**Теория дизайна, общие сведения о науке**

1. **Основные понятия и определения. Объективные законы и тенденции развития материального мира, общества и предметно-преобразующей деятельности человека.**

(ОСНОВНЫЕ ТЕЗИСЫ)

 В дизайне сфокусировался комплекс явлений , связанных с хозяйственно-экономической деятельностью общества, явлениями культуры в целом и искусства в частности, деятельности, предваряющей изготовление изделий и создание средовых объектов- проектной деятельности:

-массовое машинное производство промышленное производство;

-урбанизация (сосредоточие населения и экономической жизни в крупных городах);

-традиции и опыт техники, использование достижений науки и техники в повседневной жизни (электроэнергия, телефон, телеграф, фотография, новые средства транспорта, звукозапись, кинематограф);

- традиции и опыт художественно-прикладных ремесел;

- инженерное проектирование («старое» явление»)

-процессы в искусстве: от классического искусства к импрессионизму и к постимпрессионизму как к многоплановому явлению.

-кризис аналитических процессов в изобразительном искусстве. Этимология (первоначальные значения) англоязычного понятия «дизайн» охватывает несколько смысловых рядов по Е.Н. Лазареву[ ]

 Задачи и содержание курса. Его роль в общей системе подготовки дизайнеров. Краткий обзор специальной литературы. Требования, предъявляемые к изучению курса «Теория и методология дизайна» Для обозначения круга интересов выявим главное. Мы живем в окружении природы. Все что нас окружает это естественная среда, великим дизайнером которой был сам Творец. Тем не менее в более узком смысле слова речь идет о среде искусственной, созданной человеком. Отсюда проистекает несколько путей возникновения. Это процесс эволюционный, который необходимо рассматривать с точки зрения технического творчества самого человека, и второй путь –это извечное стремление к комфортной среде обитания.

«Под дизайном ( от англ. design- замысел, проект конструкция, рисунок, композиция ) понимают художественно-конструкторскую деятельность в промышленности, которая охватывает творчество дизайнера, методы и результаты его труда. Условия их реализации в производстве. Современная цивилизация выросла благодаря быстрым темпам промышленного производства, поэтому дизайн вытеснил ремесленный труд как нерентабельный и мы сегодня живем в эру тотального наступления дизайна во всех звеньях человеческой деятельности. Где практически невозможно отделить художника-конструктора в любой сфере, будь то проектирование интерьера или мебели, или предметов утилитарно- бытового назначения. до сферы космоса, где профессия дизайнера как преобразователя вселенского масштаба только начинает зарождаться. Сам термин «дизайн» придуман довольно давно- в конце XVI века. В Оксфордском словаре издания 1588 года дается следующее толкование: « задуманный человеком план или схема чего-то, что будет реализовано, первый набросок будущего произведения искусства.

- Всеобщая структура предметно-преобразующей деятельности человека, предпосылки ее формирования и практической реализации.

-Специфика связей и отношений в системе «общество- предметная среда-человек».

-Зависимость системы «предметная среда» на примере развития интерьера как системы от принципа социальной организации.

- Принцип опережающего отражения действительности и его роль в становлении проектной деятельности.

- Принцип и методы организации, управления, моделирования и прогнозирования, особенности их содержания и функционирования в системе проектной деятельности.

( ОСНОВНЫЕ ТЕЗИСЫ )

Генетически первичным является ряд определений «декоративного порядка»: узор, орнамент, декор, украшение, убранство.

Ко второму ряду относятся «проектно-графические» трактовки: набросок, эскиз, рисунок, собственно проект, чертеж. Конструкция,

Третий ряд выходящий за рамки прямого проекта – понятия «предвосхищяющие»: план, предположение, замысел, намерение.

И наконец четвертый ряд определений –неожиданно «драматический»: ухищрение, умысел и даже интрига.

