

Відгук офіційного опонента
на дисертацію Габреля Тараса Миколайовича
«Методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій», подану на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства за спеціальністю 17.00.07 – дизайн (галузь 02 – культура і мистецтво)

Актуальність дисертації Т.М. Габреля, котра присвячена осмисленню та систематизації способів активізації творчості дизайнера за допомогою засобів комп'ютерних технологій не викликає сумнівів. Дисертація Т.М.Габреля своєчасна, оскільки живі покоління проектувальників, котрі не знали комп'ютера і досягали, тим не менше, хороших професійних результатів, а значить володіли прийомами та методами, котрі, мабуть, не можна ігнорувати у комп'ютерну еру.

Дисертація складається з анотації українською та англійською мовами, вступу, чотирьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та Додатку 1. Розроблені автором схеми, таблиці та світлини вдало доповнюють текст дослідження.

У вступі дисертант обґрунтовує актуальність теми дисертації, окреслює науковий базис, що дає можливість системного бачення проблеми. Це, зокрема перелік здобутків філософів, дизайнерів, художників (вітчизняних та близького зарубіжжя), котрі своєю діяльністю розширювали теоретичну та практичну сферу дизайну. Виокремлює праці науковців, чиї напрацювання стали фундаментом для формування філософії дизайну (екзистенціаліста Мартіна Гайдегера, постмодерніста Жана Бодріяра, що окреслив ідеї гіперреальності та симулякрів, антрополога та соціолога науки Бруно Лятура та багатьох інших). Можна доповнити цей перелік іменами культуролога ХХ століття, засновника школи етнологічного структуралізму К. Леві-Стросса, американського соціолога та футуролога Е.Тоффлера. Ерудиція автора дисертації виявляється у знанні сучасної проблематики теорії та практики світового дизайну, пов'язаних

з питаннями екології, економіки, етики, антропології, соціальних взаємин, педагогіки, психології тощо. Водночас автор вказує на недостатність висвітлення ролі дизайнера в процесі творення об'єкта, коли проблема «подана словесно-логічно й наочно з допомогою інформаційних технологій втілюється в цілісний концептуальний образ» (с.20).

Не можна не погодитись з думкою автора дослідження, що «методи активізації творчості дизайнера в умовах комп'ютеризації суспільства в роботі доцільно розглядати комплексно».

Дисертація відповідає напрямку наукової роботи кафедри дизайну та основ архітектури Інституту архітектури НУ «Львівська політехніка» «Дизайн в системі природи, суспільства і архітектури».

Наявні інші параметри Вступу: сформульована мета та завдання, визначені об'єкт та предмет дослідження, методи, наукова новизна, практична значимість, апробація результатів роботи, перелік публікацій.

У першому розділі «Дизайн і комп'ютеризація творчого процесу. Умови становлення та дослідження проблеми» дисертант, звертаючись до філософських теорій починаючи від античності, пропонує історичний огляд категорії творчості, яку, на наш погляд, слушно вважає фундаментальною для галузі дизайну. Т.М. Габрель вивчає та аналізує праці філософів, психологів, що визначають особливості творчої активності. Торкаючись історії становлення та питань класифікації дизайну, автор розглядає різні визначення поняття, пропонує власне.

Дослідник слушно акцентує увагу на тому, що поява комп'ютера поряд з розширенням можливостей несе чимало загроз, коли цифрові технології потрапляють до рук непрофесіонала й ігнорується творче начало роботи дизайнера, наявність у нього відповідних знань, навичок, художнього смаку.

Дисертант докладно розглядає типи й методи професійного мислення дизайнера, зокрема з'ясовує суть поняття мислення, його структурної організації, виявляє, що в науковій літературі існують різні підходи, використовуються різні терміни щодо означення цього психічного процесу.

Систематизує і подає у вигляді таблиці диференціацію різних типів мислення дизайнера та їх висвітлення в сучасних дослідженнях. Дисертант пропонує «піраміду» методів мислення дизайнера від репродуктивного в базисі піраміди до професійного на її вершині. В результаті доходить висновку про те, що мислення дизайнера характеризується широким спектром професійних якостей, які можна розділити на дві групи: раціональні - аналіз, логіка, та пізнавальні – інтуїція, інсайт, уява, фантазія.

