

УДК 7.012

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.33.21>

## ТЕРМІНОЛОГІЯ ДИЗАЙНУ: РЕТРОСПЕКТИВА І СУЧАСНІ ТЛУМАЧЕННЯ

Прищенко Світлана Валеріївна<sup>1</sup>, Базиліук Ельвіра Володимирівна<sup>2</sup>

<sup>1</sup> доктор мистецтвознавства, доктор габіліт. у галузі дизайну,  
заступник голови НМК з дизайну МОН України,  
професор, професор кафедри дизайну,  
Державний університет інфраструктури та технологій,  
Київ, Україна,

e-mail: [akademiki@ukr.net](mailto:akademiki@ukr.net), orcid 0000-0003-3482-6858

<sup>2</sup> кандидат технічних наук, доцент,  
завідувач кафедри дизайну,

Хмельницький національний університет,  
Хмельницький, Україна,

e-mail: [e.bazyliuk@gmail.com](mailto:e.bazyliuk@gmail.com), orcid 0000-0003-3123-8372

**Анотація.** **Мета статті** – проаналізувати термінологію у різновидах дизайну за допомогою загальних і спеціальних методів дослідження в історичній динаміці відповідно до заявленої теми. Актуальність теми полягає в осмисленні теоретичного стану дизайну для подальшого ефективного розвитку дизайн-освіти на всіх рівнях, а також для підвищення позитивних ціннісних орієнтацій у суспільстві та естетичного рівня дизайн-концепцій. **Методологія.** Інтегративний характер дизайн-діяльності детермінує мультимодальний підхід як основний і відповідні наукові методи дослідження: системно-структурний, функціональний, соціокультурний, аксіологічний, історико-мистецтвознавчий, синергетичний, семіотичний, праксеологічний, метод теоретичного узагальнення тощо. **Результати.** Дизайнерський дискурс представлено як тип комунікативної діяльності, що відбувається в культурному світовому просторі, активно формує візуальні смислові конструкції та конкретизує фахову термінологію. Стисло розглянуто етапи розвитку дизайну: допроектний (канонічний, протодизайн) і власне проектний. Визначаючи професіоналізм дизайнера з урахуванням вимог сучасного ринку, виокремлено три важливі компоненти: суто фахову (проектну) підготовку, соціокультурний та маркетинговий складники. **Наукова новизна** полягає в проведенні компаративного аналізу наявних визначень у галузі дизайну на базі українських і зарубіжних джерел, а також висвітленні загальних перспектив подальшого розвитку напрямів дизайну з урахуванням комп'ютерних технологій, новітніх підходів і матеріалів. **Практична значущість.** Конкретизація термінології дозволить здобувачам вищої освіти більш чітко та усвідомлено використовувати її під час написання тез студентських конференцій, наукових статей та випускних кваліфікаційних робіт. Як вагомий внесок у теорію дизайну запропоновано ілюстрований онлайн-глосарій як необхідний сучасний лексикографічний ресурс для дизайн-освіти.

**Ключові слова:** типологія дизайну, дизайнерський дискурс, дизайн-мислення, дизайн-концепція, дизайн-освіта, глосарій.

## ВСТУП

Сутність дизайн-діяльності впливає на її масштаб, процес і результат функціонування об'єктів у соціокультурному просторі. Оскільки галузь дизайну має широкий тематичний спектр і часто міждисциплінарний характер, надзвичайно актуальними стають нині пошуки інноваційних шляхів фахової підготовки через наявність дисбалансу між системою вищої освіти та формою існування професії дизайнера в кризових умовах різних форм світового суспільства (економічної, соціальної, політичної, культурної), жорстокої конкуренції і активної стимуляції збуту, бурхливого розвитку комп'ютерних технологій у виробництві, комерції та інформаційних системах. Формується інша модель сприйняття, мислення і засобів комунікацій, відповідно, необхідна й інша модель навчання. Стрімкий цифровий прогрес зумовив фундаментальні зміни в освіті не тільки в плані доступу до інформації, а головним чином, у плані самого процесу набуття професійних компетенцій. Інформація є найбільш динамічною силою сучасного світу, не виключенням стає освіта – активно запроваджуються дистанційні та змішані форми навчання [26–27].

## АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ПУБЛІКАЦІЙ

В Україні гостро відчувається брак фахових видань для спеціальності 022 «Дизайн» – підручників, посібників, словників, наявні лише окремі українські видання [1–4; 11; 13; 15] або переклади англomовних видань російською мовою. Наприклад, словник В. Тимофієнка, маючи велику кількість тлумачень, пов'язаних зі створенням середовища, будівництвом і оздобленням, взагалі не містить терміна «дизайн» [10]. О. Хмельовський вважає, що дизайн належить до сфери з переважним використанням середовища «як засобу і місця формовиваю». Традиційно у дизайні розрізняють три напрями: дизайн промислових виробів, графічний дизайн і дизайн середовища [14, с. 49]. На його думку, дизайн-діяльність – це культуротворчий процес цілеспрямованого формування гармонійних умов життя з метою забезпечення потреб екосистеми і споживання суспільних груп.

Виокремлено низку базових робіт (Т. Брауна, В. Даниленка, В. Папанека, В. Сьомкіна, С. Шумеги), які стали теоретичним підґрунтям вибраного поля дослідження. Філософські праці не прийнято нами до кола використаних джерел, оскільки вони здебільшого пропонують суб'єктивні, часто поверхові погляди авторів на дизайн як сферу

діяльності людини, без розуміння практичних аспектів процесу проектування та практичної реалізації об'єктів дизайну. Також не розглядалися статті, присвячені дизайну, з Вікіпедії, оскільки англomовні статті, як правило, є певними компіляціями наукових публікацій та посилань на фахові сайти, а українські версії – перекладом відповідних статей зарубіжних авторів.

## МЕТА

Метою цієї роботи є дослідження термінологічного поля галузі дизайну. Відповідно до мети було визначено низку завдань: 1) обґрунтувати вибрані методи досліджень; 2) порівняти сутність фахових термінів дизайну на мовних рівнях, аналізуючи та співставляючи англomовні й українські джерела; 3) конкретизувати термінологію для сучасної дизайн-освіти.

