

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

УДК 72.012

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/56-2-5>**Альона ЛЕТЯГА,***orcid.org/0000-0003-0886-6477*

аспірантка кафедри технологій та дизайну

Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна) *Lavart69@gmail.com***«ДРАМАТУРГІЯ» ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛЕЙ У НОВІТНЬОМУ ДИЗАЙНІ**

У статті розвиток дизайну розглядається з точки зору драматургії. У тій мірі, в якій українське суспільство алгоритмізує професійне ремесло, принципово змінюється характер оцінки дизайну. Поширюється тренд на критику суто ремісничої експлуатації власних умінь у сфері дизайну, з подальшим акцентуванням уваги саме на мистецьку складову. При цьому у високорозвинених країнах дизайнери давно вже прийшли до розуміння, що їх професія має поєднувати інженерно-технічне проектування з естетичними і функціональними характеристиками, а власне дизайн має забезпечити синтез вказаних складових. Сучасні дизайнери не просто малюють логотипи й ілюстрації; вони створюють ситуації, які стимулюють роботу розуму й тіла. Популярною наразі закордоном тенденцією, яка може бути використана українською стороною, є «драматургія дизайну». Новизна дослідження полягає у розгляді сучасного дизайну з точки зору драматургії. Основним результатом дослідження є те, що драматургія може бути визнана актуальним концептом для розуміння новітнього дизайну. Найважливішою складовою драматургії є «лірика», що може бути розкрита в такому понятті, як «креативність» дизайну. Водночас внесення елементів креативності у процес створення дизайну не передбачає його цілковите перетворення у твір мистецтва. У випадку, якщо в певному жанровому типі домінують епічні елементи, то така драматургія називається епічною. Притаманними їй елементами можуть стати умовність, інтелектуалізація змісту дизайнерського твору, активне втручання дизайнера у дію. У тій мірі, в якій українське суспільство алгоритмізує професійне ремесло, принципово змінюється характер оцінки дизайну. Автором доведено, що Україні поки ще рано говорити про протиставлення у рамках професії дизайнера мистецтва й «ремісництва». Водночас, закордоном поширюється тренд на критику суто ремісничої експлуатації власних умінь у сфері дизайну, з подальшим акцентуванням уваги саме на мистецьку складову. При цьому у високорозвинених країнах дизайнери давно вже прийшли до усталеної точки зору, що їх професія має поєднувати інженерно-технічне проектування з естетичними і функціональними характеристиками, а власне дизайн має забезпечити синтез вказаних складових.

Ключові слова: дизайн, промисловий дизайн, художній дизайн, школа дизайну, український контекст, світовий контекст, сучасне мистецтво, естетичні канони, формоутворення, драматургія дизайну.

Alona LETIHA,*orcid.org/0000-0003-0886-6477*

PhD student at the Department of Technology and Design

Kyiv National University of Culture and Arts

(Kyiv, Ukraine), *Lavart69@gmail.com***"DRAMATURGY" OF GOAL ACHIEVEMENT IN THE LATEST DESIGN**

The article considers the development of design from the point of view of drama. To the extent that Ukrainian society algorithmizes professional craft, the nature of design evaluation is fundamentally changing. The trend is spreading to criticize purely craft exploitation of own skills in the field of design, with further emphasis on the artistic component. At the same time, in highly developed countries, designers have long come to the understanding that their profession should combine engineering and technical design with aesthetic and functional characteristics, and the design itself should provide a synthesis of these components. Modern designers do not just draw logos and illustrations; they create situations that stimulate the mind and body. A popular trend abroad, which can be used by the Ukrainian side, is the "drama of design". The novelty of the study lies in the consideration of modern design from the point of view of drama. The main result of the study is that drama can be recognized as a relevant concept for understanding the latest design. The most important component of drama is "lyrics", which can be revealed in such a concept as "creativity" of design. At the same time, introducing elements of creativity into the process of design creation does not imply its complete transformation into a work of art. If epic elements dominate in a certain genre type, such drama is called epic. Its inherent elements can be conventionality, intellectualization of the content of the design work, active intervention of the designer in the action. To the extent that Ukrainian society algorithmizes professional craft, the nature of design evaluation is fundamentally