Серед основних переваг комп'ютерних технологій Т.М. Габрель називає пластичність екранного образу, котрий можна без зайвих витрат та зусиль змінювати, залучаючи до роботи замовника на початкових етапах проектування. До безсумнівних переваг відносить швидку комбінаторику, можливості трансформацій об'єкта, створення віртуальної реальності, прийняття оперативних рішень в умовах інтенсивного потоку інформації, спрощення усіх формально-логічних та аналітичних процесів і, відповідно вивільнення часу та сил для творчої праці. При цьому комп'ютерний інструментарій не заміняє володіння композицією. Автор, слушно вважає важливим оволодіння мисленнєвими прийомами, котрі б забезпечили подолання ускладнень та несприятливих впливів.

Поряд з перевагами комп'ютеризації дизайнерської творчості автор акцентує увагу на небезпеках серед яких загроза цілковитого панування «інтернаціонального стилю», проблема експансії комп'ютером творчого процесу, втрата емоційної компоненти, коли проектувальник відгорожує себе від досвіду, який дає живе ескізування. Небезпеку становить криза професійних кадрів, експансія дилетантів, низький смак та свідомість замовників, котрі інколи перебирають роль автора, залишаючи дизайнеру візуалізацію своїх ідей.

Дисертант пропонує таблицю «Типологія програмного забезпечення проектної діяльності», в котрій візуалізує та систематизує пропозиції сучасного програмного забезпечення: растрові, векторні, тривимірні, мультимедійні та алгоритмічні з одного боку та – на власницькі, відкритого коду та доступні в інтернеті – з іншого.

У другому розділі «Методи й засоби стимулювання інтуїтивного мислення дизайнера» Т.М. Габрель розглядає поняття методу. Вирізняє групи методів. Робить висновок про те, що для активізації творчості дизайнерів потрібно комплексне застосування методів уже існуючих і новостворених з урахуванням комп'ютеризації суспільства.

Вагомою цариною застосування комп'ютерних технологій дисертант бачить сферу освіти, а саме як спосіб кращого упорядкування та викладу матеріалу, складання тестових завдань, освоєння сучасних проектних методологій, ознайомлення зі світовими досягненнями, реалізація творчого потенціалу та ін. При цьому наголошує, що важливо не підпадати цілковито під владу комп'ютерних технологій, а з їх допомогою формувати спроможність творчого мислення, спілкування, діяльності. Зі зростанням якості комп'ютерного забезпечення, розробками в сфері штучного інтелекту можлива повна комп'ютеризація дизайнерського продукту, а це в кінцевому підсумку може призвести до однотипності створюваних об'єктів. Дисертант вважає, що в умовах нових цивілізаційних викликів основними якостями дизайнера повинні лишатись творча активність і здатність орієнтуватись на майбутнє з використанням досвіду минулого.

Т.М. Габрель надає вагу творчій рефлексії, роль котрої недостатньо, на його погляд, з'ясована в творчому процесі та творчому методі сучасного дизайнера. Розглядає простір для виникнення рефлексій. Серед засобів включення рефлексії у творчий процес називає, зокрема тайм-менеджмент та блогінг. Сучасні умови, вважає дисертант, породжують залежність від інформації, при цьому не досить просто нагромаджувати інформацію, а вчитись технології роботи з нею в т.ч. для розвитку творчої рефлексії.

Слушною є думка автора про те, що співвідношення суперечливих аспектів сучасної цивілізації - раціоналізму і поклоніння техніці з одного боку та духовності з іншого повинні бути пропорційно витримані.

Автор приділяє увагу поняттю суспільної свідомості, бо суспільна свідомість разом з індивідуальною творить те, що називають духовністю

особистості. Зосереджуючи свою увагу на суспільній свідомості в архітектурно-дизайнерській організації рекреаційного процесу. Для дизайнера, пише автор, важливу роль відіграє естетична свідомість, специфіка якої полягає у відтворенні дійсності у формі художніх образів.

