Д.Б. ПОГОРЕЛОВ
Главный дизайнер ООО «КСК», департамент по стратегическому маркетингу. Соискатель МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: techmann@mail.ru

D.B. POGORELOV
Chief Designer of KSK LLC, strategic marketing department. Applicant of the Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts
e-mail: techmann@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2021_4_2_70_82

ПОДХОДЫ К ИССЛЕДОВАНИЮ СУЩНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ДИЗАЙНА В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ XX–XXI ВЕКОВ

APPROACHES TO THE RESEARCH OF THE DESIGN ESSENTIAL IDENTITY IN THE PROJECT CULTURE OF THE XX–XXI CENTURIES

В статье рассмотрено три основных подхода к исследованию и определению сущностной идентичности дизайна: с точки зрения теории деятельности, с точки зрения феномена сознания и мышления и с точки зрения истории феномена. При этом диапазон исследований разворачивает представление о сущности дизайна с двух сторон: исторической, процессуальной, временной и онтологической, вневременной. Результатом исследования являются два положения: сводное определение дизайна как принципа мыследеятельности, а также необходимость исследования сущностной идентичности дизайна как целостности через историко-онтологический подход.

It is explored three main approaches to the research and definition of the essential identity of design in the article, from three points of view: the theory of activity, as the phenomenon of consciousness and thinking, and the history of the phenomenon. At the same time,

the range of research develops the idea of the essence of design from two sides: historical, procedural, temporal and ontological, timeless. The result of the research is two provisions: a consolidated definition of design as a thought activity principle and the need to study the essential identity of design as an integrity through a historical-ontological approach.

Ключевые слова: сущность дизайна, определение, история, онтология, теория деятельности, сознание, мышление, мыследеятельность, проектная культура.
Keywords: essence of design, identification, research, history, ontology, theory of activity, consciousness, thinking, thought activity, project culture.

Дизайн в теории технической эстетики представлен как феномен проектной культуры. В частности, осознанное формирование представления о дизайне началось с XX века и продолжается по сей день. Многие теоретики и практики дизайна пытаются дать свое определение места этому феномену в культурной жизни и деятельности человека, но каждый из них идентифицирует сущность дизайна исходя из той парадигмы, которая сформировала его сознание, мировоззрение и восприятие. Эту ситуацию иллюстрирует теоретик дизайна Т. Мальдонадо следующей мыслью: «Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир» [7, с. 85]. В связи с этим возникает проблема, связанная с наиболее общей, целостной, стремящейся к объективности, идентификацией сущности дизайна. Чтобы представить сложившуюся на данный момент ситуацию, мы систематизировали те данные, что предложены теоретиками дизайна.

Стоит отметить, что широкий диапазон исследований идентификации сущности дизайна можно разделить на три основных подхода, представляющие три категории определений этого феномена: с точки зрения теории деятельности, с точки зрения феномена сознания и мышления и с точки зрения истории феномена. При этом диапазон исследований разворачивает представление о сущности дизайна с двух сторон: с одной стороны, как сущность, осуществляющуюся во времени, то есть в процессе и в истории, с другой — формирует представление о нем как

вневременной сущности, то есть формирует его онтологию, идентифицирует его бытие.

Первый из трех подходов представляет сущность дизайна с точки зрения теории деятельности. Этот подход позволяет определить идею как бытийную форму сущности дизайна, по переходу из ее вневременной формы существования в реальную, пространственную, временную в процессе ее эманации, осуществления через деятельность человека в формах, то есть продуктах деятельности. При этом идентификация сущности дизайна производится по шаблонным принципам и признакам процесса осуществления и существования идеи дизайна, то есть идентифицируется парадигма дизайна. Деятельностный подход позволяет проследить, в чем состоит сущностная идентичность дизайна не только по процессу деятельности, но, главным образом, по продукту деятельности как результату дизайн-проектирования. Как отмечает В.Л. Глазычев, «до настоящего времени нам известен только один способ достаточно строгого определения деятельности как самостоятельной, отделения ее от иных видов деятельности — определение по продукту» [22, с. 248].