changing. The author proves that it is too early for Ukraine to talk about the opposition of art and "craftsmanship" within the profession of designer. At the same time, there is a trend abroad to criticize the purely craft exploitation of own skills in the field of design, with further emphasis on the artistic component. At the same time, in highly developed countries, designers have long come to the established point of view that their profession should combine engineering and technical design with aesthetic and functional characteristics, and the design itself should provide a synthesis of these components.

Key words: design, industrial design, art design, school of design, Ukrainian context, world context, contemporary art, aesthetic canons, dramaturgy of design.

Актуальність теми. «Драматургія» досягнення цілей у новітньому дизайні є актуальним і поки малодослідженим питанням, вартим більш системного дослідження. Стрімкий розвиток високих технологій спричинив значне зростання кількості та якості дизайнерських розробок, що стали на сьогоднішній день невід’ємною частиною повсякденного життя людини. Пріоритетним і соціально важливим напрямком роботи дизайнера є проектування сучасної, зручної, надійної, інноваційної та привабливої продукції.

Сьогодні дослідники перебувають у досить складній і неоднозначній ситуації. Можна стверджувати про певний випереджальний ефект, коли реальні й практичні дизайнерські розробки «йдуть попереду» відповідного теоретичного, наукового осмислення. Дизайнерська справа стає центром впровадження інноваційних ноу-хау, концепцій та матеріалів. Тому перед дизайнером постає завдання – досліджуючи умови проектування, взяти до уваги необхідність враховувати певні досягнення, що полегшують певні технологічні процеси та підвищують рівень якості життя людини. Залучення новітніх матеріалів впливає на формування художньо-образних виглядів виробів.

Крім того, середовище дизайну має об’єднувати, сполучати у собі такі елементи як форма матерії, простір і час. Таким чином, як промислового, так і художнього дизайну так само має бути притаманна багат шаровість – у різних сенсах і вимірах.

Зв’язок даної теми із важливими науковими завданнями інших дисциплін. Означена тема перебуває на перехресті кількох наук – комплексу дисциплін про дизайн, культурології, історії культури.

Стан дослідження теми. В українській науці проблемі дизайну загалом та його алгоритму в досягненні цілей присвячені дослідження Т. Габреля відносно методів активізації творчості дизайнера засобами комп’ютерних технологій (Габрель, 2018), В. Косіва відносно української ідентичності у графічному дизайні (Косів, 2019), М. Куленка стосовно основ графічного дизайну (Куленко, 2006). Проблематика регламентації дизайнерської діяльності висвітлена у розвідках

таких авторів як С. Алексєєва (Алексєєв, 2018), В. Григорова (Григоров, 2021), В. Свірко (Свірко, 2014). Водночас, крім власне фахових праць із відповідним науковим методологічним апаратом та інструментарієм, усім сферам дизайну присвячена велика кількість публікацій ненаукового характеру, в т.ч. розміщених у мережі Інтернет. У ненаукових працях, разом із тим, також міститься інформація щодо засобів досягнення цілей в окремих напрямках дизайну.

Новизна дослідження полягає у розгляді сучасного дизайну з точки зору драматургії.

Виклад основного тексту. Багато стильових рис сучасного мистецтва запозичується й використовуються сучасними дизайнерами. Крім того, мають нові інтерпретації в застосуванні інноваційних матеріалів і технологій.