## МЕТОДОЛОГІЯ

З огляду на інтегративність та широкий діапазон дизайн-діяльності методологічний підхід має бути мультимодальним, що уможливорює максимальне поєднання й використання переваг кожного з вибраних наукових методів: системно-структурного, функціонального, соціокультурного, аксіологічного, історико-мистецтвознавчого, синергетичного, семіотичного, пракселогічного, методу теоретичного узагальнення. Застосування зазначених методів сприятиме найбільш розгорнутому та багатоаспектному вивченню такої проблематики. В. Косів, розглядаючи методологію візуальних студій, звертає також увагу на формальний аналіз, іконографію, семіотику, герменевтику, контент-аналіз та емпіричні дані [5, с. 30–32].

Ідея США про нові глобальні університети (освіта LAS – вільні мистецтва та науки), на наш погляд, цілком вкладається в мультимодальний підхід, а це зумовлює міждисциплінарне викладання та означає необхідність володіння українськими студентами англomовною термінологією в широкому діапазоні.

Деякі наукові методи (соціокультурний, аксіологічний, синергетичний, семіотичний) розглядалися нами в попередньому дослідженні, проте здебільшого вони стосувалися рекламного дизайну [7]. Стосовно еволюції дизайну вибрані методи досліджень конкретизуємо у такий спосіб:

– системно-структурний метод уможливорює аналіз дизайну як складної галузі діяльності на рівні аналізу окремих чинників і на рівні їхнього синтезу у разі осмислення функціональних, технологічних, маркетингових

і культурних аспектів міського, предметно-просторового, навколишнього середовища [4];

– функціональний метод забезпечує аналіз дизайну як процесу і результату художньо-проектної діяльності для задоволення утилітарних, соціальних та естетичних потреб споживача. Спираючись на дослідження В. Папанека, підкреслимо три основні вимоги до будь-якого об'єкта: функціональність, конструктивність, естетичність [29];

– соціокультурний метод досліджень генезису й еволюції формоутворення дозволяє трактувати об'єкти дизайну як відображення історичних, соціокультурних, економічних, технологічних та політичних етапів розвитку суспільства. Дизайн має ідеологічну платформу, комунікативні завдання, мотиваційні установки [12];

– дизайн-продукт завжди зумовлений сукупністю потреб, цінностей і норм конкретного історичного періоду, що розкриває аксіологічний метод [6];

– історико-мистецтвознавчий метод має значення у розкритті вагомого впливу мистецьких стилів на дизайн, оскільки різні епохи й регіони репрезентують різні архетипи, канони, етнотрадиції, стилістичні тенденції, модні тренди. Стилістичний аналіз дозволяє виявити засоби композиційної організації площини або простору, типологічні ознаки, а також відповідні естетичні параметри і критерії кваліметричної оцінки об'єктів дизайну [8];

– синергетичний метод разом із системно-структурним стає сучасною теоретичною основою інноваційних процесів, запорукою підвищення соціальної значущості мистецтва, дизайну та реклами, рухом від креативності до продуктивності у створенні і просуванні товарів. Закони синергетики дозволяють розуміти закони розвитку суспільства, націй та їхніх особливостей, відповідних протиріч тощо. Це явище, за якого комплексний вплив задіяних чинників дає сумарний ефект значно більший, ніж сума ефектів кожного з них окремо. Однак чим більше вводиться вимог до дизайн-об'єкта, тим більш складним стає зміст аналізу та оцінки, і тим складніше погодити їх між собою під час створення конкретного продукту [6];

– семіотичний метод сприяє розумінню дизайну як знакової системи: утилітарності, естетичної інформативності та проектною образності як ідеологічного продукту. Семіотика розглядає знаки і знакові структури, що репрезентують або зберігають інформацію та визначають системні процеси в природі, суспільстві та комунікаціях, вивчають смисли і смислові взаємозв'язки [18];

– праксеологічний метод є найвагомішим для практичного втілення теоретичних положень. Згідно з вимогами Болонської системи, науково-дослідна робота набуває особливого значення через втілення її результатів у навчальний процес;

– метод теоретичного узагальнення має значення на трьох рівнях: *концептуально-прогностичному (загальногалузевому) рівні*, який впливає на розвиток дизайну загалом, *проблемно-теоретичному рівні*, оскільки для успішної підготовки конкурентоспроможних фахівців необхідно створення методологічної бази досліджень в умовах соціокультурних трансформацій, *дисциплінарному рівні*, що робить вагомий внесок у розвиток інтегрованих навчальних фахових дисциплін.

Методологія дизайну постіндустріального періоду поряд із технологічними і конструктивними аспектами глибше досліджує історичні, соціологічні, психологічні проблеми проектування, композиційні, екологічні, маркетингові аспекти тощо. Сучасний дизайн є комплексною науково-практичною діяльністю з формування цілісного середовища, що найбільш повно задовольняє матеріальні і духовні потреби людини. Таке середовище повинне мати певну емоційно-естетичну інформативність – не досить заповнити просторову ситуацію меблями, предметами і обладнанням, необхідно створити гармонійний простір, оптимальний для сучасного соціуму [31].

## РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Дизайн може бути вузькоспеціалізованим, але професіонали мають, як правило, досить широкий світогляд і добре розуміються на матеріалах та технологіях, проте важливим є розуміння потреб і бажань споживачів. Дизайнер створює не лише форму певного об'єкта, але й моделює певну взаємодію з цим об'єктом, тобто дизайн-продукт може бути змістовим втіленням філософських ідей. Складно визначити об'єкт дизайну поза мистецтвом, наукою або інженерією, тому що в ролі продуктів дизайну виступають доволі різноманітні об'єкти – від промислового обладнання, систем керування до створення іміджу рекламними засобами. Весь предметний світ має для дизайнера вагу, це не просто речі, це – зафіксоване смислове навантаження.