**2. Становление дизайна как нового вида проектной и художественно-практической деятельности.**

(Основной критерий )

 Именно острый и внимательный взгляд первого человека обнаружил в этой сфере и определенную материальную выгоду. Подчинив технологию изготовления чего- либо в бытовой сфере человек осмыслил дизайн именно как метод, по которому должен быть создан тот или иной предмет. Поэтому начнем именно с изучения краткой истории дизайна. Академик Д.С. Лихачев как то заметил «Современный стремительный темп в развитии техники со всей остротой ставит новые задачи организации архитектурно- предметного пространства как жизненной среды, включающей разные уровни общественной и частной жизни людей.» Здесь на первое место выходит целостность архитектуры, дизайна во взаимодействии с человеком. Декоративное искусство здесь лишь посредник в этой сложнейшей борьбе противоположностей. Оно помогает сделать вещь привлекательной, доступной с точки зрения ее внутренней красоты и иногда это чрезмерная назойливая изощренность декора портит саму вещь, выводя ее из чисто утилитарно-художественных функций в чисто декоративные. « С другой стороны –это проблема единства вещей в интерьере, проблема внутреннего пространства архитектуры. Определяющего ее в объемно- пластическом выражении, в связях всех искусств, что актуально и в плане решения

современных задач синтеза» [29. 16] Как сегодня разделить эти две сложнейшие категории? В понятии цельного экспозиционного дизайна, как универсального инструмента в руках современного художника мы выделяем «три аспекта рассмотрения проблемы:

1. аспект мировоззренческий как во временной, так и вне временной определенности (народное, древнерусское, средневековое искусство,

2. аспект стилевого композиционного единства и аспект декоративности как структурной связи в ансамбле,

3. вопросы стилеобразования, формообразования, как и вопрос возникновения новых жанров в декоративном искусстве

( Высказывания мировых философов и их взгляд на теорию дизайна) /Репозиторий ВГУ Удивительно, что до сих пор нет общей теории дизайна.

Г. Н. Лола Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимает этот мир. Томас Мальдонадо

Что такое дизайн? \* Так в чем же состоит предмет дизайна?

• Принцип изложения материала

Что такое дизайн?

Чем чаще повторяется какое-то слово — например, слово «дизайн», — тем все труднее становится определить, что же точно оно означает. Это происходит уже потому, что всякий раз слово это произносится по разным поводам, в различных смысловых контекстах, которые па первоначальный, словарный, смысл накладывают свой отпечаток. Век назад, когда в Европе термин «дизайн» только входил в обиход, специалисту ответить на такой вопрос было, по-видимому, легче, нежели теперь, когда слово это звучит практически на каждом шагу, И все-таки, чем явление, определяемое этим словом, разрастается шире, чем все более и более расплывчатыми становятся его границы, чем разнообразнее по составу профессиональных навыков специалисты, называющие себя дизайнерами, — тем насущнее становится потребность отдавать себе отчет: что же это, в конце-то концов, такое

— дизайн?! Предположение, что "век назад теоретикам и практикам дизайна легче было ответить на этот вопрос, вовсе не означает, что все они отвечали на него одинаково. Как раз совсем наоборот — разброс мнений был удивительный! Но при этом — мнений вполне определенных, то есть у каждого представителя профессии видение предмета его деятельности было сформировано и сформулировано. Возможно, в то время такой разброс

мнений объяснялся становлением профессии, ее незрелостью, фазой поиска... тогда как же надо понимать теперешнюю проблематизацию герми-на «дизайн» в диапазоне от спустившегося на обывательский уровень «сочетания пользы и красоты» — до «опыта метафизической транскрипции», содержащейся в философском трактате? Может, «переразвитием» явления, дошедшего до сверх-дифференцированности? Или — как-то иначе? В этом следует разобраться. Взглянем бегло, какие же ответы давали на вопрос: «Что такое дизайн?» те легендарные теперь уже: специалисты, кто в XX веке уверен был, что такой ответ знает. Учитывая их ум и талант, их реальный вклад в развитие профессии, трудно предположить, что хоть один из них мог серьезно заблуждаться. В 1970 году вышла книга отечественного исследователя дизайна и культуролога (хотя тогда такой профессии официально у нас еще не существовало) В. Л. Глазычева[13], которая и сегодня не утратила своей ценности. В книге отражена эта разноголосица представлений о профессии — вот, очень сокращенно, перечень их, приведший автора книги к любопытному выводу:

■ Герберт Рид определяет дизайн как высшую форму искусства, как независимую сверхпрофессию, свободную от узкоспециализированного профессионализма, приравнивает объекты дизайна к продуктам абстрактного искусства в графике и пластике.

■ Джон Глоаг придерживается прагматичного взгляда на дизайн, оценивая его коммерческую сторону как результат «эффективного соединения тренированного воображения и практического мастерства», определяет дизайн как службу в системе промышленного производства.

■ Эшфорд декларирует программный отказ от этических и эстетических основ в дизайнерской деятельности, кроме цели удовлетворения ожиданий массового потребителя. Единственная цель дизайна — получение производством при были через хороший сбыт товара. Это — не прикладное искусство и не абстрактное формотворчество, не образец искусства, это — просто новое явление культуры.