Не можна заперечувати того, що саме в країнах Заходу формуються ті тренди розвитку індустрії дизайну, які можуть становити інтерес для України. Відомим було твердження дослідника Е. Кауфмана: «Гарний дизайн – це ретельне поєднання форми й функції, розуміння загальнолюдських цінностей, яке реалізується в промисловому виробництві для потреб демократичного суспільства» (Кауфман, 2018: 38). Найважливішим компонентом цього твердження є підвищена увага до функціональних характеристик дизайну. Лише потім оцінювалися естетичні компоненти як другорядні (у той час). В той же період (середина ХХ століття) Г. Саймон у роботі «Науки штучно створеного» (The Sciences of the Artificial) (Саймон, 1969) актуалізує питання методології дизайну як нового наукового і практичного конструкту.

Дизайн пов’язаний не лише із мистецтвом декорування, це також компонування й стилізація. Зокрема, Пол Ренд стверджував наступне: «Дизайн – це більше, ніж просто упорядкування та компонування візуального матеріалу. Дизайн – це привнесення цінностей та змістів, освіта, спрощення, роз’яснення, перетворення, облагороджування, перебільшення, переконання...» (Ренд, 1994: 14).

Популярним наразі закордоном трендом, який може бути використаний вітчизняними фахівцями у сфері дизайну, є дослідницьке спрямування, що розглядає психологію візуальної комунікації

з погляду драматургії. Передбачається, що кожного разу, коли хтось користується продуктом, він бачить зображення або грає в гру, обмінюючись енергією з автором цього продукту.

Українським фахівцям слід враховувати, що на Заході базовим підходом до дизайну є «дизайн – це вирішення проблем». З огляду на вказане, для рішення візуальних завдань дизайнери повинні раціонально застосовувати прості форми.

Як свідчить, наприклад, американський досвід, одним із найбільш блискучих прикладів підходу до дизайну як до рішення проблем була й лишається система покажчиків у нью-йоркському метро. У цьому випадку М. Віньеллі й Б. Ноорда використали шрифт без зарубок й яскраві різнокольорові точки, щоби поєднати мережу станцій метро. Система, яка була впроваджена у 1970 році після багаторічних досліджень, виявилася легкою для розуміння й ефективною в обслуговуванні. Це виявилось ефективним вирішенням проблеми на вельми тривалий період (Яковлев, 2012). При цьому чіткі білі літери й ефектні кольорові точки ознаменували появу нової мови раціональної комунікації. Ці покажчики не лише вирішили проблему, вони втілили ідеї й принципи мерії Нью-Йорку, відзначивши перехід міського метро від конкуруючих приватних гілок до державної власності. Цей дизайн послужив символом порядку й надійності суспільного устрою.

Сучасні дизайнери на Заході не просто малюють логотипи й ілюстрації; вони створюють ситуації, які стимулюють роботу розуму й тіла. Іноземний досвід вчить тому, що дизайн використовує форму, колір, матеріали, мову й системне мислення, щоби трансформувати зміст будь-яких предметів, починаючи з покажчиків і мобільних застосунків і закінчуючи предметами побуту. Дизайн втілює цінності й ілюструє ідеї, він дивує й спонукає до дії. Незалежно від того, що дизайнери створюють, вони запрошують людей підійти ближче до їхнього продукту й досліджувати його з усіх боків (Тімохін та інші, 2010).

Представлені у рамках «драматургії дизайну» інструменти й концепції відносяться до сучасних практик дизайну, орієнтованих на користувача. Як свідчить іноземний досвід, «драматургія дизайну» реалізується у трьох основних актах.

1) «Діяльність»: досліджує закономірності, які знаходяться в основі майже кожної історії, від оповідальної арки до шляху героя. Дизайнери можуть застосовувати акти закономірності до відносин користувачів із продуктами й послугами. Процес розпакування гаджету, відкриття банківського рахунку або відвідування бібліотеки про-

ходить за однією й тією ж оповідальною «аркою», зі своїми кульмінаціями й рішеннями, очікуванням і невідомістю. Дизайн представляє собою мистецтво думати наперед і передбачати майбутнє. Планування сценаріїв і дизайн-фантастика містять у собі низку інструментів і методик для зображення прогнозованих ситуацій і побудови можливих варіантів майбутнього, які ставлять під сумнів статус-кво.