Варто наголосити, що вивчення об'єктів дизайну неможливе без досліджень фахових і соціокультурних аспектів дизайн-діяльності загалом. Тому вважаємо за необхідне в межах цієї статті стисло розглянути лише базові поняття за вибраним напрямом. Ця робота є першою спробою відтворення цілісної

картини дизайнерської термінології. На основі систематизації основних визначень сформовано порівняльну таблицю 1.

Фахівці умовно виокремлюють такі форми людської діяльності: самодіяльну форму (архаїчне формоутворення), ремісничу (канонічну) форму, промислово-індустріальну (проектну) форму, інноваційно-експериментальну форму (концептуальну), ексклюзивну (авторську творчу) форму [2]. Більш узагальнено розвиток дизайну можна чітко розподілити на два великих етапи: канонічний, ремісничий (протодизайн) і проектний, який поступово розпочався у XIX ст. і набув свого максимального вияву на початку XX ст. у Німеччині – найбільш

промислово розвиненій країні на той час. А. Моран визначав ремісничий етап за основою ознак матеріалів, з яких за канонами вироблялися речі. Виготовлення предмета стало залежати від нових технологічних процесів і вимог масового споживача. Принципи функціоналізму склалися у стінах Баухаузу, під функцією розумілося не тільки підпорядкування предмета своєму утилітарному призначенню, натомість здатність окремих предметів створювати системи речей. Поняття краси набуло нового значення: чим багатшими функціонально будуть предмети, тим більше варіативності будуть мати відповідні системи, і тим більше вони будуть красивішими [28].

Таблиця 1

### Порівняння фахової термінології в англійських та українських джерелах (походження – автори)

Автор, рік, англійське джерело	Автор, рік, українське джерело
Byars M., 1994 [20] <b>Design</b> масова комунікація усередині суспільства, що поєднує людей індустріальними продуктами споживання, стилістикою, способом життя тощо	Даниленко В., 2005 [1] <b>Дизайн</b> категорія художньої проектності, котра спрямована на створення утилітарних речей з високим рівнем ергономічних та естетичних характеристик
Brown T., 2008 [19] <b>Design thinking</b> Належить до стратегічних і практичних процесів, а також сукупності суджень у розв'язанні великих і малих проектних завдань з використанням інновацій для соціальної та ділової сфер технологічно і матеріально можливими способами	Сиваківський Я., 2024 [11] <b>Дизайн-мислення</b> Алгоритм вирішення проектних завдань із використанням нестандартних підходів, інноваційних рішень та досліджень ринку; стратегія інноваційного проектування та розв'язання проблем зосереджується на потребах користувачів та їхньому досвіді
Design Education..., 2023 [23] <b>Design concept</b> Існує як самовираза дизайнера на рівні ідеї, може бути новим створеним стилем, новою формою, але ніколи не втіленою у масове виробництво. Проте концепція у будь-якому проекті повинна бути завжди присутньою, оскільки є сукупністю уявлень про майбутній дизайн-об'єкт, змістовою спрямованістю досліджень, завдань і засобів проектування відповідно до потреб цільової аудиторії чи суспільства загалом	Прищенко С., 2020 [8] <b>Дизайн-концепція</b> Концепція може існувати на різних рівнях – від концепції діяльності, яка дає уяву про особливості проектування і формулює його принципи, до концепції конкретного виробу, пов'язаної з творчою позицією дизайнера і завданням такої проектної розробки. Концепція як діяльність має науково-теоретичний характер: дизайн розглядається як предмет дослідження і об'єкт моделювання
Erlhoff M., 2008 [25] <b>Universal design</b> Це дизайн продуктів й інформації, якими може користуватися кожна людина будь-якого віку, статі, статусу, фізичних можливостей та обмежень. Метою є поліпшення життя, гнучкість продуктів навколишнього середовища, до яких буде доступ найбільшій кількості дорослих і дітей	Сьомкін В., 2009 [12] <b>Універсальний дизайн</b> Дизайн середовища, продуктів і послуг, які можуть бути максимально використані всіма людьми без адаптації чи спеціального проектування. Інклюзивний дизайн не виключає допоміжних пристроїв для конкретних груп людей з інвалідністю, де це необхідно (з вадами зору, слуху, моторики)
Archer L., 1979 [17] <b>Design education</b> Усталені концепції дизайну завжди були пов'язані зі спеціалізованою освітою: дизайн-освіта була підготовкою студентів до професійної, технічної ролі. Традиційно вчителі дизайну були практикуючими дизайнерами, які передають свої знання, навички та цінності в процесі учнівства. Студенти-дизайнери «розігрують» роль дизайнера в невеликих проектах, і в цьому процесі їх навчають досвідчені дизайнери	Сьомкін В., 2009 [12] <b>Дизайн-освіта</b> Дизайн поступово розвивався на основі прикладного мистецтва і ремесел, все більше орієнтуючись на вивчення промислових технологій. Дизайн-освіта охоплює теорію, методику та практику проектування об'єктів для різних типів середовища, фокусується на розвитку мислення і навичок проектування, орієнтується на підготовку студентів до професійної діяльності
Encyclopedia of Media and Communication, 2013 [24] <b>Media Design</b> Передача ідей за допомогою зображень, візуальних символів, типографіки; процес створення комунікативного середовища, оформлення інформації з урахуванням функціональних можливостей та естетики візуальних форм	Прищенко С., 2020 [8] <b>Медіадизайн</b> Поєднує досягнення графічного, рекламного та вебдизайну. Створення принципово нового типу комунікації і нових мультимедійних об'єктів як інтерактивних продуктів сучасної культури: сайтів, анімаційних проектів, рекламних роликів, інтернет-банерів, презентацій

Художнє проектування – термін, що па-нував у Радянському Союзі до 1990-х рр. до введення в професійний обіг англomовного значення. Це створення образу, концепції окремої речі або всього проєкту на рівні ідеї. Художнє конструювання є окремою частиною проектування, пов'язаною з технічним втіленням художньої ідеї [13; 15]. Ці терміни можна застосовувати й нині як окремі складники проєктного процесу.