■ Джио Понти придерживается романтических ВЗГЛЯДОВ на профессию, считая ее способом реализации художественных потенций — созданием мира новых и прекрасных вещей.

■ Джорж Нельсон считает дизайн обслуживающей, лишенной героизации профессией в условиях цивилизации суперкомфорта, но одновременно и внутренне свободной творческой деятельностью, способом профессионального самовыражения художника в современном мире, особой формой массового искусства. Томас Мальдонадо рассматривает дизайн как специфическое художественное творчество, эстетический и этический идеал которого заключается в создании программы «очищенного» дизайна, основанного на строгой научной методологии. Он ищет пути объективации дизайна в соответствии с идеалом этой деятельности.

■ Джило Дорфлес и Абрам Моль видят в дизайне особое средство, определенный способ передачи упорядоченной информации. И дальше В. Л. Глазычев задается вопросом: возможно ли, чтобы одно и то же явление «удовлетворяло бы одновременно ряду прямо противоположных условий:

■обслуживание любых запросов потребителей;

■ обслуживание любых нужд потребителей;

■ самовыражение внутренне свободного художника;

■ философия управления;

■ ликвидация хаоса форм;

■ создание хаоса форм;

■ развитие общества;

■ сохранение „статус кво";

■ обеспечение коммерческого успеха;

■ создание непреходящих культурных ценностей;

■ раздел массового искусства;

■ просто новое явление;

■ нормальная техническая операция и т. д. [13, с. 56].

 И он приходит к выводу, что, возможно, не существует одного дизайна, что все эти взаимоисключающие устремления принадлежат разным «дизайнам» и что таких «дизайнов» множество. Причем, попятно, что имеется в виду не разнообразие объектов приложения дизайнерских усилий, а различия, наблюдаемые в самой сути явлений, обозначаемых одним этим термином. При таком допущении снимаются все указанные и «оставшиеся за кадром» противоречия. Именно так более тридцати лет назад предложено было разрешить проблему — насколько же усложнилась она за прошедшую, можно сказать, эпоху! А что, если все-таки предположить, что одно-единственное- явление с позиции привычной логики имеет принципиально противоречивый характер? Что все приведенные разночтения присущи особой природе этою вида деятельности? Возможно, для начала стоит внимательнее присмотреться к происхождению и толкованию термина «дизайн» — часто это дает ключик к пониманию очевидного.

 Словарное значение английского слова «design» всем знакомо — «схема», «чертеж\*, «набросок», а также «набрасывать», «маркировать», «размечать». Подробно история становления этого термина рассмотрена в книге Г. Н. Лола [28], где дизайн увиден не изнутри самой профессии, как в большинстве случаев происходило до этого, а глазами философа, что, конечно, сильно меняет ракурс. В этом случае утрачивается непосредственное переживание творческого процесса, возникающее в результате профессиональной саморефлексии, зато объект изучения вводится в новый, более широкий смысловой контекст, и его понимание происходит на ином уровне обобщения.

 Известно, что взгляд на какую-либо систему (в нашем случае такой системой является дизайн) изнутри нее всегда искажен и неполон, и это неустранимо по самой природе вещей. Взгляд же на системный объект извне, вероятно, тоже искажает его — в данном случае невозможностью полного проникновения в какие-то реалии профессионального процесса, — но он посвоему независим и нецелостен, и для того, кто заинтересован в расширении своих представлений, всегда содержит свежую информацию. Так не зафиксировано ли исходное противоречие (а может, многоплановость) в самом термине? Английское слово «design» имеет латинское происхождение от de + signum (напомним: десигнат — «знак», обозначение», отсылающее к замещаемому им объекту, денотату), первоначально это — внешний, улавливаемый чувствами рисунок глубоко заложенного смысла. Оксфордский словарь прослеживает по годам, как исторически складывалось современное понятие «дизайн»: 1548 г. — «цель, интенция\*; 1593 г. — «план в уме того, что будет сделано»; 1638 г. — «план строительства»; 1697 г. — «сделать предварительный набросок для конструирования чего-либо». Как видно из этого перечня, тенденция такова: чем ближе к нашему времени, тем словарное значение этого слова становится более конкретным и, соответственно, более узким. Содержание же деятельности, определяемой этим словом, напротив, делается все более «размытым».