2) «Емоційний компонент»: розповідає про те, як дизайн взаємодіє з нашими почуттями, настроями й асоціаціями. Спільна творчість допомагає дизайнерам відчувати емпатію до користувачів і створювати рішення, які поліпшать їхнє життя. Емоційний шлях користувача може містити в собі як мінімуми, так і максимуми, переходити від роздратування й гніву до задоволення й спокою.

3) «Відчуттєвий вимір»: фокусується на сприйнятті й пізнанні. Історії залежать від дії, так само як і людське сприйняття. Такі терміни, як «погляд», «принципи гештальта» й «аффорданс», показують, що сприйняття – це динамічний процес створення змісту й упорядкованості. Дослідження у сфері поведінкової економіки показують, що навіть невеликі дизайнерські натяки можуть впливати на рішення користувача. Сприйняття – це активне перетворення і люди, які бачать, сприймають дотиком і використовують нашу роботу, беруть участь в її реалізації. Колір і форма – це ключ до мультисенсорного дизайну. Дизайн може задати людям напрямок, але так чи інакше кожен користувач слідуватиме своїм шляхом.

Говорячи про драматургію дизайну, слід також зазначити про співвідношення лірики і епіки. Як відомо, існують змішані, гібридні родові форми драматургії – лірична драма, епічна драма, ліро-епіка (Васильєв, 2017: 170). Лірика у дизайні може характеризуватися умовністю, деформуванням часових та просторових параметрів, відносно складною композицією, домінуванням асоціативних зв'язків. Лірика також безпосередньо пов'язана з креативністю дизайну. Причина, відповідно до якої дизайнери захоплені мистецтвом, полягає у бажанні реалізувати творчий потенціал у роботі. Креативність із її необмеженими можливостями й естетичним розвитком є тим вектором розвитку, про який мріють дизайнери у світі установлених систем дизайну. Водночас внесення елементів креативності у процес створення дизайну не передбачає його цілковите перетворення у твір мистецтва. Більше того, коли дизайнери намагаються бути креативними заради креативності, об'єкт втрачає значення. Креативний аспект дизайну виходить зі спроби вийти за рамки або

змінити стиль заради того, щоб виділитися серед інших.

Іншою складовою драматургії дизайну є «епіка». При цьому епіка протистоїть ліриці. Стосовно твору дизайну можна стверджувати, що у випадку, якщо у певному жанровому типі домінують епічні елементи, то така драматургія називається епічною. Притаманними їй елементами можуть стати умовність, інтелектуалізація змісту дизайнерського твору, активне втручання дизайнера у дію.

Таким чином, відповідно до сучасного підходу, який варто перейняти Україні, дизайнери використовують історії, щоби викликати емоції й розв'язати сумніви, ілюструвати факти й впливати на думки. Чи користується людина застосунком або планує поїздку, весь цей час вона сприймає звуки, зображення й одержує зворотний зв'язок. Користувальницький досвід можуть обмежувати й сповільнювати певні перешкоди на шляху, причому кожна сцена у цих повсякденних драмах може бути приємною або важкою (Свірко, 2014).

Сучасні дизайнери нерідко вважають будинок, стілець чи постер статичним об'єктом. Однак насправді кожен із цих предметів проходить певний шлях, змінюючись із часом. Певне приміщення представляє собою послідовність фізичних просторів (вестибюлі, робочі зони й зони відпочинку). Для задоволення різних потреб персоналу й клієнтів кімнати у будинку змінюються від широких до невеликих, від світлих до темних, від теплих до прохолодних, від кімнат відпочинку з м'яким розслаблюючим світлом до сліпучобілих ламп в операційній. У лікарні відбуваються як швидкі, активні дії, так і повільні, спрямовані на відпочинок і відновлення (Алексєєва, 2018).