У своїй праці Т.М. Габрель досліджує евристичні методи як один зі засобів здійснення творчого процесу, подає їх перелік, час виникнення та авторів, які наводить у таблиці «Поділ та досліджуваність евристичних методів». Він зазначає, що інтерес до вивчення евристичних методів виник у зв'язку з захопленням комп'ютерними технологіями проектної діяльності, створенням масиву віртуальних програм. Ті, що дозволяють розширити можливості реалізації дизайнерських проектів, користуються найбільшою популярністю.

Доцільність застосування комп'ютерних технологій на різних стадіях творчого процесу дисертант доречно унаочнює у вигляді схеми «Базове застосування комп'ютера на різних етапах творчості дизайнера», в котрій пропонує арсенал засобів на різних щаблях процесу – від пошуку проблеми, формулювання завдання і до кінцевої реалізації продукту, диференціюючи їх відповідно до різних видів дизайну – середовища, предметного, графічного, інтерфейсів та відео дизайну. Дає характеристику різним евристичним методам: мозкового штурму, експертних оцінок асоціацій, аналогій, послідовного наближення та ін., вказує на їх особливості та переваги.

Спеціальному розгляду піддається поняття дизайн-мислення. Автор з'ясовує особливості розуміння дизайн-мислення різними авторами, перелічує й характеризує деякі основні його моделі, етапність процесів, наголошує на важливості та особливостях такого фундаментального етапу як емпатія. Якщо була емпатія, робить висновок дослідник, розробка припадає до смаку кінцевому споживачеві.

Дисертант стежить за процесами в дизайн дизайн-науці у співтоваристві дизайнерів, вказуючи на виникнення нового явища – дизайн-підприємництва.

У третьому розділі «Компоненти і засоби комп'ютеризації в підвищення обґрунтованості дизайнерських рішень» автор зосереджується на функціях архітектурного дизайну, з'ясовує параметри поняття експериментального моделювання та особливості семіотичного підходу в обґрунтування дизайнерських рішень міського середовища.

Відчувається знання автором архітектурної складової дизайну, про яку пише зі знанням та особливим натхненням. У середовищній творчості дисертант вбачає майбутнє у співпраці архітектури і дизайну. «Сьогодні дизайн набув усіх ознак самостійного виду мистецтва, володіє власними засобами впливу на світ людини через створення комфортних умов життя і діяльності» (с. 106) Автор пропонує схему дослідженості та функцій архітектурного дизайну, виділяючи різні його різновиди: дизайн ландшафту, дизайн інтер'єру, дизайн візуальних комунікацій та ін..

Т.М. Габрель цілком слушно вказує на негативні незворотні перетворення, що відбуваються сьогодні у архітектурному просторі Львова. «...відсутність релевантного генплану та стихійна забудова нівелюють досягнення зодчих, перетворюючи місто на чиїсь приватні інвестиції. Інтереси приватного капіталу блокують суспільно вигідні рішення...» (с141), вказує на відокремлення забудови від міського планування, засмічення МАФами, знищення зелених насаджень, несвідому «підгонку» під архітектурну моду, відсутність національних ознак і «духу місця» (с. 116). Доходить висновку, що всі параметри, починаючи від визначення ролі мали форм, відтак обґрунтування потреби розробки програми розбудови міста для підвищення ефективності його функціонування можуть бути реалізовані тільки з допомогою комп'ютерних програм. Дослідник робить висновок щодо принципових змін суті проектування в умовах комп'ютеризації й нових відносин: з'явилася нова форма синтезу мистецтв, синтез на новітньому рівні.

В розділі також розглядається особливості сприйняття композиції простору, і, відповідно проектуванні та активізації роботи дизайнера, базовані

на знаннях з гештальтпсихології, а семантики. Архітектурно-дизайнерські та семіотичні методології розкрито на прикладі багатокультурного Львова.

