сайти, ігри). Варто також відзначити, що на сьогодні практично всі розробки на тому чи іншому етапі спершу виникають у віртуальному середовищі, де вони проходять відповідні ланки дизайн-алгоритмів. Віртуальне середовище дає змогу максимально імітувати умови

реального, спрощуючи етап побудови масштабних макетів та моделей, хоча іноді закони, які діють у ньому, керуються логікою, відмінною від реального світу.

Сенсорність (чуттєвість): загальновідомо, що в людини є п'ять органів чуття, які пов'язують її з зовнішнім світом та предметно-просторовим середовищем. Кожен об'єкт дизайну за посередництвом таких органів контактує з людською свідомістю: дотиком, зором, слухом, запахом і смаком. На даний момент саме сенсорність є влучним засобом визначення меж віртуальності: адже сьогодні віртуальні продукти не контактують зі споживачем засобами смаку та нюху. І, хоча психологи і відзначають, що в сукупному образі продукту, який сприймається, відсоток інформації, отриманої цими двома системами є невеликим, всі чудово знають, як по-особливому пахне новий продукт. Так само, як ніхто не стане суперечити, що саме гастрономічні враження часто виступають одними з основних під час знайомства з архітектурними ансамблями нових міст. І до моменту, поки ситуація виглядає саме так — реальний світ все-таки цікавіший для суспільства.

Складність задачі. Виділимо чотири основні групи (за аналогією з Джеймсом Вондраком та здоровим глуздом):

1. Стилзація (просто покращення зовнішнього вигляду; по суті, сезонна зміна, швидкоплинна мода). У таких задачах зазвичай не міститься потреба ґрунтовного осмислення структурних та морфологічних зв'язків об'єкта проектування; натомість основна мета проектування — досягнення ефекту **новизни**. Причому не завжди **новизна** означає якість. У напрямку графічного дизайну яскравим представником такого виду діяльності є галузь реклами; в індустрії моди — колекції прета-порте; у напрямі дизайну сервісів — адаптація готових моделей під конкретні умови, а не розробка нових моделей. Це вид дизайну, задачі якого все більше переходять у компетенцію штучного інтелекту (ШІ.), що дуже ефек-

тивний у генеруванні додаткових допустимих варіантів дизайну на основі заданого дерева параметрів об'єкта. Саме ШІ. дав розвиток рухові побудови системи шаблонів для спеціалізованих завдань, при роботі з якими завдання проєктанта полягає у адаптації згенерованого рішення до технічного завдання.

2. Покращення функціональності або адаптація (усунення дефектів, спрощення експлуатації). Цей тип задач передбачає глибший рівень занурення в суть об'єкта проектування. Зазвичай вони розпочинаються з діагностики проблемних моментів системи. У галузі дизайну інтер'єру це, наприклад, перепланування, а не лише зміна якостей поверхонь приміщення, в напрямі мобільних додатків — зменшення кількості кліків при переході зі сторінки на сторінку та загалом використання принципів UX. Має конкретні передумови у вигляді чітко означених проблемних моментів у експлуатаційному циклі дизайн-розробки, зумовлених як людськими факторами, так і плинністю часу.

3. Стратегічна (кардинально нові можливості). Експерименти на межі інноваційності та консерватизму, залучення нових ринків шляхом інтерпретації національних особливостей та глобальних трендів, екологічного зокрема. Наприклад, у галузі дизайну автомобілів — це передусім перехід на альтернативні палива, що ніби й логічно, хоча й непросто впровадити.

4. Інноваційна — венчурні задачі дизайну, що вносять революційні зміни в монотонний та до певної міри прогнозований прогрес. Зокрема, якщо на осі галузі архітектури з одної сторони **стилзація** представлена напрямком проведенням будівельних робіт без застосування сучасних технологій, тоді діаметрально розміщений напрямок представлений течією параметризму, біонічною архітектурою та новітніми підходами до проектування урбанізованого середовища.