Щодо ілюстрацій слід вказати, що книга у контексті дизайну розглядається як стислий час і простір під однією обкладинкою. Вона має фіксовану послідовність сторінок, але послідовність подій у ній не завжди збігається з тим порядком, в якому їх дивиться глядач. Дизайнери займаються тим же самим.

Вагомим компонентом сучасного західного, зокрема американського, дизайнерського мистецтва є мерчандайзинг. У типовому американському супермаркеті свіжі продукти звичайно розташовуються уздовж стін (м'ясо, молочні продукти, овочі й фрукти, хлібобулочні вироби й готові продукти).

Важливим елементом сучасного дизайну, компоненти якого можуть бути використані в Україні, є дизайн виставок. При цьому куратори виставок також стикаються із проблемою «як провести людину потрібним шляхом». Дизайн цієї справи бере витоки із середини ХХ століття, коли музеї

являли собою квадратне приміщення, яке було сполучене симетричними входами/виходами. При цьому, попри те що будівлі із традиційною центральною віссю здаються відносно більш спокійними й упорядкованими, західні дослідники виявили, що будівлі з асиметричними входами краще допомагають людям переміщатися в одному з напрямків.

У сучасному світі дизайнери виступають за мультисенсорний і мультимедійний підхід до дизайну виставок, із використанням графічних стрілок, фонографічних записів і механізованих «рухомих килимів» для переміщення людей у просторі. Куратори й дизайнери виставок продовжують використовувати вивіски, освітлення, звук, бар'єри та інші орієнтири, щоби змусити відвідувачів дотримуватися певного «лінійного» руху. Тим більше, що вказані дії підкріплені комерційним чином: наприкінці лабіринту відвідувачів звичайно очікує сувенірний магазин (Саймон, 1969).

Говорячи про національні школи дизайну, з яких доцільно брати приклад Україні, слід згадати про дизайнерські школи і митців Фінляндії, Італії та Японії, де розвиток національної культури і дизайну базується як на історичних традиціях, так і на змінах, що відбулися в дизайні останніми роками.

Сильний бік скандинавського дизайну полягає у спроможності пов'язати нові об'єкти з існуючим «контекстом», тобто складною системою міста, певної споруди або природного ландшафту. При цьому увага до цілісності поширюється на те наповнення просторової основи, яке формує предметне середовище та монументально-декоративне мистецтво як у міських комплексах, так і в інтер'єрах. Відповідно до скандинавської школи дизайну, при проектуванні слід враховувати символіку національного романтизму в поєднанні з регіональними особливостями ландшафту. В основі скандинавського дизайну знаходяться «чисті» форми у поєднанні з технологічною досконалістю, причому головними рисами дизайну предметних комплексів є функціональність, простота й технологічність.

Однією з особливостей дизайну Італії являється еkleктика, оскільки у цій країні активно розвивається культура запозичення. Яскравим підтвердженням вказаного являється творчість дизайнерських груп «Алхімія» та «Мемфіс» з їх постідеологічними еkleктичними пошуками.

Зокрема, члени студії «Алхімія» відомі вторинним використанням чи трансформуванням існуючих зображень, досить відомих творів мистецтва. Показово, що про практичне використання своїх робіт члени групи «Алхімія» стверджували, як про «витончене користування безкорисним», а їх

прогноз на майбутнє був «песимістичним, похмурим». Загалом проекти студії «Алхімія» являлися політично спрямованими, елітарними, самосвідомо інтелектуальними та формували основу другої хвилі італійського радикального дизайну, що завершився популяризацією так званого «антидизайну» (Alchimia design studio, 2020).

