

кибернетики и компьютерных технологий, позволяет правильно выбрать приоритетные направления в работе, организовать и структурировать сложный механизм разноплановых системных связей, для которого дизайнерский проект станет эффективным решением поставленной проблемы.

Наиболее активно в настоящее время в процессах формирования нового визуального языка коммуникации задействованы не профессионалы-дизайнеры, а творческая молодежь, подростки и даже дети. Они, не зная «правил игры», создают свои «неписанные правила», новые каналы коммуникации и новые коды языка со своей лексикой, грамматикой, стилистическими нормами и новыми средствами выразительности. Специалистам в области коммуникации уже приходится под них подстраиваться, анализировать и изучать их удачный и неудачный опыт первопроходцев.

При этом нет сомнения, что этот опыт окажет свое влияние на дальнейшее развитие графического дизайна, как области визуального представления информации.

Источники и литература:

1. Лосев А. Ф. Проблема символа и реалистическое искусство / А. Ф. Лосев. – М. : Искусство, 1976. – 366 с.
2. Винер Н. Мое отношение к кибернетике, ее прошлое и будущее / Н. Винер. – М. : Советское радио, 1969. – 23 с.
3. Урсул А. Д. Отражение и информация : [Электронный ресурс] / А. Д. Урсул. – Режим доступа : http://www.i-u.ru/biblio/archive/ursul_otraj/01.aspx
4. Янковский С. Я. Концепции общей теории информации : [Электронный ресурс] / С. Я. Янковский. – Режим доступа : <http://inftech.webservis.ru/it/information/ar2.html>
5. Черневич Е. В. Язык графического дизайна / Е. В. Черневич; Всесоюз. науч. исслед. ин-т техн. эстетики. – М., 1975. – 137 с.
6. Ермаш Г. Л. Искусство как мышление / Г. Л. Ермаш. – М. : Искусство, 1982. – 276 с.
7. Вудсон У. Справочник по инженерной психологии для инженеров и художников-конструкторов / У. Вудсон, Д. Коновер. – М. : Мир, 1968. – 517 с.
8. Авторский блог В. Логвина. May. 2nd, 2011 : [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://logvinidze.livejournal.com/tag/стих>
9. Nuvor блог. Что такое captcha и как с ней бороться? : [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.blog.novars.com.ua/general/14-chto-takoye-captcha.html>

Макарова А.Л.

УДК 766:704:7.072.2

ПРОЕКТНЫЙ ОБРАЗ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ: СТРУКТУРА И ВЗАИМОСВЯЗИ

Постановка проблемы. В современном информационном пространстве можно найти множество публикаций, учебников и пособий, посвященных как общим, так и частным проблемам графического дизайна, которые так или иначе ранжированы и структурированы в содержании. Как свидетельствует разноречивость в предлагаемых построениях, представляющих различные области знания, на сегодняшний день не существует «единства позиций» авторов в вопросах, касающихся средств, используемых в графическом дизайне для построения образа, не говоря уже о различиях в представлении структурных взаимоотношений и систематизации по категориальным признакам. И тем не менее, во многих трудах выдающихся авторов, представителей различных научных теорий, можно найти рациональные пути построения общей структуры взаимосвязей как системы или отдельные фрагменты, посвященные специфике определенного рода средств.

Связь работы с важными научными или практическими задачами. Статья написана в соответствии с планом НИР кафедры графического дизайна Харьковской государственной академии дизайна и искусств.

Анализ последних исследований и публикаций.

Наибольший интерес представляет издание ВНИИТЭ «Методика художественного конструирования» [1]. И в первую очередь, сформулированное определение проектной деятельности, которая структурируется в исторически сложившихся слоях технологии, морфологии и функции. [1, 11]. Фундаментальную основу представляет также определение проектного образа как основной категории деятельности дизайнера и *смысловой ценности продукта*, а также понимание различий между средствами и приемами как одного из необходимых условий их осмысленного применения.

В учебном пособии «Проектирование в графическом дизайне» С. Васин, А. Талашук, Ю. Назаров, Л. Морозова, В. Сумароков [2] освещаются теоретические основы, история, методология и другие проблемы графического дизайна, систематизированного по его основным продуктам. Но, поскольку издание позиционируется как учебник, в нем большее внимание уделяют практическим и техническим вопросам. В материалах украинского издания «Основы композиції. Геометричні аспекти художнього формотворення» В. Михайленко, М. Яковлева [3], также предназначенном для студентов профильных (с архитектурной спецификой) вузов, рассматривается геометрический, подход к проблемам формообразования и построения композиции.

Поскольку категории и понятия, описывающие образно-содержательную составляющую проектной деятельности дизайнера-графика относятся к гуманитарной области знания, очень ценным руководством в

вопросах определения и систематизации категорий оказываются методики, используемые в науках исторически и интеллектуально более зрелых, таких как философия и теория изобразительного искусства. Например, монография Е. Гражданникова «Метод систематизации философских категорий» [4], посвященная разработке метода систематизации философских категорий и понятий.