Ступені культури можуть визначатися стадіями поступового розвитку, з яких кожна є продуктом минулого, і своєю чергою, грає вагомую роль у формуванні майбутнього. Це цілком стосується еволюції дизайну. Сучасний дизайн варто розглядати як синтетичний вид професійної діяльності на стику трьох культур – технічної, інтелектуальної та художньої [6]. Об'єкт дизайну завжди має мету в певному контексті з урахуванням функціональних, конструктивних, технологічних, економічних, екологічних, естетичних і соціальних аспектів. У хронологічному огляді промислового та графічного дизайну з XVIII по XX ст., зосереджуючись на оцінці дизайну як творчої діяльності, а також промисловості, зумовленої економічними, технологічними та соціальними чинниками, Д. Райзман досліджує продукти і меблі, призначені для масового споживання [30]. На думку С. Шумеги, протягом XX ст. дизайн як проєктна сфера остаточно сформувався у самодостатній вид професійної діяльності, в якому визначилися загальні принципи проектування розвинутих промислових країн світу. Але роль і значення дизайну не обмежується створенням повноцінних об'єктів для споживачів – обладнання, нової транспортної техніки, візуальних комунікацій. Великі завдання дизайну стосуються організації праці і життя населення, покращення сфери громадського обслуговування, оптимізації умов культурного відпочинку [16].

Якщо дизайн аналізувати у семіотичному аспекті, то цей вид діяльності є формою функціонально спрямованих комунікацій зі створення особливих знакових систем – образів. Художній образ вважається засобом інформації – естетичним знаком, що існує в двох вимірах: як творчий продукт та як візуальне сприйняття. Проєктний образ – це функціональний смисловий конструкт.

За визначенням В. Даниленка, «дизайн являє собою категорію художньої проєктності, котра спрямована на створення утилітарних речей» [1]. Дослідник виокремлює три основні напрями або гілки дизайну (промисловий, графічний і середовищний), що, на наш погляд, є абсолютно правильним і слугує

підґрунтям для подальшої класифікації різновидів сучасного дизайну.

Дизайн (лат. креслення, план, малюнок, ідея) – процес проектування, конструювання і промислового виробництва транспорту, меблів, одягу, предметів побуту, техніки; в більш широкому понятті – особлива галузь діяльності, що складається з художньо-проєктної та науково-організаційної розробки досконалих умов і речей, формування гармонійного предметно-просторового середовища житлової, виробничої та соціокультурної сфер. Дизайн як вид діяльності має предмет дослідження і об'єкт моделювання. Метою є оптимізація функціональних процесів життєдіяльності людини, вплив на світ за допомогою ідей, сталий розвиток, підвищення естетичного рівня виробів та їхніх комплексів, цифровізація. Проєкт повинен містити креслення, розрахунки і наочні моделі об'єкта [8].

Промисловий (індустріальний) дизайн охоплює широке коло об'єктів – продукцію машинобудування, транспорт, інструментарій, предмети побуту, апаратуру, меблі, прилади освітлення, посуд, іграшки, одяг, взуття та аксесуари, ювелірні вироби, комп'ютери, оргтехніку та мобільні пристрої.

Графічний дизайн – проєктна діяльність, що має комунікативну мету, основним засобом якої є графічні зображення (книжкова і газетно-журнальна графіка, плакат, системи візуальної інформації, інфографіка, упаковка, етикетки, фірмові знаки або логотипи, фірмовий/корпоративний стиль, шрифтові розробки, щитова реклама, каталоги, буклети, запрошення, календарі, сувенірна продукція тощо). Також у графічному дизайні використовують фотографіку, монтаж, аплікацію, векторну і растрову графіку. Комп'ютерні технології активно впливають на підготовку до друку рекламної-поліграфічної продукції (реklamний дизайн), а також на проектування інтернет-ресурсів: сайтів і банерної реклами (вебдизайн), мобільних ігор, додатків, анімації, електронних публікацій, мультимедіа.

Дизайн середовища (архітектурного/ландшафтного) передбачає комплексне екологічне проектування й оформлення інтер'єру, екстер'єру та прилеглої території; дизайн предметно-просторового середовища (житлового/суспільного/культурного призначення); дизайн робочого середовища – комплексне формування промислових приміщень та офісів з метою поліпшення виробничих процесів і умов праці (функціональних зон робочих місць, кімнат відпочинку, побуту, їдальні); дизайн виставок виконує комерційну функцію та має специфічні особливості щодо створення

емоційно-просторового сприйняття стендових конструкцій.

Кожна з трьох названих гілок дизайну поділяється на велику кількість спеціалізацій. Однак методичні принципи діяльності дизайнерів усередині кожного різновиду залишаються спільними, лише з деяким коригуванням на особливості об'єкта розробки. Окремого розгляду заслуговує арт-дизайн – одна з ліній розвитку сучасного дизайну, створення виробів з підкреслено художніми якостями малими тиражами або в одиничному екземплярі, т. зв. ексклюзив (англ. *exclusive* – винятковий, який стосується обмеженого кола предметів або осіб). У роботах такого характеру переважає прагнення до високої якості композицій, форми, колориту, пошуків нових художніх вирішень [2]. Проте трапляються і такі формулювання – «художній дизайн», «декоративно-прикладний дизайн», але варто зауважити, що дослівний переклад з англійської не завжди прийнятний українською у рамках професійної термінології. Тому у цьому випадку та деяких інших краще залишати в обігу англійськомовні поняття, які з'явилися на пострадянському просторі у період становлення ринкової економіки (маркетинг, бренд, рекламні комунікації, іміджева реклама, інсайт та ін.). Особливість арт-дизайну полягає в тому, що зусилля дизайнера спрямовано насамперед (і часто єдино) на організацію художніх вражень, одержаних від образу об'єкта сприйняття. Вироби позбавляються утилітарного значення чи зберігають його незначно, і стають майже винятково декоративними, виставковими, тобто фактично проєктуються емоції [6]. У зв'язку із переходом до ринку «емоційних покупок» як активізації психологічного впливу на емоції людини з метою спонукання до здійснення покупки та дотримання певного стилю життя досвід створення об'єктів арт-дизайну використовується усе ширше, усе частіше.