 Исторически понятие «дизайн» аккумулировало в себе еще несколько значений: (to invent. — «изобретать или мысленно формулировать идею или сущностные черты чего- либо»; го to intend — «намереваться, устремляться к какой-либо цели (отсюда «интенция»); to appoint. (архаическое) — «назначать, определять, указывать». Это говорит об акте «очерчивания» объекта дизайнерского воздействия, выделения его из общей картины мира. Для внешнего наблюдателя такое «очерчивание» сообщает объекту контур, изнутри же самого объекта контур становится границей, замыкающей собой его определившийся смысл. «Контур-граница», по выражению Г. Н. Лола, «мерцают» в

дизайне, выявляя двойственный и принципиально «пограничный» характер этого явления. Термин «дизайн», замечает автор, в отношении к миру определяет одновременно два его состояния — то, что в нем уже есть, и то, что в нем еще только может стать. Дизайн — и деятельность, и продукт этой деятельности; как деятельность дизайн — перманентное созидание «очертаний человеческого бытия», а как продукт — его «обновленные смыслы». Только в отличие от воздействия, так называемого, «высокого» искусства, дизайн делает это не через потрясение, окрыленность, а через обустройство в сущем через то, что философ М. Хайдеггер назвал «умение быть в мире». Однако при этом Г. Н. Лола последовательно демонстрирует именно «метафизическую транскрипцию» дизайна, то есть переосмысление его из приземленного, сугубо бытового обустройства обыденного существования — в рискованное усилие создавать человеку над-житейскую опору в мире, изначально лишенном для него какой-либо опоры. Для нашего будущего путешествия в поисках непростого, похоже, ответа на простой вопрос: «Что такое дизайн?» — ко всему сказанному важно добавить следующее: английское слово «design» имеет еще одно, не указанное пока, значение. Это не только «замысел», но еще и «умысел», то есть некая «интрига», что предполагает непрямые пути достижения цели и, значит, не обходится без определенной доли хитроумия. Так в чем же состоит предмет дизайна? Мы увидели, что чем конкретнее становилось словарное значение термина «дизайн», тем все более неопределенным, размытым — содержание определяемого им понятия. Однако, чтобы наш разговор о дизайне не казался с самого начала беспредметным (как говорится, «нет предмета для разговора»), придется остановиться на хотя бы предварительном, рабочем определении дизайнерской деятельности. Проследим, обнаружится ли се специфичность, воспользовавшись для этого традиционной, общепринятой исследовательской логикой. У любой деятельности всегда есть объект, на который она направлена, субъект, осуществляющий эту деятельность, и предмет самой деятельности. Под предметом деятельности подразумевается особый характер воздействия эта объект; собственно, предмет почти совпадает с содержанием деятельности, по крайней мере, попытка определения и того, и другого отвечает на вопрос: что же этот субъект делает с этим объектом?

 Формулировка цели проектной разработки часто звучит, как требование усовершенствовать (улучшить, оптимизировать и т. п.) некий объект «средствами дизайна». Что это означает? Речь идет о методах, помогающих успешности дизайн - процесса? Или сам дизайн выступает неким особым, отличным от каких-либо иных, инструментом воздействия на действительность? Предполагается ли при такой постановке цели, что у дизайна есть собственные, особые возможности?

 Мы уже обнаружили (из перечня мнений о дизайне ведущих специалистов XX века): было бы преувеличением утверждать, что окончательно ясно, в чем заключается специфический предмет дизайна, то есть однозначно определить, чем отличается дизайн от любого другого вида проектной практики. Обычно предмет какой-либо преобразующей деятельности или научного знания может быть понят на основании своеобразия их объекта, цели и задач, тем более — своеобразия используемых методов и особенностей профессионального мышления. Видимо, эти основные позиции следует проанализировать и применительно к дизайн - деятельности. Такая процедура должна помочь, по меньшей мере, позиционировать дизайн в ряду других, родственных ему проектных практик и приблизиться к пониманию его места среди них.

■ Дизайн не определяется через его объект. Объектом дизайна сегодня может оказаться любая вещь или комплекс вещей, как промышленного изготовления, так и создаваемых в качестве уникальных арт-объектов. Средства транспорта и промышленное оборудование, книжная или рекламная графика, элементы одежды и мебели, интерьеры и оборудование городских территорий... словом, любой материальный объект нашего окружения и любая их совокупность могут стать точкой приложения усилий дизайнера. Но объектом дизайна может быть также и определенным образом организованная информация, циркулирующая в электронных сетях. Границы, за которыми возможно утверждать, что «это уже не объект дизайна, постоянно смещаются: если в прежние эпохи архитекторы проектировали также и все внутреннее убранство зданий, то теперь уже дизайнеры не только берутся за разработку архитектурных форм, но определяют даже решение целых жилых комплексов. Следовательно, специфика дизайна не заключена в его объекте.