Исторически сложилось, что с начала XX века идентификация новой проектной деятельности определялась по ее продукту как синтез искусства и техники. При этом ведущая роль в определении свойств и качеств форм технических изделий, производимых на производстве, отводилась именно художнику. Отсюда произошли первые термины, отсылающие к природе дизайна, — «промышленное искусство», «художественное конструирование», «техническая эстетика» [5, с. 50]. Но Н.В. Воронов [5] так же, как и О.И. Генисаретский, Г.П. Щедровицкий, К.М. Кантор [22], справедливо подчеркивают и связь дизайна с наукой, отсылая к тому, что дизайн прибегает к данным, средствам и методам всех тех научных дисциплин, которые необходимы для проведения проектных работ. Соответственно, дизайн как деятельность исследователи пытаются определить в качестве образования новой формы связей и отношений между наукой, искусством и техникой. Такой ракурс исследования дизайна предполагает системный подход, где определяются связи и отношения между элементами, составляющими сущность науки, искусства и техники и образующими новый системный объект — дизайн. И то, что идентифицируется исследователями как дизайн, есть логически выстроенная, онтологическая картина дизайна, представляющая бытие и сущность этого феномена. Как отмечает Г.П. Щедровицкий, онтологическая картина системного

подхода «снимает, как бы "свертывает" в себе все те процедуры и способы оперирования, которые мы применяем на разных уровнях познания, воспроизводящего те или иные объекты в виде "систем"» [24, с. 228].

Самыми яркими представителями деятельностного подхода идентификации сущности дизайна являются Т. Мальдонадо, В. Папанек, Г. Саймон, Г.Б. Минервин, О.И. Генисаретский, Г.П. Щедровицкий, Н.В. Воронов, В.Л. Глазычев, Е.Н. Лазарев и другие [5; 6; 7; 11; 13; 15; 22; 29]. Частные определения сущности дизайна в этом же ключе даются словарями, представителями дизайн-бюро, что рассмотрено в обзорах С.В. Курасова, А.Н. Лавреньева и Е.В. Жердева, А.В. Уварова и В.В. Ставицкого [9; 23]. В проанализированных исследованиях сущность дизайна рассматривается с точки зрения вида, метода, процесса, продукта и цели деятельности, а также способа организации образа жизни современного человека в контексте промышленного производства, техники и технологии, культуры и общества, менеджмента и кибернетики, рыночных отношений, теории потребления и психологии личности, эргономики, экологии, эвристики. При этом в категории исследований дизайна, с точки зрения теории деятельности, теоретиками дизайн представлен тремя классами идентификации его сущности: как специфически творческая, художественно-конструкторская или художественно-проектная деятельность, как общепрофессиональный навык и как способ организации жизни и деятельности проектного типа человека в целом.

Органичное проектное соединение существенных свойств искусства и техники в понятии «дизайн» произведено и утверждено теоретиком и практиком дизайна Т. Мальдонадо вместе с составом Международного совета организаций промышленного дизайна (ICSID) в 1969 г. Им предложено определение дизайна как специфически творческой деятельности: «Дизайн — это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое (как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя). Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством» [7, с. 14].

Уточняет и дополняет эту формулировку отечественный теоретик дизайна Г.Б. Минервин в 1975 г. в своем диссертационном исследовании, определяя цель дизайна как «формирование гармоничной

предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека» [13].

Более раскрытую формулировку сущностной идентичности дизайна как специфически творческой проектной деятельности, включающей в себя элементы науки, представляет Н.В. Воронов: «Дизайн — проектирование материальных объектов и жизненных ситуаций на основе метода компоновки при необходимом использовании данных науки с целью придания результатам проектирования эстетических качеств и оптимизации их взаимодействия с человеком и обществом. Это определяет наличие присущих дизайну социальных последствий, проявляющихся в том числе и в формировании личности. Термином “дизайн” могут обозначаться собственно проект, процесс проектирования и его результат — осуществленный проект» [5, с. 31].

Определение дизайна как общепрофессионального навыка дает Г. Саймон, исследователь феномена искусственной среды, созданной человеком. Им дизайн определяется как способ деятельности по организации ситуаций в действительности, осуществляемый любыми средствами и в рамках любой профессиональной деятельности. «Дизайном занимается каждый, кто изобретает порядок действий, имеющий целью изменение существующих ситуаций в предпочтительные ситуации. Интеллектуальная активность, производящая материальные артефакты, существенно не отличается от предписания лекарства больному или от разработки нового маркетингового плана для компании или политики социальной защиты государства. Так понятый дизайн есть ядро любой профессиональной деятельности», — заключает исследователь [25, с. 111].