Актуальний напрям проєктної діяльності – біодизайн – течія в дизайні, метод оптимального проєктування біотехнічних систем, котрі володіють антропоцентричною спрямованістю, вираженою в їхній естетичній досконалості [4]. Спрощені й узагальнені форми на основі природних аналогів використовуються в дизайні транспорту та промислових механізмів, меблях, книжковій і журнальній графіці, плакаті, у розробці фірмових констант (знаків, комбінованих логотипів), рекламних персонажів, рисунків для упаковки та різноманітної рекламно-поліграфічної продукції, а також у рослинних і зооморфних орнаментальних структурах.

Термін «етнодизайн» вживається тільки в Україні, іноді в країнах Східної Європи та Грузії. Західна Європа припускає етностилістику лише в окремих випадках, переважно для орнаментальних мотивів у національному одязі, зосереджуючись у дизайн-розробках суто на інтернаціональному стилі. Закономірно, що дизайн в Україні звертається до вже напрацьованих образотворчих прийомів, аналізуючи етномистецькі традиції з позицій нових технологічних можливостей. У зв'язку з цим виникла тенденція до осучаснення вже наявних образів народної творчості, інтерпретації їх у новому контексті. Серед причин виникнення етнодизайну можна назвати і необхідність ідентифікації товарів та послуг на закордонних ринках, і усвідомлення українцями себе спадкоємцями національних традицій давніх слов'ян [8].

Проведене дослідження виявило, що на формування стилів у дизайні вплинули майже всі мистецькі стилі, і зокрема, модерн, класицизм та авангардні течії, особливо конструктивізм, а в Україні ще й народні художні промисли. Оскільки стиль – це сукупність засобів виразності, що притаманні архітектурі, творам образотворчого або декоративного мистецтва, дизайну, автору або групі авторів, стилістика визначається: 1) засобами організації площини або простору (наявністю композиційного центру, візуальною рівновагою елементів, симетрією/асиметрією, статикою/динамікою, ритмікою, контрастом/нюансом); 2) колірною гамою, фактурою, зображальними засобами (фото/рисовані елементи/шрифтові елементи/комбінація цих засобів); 3) наявністю ознак певного художнього стилю (історичного: наприклад, готики/класицизму/бароко/модерну або географічного: африканського/українського/японського/египетського тощо) [8]. Постмодернізм у дизайні має вичерпність усіх попередніх стильових ознак, посилення компіляцій та інтерпретацій, стильовий плюралізм, колажність і варіативність.

Американський промисловий дизайнер В. Папанек ще у 1970-х рр. вважав, що в епоху масового виробництва на дизайнера необхідно покласти серйозну громадську і моральну відповідальність, а також вимагати від нього більшого розуміння потреб споживачів. Він просував нову філософію дизайну та боровся з безглуздом, легковажним, марним продуктом, надаючи план «свідомого» дизайну для реального світу, якому бракує ресурсів [29].

В Енциклопедії «Британіка» дизайн не випадково знаходиться у розділі цивільної інженерії, оскільки первинно дизайн

передбачав конструкцію, технологію та промислове тиражування. «Проектування інженерних робіт може вимагати застосування теорії дизайну з багатьох галузей. Структурний аналіз та технології матеріалів відкрили шлях для більш раціональних конструкцій, нових концепцій дизайну та більшої економії матеріалів» [22].

Найбільш спірним питанням є поняття «креатив». З'явилася маса висловів, які викликають сумніви: креативний дизайн, креатив у дизайні, креативний дизайнер, креативний підхід та ін. При цьому всі, хто їх вживають, не заперечують синонімічності понять «креатив – творчість», але категорично розмежовують застосування поняття «креатив» лише для реклами та дизайну, а «творчість» – виключно для мистецтва. Дизайнер не може бути не креативним, не творчим, тоді це просто виконавець, ремісник, учень (підмайстер, як казали раніше), макетник. Однак креативність, яка зрозуміла лише автору, відверта вульгарність чи епатаж – не самоціль. Енциклопедія «Британіка» визначає креативність як здатність створювати щось нове, будь-то нове вирішення проблеми, новий метод чи пристрій, або новий художній предмет чи форма [21].

Поширюється новий модний термін «метадизайн», проте його чітке визначення в зарубіжних та україномовних ресурсах відсутнє. Найчастіше мається на увазі консультування, дизайн-консалтинг від різних структур за різними напрямками. «Мета» в загальному розумінні означає зміну стану, перехід на інший рівень, прогностичні можливості, наприклад, «метасвідомість» розуміється як НАДсвідомість, що має більш високий і повний рівень охоплення, «метанаратив» означає всеосяжне пояснення, новий спосіб осмислення історії, культури та мистецтва, НАДвелика тема. У такий спосіб можна всюди вільно додавати МЕТА, займатися словотворчістю та поширювати будь-які терміни для будь-якої галузі. На наше переконання, потрібно не вигадувати нові назви, а змінювати *саме рівень* проектування, у такому випадку *метарівень* ставатиме методологією і творчим методом майбутнього (у т. числі для інших галузей), полягатиме у міждисциплінарному підході та дозволить генерувати нові ідеї, образи і дискурси.

Сутність бренду, як позитивного усталеного образу речі/товару/послуги /підприємства у свідомості споживачів, на сьогодні наукових роботах сфери маркетингу і реклами, на відміну від сфери дизайну, розглянуто досить повно. Бренд також визначають як створення додаткової вартості товару/послуги/

підприємства. Однак чіткі тлумачення ре-дизайну, рестайлінгу, ребрендингу відсутні. Ми формулюємо ці процеси як різнорівневі за складністю формотворчі підходи до оновлення об'єкта дизайну/іміджу товару/послуги/підприємства [6]:

– *редизайн* – процес часткового оновлення форми, конструкції, матеріалів, кольору, графічних елементів виробів, знаків чи логотипів;

– *рестайлінг* – процес оновлення візуальної ідентичності компанії, тобто складників фірмового стилю середовища;

– *ребрендинг* – процес оновлення наявного бренду, але не стільки оновлення наявного іміджу продукту або компанії, скільки розробка і здійснення в контексті стратегії маркетингу комплексу заходів, що сприяють ідентифікації цього якісного продукту, його виділення з низки аналогічних конкуруючих продуктів, створення довгострокової переваги споживачів до товару чи послуг на основі маркетингових і соціологічних досліджень.