■ Дизайн не определяется через его цель. Вспомнив то, что говорили о дизайне в XX веке выдающиеся теоретики и практики этого вида проектирования, можно, действительно, прийти к

выводу, что существует множество «дизайнов» с множеством практически не сводимых целей. Однако «красной нитью» большинства рассуждений на этот счет проходит мысль,что основная цель дизайна — это упорядочение вещного окружения человека. На упорядочение, гармонизацию первозданного хаоса направлены все усилия культуры с самого момента ее зарождения, в новой же реальности дизайн включен в этот созидательный процесс в качестве его составной части. Впрочем, можно возразить, что какие-то особенно острые, новаторские дизайнерские решения могут

вносить в мир и определенный элемент нестабильности — но ведь и вся культура по отношению к порядку технологического развития всегда выступала как «взрыв относительно «постепенности» [31] или как «бродильное начало» относительно «дистиллированной жидкости» [62], Б культуре обеспечивается баланс между предсказуемостью, позволяющей строить планы, и непредсказуемостью как источником инноваций. Такое сочетание «взрывного», «бродильного, но и упорядочивающего, гармонизирующего начал составляет родовую особенность культуры, в нем основа ее динамичности и жизнеспособности. Итак, у дизайна нет собственной, особой цели вне общей цели, преследуемой культурой. И если на настоящий момент известно около полутысячи определений культуры, то и дизайн как часть целого, естественно, тоже не может не иметь весьма широкого спектра определений. Что мы и наблюдаем.

 Традиционное утверждение, что более конкретизированная цель дизайна — обеспечить «единство пользы и красоты», возможно, и справедливо, но только для определенного этапа развития профессии и конкретного его направления, характеризующегося постулатами «хорошего», или «очищенного», дизайна. Такой дизайн базируется на известном изречении Салливена, гласящем, что «форма следует функции» («form follows function»), часто понимаемом так, что функция вещи — это ее утилитарное назначение. Тем не менее, даже тогда, при провозглашении этого лозунга, под функциональностью вещи подразумевался более широкий комплекс условий, отвечающих ожиданиям целостного человека, а не только ее «голая функция». Впрочем, провозглашенная в ту же эпоху архитектором Ле Корбюзье концепция жилища: «дом — машина для жилья» — сегодня вряд ли кого-то удовлетворит. Чем ближе мы приближаемся к возможности создания искусственного интеллекта и совершенной робототехники, тем острее ощущаем свою человеческую неповторим ость, сугубую сложность и несводимость к «машинным формам». С другой стороны, «единство пользы и красоты», безусловно, присутствовало уже в утилитарных изделиях ремесленного производства. Понятно, что содержание самих понятий «польза», «красота» — не абсолютно. «Красота» особенно, а отчасти и «польза», трактуются соответственно духу эпохи — то есть они историчны и в разные времена, да и в разных этнических культурах имеют различное содержание, по-разному выражаются в предметности.

 Дизайн не определяется через его методы. Дизайн активно пользуется композиционными приемами, давно разработанными и апробированными в архитектурном проектировании. Он задействует профессиональный багаж, накопленный другими видами визуального — станкового и прикладного — искусства: представления о работе с цветом, с пластикой, с фактурой. Также активно использует дизайн и эвристические приемы, разработанные в

изобретательской, инженерной и конструкторской деятельности. Несмотря на то, что уже десятилетия существуют специальные теоретические и методические издания по проблемам дизайна, по большому счету, своей, принципиально отличной от всех иных, методики у дизайна нет. Дизайн продуктивно пользуется методическими приемами, разработанными в самых разных сферах творчества, развивая и специализируя их для каждого типа своих задач.

■ Дизайн не определяется через его адресата. Адресатом Дизайн-продукта может быть человек любого возраста, пола, материального достатка, социальной принадлежности и культурной ориентации, носитель самых разнообразных вкусов и пристрастий. Непосредственным потребителем дизайн-продукта может быть даже любое живое существо, например, животное или птица при проектировании оборудования для их содержания или ухода за ними. В этом случае функциональные особенности объектов определяются прежде всего «запросами» этих «потребителей», хотя в какой-то части, конечно, и их хозяев, хозяева же диктуют, например, и стилевые характеристики объекта. Но ясно, что непосредственным адресатом дизайна может стать практически каждый — поэтому адресат сам по себе не определяет своеобразия этой проектной практики. Итак, по совокупности всех предыдущих рассуждений можно сделать предварительные

выводы:

■ Объектом дизайна может оказаться практически любая вещь, совокупность вещей, предметно-пространственная среда или любое информационное сообщение, если они непосредственно соприкасаются с жизнью человека, но при этом их человекообразность» не решается традиционными средствами, например, на основе развития канона.