Що стосується рушійної сили японського мистецтва, то нею стає інтеграція й синтез традицій та сучасності, архаїки й інновацій. Характерною особливістю стає властивість японської нації до перевтілення й ненав'язливого і часом прихованого образного відображення традицій. Цей особливий тип передачі культурного спадку зберіг своє значення в сучасних японських містах, будинках, предметах. Водночас в умовах інформаційного суспільства, коли технологія поступово переходить від макро- до мікроінженерії, а розмір речей зменшується до зовсім несуттєвих величин, перед дизайнерами постає завдання працювати над розробкою нових сучасних об'єктів предметного наповнення.

Новітні японські розробки спрямовані на емоційне та естетичне використання сучасних технік дизайну. Досвід японських дизайнерів свідчить про те, що сучасні речі мають бути більш «винахідливими», а їх емоційний заряд – більш впливовим. Вироби в японському житті так швидко змінюють один одного, що майже неможливо простежити за їх творенням. При цьому є об'єкти, які залишаються поза межами часу і відрізняються від цього засилля виробів споживання. Вони розробляються без будь-якого орнаментування, пристосовуються до ергономічно-пластичних форм, а також спрямовуються, в основному, на стереометричні форми, на абстрактну елегантність. Розвиток форм базується швидше на формальному боці, аніж на функціональних аспектах. Зазначені інновації стосуються головним чином естетичної природи не стільки предметів, скільки інтер'єрів (Japanese design, 2020).

Слід зазначити, що найцікавішою рисою японського дизайну є прискіплива увага до дрібного деталювання. Крім того, японські фахівці надають величезного значення світловому дизайну.

Таким чином, українська школа дизайну може знайти у світових трендах багато високотехнічних та естетично досконалих прикладів для запозичення. Водночас відкритим питанням лишається удосконалення вітчизняної нормативно-правової бази, яка регламентує дизайнерські розробки в Україні.

Висновки.

Основним результатом дослідження є те, що драматургія може бути визнана актуальним концептом для розуміння новітнього дизайну. Найважливішою складовою драматургії є «лірика»,

що може бути розкрита в такому понятті, як «креативність» дизайну. Водночас внесення елементів креативності у процес створення дизайну не передбачає його цілковите перетворення у твір мистецтва. У випадку, якщо в певному жанровому типі домінують епічні елементи, то така драматургія називається епічною. Притаманними їй елементами можуть стати умовність, інтелектуалізація змісту дизайнерського твору, активне втручання дизайнера у дію.

Говорячи про напрями драматургії сучасного дизайну, необхідно визнати, що саме у державах Європи, а також у Сполучених Штатах Америки протягом останніх десятиліть створена й успішно функціонує величезна кількість шкіл дизайну, розвиваються нові стилі та футуристичні тренди.

У тій мірі, в якій українське суспільство алгоритмізує професійне ремесло, принципово змінюється характер оцінки дизайну. В нашій країні поки ще рано говорити про протиставлення у рамках професії дизайнера мистецтва й «ремісництва». Водночас, закордоном поширюється тренд на критику суто ремісничої експлуатації власних умінь у сфері дизайну, з подальшим акцентуванням уваги саме на мистецьку складову. При цьому у високорозвинених країнах дизайнери давно вже прийшли до усталеної точки зору, що їх професія має поєднувати інженерно-технічне проектування з естетичними і функціональними характеристиками, а власне дизайн має забезпечити синтез вказаних складових.

Сучасні дизайнери не просто малюють логотипи й ілюстрації; вони створюють ситуації, які стимулюють роботу розуму й тіла. Іноземний досвід вчить тому, що дизайн використовує форму, колір, матеріали, мову й системне мислення, щоби трансформувати зміст будь-яких предметів, починаючи з показників і мобільних застосунків і закінчуючи предметами побуту. Дизайн втілює цінності й ілюструє ідеї, він дивує й спонукає до дії.

