

**ВІДЗИВ ОФІЦІЙНОГО ОПОНЕНТА**  
на дисертацію Тараса Миколайовича Габреля  
«Методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій»,  
подану на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства  
за спеціальністю 17.00.07 — дизайн

Питання про співвідношення об'єктивного й суб'єктивного начал в художній творчості, вужче — у творчості дизайнера, — завжди буде одним з найважливіших в будь-якій галузі гуманітаристики, включаючи мистецтвознавство, теорію дизайн-проекування й архітектурознавство. Певно, остаточної відповіді на це питання дати не вдасться — у силу специфіки гуманітарного, тобто людинознавчого знання, — оскільки всі люди різні, а творчі люди є різними іноді надмірно. Вони зустрічалися завжди і будь-де, їх навіть слід спостерігати у палеоліті, інакше ми там і лишалися б. Остаточну відповідь, напевно, можна буде дати наприкінці самої історії, коли ця відповідь буде нікому не потрібна. Отже, кожне намагання презентувати черговий варіант такої відповіді, а саме цьому, як на мене, присвячена дисертація п. Габреля, слід вітати через його одвічну актуальність, не скуту формулюваннями.

Отже, прийнято розглядати мистецтво, з одного боку, як форму віддзеркалення в конкретно-чуттєвих образах матеріального світу, з іншого боку, як самовираження художника, що від зовнішнього світу не залежить. У першому випадку отримуємо матеріалізм, в другому — ідеалізм. Тим часом, при матеріалістичному погляді на природу мистецтва неприйнятним є пасивно-фотографічне копіювання дійсності, при якому індивідуальність художника жодної або майже жодної ролі не відіграє. Крайнощі це річ погана, і через те індивідуальність художника, котрий сприймає і віддзеркалює світ по-своєму, помічає ті риси і закономірності, що їх до нього не помічали. Саме в такій формі віддзеркалення об'єктивного світу стає *дійсним*, стає *художнім віддзеркаленням*, а не схемою або копією, що не вносить в нашу свідомість — суспільну й індивідуальну — нічого нового про світ.

Ці міркування я навожу, аби виправдати ту обставину, що автор цієї дисертації претендує на присудження наукового ступеня, в назві якого є корінь «мистецтво». Оскільки ж її предмет пов'язаний і з теорією і практикою дизайну, що лише частково мають відношення до мистецтва, і з психологією сприйняття, і з архітектурою, що за методом створення ближче до дизайну, ніж до мистецтва, — через те доводиться в ці міркування внести додаткові корективи, аби зрозуміти, про що ж насправді йдеться у дисертації.

Повсюдне звичне ототожнення дизайну з мистецтвом є довготривалою фаховою вадою і в царині мистецтва, і в царині дизайну.

Чим — по-простому — відрізняється дизайн від мистецтва? Тим самим, чим відрізняється одне поняття від іншого. Поняття ж відрізняються одне від одного за ознакою того, поняттями *про що* вони є. Про що кажуть свідомості поняття «мистецтво» та «дизайн»? По-перше, про особливу сферу людської діяльності, котра відрізняється від інших сфер. По-друге, про особливий клас явищ і предметів, що їх можна вважати результатами

такої цілеспрямованої діяльності. По-третє, про особливу міру функціонування цих результатів, з одного боку, в актуальній, «теперішній» культурі, з іншого боку, в історії культури, себто — як ретроспекція.

Чи можна за такими критеріями чітко відрізнити дизайн і мистецтво? Здається, не можна. А як можна?

І дизайн, і мистецтво, оскільки є поняттями, мають абстрактний характер: на них не можна *тикнути пальцем*. На що ж можна *тикнути пальцем* в дизайні та мистецтві? Можна показати на *річ*: на *твори* дизайну і *твори* мистецтва. Взагалі, метод уявного «показування пальцем» дуже допомагає відрізнити ідеї від речей, буття від свідомості, онтологію од гносеології. Тарас Миколайович це і розуміє, і доволі дотепно намагається показати в тексті дисертації (особливо у перших розділах).

Якщо ми уважно придивимося до творів дизайну і творів мистецтва (або, приміром, архітектури), одразу ж побачимо низку важливих відмінностей. По-перше, *ознака функціональної доцільності*.