■ Целью дизайна исходно выступала гуманизация материального окружения человека, выражающаяся в его упорядочивании соответственно этическим и эстетическим нормам данной эпохи и данного культурного региона. В настоящее время процесс гуманизации информационной среды более сложен и включает в себя также элементы неожиданности (см. часть III).

■ Методы дизайна наиболее близки к композиционным методам, выработанным в архитектуре, но включают в себя и эвристические приемы изобретательства, а также ряд приемов и методов, родственных применяемым в различных видах художественного и научного творчества.

■ Адресатом дизайна могут быть все и может стать каждый, поэтому в методологии дизайн-проектирования повышенное внимание уделяется не только эргоомическим, но и социально-культурным, а также психологическим характеристикам потребителя конкретного дизайн- продукта, что способствует решению как прагматических, так и гуманитарных задач профессии.

 Представляется, что специфика дизайна до некоторой степени может быть определена через особенности профессионального мышления дизайнера — точнее\* через своеобычное сочетание свойств, присущих этому типу сознания. Следует \* выделить такие его особенности, действенные лишь в своей совокупности, как:

■ образность;

■ системность;

■ инновационность. –

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Рассмотрим на примере строительства амфитеатра в Витебске. Здесь и в дальнейшем этот пример знаковый символ мироустройства и ключ к пониманию самой профессии «ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ И ДИЗАЙН ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ».

 Разумеется, нельзя отрицать, что эти же способности оказываются востребованными в любых видах творчества, проектной практики. Так, образное мышление необходимо не только художнику, пои конструктору, чтобы он мог увидеть в воображении конечную цель своей разработки. Способность системного осмысления реальности необходима не только ученому, но и художнику — без этого его творчество не приобретет необходимых качеств целостности и своеобразия. Способность к внесению инноваций нужна не только изобретателю, но и каждому конструктору, если он намерен создать нечто свое, а не копировать образцы, уже до него сложившиеся в технической культуре. Однако при решении задач дизайна набор названных особенностей мышления обретает особое качество. Возможно, оно заключается в их интенсивности, влиянии друг на друга или в особом их сочетании, а, может, возникает при включении различных регистров мышления применительно к разным уровням задач...

 Основное условие — чтобы вес эти качества работали в совокупности, поскольку мы видим, что по отдельности они для дизайна не специфичны. Дизайнеру, практикующему в любой области своей профессии, должно быть свойственно образное мышление. Однако эта способность необходима также в любом виде творчества, а визуальное образное мышление — в любом виде визуального искусства: в станковой живописи и графике, в архитектуре, скульптуре, монументальном или прикладном искусстве и пр. Формируемый в дизайне проектный образ отличается от художественного образа, присутствующего в произведении «высокого» искусства, тем, что содержит определенную долю прагматизма, утилитаризма. Но эти качества могут быть присущи также и образу любой вещи практического назначения, над которой дизайнер вовсе не трудился (например, образу изделия народного промысла). Значит, наличие образного мышления само по себе еще не определяет своеобразия дизайна. Дизайнеру, особенно практикующему в проектировании сложных комплексных объектов, необходимо развитое системное мышление. Однако владение этой организующей способностью разума требуется не только для дизайнерского или, как наиболее близкого ему, архитектурного проектирования, но в не меньшей степени оно необходимо инженеру, ученому или программисту. Своеобразие заключается в том, что в проектном мышлении дизайнера.

**Материалы для семинаров:**

1. Картины мира: история становления, структура, функции, законы изменения и развития.

2. Развитие материальных систем как процесс повышения их системной сложности.

3. Диалектическая взаимосвязь понятий единого и многого, целого и части, внутреннего и внешнего, устойчивости и изменчивости, дифференциации и интеграции, субъекта и объекта, непосредственного и опосредованного, цели и средства в теоретической модели движения систем. Иерархическая структура форм движения материальных систем

4. Человек как часть природы, осознавшая самое себя.

5. Предметно-преобразующая деятельность человека в структуре форм, движения материального мира.