Перспективи даного дослідження. На нашу думку достатньо перспективним і важливим у контексті вивчення проблематики цієї теми є розгляд наступних питань:

- дослідження дизайну епічної лірики та проектування драми, а також відповідних норм та регламентів;
- виявлення драматургії в окремих національних школах дизайну – зокрема японській, італійській, скандинавській;
- розгляд становлення культурної специфіки українського дизайну в 2020-х роках;
- компаративний аналіз регламентації окремих сфер і напрямів українського дизайну і світовому контексті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева С. В. Підготовка майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри: теорія і практика. Монографія. Київ: Міленіум, 2018. 484 с.
2. Габрель Т. М. Методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07 / Габрель Тарас Миколайович ; Нац. ун-т «Львів. політехніка». Львів, 2018. 19 с.
3. Григорова Л. С. Організація дизайнерської діяльності. Харків, 2021. 60 с.
4. Даниленко В. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна. Харків: Колорит, 2007. 197 с.
5. Дизайнерська діяльність: стан і перспективи / В. О. Свірко. Київ : УкрНДІ ДЕ, 2014. 171 с.
6. ДСТУ 3899-99. Дизайн і ергономіка. Терміни та визначення. Видання офіційне. Київ: Держстандарт України, 1999. 33 с.
7. Косів В. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945-1989 років : [монографія]. Київ: Родовід, 2019. 478 с.
8. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну. Київ : Кондор, 2006. 492 с.
9. Нариси з історії українського дизайну ХХ століття. / Заг. ред. М. І. Яковлева. Київ : Фенікс, 2012. 256 с.
10. Основи дизайну архітектурного середовища / Тімохін В. О., Шебек Н. М., Малік Т. В. та ін. Київ : КНУБА, 2010. 400 с.
11. Полудень Л. І. Формування професійної майстерності дизайнера інтер'єру в системі вищої мистецької освіти : монографія. Черкаси: Вовчок О. Ю. [вид.], 2017. 211 с.
12. Пушкарьова К. К., Кочевих М. О. Матеріалознавство для архітекторів та дизайнерів. Київ : Ліра-К, 2017. 423 с.
13. Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну. Харків : ХДАДМ, 2014. 221 с.
14. Сучасна драматургія: жанрові трансформації, модифікації, новації: монографія / Є. М. Васильєв. Луцьк : ПВД «Твердиня», 2017. 532 с.
15. Титаренко Н. В. Проблематика наукового дослідження графічного дизайну в Україні. *Вісник ХДАДМ*. 2014. № 2. С. 38-42.
16. Хмельовський О. М. Графічний дизайн. Луцьк : Терен, 2008. 160 с.
17. Чирчик С. В. Професійна підготовка дизайнерів інтер'єру: теорія, методика, практика : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2017. 464 с.
18. Alchimia design studio. URL: <https://www.designindex.org/index/design/alchimia.html>.
19. Japanese Design. URL: <https://www.pinterest.com/oymiller/japanese-design>.
20. Herbert A. Simon. *The Sciences of the Artificial*. M.I.T. Press, Cambridge, Mass., 1969.
21. Rand Paul. *Design, Form, and Chaos*. New Haven: Yale University Press, 1994.