Що робить картина? З онтологічної точки зору, вона просто висить на стіні, в міру можливості прикрашаючи приватну оселю, висвітлюючи смак господаря, або музейну експозицію. Тобто *твір мистецтва зобов'язаний бути функціонально недоцільним*, більше того, він через те й є твором мистецтва, що є функціонально недоцільним, функціонально непотрібним, можна навіть сказати, зайвим, тобто таким, без якого можна обійтися без всякої загрози для життя і здоров'я.

А що ж робити з творами дизайну, що точно є речами і притому — речами безперечно *функціонально доцільними*?

Не слід навіть нагадувати, що твори дизайну не створюються як примха композитора або живописця, поета чи прозаїка. Вони створюються дизайнером на замовлення, для виконання конкретних функцій, мають відповідати тим або тим вимогам, забезпечувати ті або інші потреби і при цьому бути такими, де присутні ті абстрактні моменти, про які вище ми говорили як про мистецькі.

Такі ж справи і в архітектурі. Навряд чи архітектор буде працювати над проектом із власної примхи. Над ним, над його втомленою творчою головою неодмінно має майоріти вічно невдоволене обличчя замовника. Отже, архітектура лише до певної міри може вважатися мистецтвом: лише тією мірою, якою вона користує з елементів, що можуть бути *будь-якими*.

Ось ми і підійшли, здається, до того моменту, коли можемо насмілитися дати визначення розрізненню між *творами* мистецтва і *творами* дизайну.

З поняттєвої точки зору, те у творах дизайну, мистецтва (й архітектури), що може бути *будь-яким* — на власну примху автора (щоправда, узгоджену із примхою замовника), — і відрізняє ці твори між собою. *Функція* в архітектурі і дизайні не може бути *будь-якою*: вона має бути залізно конкретною, конче витриманою, продуманою, лише такою і більше ніякою. А от метод оформлення цієї функції може варіюватися від надмірної пи-

шноти до наймінімалістичнішого мінімалізму з усіма перехідними формами від одного до іншого. Чи можливо таке у творах мистецтва? Звісно, ні. Чому?

Через те, що у творів мистецтва немає конкретної прагматичної функції, а у творів архітектури і дизайну вона є. Більше того, без наявності функції будь-яка форма архітектури або дизайну перетвориться на форму мистецтва (прагне перетворитися), і буде сприйматися не як твір архітектури або твір дизайну, а як мистецький твір — переважно як скульптура.

Що ж відрізняє архітектора, художника і дизайнера між собою у підсумку? Конкретна предметність форми діяльності: створення ідеї і нічого, крім ідеї, — у художника (композитора, письменника, артиста), створення речі і нічого, крім речі, за допомогою ідеї — в дизайнера. Автор влучно пише: «саме дизайн виникає як реакція культури на цивілізацію, він постає на перетині мистецтва й математики, технологій і ремісничих традицій, інновацій і традиційного підходу» (с. 69). Отже, без художніх творів у побутовому сенсі можна обійтися, без творів дизайну й архітектури не можна: нема де жити, нема з чого пити. Інакше кажучи: твори архітектури і дизайну створюються для тіла, твори мистецтва для душі і розуму (створення творів дизайну для душі — нісенітниця). Рівновага між цими категоріями в кожній людині власна, і вже з цього моменту всі наші роздуми починають ставати розпливчастими, а через те такими, що потребують конкретизації і спеціального дослідження принаймні з декількох позицій. Поєднання цих позицій п. Габрель і насмілюся презентувати у тексті дисертації.

Оскільки сприйняття світу є *нескінченно індивідуальним*, з наголосом на слові «нескінченно», то саме з цієї причини на індивідуальні відмінності можна і не звертати уваги, аби не перетворитися на людину без конкретної спеціальності. Із тим, що торкається людини, слід працювати людяно, ось і вся складність, і кожний, якщо захоче, віднайде в тій людяності своє добро. Втім, «парадоксально, але факт»: чим тоншими є ці відмінності, тим важче висловити їх в кінцевих змінах. Інакше кажучи, нескінченно індивідуальне на ділі вимірюється нескінченно малими величинами, з якими і возитися не варто.

Наш автор з ними і не возиться. Він вважає за краще дивитися вглиб себе, з самого себе ж породжуючи своє внутрішнє творче й наукове багатство, що полягає в прагненні, цілком обґрунтованому і навіть у чомусь переконливому, на власній дизайн-практиці показати, що повинен відчувати і про що міркувати дизайнер, коли він стикається з неоформленими речами зовнішнього світу, що він повинен їх оформити. Буфер між дизайнером і його проектом — це традиційний технічний засіб, наш з вами комп'ютер, який є у даному разі корисним «продовженням рук» дизайнера від його чуттєвої здатності продуктивної уяви до конкретної речі, оригінальність і неповторність якої він повинен пред'явити замовнику.