В русле исследования дизайна как общепрофессиональной деятельности и сферы знания А.В. Уваровым и В.В. Ставицким в начале 2021 года представлен обзор на определение сущности дизайна как термина [23]. Значимость работы состоит в том, что если к понятию применимо широкое значение, соответствующее всей области представления об означаемой сущности, то термин имеет узкое, конкретное значение, применимое к слову с целью использования его в профессиональной лексике. В упомянутом обзоре авторы дают заключение, что нынешние тенденции определения термина имеют междисциплинарный и общепрофессиональных характер, указывают на «многоформатность профессионального знания», а также указывают на процесс углубления и расширения дизайна как сферы деятельности [23, с. 100].

В работе «Дизайн для реального мира» В. Папанек расширяет понимание дизайна не просто как способ деятельности, а как общекультурный способ существования проектного типа человека, способ его бытия. В основе такого представления лежит принцип осознанного деятельного отношения человека к действительности, в результате которого осуществляется значимая для человека ее организация. «Все люди — дизайнеры. Все, что мы делаем, практически всегда — дизайн, ведь проектировать свойственно человеку в любой его деятельности. Планировать свои действия в соответствии с поставленной целью составляет суть дизайна. Любая попытка выделить дизайн в нечто обособленное, превратить его в вещь-в-себе работает против дизайна как первичной матрицы жизни. <…> Дизайн — это сознательные и интуитивные усилия по созданию значимого порядка» [15, с. 16].

Все три класса определений сущности дизайна демонстрируют ее общую онтологическую картину с точки зрения теории деятельности в срезе проектной культуры XX — начала XXI века и иллюстрируют закономерный результат тотального воздействия проектного типа культуры на человека, где человек рассматривается в качестве носителя проектного типа мышления, которое имеет потенцию осуществиться в профессиональной или узкопрофессиональной художественно-конструкторской деятельности. «Дизайнерский подход, дизайнерское мышление есть способность и возможность нахождения новых, оригинальных решений в любой сфере науки, техники, политики, социальных отношений. Постепенно и неуклонно он завоёвывает всю действительность, способствуя её переорганизации, перекомпоновке, что всегда приводит к важным социальным последствиям», — подчеркивает Н.В. Воронов [5, с. 34].

О проектном мышлении как общем основании деятельности человека проектного типа культуры также свидетельствует и В.Ф. Сидоренко: «Проектность — определяющая стилевая черта современного мышления, один из важнейших типологических признаков современной культуры едва ли не во всех основных ее аспектах, связанных с творческой деятельностью человека. Проектностью пронизаны наука, искусство, психология человека: в его отношении к миру, к социальной и предметной среде, в формах потребления и творчестве присутствует проектное переживание мира» [21, с. 29].

Итак, проектность мышления и сознания, присущая человеку проектного типа культуры, определяют второй подход к идентификации

сущности дизайна. Этот подход выявляет дизайн как априорное основание деятельности: дизайн как феномен сознания и мышления. Предпосылкой такого положения является то, что первоначально проектируемая последовательность действий для достижения результата производится в процессе мышления и порождается сознанием. При этом результатом мысленного проектирования становится новое знание, полученное до опыта, то есть априори, а сам дизайн можно определить как априорную проектную форму познания действительности. Такой общий вывод можно сделать не только из многочисленных работ, исследующих или выявляющих дизайн как форму «проектного сознания», «проектного мышления», «дизайн-мышления», но и в ходе простой дедукции [1; 2; 8; 14].

Указывают на подход к исследованию сущности дизайна в контексте процессов мышления и сознания в работе 1972 года Н.В. Воронов и Я.Е. Шестопал. Они пишут о том, что дизайн, скорее, относится к осознанному психическому процессу, то есть к мышлению, нежели является деятельностью: «Дизайн возможен в любой области… Это особый метод, особый способ решения задач путем новой компоновки уже известных элементов. Следовательно, это скорее явление психологическое, это особая комбинаторская направленность мышления, а не особая область деятельности, как, скажем, промышленность, торговля, искусство» [6, с. 133].