REFERENCES

1. Alekseeva S. V. *Pidhotovka maibutnix dyzaineriv do rozvytku profesiinoy kariery: teoriia i praktyka* [Preparation of future designers for the development of a professional career: theory and practice]. Monograph. Kyiv: Millennium, 2018. 484 p. [In Ukrainian]
2. Gabrel T. M. *Metody aktyvizatsii tvorchosti dyzainera zasobamy kompiuternykh tekhnolohii* [Methods of activating the creativity of the designer by means of computer technology]: author's dissertation ... Cand: 17.00.07 / Gabrel Taras Mykolayovych ; National University "Lviv Polytechnic". Lviv, 2018. 19 p. [In Ukrainian]
3. Grigorova L. S. *Orhanizatsiia dyzainerskoi diialnosti* [Organization of design activity]. Kharkiv, 2021. 60 p. [In Ukrainian]
4. Danilenko V. *Maibutnie yevropeiskoho dyzainu: Chekhiia, Polshcha, Ukraina* [The future of European design: Czech Republic, Poland, Ukraine]. Kharkiv: Kolorit, 2007. 197 p. [In Ukrainian]
5. *Dyzainerska diialnist: stan i perspektyvy* [Design activity: state and prospects] / V. O. Svirko. Kyiv: UkrNDI DE, 2014. 171 p. [In Ukrainian]
6. DSTU 3899-99. *Design and ergonomics. Terms and definitions*. Official edition. Kyiv: State Standard of Ukraine, 1999. 33 p. [In Ukrainian]
7. Kosiv V. *Ukrainska identychnist u hrafichnomu dyzaini* [Ukrainian identity in graphic design 1945-1989]: [monograph]. Kyiv: Rodovid, 2019. 478 p. [In Ukrainian]
8. Kulenko M. Y. *Osnovy hrafichnoho dyzainu* [Fundamentals of graphic design]. Kyiv: Condor, 2006. 492 p. [In Ukrainian]
9. *Narysy z istorii ukrainskoho dyzainu KhKh stolittia* [Essays on the history of Ukrainian design of the twentieth century]. Kyiv: Phoenix, 2012. 256 p. [In Ukrainian]
10. *Osnovy dyzainu arkhitekturnoho seredovyshcha* [Fundamentals of architectural environment design] / Timokhin V. O., Shebek N. M., Malik T. V. et al. Kyiv: KNUBA, 2010. 400 p. [In Ukrainian]
11. *Poluden L. I. Formuvannia profesiinoy maisternosti dyzainera interieru v systemi vyshchoi mystetskoï osvity* [Formation of professional skills of interior designer in the system of higher art education]: monograph. Cherkasy: Vovchok O. Y. [edition], 2017. 211 p. [In Ukrainian]
12. *Pushkareva K. K., Kochevykh M. O. Materialoznavstvo dlia arkhitektoziv ta dyzaineriv* [Materials Science for Architects and Designers]. Kyiv: Lira-K, 2017. 423 p. [In Ukrainian]
13. *Sbitneva N. F. Istoriia hrafichnoho dyzainu* [History of graphic design]. Kharkiv : KHDADM, 2014. 221 p. [In Ukrainian]
14. *Suchasna dramaturhiia: zhanrovi transformatsii, modifykatsii, novatsii: monohrafiia* [Modern drama: genre transformations, modifications, innovations: monograph] / E. M. Vasiliev. Lutsk: Tverdnyia Publishing House, 2017. 532 p. [In Ukrainian]
15. *Titarenko N. V. Problematyka naukovoï doslidzhennia hrafichnoho dyzainu v Ukraini* [Problems of scientific research of graphic design in Ukraine]. *Bulletin of KhDADM*. 2014. № 2. p. 38-42. [In Ukrainian]

16. Khmelovskiy O. M. Hrafichnyi dyzain [Graphic design]. Lutsk: Teren, 2008. 160 p. [In Ukrainian]
17. Chirchuk S. V. Profesiina pidhotovka dyzaineriv interieru: teoriia, metodyka, praktyka [Professional training of interior designers: theory, methodology, practice]: monograph. Zhytomyr : Izd-vo ZhDU named after I. Franko, 2017. 464 p. [In Ukrainian]
18. Alchimia design studio. URL: <https://www.designindex.org/index/design/alchimia.html>.
19. Japanese Design. URL: <https://www.pinterest.com/oymiller/japanese-design>.
20. Herbert A. Simon. The Sciences of the Artificial. M.I.T. Press, Cambridge, Mass., 1969.
21. Rand Paul. Design, Form, and Chaos. New Haven: Yale University Press, 1994.