Дисертація Тараса Миколайовича відноситься до того рідкісного типу кваліфікаційних праць, з якими слід або цілком погоджуватися, або цілком не погоджуватися. Конкретні заперечення зайняли б стільки ж місця, скільки й вона сама, й опонентові довелося б написати ще одну дисертацію, дискусійно забарвлену. Оскільки до мого завдання

не входить створення паралельного тексту, я дозволю собі зупинитися лише на деяких моментах, що видаються важливими для розуміння позиції автора і зрештою відповіді на запитання, чи є ця праця внеском до мистецтвознавчої скарбниці. Ми ж розуміємо: гуманітарна наука не потребує паралельних реальностей, їй хоча б впоратися із розумінням існуючої.

Я б назвав цю працю: *«Блиск і злидні дизайнерського комп'ютероцентризму»*. Всі слова в цій назві стоять на своєму місці, і якщо складання гімну комп'ютеру не входило у завдання автора, то на практиці йому це вдалося: комп'ютерною мовою розповісти про вади і принади цього засобу в процесі дизайн-творчості.

Почну з погляду на визначення суті і ролі дизайну, яке п. Габрель виніс серед висловлювань інших дослідників на рис. 1.1. На думку автора, суть і роль дизайну це «процес і результат свідомого й інтуїтивного покращення доступними інструментами зовнішнього світу через внутрішній» (с. 32). На мій погляд, це не так визначення суті і ролі дизайну, як намагання визначити сам дизайн як сферу діяльності. Напевно, шкода, що автор перекладає на дизайнера Божу справу «покращення зовнішнього світу через внутрішній», але більше хвилює, що таке саме визначення можна віднести до будь-чого, зокрема до архітектури і мистецтва, до музики і літератури. Чим тоді дизайн від них відрізнятиметься? Це не запитання і не зауваження, це сумнів, чи дійсно дизайн відрізняється від архітектури і мистецтва до нерозрізненості. Як на мене, все ж таки відрізняється, інакше б п. Габрель у підрозділі 3.1 не вдавався б до з'ясування функцій архітектурного дизайну. Коли автор відносить до основних категорій дизайну *образ, морфологію виробу, технологічну форму й естетичну цінність* (с. 31), чи не вдається він до намагання допомогти впровадженням цих категорій розумінню творів мистецтва? До певної міри Тарас Миколайович розвіює такі сумніви, пишучи по-своєму послідовно: «З урахуванням різних підходів до визначення меж творчості встановлюються типи творчості, позначені як творчість: “артист” — мистецтво, “мудрець” — наука й інженерія, “блазень” — гумор. Без перебільшення можна зазначити, що дизайн поєднує їх, застосовуючи залежно від конкретної ситуації. Для дизайну творчість можна розділити як процес мислення і процес втілення задуму» (с. 36–37).

У п. 1.3 автор слушно зазначає, що «зазвичай аматор перед екраном комп'ютера стає заручником програмного забезпечення, яке іноді знищує політ творчої думки, залишаючи користувача сам на сам у віртуальному середовищі. Водночас чим нижчий рівень комп'ютерної грамотності в дизайнера, тим скупіше й обмеженіше він відчувається при розв'язанні завдань засобами комп'ютерних технологій» (с. 54). Також слушним є спостереження, що роль ручної графіки на сучасному етапі є надзвичайно великою і продовжує зростати (с. 57). Наприкінці радянського часу архітектурні виші волали про комп'ютеризацію, оскільки «ставили руку» поряд з тим, що ставили голову; два десятиліття насолоджувалися комп'ютером, наче Захід наздоганяли; тепер, за повсюдної комп'ютеризації, знову волають про інше — про «постановку руки», оскільки студентську голову завжди було складно ставити, більшою мірою навіть неможливо. Так хоча б з руками розібратися.

Отже, за будь-яких обставин автор переконаний: «вершинною діяльністю дизайнера виступає творчість» (с. 68), і в цьому з ним сперечатися не варто.