Понимание того, что проектная функция обнаруживает себя в виде критики, направленной на канонический уклад жизни и формы сознания, позволяет увидеть проблемы систематизации средств построения образа в графическом дизайне в плане их исторического становления. Книга известного российского исследователя и практика реставратора Ю. Боброва «Основы иконографии древнерусской живописи» [5] раскрывает возможности иконографии как науки, занимающейся систематизацией и описанием изображений с позиции того, что символический образ – это всегда определенным способом упорядоченный образ, содержащий в себе какую-то идею, которая оказывается законом его построения [5, 15]. В сборнике статей «Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки» [6] опубликованы интересные и разносторонние подходы многих авторов. Первостепенный интерес, как основополагающее в общетеоретическом и терминологическом плане исследование представляет статья авторитетного российского исследователя и теоретика искусства А. Ф. Лосева «О понятии художественного канона». В статье автор «пытается определить» понятие *канона* на основе им же выведенного понятия *модели* количественно и структурно обозначенной, обладающей характером образцовости и претендующей быть критерием оценки. Статья Ю. Лотмана «Каноническое искусство как информационный парадокс» высвечивает определенные трудности в понимании коммуникативной функции искусства и проблемные стороны «уподобления естественному языку» [6, 16] ориентированных на реализацию канона текстов (в широком понимании этого слова). Выявленный автором диаметрально противоположный характер функционирования систем естественного языка и «поэтики тождеств» при, казалось бы, полном сходстве коммуникативной схемы представляет особый интерес, поскольку именно в нем видится квинтэссенция проблем исследования и систематизации средств построения образа в графическом дизайне.

Американский дизайнер К. Ньюарк в своей книге «Что такое графический дизайн» [7] пытается по-своему разделить дизайн на категории, отдавая себе отчет в том, что задача эта «бесполезная и бессмысленная» и только «необходимость повести простой анализ не оставляет ему иного выбора». Не претендуя на «глубокое и исчерпывающее освещение всех аспектов деятельности», и осознавая «невозможность охватить все сферы применения графического дизайна» для подтверждения основных положений книги он исследует формирующие дизайн основы: экономику, технологию, теорию и историю искусства в ракурсе исторического становления и развития.

Подобный авторский подход к формированию системного видения, основанный на развитой творческой интуиции и многолетней практической и педагогической деятельности, демонстрирует украинский дизайнер В. Лесняк в книге «Графический дизайн (основы профессии)» [8]. В разделе «Основы композиции» он систематизирует материал на такие категории как: элементы, свойства и средства композиции, которые в свою очередь остаются неструктурированными, и представлены как некий поток упражнений, закрепляющих овладение практическими навыками. Учебник Розенсон И.А. «Основы теории дизайна» [9] освещает общие теоретические вопросы в их логической связи с историей развития профессии и при глубоком понимании неоднозначности складывающихся отношений дизайнера с обществом. Авторский курс известного российского дизайнера и искусствоведа С. Серова «Проектная концептуалистика» систематизированный в трех программах, соответствующих историческим этапам становления профессии. Он рассматривает «специфику профессионального менталитета дизайнера-графика «сквозь призмы» последовательно сменяющихся парадигм: классической («Гармония классической типографики» [10]), модернистской («Типографика визуальной коммуникации» [11]) и постмодернистской («Типографика Виртуальной среды» [12]).

Своеобразную попытку научного подхода со стороны психологии восприятия представляет книга, написанная в содружестве психологов и художника: П. Кудин, Б. Ломов, А. Митькин «Психология восприятия и искусство плаката» [13], в которой авторы ищут объяснение влияния искусства на человека в исследовании ключевых психологических.

Задача статьи – сгенерировать представленные в различных источниках принципы формирования структурных взаимосвязей между различными средствами построения образа в графическом дизайне, объединив их в общую систему, позволяющую выработать возможно более объективные критерии, на основании которых можно оптимизировать деятельность дизайнера-графика.

Результаты исследования.

Научный подход к проблемам выражения в графическом дизайне, теоретические основы которого находятся в стадии разработки, возможен со стороны более авторитетных наук, и в первую очередь таковыми видятся философия, эстетика, теория архитектуры, искусствознание и психология восприятия (изображений). При этом не следует забывать о том, что вопрос о границах допустимого «умерщвляющего анализа» [14, с. 343] в отношении произведений искусства (и в том числе графического дизайна) остается открытым. Важно и то, что в последнее время в общекультурных представлениях устанавливается равноправие рациональных и иррациональных структур сознания, в том числе и тех, которые еще совсем недавно ассоциировались с «отсталостью» и «мракобесием».