На матеріалі можливого освоєння площі Ярослава Осмомисла виокремлено переваги віртуальної архітектури – ідеального архітектурно-предметного рішення авторства дисертанта з центральною будівлею, котра є своєрідним втіленням піраміди Маслов.

У четвертому розділі «Прийоми та засоби узгодження творчо-аналітичних взаємодій у дизайні. Прикладні аспекти застосування комп'ютерних технологій» Т.М. Габрель здійснює огляд класифікації дизайну у світі, розробляє таксономію дизайн-задач та пропонує авторську модель видового різноманіття дизайну. Для класифікації обирає 4 найбільш вагомих класифікаційних ознаки: мобільність, вимірність, сенсорність (чуттєвість) продукту, складність сформульованої задачі. В результаті отримує достатньо переконливе групування на: площинні продукти (графічний дизайн, поліграфія, інфографіка, інформаційна архітектура), тривимірні продукти (предметний дизайн, одяг, інженерний дизайн), просторово-часові (дизайн сценаріїв та сервісів) та віртуальні (мультимедійні презентації, інтернет-сайти, ігри) (с. 158).

Особливий інтерес становить підрозділ «Шляхи і методи інтеграції комп'ютера в навчальний процес підготовки дизайнерів». Відчувається, що автор добре володіє матеріалом, має практичний досвід у цій царині. Робить висновок про те, що чотирьох років при активній підготовці в галузях дизайн-проекування, дизайн-програмування та аналітико-дослідницької діяльності в галузі графічного дизайну та дизайну середовища достатньо для підготовки широко профільного фахівця з дизайну. При цьому недоречно готувати технічного експерта у вузькій галузі через швидкі зміни версій існуючих програм. Доцільним є підготовка фахівця, здатного до самонавчання та поступове включення ПЗ у проектні завдання студента.

Принциповими є пропозиції автора застосовувати комп'ютер таким чином, щоб це не суперечило існуючим планам підготовки по спеціальності

«Дизайн», дотримання етапності включення ПЗ в навчальний процес, вміння показати алгоритм виконання завдання.

Т.М. Габрель розглядає растрові програми, особливості їх застосування в навчальному процесі на першому курсі, векторні програми та використання їх у навчальному процесі на другому курсі, тривимірне моделювання – на третьому та можливість адаптувати до можливостей тривимірної графіки завдання зі скульптури, моделювання, проектування та дизайну промислових виробів. Послідовне використання різних редакторів стане в пригоді випускнику під час самостійного здійснення завдань архітектурного дизайну. На четвертому курсі пропонується робота з анімацією та мультимедіа. Дисертант докладно зупиняється на можливостях різних редакторів та їх застосування в освітніх цілях. При цьому знову акцентує на необхідності попереднього освоєння знань та вмінь традиційної художньої школи, без яких існує небезпека стильової еkleктики, засилля інтернаціонального стилю, постання «антидизайнерських» інтерфейсів.

Автор висловлює думку, що магістр повинен мати можливість обирати будь-яку спеціалізацію, не обмежуючись лише одним з видів дизайну, що виник у минулому столітті, і опановувати найновіші напрями галузі. Водночас створення якісного дизайну процесів та сервісів повинно поєднуватися з соціальною активністю, здатністю до емпатії, чуттям композиції в часі.

Автор дає практичні рекомендації щодо вирішення проблеми дизайну реклами на прикладі простору м. Львова, розглядає проблему організації площ міста, зокрема площі Святого Юра, пропонує авторську альтернативу її недавній реконструкції.

Усі розділи дисертації містять висновки. Загальні висновки підсумовують дослідження. Основні положення дисертації відображені у публікаціях автора. Автореферат відповідає змісту дисертації.

До недоліків та дискусійних положень роботи відносимо наступні:

Автор розглядає різні визначення поняття «дизайн», пропонує власне: «дизайн – це процес свідомого й інтуїтивного покращення доступними

інструментами зовнішнього світу через внутрішній» (с.11). Проте ця романтична дефініція, котра має право на існування, на наш погляд, надто розширює межі поняття і може бути застосована до багатьох інших галузей людської діяльності. Створюється враження, що автор надміру намагається розширити експансію дизайну на інші види художньої діяльності.