Цікавим виявляється погляд автора на модель етапів відбування рефлексії під час творчого процесу, явлена рис. 2.1 (с. 71). Такий алгоритм, в якому зроблено вдалу спробу поєднати *психологію* як стан людини з *дизайн-творчістю* як процесом її діяльності запропонований вперше і виглядає досить переконливо. Такою саме переконливою є найцікавіша в дисертації модель базового застосування комп'ютера на різних етапах творчості дизайнера (рис. 2.4, с. 85). Цей рисунок слід розмістити у всіх дизайн-офісах, аби люди розуміли, що вони мають робити, аби швидко задовольнити замовника і самим отримати пришвидшене творче задоволення.

Роздуми автора про долю *архітектурного дизайну* як сучасної форми існування архітектури (с. 112–118) слід також визнати цікавими і корисними, оскільки вони істотно доповнюють фахове уявлення про процес теперішньої архітектурної діяльності, що на шляху комп'ютеризації зазнала суттєвих змін. Узагалі ця тема потребує окремого дослідження. Пов'язана з нею також низка роздумів автора щодо ролі семіотики в процесах створення форм архітектури і дизайну (рис. 3.4, с. 127), що їх слід віднести до вельми позитивних моментів дисертації п. Габреля.

Так само науково важливими і корисними слід визнати авторське бачення класифікації завдань дизайну (рис. 4.2, с. 159), авторську модель зв'язку дизайн-дисциплін з інструментарієм дизайнера (рис. 4.3, с. 164), а також усі пропозиції щодо підготовки майбутніх фахівців з дизайну, якому Тарас Миколайович присвятив підрозділ 4.2 (с. 161–177). Особливо цікавим є виокремлення на рис. 4.3 двох типів мислення художника і науковця. Справді, художник це творець, науковець це дослідник; мета творчості — перетворити свій об'єкт, мета дослідження — лишити його без змін. І те, й інше, звісно, є однаково недосяжним, але ці недосяжні ідеали є діаметрально протилежними<sup>1</sup>. Тип мислення «підприємець», третій елемент тріади, справедливо винесений окремо, як притаманний людині, яка не має стосунку ані до творчості, ані до досліджень.

У тексті дисертації є цікаві предметні спостереження, як-от, приміром: «дизайнеру, який захоплюється екстремальними видами спорту, буде легко спроектувати корпоративний стиль для компанії, що працює всередині такої індустрії, а у випадку, якщо проєктант не поділяє захоплення своїх клієнтів, йому необхідно здійснити певний аналіз відчуттів і вражень, отримуваних екстремалами, ознайомитись зі стилістикою спорядження й аксесуарів <...> щоб більш осмислено творити “корпоративний дух” через елементи фірмового стилю» (с. 99). Але шкода, що таких спостережень, які б дійсно спрацьовували на виявлення методів активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій, чомусь небагато.

Тепер вимушений зупинитися на деяких найбільш характерних особливостях праці Тараса Миколайовича, суто змістових.

---

<sup>1</sup> Див.: М. Л. Гаспаров. Филология как нравственность: Статьи, интервью, заметки. Москва, 2012. С. 148.

1. З тексту дисертації та висновків, на мій погляд, так і не впливає, які ж саме методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій досліджував і виявив автор.

2. На стор. 27 у табл. 1.1 подано «розуміння поняття творчості в різні періоди». Цікаво дізнатися, виходячи з яких критеріїв автором були виокремлено періоди й автори, адже їхній підбір видається досить стохастичним.

3. Доволі чужорідним уявляється в контексті дослідження зосередження уваги п. Габреля навколо питань суспільної свідомості в архітектурно-дизайнерській організації рекреаційного простору (с. 74–82). Якщо це і входить до завдань дослідження, комп'ютерні технології тут начебто й ні до чого. Та й на рис. 2.2, яким репрезентовано схему з досить дивною назвою «схематична модель суспільної свідомості та її прояв на життя людини», п. Габрель виокремлює три типи свідомості: індивідуальну, суспільну й етнічну, ніби етнічна свідомість не має відношення до суспільної, а в суспільній відсутні елементи етнічної. Чомусь естетичній свідомості як одному із з'єднувачів суспільної свідомості з індивідуальною на рис. 2.2 місця не знайшлося, проте наприкінці підрозділу 2.1 автор невідомо для чого пише, що цей тип свідомості містить «відповіді на запитання про...» і далі подано довільний набір цих самих начебто «запитань», що не мають відношення до теми підрозділу. Так само не має відношення до теми дисертації викладення короткої історії Львова, що з невідомою метою подана на стор. 132–134, а також історії львівських площ (с. 187–190). Лишається для читача невідомим застосування комп'ютерних технологій до вивчення міських назв, знаків і символів наприкінці п. 3.2 (с. 135). Взагалі упродовж тексту неодноразово виникає сумнів у дотичності викладеного до теми дисертації. Можливо, це трапилося через те, що автор, намагаючись охопити значний обсяг відомостей, не віддавав належного прискіпливості їхнього відбору, «тасування» й осмислення. Шкода, що комп'ютер і методи активізації дизайн-творчості виринають із товщі тексту не на кожній сторінці.