Репрезентуют сущность дизайна в качестве общепрофессионального метода мышления западные специалисты в области творческого мышления Эдвард де Боно и дизайн-мышления Тим Браун [1; 2]. Э. де Боно указывает не на деятельную природу дизайна, а на то, что дизайн предопределяет действия посредством изменения их порядка для достижения желаемого результата: «Всякий раз, когда стандартные действия оказываются неэффективными, мы нуждаемся в дизайне. Дизайн — основа действия» [1, с. 96]. Н.В. Воронов также смещает акцент в исследовании сущности дизайна с формы дизайн-решения на оценку его оригинальности, «остроты ума», что является признаком оценки ментальной работы и идентификации дизайна как продукта сознания: «Признак оригинальности, необычности, остроумия стал определяющим для дизайна. И это способствовало тому, что элементы или признаки дизайна искали и находили в других сферах деятельности» [5, с. 32].

Отдельно стоит подчеркнуть, что, поскольку процессы сознания не имеют предметно-пространственной или пространственно-временной формы, а само сознание не имеет и временного измерения, ди-

зайн как феномен сознания и мышления следует идентифицировать в рамках его вневременного, бытийного представления. Этот факт также указывает на необходимость исследования дизайна, но уже как формы сущности, в рамках онтологии, чего, например, придерживается философ и практик дизайна Г.Н. Лола в работе «Метафизика дизайна» [12]. Исследователем дизайн раскрывается как феномен, который позволяет человеку стать соучастником бытия через получение опыта со-бытия. Этот опыт со-бытия становится возможным благодаря соединению повседневного бытия, утилитарного бытования с бытием трансцендентным, сакральным, явленным духовностью искусства. Отсюда автор и делает вывод, что «дизайн обнаруживает себя как граница, одновременно разделяющая и соединяющая» эти два мира и позволяющая человеку через себя стать сопричастным опыту со-бытия [12, с. 58]. «Граница, которая делает возможным событие и способна трансверсировать в форму, имитирующую событие, — суть дизайн. Дизайн — это граница, мерцающая контуром, социокультурным референсом которой является "форма для опыта"», — подытоживает Г.Н. Лола [12, с. 77].

Первый и второй подходы исследования сущности дизайна не исключают, но дополняют друг друга, а их диалектика отражает сложную природу дизайна, которая выражена эксплицитно как деятельность и продукт деятельности человека, так и имплицитно — мыслительным процессом сознания человека. Поскольку дизайн осуществляет организацию действительности в процессе и результате мышления и деятельности, постольку дизайн следовало бы определить как категорию мыследеятельности, на что указывает и Г.П. Щедровицкий: «Выражения "деятельность" и "действие" <…> выступают как выражения чрезвычайно сильных идеализаций, чрезмерных редукций и упрощений, которым в реальности могут соответствовать только крайне редкие искусственно созданные и экзотические случаи. В реальном мире общественной жизни деятельность и действие могут и должны существовать только вместе с мышлением и коммуникацией. Отсюда и само выражение "мыследеятельность", которое больше соответствует реальности и поэтому должно заменить и вытеснить выражение "деятельность" как при исследованиях, так и в практической организации» [24, с. 297–298]. Но поскольку дизайн, с одной стороны, отличен от любой мыследеятельности, с другой — порождает новые, то его следует определить как принцип мыследеятельности, определяющий и порождающий новую мыследеятельность.

При этом в качестве мыследеятельности может пониматься как имплицитная, умозрительная, так и эксплицитная мыследеятельность — процесс объективации результата мышления посредством деятельности в действительность.

Дизайн — это принцип мыследеятельности, определяющий и порождающий новую форму и структуру организации процессов и элементов привычной мыследеятельности путем включения в нее процессов и элементов других мыследеятельностей с целью достижения желаемого результата. Этот принцип определяет не только новые структурные связи изменяемой мыследеятельности, но и утверждает их значение для человека и общества во внешней форме выражения. Такое сводное определение сущности дизайна можно дать исходя из выше представленных подходов.

Третий подход к определению сущности дизайна включает в себя два предыдущих. Поскольку современное сознание, способ мышления и деятельности есть результат становления человека как существа социального и культурного, постольку дизайн, как феномен социальный и культурный, отражает определенную стадию становления сознания, мышления и деятельного отношения человека к миру. Такие предпосылки дают В.Ф. Сидоренко, Н.В. Воронов, В.Ф. Рунге, В.Д. Плахов, А.Н. Лаврентьев, Н.В. Брызгов и Е.В. Жердев, Г.Н. Лола, Т.Ю. Быстрова и другие историки и теоретики дизайна [3; 4; 5; 10; 12; 16; 19; 20; 21]. Сводным положением для исследований указанных историков дизайна может стать тезис, что «дизайн был всегда, бытийствовал и только в начале XX века стал основной чертой и признаком современной культуры» [17, с. 195].