Наведений метод класифікації дає змогу знайти конкретне місце дизайн-об'єкту в просторі дизайн-задач і дає змогу для побудови нових

теоретичних моделей. Крім наведених вище чотирьох класифікаційних ознак, в побудові нової таксономії дизайн-дисциплін автор пропонує прив'язати їх до традиційних дисциплін, що засновані на традиціях викладання тонкощів мистецтва та архітектури в сучасному світі. Проте це — окрема розмова.

Доцільно також відзначити, що в країнах першого світу постає нова парадигма дизайн-діяльності, згідно з якою «більшість сучасних завдань дизайну потребують аналітичних та синтетичних навичок планування, які не можуть бути розроблені лише за допомогою практики сучасного дизайну» [18], — чим самим вкотре під-

креслено міждисциплінарний та синкретичний характер діяльності дизайнера.

Висновки.

1. В статті проаналізовано наявні підходи до таксономії дизайну з урахуванням вітчизняного та світового досвіду; здійснено дослідження існуючої моделі його видового різноманіття.

2. Запропонована автором класифікація дизайн-дисциплін базується на створеній ним же методології та дає можливість по-новому глянути на їхній взаємозв'язок у структурі дизайн-діяльності загалом, демонструючи певну етапність у їх грамотному освоєнні та своєрідну ієрархію їх значущості.

1. Папанек В. Дизайн для реального мира [Текст] / Виктор Папанек. — М. : Д. Аронов, 2004. — 416 с.
2. Краткий словарь терминов дизайна [Текст] / [сост. Дижур А. Л., Бурмистрова Т. П., Ленгиль Т. И. и др.]. — М. : ВНИИТЭ, 1975. — 123 с.
3. Власов В. Г. Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства [Текст] : [в 10 т.] / В. Г. Власов. — СПб. : Азбука-классика, 2004. — Т. 1. — 712 с.
4. MacDonald J. Design and Modern Culture [Text] / Juliette MacDonald // Exploring Visual Culture: Definitions, Concepts, Contents, ed. Matthew Rampley. — Edinburgh : Edinburgh Univ. Press, 2005. — P. 51.
5. Hauffe T. Design : A Concise History [Text] / Thomas Hauffe. — L. : Laurence King, 1998. — P. 10.
6. Sparke P. Design Source Book [Text] / Penny Sparke, Felice Hodges, Emma Dent Coad and AnneStone. — L. : MacDonald, 1986. — P. 95; 136.
7. Margolin V. Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods [Text] / Victor Margolin // Design Issues. — Spring, 1995. — Vol. 11, № 1. — P. 13.
8. Нельсон Дж. Проблемы дизайна [Электронный ресурс] : пер. с англ. / Джордж Нельсон. — М., 1957. — Режим доступа : <http://www.film.ru/person/nelson-dzhonson>. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
9. Мальдонадо Т. Дизайн, как он есть [Электронный ресурс] / Томас Мальдонадо. — Режим доступа : http://www.e-reading.club/chapter.php/88879/11/Glazychev_-_Dizaiin_kak_on_est.html. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
10. Шимко В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование : основы теории [Электронный ресурс] / В. Т. Шимко. — М. : Архитектура-С, 2005. — Режим доступа : nashaucheba.ru/.../шимко_в.т._основы_теории_архитектурно-дизайнерское_про... — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
11. Рунге В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособ. [Электронный ресурс] / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. — М. : МЗ-Пресс, 2003. — Режим доступа : <http://booksteka.info/cat7/kniga4181.html>; <http://booksteka.info/cat7/kniga4181.html>. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
12. Медведев В. Ю. Научные аспекты дизайна : учеб. [Текст] / В. Ю. Медведев. — СПб. : СПГУТД, 2014. — 212 с.
13. Квитка М. Дизайн, и его три профиля (о разнице понимания профессии) [Электронный ресурс] / Михаил и Ольга Квитка. — Х., 2015. — Режим доступа : <http://design-kharkov.org/mihail-kvitka/>. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
14. Орешкина Е. [Электронный ресурс] : сайт. — СПб., 2015. — Режим доступа : <https://plus.google.com/11765066606134695608/posts>. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.