4. Підрозділ 2.2, присвячений евристичним методам, містить доволі структурований огляд літератури з методології евристики, починаючи з майєвтики Сократа і закінчуючи п'ятьма групами евристичних прийомів з цитованої автором дисертації Бориса Клубікова 1978 року. Але чомусь автор не наважується в ньому подати власний погляд на проблему активізації творчого пошуку у дизайні за допомогою евристичних методів, відкараскуючись від читача банальністю: «акцент слід переносити на розвиток творчого й критичного мислення, а також уміння працювати з інформацією, різними видами проектною документації» (с. 95).

5. Розділ 3.3 «Показники й методи обґрунтування просторово-предметних співвідношень міського середовища» (с. 135–151), на мій погляд, не має відношення до теми, об'єкту, предмету і завдань дисертації.

6. Виклад авторської думки іноді видається настільки перевантажено складним, що виникає сумнів у тому, чи розуміє автор те, про що пише. Серед низки такого роду погераклітівському темної мови зупинюся лише на одному, найбільш, як на мене, виразно-




му. На стор. 99 є окремий абзац: «Говорити про емпатію (тобто здатність до співпереживання. — А. П.) дуже зручно після наших розмірковувань про рефлексію індивіда й виокремлення суспільної свідомості як феномену, здійснених у підрозділі, адже вони приводять нас до розуміння релевантності (смертною мовою кажучи, відповідність очікуванням. — А. П.) холистичного (тобто такого, в якому ціле є не сумою елементів, а чимось більшим. — А. П.) й квантового підходів, що змінює екзистенціальну (слід було би: екзистенційну. — А. П.) напруженість філософських світоглядних систем, які панували в ХХ ст.». Зрозуміло, я не знушаюся з використання латинськомовних термінів (на жаль, це вада більшості науковців, особливо культурологів), — хочу запитати, яке відношення має початок речення до його кінця і речення в цілому — до сюжетики підрозділу?

7. У тексті присутні банальності, що подаються п. Габрелем з певним пафосом: «художній образ майже цілком міститься в сфері нематеріального, опосередковано впливаючи на психологію, почуття і поведінку людини» (с. 106), але відсутня вказівка на типологію художнього образу, з яким має працювати дизайнер: потенційний (ідея форми у свідомості дизайнера) й актуальний (зняття ідеї форми споживачем). Оскільки ж образ ідеальний, він існує лише у свідомості дизайнера і споживача дизайн-проекту, у суспільній свідомості, у самій дизайн-формі його немає і бути не може. На жаль, автор, якщо й розуміє, ніяк цим знанням не користується у вибудовуванні власної концепції.

Втім, як я вже казав на початку, зазначені й інші особливості праці Тараса Миколайовича мають дискусійний характер, повинні спровокувати автора на продовження досліджень в цій царині, і якщо не приносять миттєвого задоволення читачеві, все ж таки спонукають його до роздумів і наукового хвилювання, що в науці, особливо гуманітарній, є цінним саме по собі. Якби лівова частина наших дисертацій були більш дискусійними, науковий рух, напевно б, пришвидшився.

Отже, слід констатувати, що подана до розгляду дисертація є завершеною науковою працею, автореферат якої віддзеркалює її основні положення і висновки, відповідає вимогам МОН України, що висуваються до кандидатських дисертацій, а її автор — Тарас Миколайович Габрель — заслуговує на присудження наукового ступеня кандидата мистецтвознавства.

Професор кафедри дизайну Інституту мистецтв  
Київського університету імені Бориса Грінченка,  
лауреат Державної премії України в галузі архітектури,  
заслужений діяч мистецтв України,  
доктор мистецтвознавства, професор

  
А.О. Пучков

Київ, 27.01.2018