Дизайн-маркетингове оцінювання є найважливішим етапом проектної діяльності, проте воно ще не посідає вагомого місця в теорії та практиці дизайну. Дизайнерський аналіз слід починати з вивчення ринкової ситуації, тобто з маркетингових досліджень. Дизайн-маркетинг – проектування виробів з урахуванням комплексу питань щодо їхнього споживчого попиту та організації просування на ринку. За В. Даниленком, «дизайн-маркетингове оцінювання – це оцінювання продукції з позиції її споживчих якостей відповідно до наявних ринкових показників, причому дизайнові та ринкові характеристики визначаються як комплекс взаємозалежних показників» [1].

Визначаючи професіоналізм дизайнера з урахуванням вимог сучасного ринку, виокремимо три важливих аспекти як базові компоненти: суто фахову (художньо-проектну) підготовку, соціокультурний та маркетинговий складники. Сучасний дизайнер – соціальна людина, яка працює для соціуму і повинна володіти знаннями суміжних наук: соціології, психології, ергономіки, біоніки, екології, менеджменту, мистецтвознавства, культурології.

Як підсумок варто зазначити, що не існує готових ідей, якими намагаються привабити новачків у бізнесі – кожна концепція залежить від конкретного продукту і позиціонування його на ринку, а також комплексу соціокультурних та економічних чинників. Розробити новий, оригінальний і функціональний об'єкт дизайну досить складно навіть для професіоналів, оскільки він має

бути кінцевим результатом цілої низки досліджень. Для цього потрібна не лише поверхова обізнаність у термінах, а головним чином, їхнє розуміння. Тому глосарій виявляється необхідним чинником сучасної дизайн-освіти, з огляду на це запропоновано інноваційну цифрову форму, яка слугуватиме потужним лексикографічним ресурсом у навчальному процесі і містить визначення основних понять мистецтва, дизайну та реклами, що супроводжуються назвами англійською і відповідним ілюстративним матеріалом [9]. Термінологічний склад суттєво розширено тлумаченнями синергетичних можливостей кольору та семіотичних трансформацій візуальної мови дизайну і рекламних комунікацій, основними рисами мистецьких стилів, а також низкою понять із суміжних галузей: естетики, етнокультурознавства, психології, екології, маркетингу, рекламної індустрії, поліграфічних і комп'ютерних технологій. Вважаємо, що подальше наповнення онлайн-глосарія стане потужним джерелом фахової інформації та першим кроком у створенні освітньої міждисциплінарної онлайн-платформи з дизайну.

## ВИСНОВКИ

Таким чином, авторами акцентовано увагу на проблемі фахової термінології у галузі дизайну, зокрема наведено у порівнянні трактування основних понять сучасної дизайн-діяльності англійською та українською мовами. Визначення практично збігаються, оскільки на теоретичному рівні сучасний дизайн в Україні не відстає від зарубіжних концепцій, як це було в II пол. XX ст.

Історичний розвиток дизайну і динаміку його різновидів коротко проаналізовано в межах двох основних етапів – канонічному до XIX ст. та проектному від сер. XIX ст. до сьогодення. Поглиблено відомості, що протягом XX ст. на основі промислового дизайну відбулися розгалуження на дизайн середовища і графічний дизайн, які, своєю чергою, теж мають багато спеціалізацій, проте на початку XXI ст. усе більш актуальним стає універсальний, людиноцентричний дизайн, який має не лише соціальні, а й економічні засади, продовжуються дискусії про нові технології та сталий розвиток. Подальшого теоретичного осмислення і прогнозування потребують українські етномистецькі традиції для розвитку різновидів дизайну в постіндустріальному XXI ст.

Практична значущість результатів дослідження полягає насамперед у забезпеченні освітнього процесу бакалаврату та магістратури фаховими джерелами, зокрема словниками,

залишаючи багато дискусійних питань для здобувачів освітньо-наукового рівня за спеціальністю 022 «Дизайн». Праксеологічний метод уможливив створення нами освітнього ресурсу у вільному доступі – ілюстрованого глосарія у друкованому та цифровому, більш актуальному для студентів вигляді.

## ЛІТЕРАТУРА

- [1] Даниленко В. Дизайн: термінологічний аспект. *Українська академія мистецтва: дослідницькі та науково-методичні праці*. 2005. Вип. 12. С. 221–227.
- [2] Дизайн : словник-довідник / за ред. М. Яковлева. Київ : Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України, 2010. 384 с.
- [3] Дизайн і ергономіка : термінологічний словник / під заг. ред. В. Свірка. Харків : Вид-во НТМТ, 2009. 98 с.
- [4] Дизайн середовища : словник-довідник / І. Рижова, С. Мигаль та ін. Запоріжжя : ЗНТУ, 2013. 432 с.
- [5] Косів В. Магістерська робота з графічного дизайну: 100 вимог і порад. Львів : Літопис, 2021. 170 с.
- [6] Прищенко С. Теорія та методологія дизайну. Київ : Альтерпрес, 2010. 208 с. (Серія «Бібліотека дизайнера»).
- [7] Прищенко С. Сучасна методологія та перспективи розвитку рекламного дизайну. *Вісник НАКККІМ*. 2019. № 1. С. 389–394.
- [8] Прищенко С. Дизайн і реклама : ілюстрований словник. Київ : Кондор, 2020. 208 с.
- [9] Прищенко С., Прищенко М. Глосарій. Авторський освітній інтернет-проект «Академія кольору», 2023. URL: <https://www.koloristika.in.ua/glossarium> (дата звернення: 10.08.2024).
- [10] Тимофієнко В. Архітектура і монументальне мистецтво: терміни та поняття. Київ : Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України, 2002. 472 с.
- [11] Сиваківський Я. Що таке дизайн-мислення та чому воно потрібне сучасним підприємцям. URL: [https://24tv.ua/business/shho-take-dizayn-mislennya-chomu-vono-potribne-suchasnim-pidpriyemtsyam\\_n2601751](https://24tv.ua/business/shho-take-dizayn-mislennya-chomu-vono-potribne-suchasnim-pidpriyemtsyam_n2601751) (дата звернення: 30.07.2024).
- [12] Сьомкін В. Дизайн: тенденції та напрямки розвитку : монографія. Київ : Альтерпрес, 2009. 528 с.
- [13] Фольта О. Основи художнього конструювання. Київ : Вища школа, 1973. 144 с.
- [14] Хмельовський О. Вступ у дизайн. Луцьк : б.в., 2002. 206 с.
- [15] Шпара П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. Київ : Вища школа, 1989. 248 с.
- [16] Шумєга С. Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Київ : Центр навчальної літератури, 2004. 300 с.
- [17] Archer L. Design in General Education. London: The Royal College of Art, 1979. 426 с.
- [18] Bertin J. Semiology of graphics. Wisconsin University Press, 1983. 94 p.