15. Шелдон Е. Хронологія дизайну [Електронний ресурс] / Енрі Шелдон. — Режим доступу : https://www.google.com.ua/interstitial?url=http://www.taby27.ru/studentam_aspirantam/philos_design/xronologiya-dizajna-mixeeva.html. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
16. Норман Д. Дизайн привычных вещей [Электронный ресурс] / Дональд Норман. — М. — СПб. — К. : Вильямс, 2006. — 384 с. — Режим доступа : https://vk.com/doc37433720_326217186?hash=e106a2fc47bf165ba1&dl=6d1beb1ba330172b41. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
17. Вондрак Джеймс [Електронний ресурс] : сайт. — Режим доступу : <https://uxmag.com/articles/a-common-design-taxonomy>. — Назва з домашньої сторінки Інтернету.
18. Appropriateness in Design [Text] / Ma Wing Man Karen // MPhil : Lingnan University, 2011..

Габрель Т. М. Культурна таксономія дизайн-дисциплін

Анотація. Детально проаналізовано більшість наявних сучасних підходів до класифікації та типології дизайну в світі, здійснено комплексний аналіз існуючих моделей його видового різноманіття. Досліджено особливості виникнення, становлення та розвитку різних галузей дизайну, виділено основні напрямки серед них, а також показано їхній взаємозв'язок. Автором розроблена універсальна типологія дизайн-дисциплін за обґрунтованими ним же класифікаційними ознаками, серед яких: мобільність, вимірність, сенсорність та складність задачі, що вирішується. Завдяки даній типології спрощується формулювання технічного завдання для проєктанта та систематизується уявлення про місце конкретної дисципліни в множині дизайн-задач. Даний підхід буде корисним як для побудови нових теоретичних моделей, корисних для дидактичної та наукової практики, так і для подальших теоретичних напрацювань з питань таксономії дизайн-дисциплін.

Ключові слова: типологія дизайн-задач, таксономія дизайн-дисциплін, візуалізація даних, теорія дизайну.

Габрель Т. М. Культурная таксономия дизайн-дисциплин

Аннотация. В статье детально проанализировано большинство имеющихся современных подходов к классификации и типологии дизайна в мире, осуществлен комплексный анализ существующих моделей его видового разнообразия. Исследованы особенности возникновения, становления и развития различных отраслей дизайна, выделены основные направления среди них, а также показано их взаимосвязь. Автором разработана универсальная типология дизайн-дисциплин по обоснованным им же классификационным признакам, среди которых: мобильность, измеримость, сенсорность и сложность решаемой задачи. Благодаря данной типологии упрощается формулировка технического задания для проєктанта и систематизируется представление о месте конкретной дисциплины во множественном числе дизайн-задач. Данный подход будет полезен как для построения новых теоретических моделей, которые будут полезны для дидактической и научной практики, так и для дальнейших теоретических наработок по вопросам таксономии дизайн-дисциплин.

Ключевые слова: типология дизайн-задач, таксономия дизайн-дисциплин, визуализация данных, теория дизайна.

Habrel T. M. Cultural Taxonomy of Design Disciplines

Summary. Analyzed in detail most of the available modern approaches to classification and typology of design in the world, carried out a comprehensive analysis of existing models of its species diversity. Researched the features of the origin, formation and development of various sectors of design, the basic directions among them and shows their relationship. The author has developed a universal typology of design disciplines they sound the same classification criteria, including: mobility, measurability, touch and complexity of the task at hand. With this typology is simplified formulation of technical specifications for the designer and systematized presentation on the place of a particular discipline in the plural design tasks. This approach will be useful for the construction of new theoretical models that will be useful for didactic and scientific practice, and for the further theoretical developments concerning the taxonomy of design disciplines.

Keywords: typology of design problems, taxonomy design disciplines, data visualization, design theory.