Значна частина роботи присвячена дослідженню стану суспільної свідомості мешканців рекреаційних територій (рівень їх знань щодо рекреації даної території екологічної свідомості, оцінка ними природних, суспільних, господарських змін, співпраці влади та громадян та ін.). Ця важлива проблема, сумлінно розглянута, проте не зрозуміло яким чином стосується теми засобів комп'ютерних технологій для активізації творчості дизайнера. І це не поодинокий приклад деякого переобтяження роботи інформацією, котра могла б бути викладена більш стисло (зокрема огляд історії Львова).

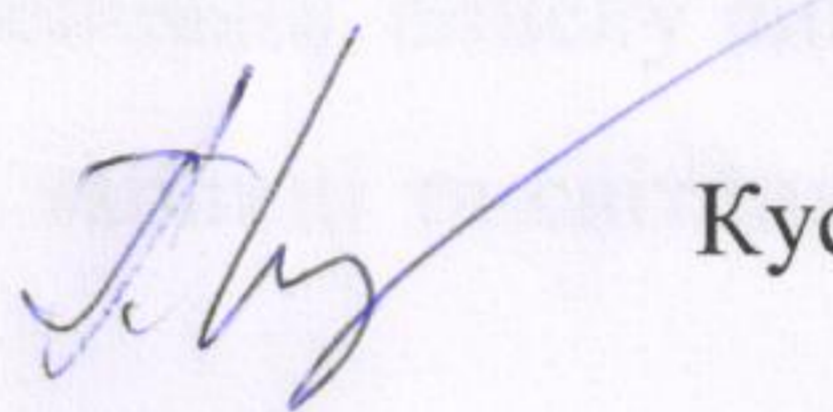
На відміну від значного масиву кандидатських дисертацій, автори котрих зловживають описовим методом, дисертація Т.М. Габреля позбавлена цього недоліку. Проте наші недоліки є продовженням наших чеснот. На нашу думку в дисертації бракує послідовного опису процесу розробки дизайн-продукту на конкретному прикладі з виявленням та обґрунтуванням використаних творчих методів та комп'ютерних технологій, візуалізацією у вигляді послідовного ряду світлин (ескізування, проекти, готовий виріб чи предметно-просторове втілення), інших документів, що супроводжують і фіксують процес дизайнерської творчості.

Не можемо погодитись з твердженням дисертанта про те, що «з приходом дизайну, зокрема в архітектуру, розпочалося проектування не окремих деталей і фрагментів навколишнього оточення, а простору і форм існування як єдиного цілого, тобто самого середовища, передусім міського...» (с. 109). Завдяки такому організуючому фактору як мистецький стиль, в сукупності з професіоналізмом архітектора, будівничого, ремісника маємо зразки досконалих архітектурних ансамблів з ідеальним узгодженням усіх складових – простору, форм, пропорцій, цілого і деталей.

Є зауваження до оформлення списку літератури та посилань.

Однак певні недоліки та дискусійні позиції не применшують вагомості значення кандидатського дослідження Т.М. Габреля. Дисертація «Методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій» - це професійна і глибока наукова праця, в котрій автор з позитивістською докладністю крок за кроком з'ясовує суть проблеми. Значний пласт опрацьованої наукової літератури, солідна джерельна база, досвід здобувача як педагога та практикуючого дизайнера, достатня апробація результатів, переконливе обґрунтування основних позицій надають переконливості науковим висновкам дисертації Т.М. Габреля. Дисертація «Методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій» має безсумнівне теоретичне та практичне значення, а її автор Габрель Тарас Миколайович заслуговує на присудження ступеня кандидата мистецтвознавства за спеціальністю 17.00.07 – дизайн.

Кандидат мистецтвознавства



Кусько Г.Д.



ЛНАМ	
Підпис завіряю	<i>Кусько Г.Д.</i>
Начальник ВК	<i>[Signature]</i>
"29"	20 18р.