Этот подход выявляет историческую преемственность между представлениями о древнегреческом феномене, обозначаемым понятием «технэ», и о дизайне. Оба феномена являют гармонию искусства, техники и науки в единой форме, будь то процесс или результат деятельности человека. Эти две формы также являют и отражают свойство человеческого сознания воспринимать действительность целостно, о чем пишут в отношении к технэ Д.Б. Погорелов [18] и в отношении к проектной культуре и дизайну В.Ф. Сидоренко [21, с. 160]. Но в то же самое время, Т.Ю. Быстрова выделяет ряд фундаментальных различий в их сущностях, что изложено на страницах её труда [4, с. 24–37].

Приведенные выше три подхода к идентификации сущности дизайна мы можем обозначить как подходы верхнего уровня, где каж-

дый подход исследует свой объект, являющийся этапом предыдущего процесса. Исследование дизайна с точки зрения сознания и мышления производится по парадигме формирования этого сознания. В деятельностном подходе исследование осуществляется по производному продукту, как овеществлённому результату, произведенному сознанием. С точки зрения исторического подхода исследуются качества парадигмы и воспроизведение этих качеств в объективированном виде, то есть в продукте деятельности. То есть с точки зрения исторического подхода исследуется качественный этап становления сознания, мышления и деятельности по их продукту. Таким образом, все три подхода онтологически замыкают представление о всех явлениях культурного бытия человека, в том числе и о сущности дизайна.

Три означенных подхода порождают производные подходы как ответвления либо синтез подходов верхнего уровня. Так, например, на синтезе всех трёх основных подходов в исследовании сущностной идентичности дизайна организованы культурологический и искусствоведческий подходы. Эргономический подход исследует сущность дизайна с точки зрения теории деятельности, средств и методов её организации и определения качеств продуктов деятельности. Также следует отметить такие подходы как философский, аксиологический, социологический, семиотический, герменевтический, психологический, методологический, экономический, маркетинговый и некоторые другие, которые отображают сложную междисциплинарную онтологическую картину дизайна.

Мы особняком ставим ряд естественнонаучных подходов, в том числе и экологический подход к исследованию сущности дизайна, поскольку дизайн в большей степени нацелен на организацию предметно-пространственной среды социально-культурного бытия человека. Дизайн антропоцентричен и это проблема самого дизайна, который хоть и учитывает природу и окружающую среду, но только как средство удовлетворения материальных и духовных потребностей человека. Дизайн встраивает природу в социально-производственный процесс и представление человека о действительности, но не учитывает целостную взаимосвязь человека с окружающей средой, какая, например, существовала в традиционной культуре, где выразителем этой целостности было технэ [18].

Подводя некоторый итог и одновременно возвращаясь в начало данной статьи, три основных и ряд производных подходов к исследо-

ванию сущностной идентичности дизайна в целом являют результаты индуктивного метода исследования: из частных явлений и процессов социально-культурного бытия человека синтезируется общее — объект исследования — дизайн. Но если мы хотим идентифицировать сущность дизайна как целостность, то ее следует определять через то, что является целостностью — через бытие как вневременную целостность и историю как осуществляемость этой целостности во времени. В соответствии с этим тезисом, нами предложен четвертый, историко-онтологический подход и дедуктивный метод исследования сущности дизайна, системно и целостно включающий в себя ключевые особенности трех основных выше рассмотренных подходов. С точки зрения историко-онтологического подхода, дизайн поставлен в отношении к бытию как к целостности, и, поскольку дизайн является культурным феноменом, то в отношении к истории культуры как временной целостности культурного бытия. Стоит также отметить и то, что сам системно-структурный подход к исследованию сущности дизайна также определен самой его природой: с одной стороны, дизайн аккумулирует основания, которые представлены проектирующему в настоящий момент времени как результат событий прошлого, и с другой — проектно синтезирует их, воспроизводя недостающую для текущей ситуации целостность в проектной форме. В данном случае, такой проектной формой является целостность представления о сущности дизайна, онтологическую картину которой не раз предпринимались попытки построить теоретиками дизайна. Эти и некоторые другие методологические особенности идентификации сущности дизайна представляют основу моего диссертационного исследования, некоторые результаты которого более подробно изложены в серии одноименных статей «Историко-онтологические основания дизайна» [17; 18].