[19] Brown T. Design Thinking. *Harvard Business Review*. 2008. URL: <https://hbr.org/2008/06/design-thinking> (дата звернення: 03.08.2024).

[20] Byars M. The Design Encyclopedia. Laurence King Publisher, 1994. 612 p.

[21] Creativity. URL: <https://www.britannica.com/topic/creativity> (дата звернення: 23.07.2024).

[22] Design. URL: <https://www.britannica.com/technology/civil-engineering> (дата звернення: 23.07.2024).

[23] Design Education as a Catalyst for Innovation: A Case Study from Singapore. URL: <https://dl.designresearchsociety.org/learnxdesign/learnxdesign2023/casestudy/18> (дата зверн.: 23.07.2024).

[24] Encyclopedia of Media and Communication / ed. M. Danesi. Toronto University Press, 2013. 752 p.

[25] Erlhoff M. Design Dictionary. Board of International Research in Design. Basel–Berlin–Boston, 2008. 466 p.

[26] Future of Design Education. URL: [www.futureofdesigneducation.org](http://www.futureofdesigneducation.org) (дата звернення: 02.08.2024).

[27] Jones D. Distance and online design education – a (not so) quick introduction. URL: [www.open.ac.uk/blogs/design/distance-and-online-design-education-a-not-so-quick-introduction](http://www.open.ac.uk/blogs/design/distance-and-online-design-education-a-not-so-quick-introduction) (дата звернення: 27.07.2024).

[28] Morant H. Histoire des arts decoratifs et appliques de l'Antiquite a nos jours avec un article de Gerald Gassio Talabo sur le design. Paris : Hachette, 1970. 574 p.

[29] Papanek V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. 2nd ed. Chicago Review Press, 2005. 416 p.

[30] Raizman D. History of Modern Design. Pearson Prentice Hall, 2011. 432 p.

[31] Ulrich K. Design. Creation of Artifacts in Society. Pennsylvania University Press, 2011. 136 p.

## REFERENCES

[1] Danylenko, V. (2005). Dyzzain: terminolohichnyi aspekt [Design: the terminological aspect]. *Ukrainska akademiia mystetstva: doslidnytski ta naukovometodychni pratsi*. Vol. 12. P. 221–227 [in Ukrainian].

[2] Dyzzain: slovnyk-dovidnyk [Design: the reference dictionary] (2010). / Za red. M. Yakovlieva. Kyiv: Instytut problem suchasnoho mystetstva Natsionalnoi akademii mystetstv Ukrainy [in Ukrainian].

[3] Dyzzain i erhomomika: terminolohichnyi slovnyk [Design and ergonomics: the terminological dictionary] (2009). / Pid zag. red. V. Svirka. Kharkiv: Vyd-vo NTMT [in Ukrainian].

[4] Dyzzain seredovyshcha: slovnyk-dovidnyk [Environmental design: the reference dictionary] (2013). / I. Ryzhova, S. Mygal ta in. Zaporizhzhia: ZNTU [in Ukrainian].

[5] Kosiv, V. (2021). *Mahisterska robota z hrafichnoho dyzzainu: 100 vymoh i porad [Master's thesis in the Graphic Design: 100 tips and tricks]*. Lviv: Litopys [in Ukrainian].

[6] Pryshchenko, S. (2010). *Teoriia ta metodolohiia dyzzainu [Design theory and methodology]*. Kyiv: Alterpres [in Ukrainian].

[7] Pryshchenko, S. (2019). Suchasna metodolohiia ta perspektyvy rozvytku reklamnoho dyzzainu [Modern methodology and prospects for the development of Advertising design]. *Visnyk NAKKKiM*. № 1. P. 389–394 [in Ukrainian].

[8] Pryshchenko, S. (2020). *Dyzzain i reklama: iliustrovanyi slovnyk [Design and Advertising: the illustrated dictionary]*. Kyiv: Condor [in Ukrainian].

[9] Pryshchenko, S., & Pryshchenko, M. (2023). *Hlosarii. Avtorskyi osvittnii internet-proekt «Akademiia koloru» [Glossary. The author's educational Internet project «Academy of Colour»]*. Retrieved from: <https://www.koloristika.in.ua/glossarium> (Last accessed: 13.08.2024) [in Ukrainian].

[10] Tymofiienko, V. (2002). *Arkhitektura i monumentalne mystetstvo: terminy ta poniattia [Architecture and Monumental art: terms and concepts]*. Kyiv: Instytut problem suchasnoho mystetstva Akademii mystetstv Ukrainy [in Ukrainian].

[11] Syvakivskiy, Ya. (2024). Shcho take dyzzain-myslennia ta chomu vono potribne suchasnym pidpriemtsiam [What is design thinking and why is it necessary for modern enterprises]. Retrieved from: [https://24tv.ua/business/shho-take-dizayn-mislennya-chomu-vono-potribne-suchasnim-pidpriemtsyam\\_n2601751](https://24tv.ua/business/shho-take-dizayn-mislennya-chomu-vono-potribne-suchasnim-pidpriemtsyam_n2601751) (Last accessed: 30.07.2024) [in Ukrainian].

[12] Siomkin, V. (2009). *Dyzzain: tendentsii ta napriamky rozvytku [Design: trends and directions of development]*. Kyiv: Alterpres [in Ukrainian].

[13] Folta, O. (1973). *Osnovy khudozhnoho konstruiuvannia [Fundamentals of artistic construction]*. Kyiv: Vyshcha shkola [in Ukrainian].

[14] Khmelovskiy, O. (2002). *Vstup u dyzzain [Introduction to Design]*. Lutsk [in Ukrainian].

[15] Shpara, P. (1989). *Tekhnicheskaiia estetyka i osnovi khudozhestvennoho konstruyovannia [Technical aesthetics and the basics of artistic construction]*. Kyiv: Vyshcha shkola [in Ukrainian].

[16] Shumeha, S. (2004). *Dyzzain. Istoriia zarozhzhennia ta rozvytku dyzzainu [Design. The history of the origin and development of design]*. Kyiv: Tsent navchalnoi literatury [in Ukrainian].

[17] Archer, L. (1979). *Design in General Education*. London: The Royal College of Art [in English].

[18] Bertin, J. (1983). *Semiology of graphics*. Wisconsin University Press [in English].

[19] Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*. Retrieved from: <https://hbr.org/2008/06/design-thinking> (Last accessed: 03.08.2024) [in English].

[20] Byars, M. (1994). The Design Encyclopedia. Laurence King Publisher [in English].

[21] Creativity. Retrieved from: <https://www.britannica.com/topic/creativity> (Last accessed: 23.07.2024) [in English].

[22] Design. Retrieved from: <https://www.britannica.com/technology/civil-engineering> (Last accessed: 23.07.2024) [in English].

[23] Design Education as a Catalyst for Innovation: A Case Study from Singapore. Retrieved from: <https://dl.designresearchsociety.org/learnxdesign/learnxdesign2023/casestudy/18> (Last accessed: 23.07.2024) [in English].

[24] Encyclopedia of Media and Communication (2013). / Ed. M. Danesi. Toronto University Press.

[25] Erlhoff, M. (2008). Design Dictionary. Board of International Research in Design. Basel–Berlin–Boston [in English].

[26] Future of Design Education. Retrieved from: [www.futureofdesigneducation.org](http://www.futureofdesigneducation.org) (Last accessed: 02.08.2024) [in English].

[27] Jones, D. (2020). Distance and online design education – a (not so) quick introduction. Retrieved from: [www.open.ac.uk/blogs/design/distance-and-online-design-education-a-not-so-](http://www.open.ac.uk/blogs/design/distance-and-online-design-education-a-not-so-quick-introduction)

[quick-introduction](http://www.open.ac.uk/blogs/design/distance-and-online-design-education-a-not-so-quick-introduction) (Last accessed: 27.07.2024) [in English].

[28] Morant, H. (1970). Histoire des arts decoratifs et appliques de l'Antiquite a nos jours avec un article de Gerald Gassio Talabo sur le design. Paris: Hachette [in French].

[29] Papanek, V. (2005). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. 2nd ed. Chicago Review Press [in English].

[30] Raizman, D. (2011). History of Modern Design. Pearson Prentice Hall [in English].

[31] Ulrich, K. (2011). Design. Creation of Artifacts in Society. Pennsylvania University Press [in English].

## ABSTRACT

**Pryshchenko S., Bazylyuk E. Design terminology: the retrospective and modern interpretations.**

**The purpose** is to analyze terminology in different types of design using general and special research methods in historical dynamics and following the stated topic. The study's relevance is to comprehend the theoretical state of design for the further effective development of design education at all levels, as well as to increase positive value orientations in society and the aesthetic level of design concepts. **Methodology.** The integrative nature of design activity determines the multimodal approach as the main one with the corresponding scientific research methods, including system-structural, functional, sociocultural, axiological, art-historical, synergetic, semiotic, praxeological, method of theoretical generalization, etc. **Results.** Design discourse is presented as a type of communicative activity, that takes place in the world cultural space, actively forms visual semantic constructions, and specifies professional terminology. The stages of design development, namely, pre-design (canonical, protodesign) and actual design (project activity) are briefly considered. In determining the designer's professionalism according to the requirements of modern competitive market, three important components are distinguished, including purely professional (design) training, sociocultural, and marketing aspects. **The scientific novelty** consists of conducting a comparative analysis of existing definitions in the field of design based on Ukrainian and foreign sources, as well as highlighting the general prospects of design areas development, taking into account computer technologies, the latest approaches, and materials. **Practical value.** The specification of terminology will allow higher education students to use it more clearly and consciously when writing abstracts for student conferences, scientific articles, and final qualification papers. As a significant contribution to the Design Theory, the illustrated online glossary is proposed as necessary modern lexicographic resource for all levels of design education.

**Keywords:** design typology, design discourse, design thinking, design concept, design education, glossary.

## AUTHOR'S NOTE:

**Pryshchenko Svitlana**, Doctor Sc. in Art Studies, Doctor habilit. in Design, Deputy Head of the AMC on Design at the Ministry of Education and Culture of Ukraine, Professor, Professor of the Design Department, State University of infrastructure and technologies, Kyiv, Ukraine, e-mail: [akademiki@ukr.net](mailto:akademiki@ukr.net), orcid: 0000-0003-3482-6858

**Bazyliuk Elvira**, PhD in Technical Sciences, Associate Professor, Head of the Design Department, Khmelnytskyi National University, Khmelnytskyi, Ukraine, e-mail: [e.bazyliuk@gmail.com](mailto:e.bazyliuk@gmail.com), orcid: 0000-0003-3123-8372

Стаття подана до редакції 13.08.2024 р.