Список литературы:

1. *Боно Э.* Серьёзное творческое мышление / Э. Боно; перевод с английского Д.Я. Онацкой. — Минск: ООО «Попурри», 2005. — 416 с.

2. *Браун Т.* Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей [Текст] / Тим Браун; перевод с английского Владимира Хозинского. — 4-е изд. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 241 с.

3. *Брызгов Н.В., Жердев Е.В.* Промышленный дизайн: история, современность, футурология. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 544 с.

4. *Быстрова Т.* Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна / Т. Быстрова. — Москва; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018. — 374 с.

5. *Воронов Н.В.* Дизайн: русская версия. — Москва; Тюмень: Тюменский колледж искусств, 2004. — 207 с.

6. *Воронов Н., Шестопал Я.* Эстетика техники. — Москва: Советская Россия, 1972. — 176 с.

7. *Глазычев В.* Дизайн как он есть. — 2-е изд., доп. — Москва: Издательство «Европа», 2006. — 320 с.

8. *Громыко Ю.В.* Проектное сознание: руководство по программированию и проектированию в образовании для систем стратегического управления. — Москва: Институт учебника Paideia, 1997. — 560 с.

9. *Курасов С.В., Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В.* Размышления о современной теоретической платформе дизайна. Определения дизайна. Проблемы техники и эстетики, формы и функции // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2019. — № 1. — Часть 2. — С. 10–26.

10. *Лаврентьев А.Н.* История дизайна: учебное пособие / А.Н. Лаврентьев. — Москва: Гардарики, 2007. — 303 с.

11. *Лазарев Е.Н.* Дизайн как технико-эстетическая система: диссертация … доктора искусствоведения: 17.00.06. — Ленинград, 1984. — 362 с.

12. *Лола Г.Н.* Метафизика дизайна. — Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского Университета, 2014. — 155 с.

13. *Минервин, Г.Б.* Архитектоника промышленных форм: Принципы образования промышленных форм / Г.В. Минервин. — Москва: ВНИИТЭ, 1970. — Выпуск 1. — 157 с.

14. *Мкртчян С.В., Буханов Г.В.* Проектное мышление — пути и методы развития // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2021. — № 1. — Часть 2. — С. 123–133.

15. *Папанек В.* Дизайн для реального мира / перевод с английского. — Москва: Издатель Д. Аронов, 2004. — 416 с.

16. *Плахов В.Д., Плахова А.В.* Философия дизайна. — Санкт-Петербург, 1995.

17. *Погорелов Д.Б.* Историко-онтологические основания дизайна. Часть 1 // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2019. — № 4. — Часть 2. — С. 192–206.

18. *Погорелов Д.Б.* Историко-онтологические основания дизайна. Часть 2. Технэ как основание дизайна // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2021. — № 3. — Часть 2. — С. 125–138.

19. *Рунге В.Ф.* История дизайна, науки и техники. Учебное пособие. Издание в двух книгах. Книга 1. — Москва: Архитектура-С, 2006. — 368 с.

20. *Рунге В.Ф.* История дизайна, науки и техники. Учебное пособие. Издание в двух книгах. Книга вторая. — Москва: Архитектура-С, 2007. — 432 с.

21. *Сидоренко В.Ф.* Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: диссертация … доктора искусствоведения: 17.00.06 / ВНИИ техн. эстет. Гос. ком. СССР по науке и тех. — Москва, 1990. — 424 с.

22. Теоретические и методологические исследования в дизайне. — Москва: [Изд-во Шк. Культ. Полит.], 2004. — 372 с.

23. *Уваров А.В., Ставицкий В.В.* Термин «Дизайн»: от энтропии к определенности // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2021. — № 1. — Часть 2. — С. 91–102.

24. *Щедровицкий Г.П.* Избранные труды. — Москва: Шк. Культ. Полит., 1995. 800 с.

25. *Simon H.A.* The Sience of Design: Creating and Artificial // The Sciences of the Artificial. — Cambridge, London: MIT Press, 1996. — 231 с.