Проектирование образа в графическом дизайне – это сложный вид деятельности, сочетающий в себе различные способы познания. Это одновременно и искусство, и расчет, и эксперимент, успех которого зависит от правильного сочетания и использования возможностей свободного изобразительного творчества,

абстрактной математической логики и научного поиска. «Магия» творчества, оставаясь значимой частью всего процесса, не гарантирует предсказуемый результат, и выходя за рамки таинственного умения чертить и зримо представлять себе ситуации будущего, проектирование ищет опоры в сферах компетентности проверенных практикой дисциплин. Осуществление сложного акта интуиции, *принятие решения*, происходит в условиях неопределенности с тяжелыми последствиями в случае ошибки. И здесь возникает необходимость, возможность и оправдание дерзких попыток поставить рациональную часть творческого процесса на «строго научную» основу с использованием точных методов естественных наук.

Проблема эта не нова. На самом деле каждый этап развития цивилизации, и в том числе и теории изобразительного искусства, даже в самых ранних ее формах предлагает свои системы. Сознание человека «изнемогающее от раздоров» устроено так, что скорее воспринимает и закрепляет как ценные (в том числе и эстетически) те объекты, которые обладают отчетливой и стройной системной организацией и «добровольно игу законов себя подчиняет и стеснительным нормам [15].» Так, интуитивные стремления отдельных людей к системному упорядочиванию для поддержания личного эмоционального равновесия сливаются в общее стремление культуры «навести порядок в океане первозданного хаоса». Действующие в системе человеческих взаимоотношений (во всей их совокупности) как бессознательные механизмы, управляющие поведением людей, эти силы способствуют возникновению и утверждению «ритуала в качестве итерабельности, как структурной черты любого следа» [16]. И на этом уровне происходит становление канонов, «абсолютных» геометрических форм и математических методов как «архетипов», при том, что их гуманитарная интерпретация всегда опосредованным образом отражает реальное состояние каждой конкретной культуры на определенном историческом этапе развития. «В эстетизации «правильных» пропорций, будь то золотое сечение или же какие-либо иные излюбленные теоретиками построения, как рациональные, так и иррациональные, можно усмотреть своеобразную геометрическую мистику» [17, с 47], имеющую, тем не менее, мифологическое, глубоко переживаемое содержание, логический ценностный смысл и идеологический подтекст. До сих пор каноническая составляющая искусства играет огромную роль в художественном опыте человечества, и вряд ли имеет смысл рассматривать её как некоторую низшую или уже пройденную стадию. Вообще, как таковую возможность существования «внеканонического» искусства можно подвергнуть сомнению, поскольку абсолютно уникальные объекты не могут быть коммуникативными. Тем более очевидно, что любая «индивидуальность» и неповторимость произведений искусства возникает в результате комбинации сравнительно небольшого числа вполне стандартизированных элементов [6, с 16]. К тому же, выработанная в художественной практике поколений упорядоченность изображения, и закрепление в сознании символического значения элементов и композиционных приемов освобождает художника от необходимости их разработки и позволяет ему сосредоточить творческую энергию на поиске выразительности формы.

Геометрический подход к системным построениям, достаточно давно и глубоко разработанный в теории архитектуры, в котором отражены актуальные и для нашего времени идейные и художественные поиски, освященное авторитетом Баухауса и следующих за ним дизайн-школ, в целом сохраняет свое лидирующее направление и в графическом дизайне. Разработанные в нем правила построения композиции, содержащиеся в классическом пропедевтическом курсе, и строгий рационализм подхода позволяют четко ставить задачу и оперировать критериями оценки, что помогает в меньшей степени зависеть от капризов творческой интуиции и субъективности восприятия. «Но именно это последнее обстоятельство эмоционально обедняет результат» [9, с. 29] и заставляет искать новые пути построения организующих деятельность дизайнера систем. Действительно, «бессмысленно проверять гармонию алгеброй классических пропорций, эстетические достоинства коренятся в смысловой гармонии всех факторов, определяющих образ в сознании» [1, с. 32]. «Сгущение мысли» и эмоциональная реакция в контексте всего строя мироощущения (или «возбуждающее чувство скольжения по прочной поверхности предубеждений» [16]) во всей своей целостности, не сводимые к элементам, и есть главная и исходная характеристика психической реальности проектного образа.

Творчество (в широком смысле этого слова) по большей части интуитивно, и свобода самовыражения не терпит инструкций и ограничений. И сам процесс проектирования «питается от конструктивной критики», направленной на канонические формы жизни и сознания, но дизайнер творит среди людей и для людей. Он неизбежно сталкивается с проблемой принятия решений, которая порождена развитием человеческой деятельности в условиях неопределенности и конфликта снаружи и изнутри. Таким образом, построение системы критериев соответствия поставленных задач полученным результатам позволяет формализовать и возможно эффективно использовать «рычаги взаимодействия» в системе прямых или опосредованных взаимоотношений заказчик – дизайнер – аудитория.

Эта попытка противопоставить логику и структуру авторитетных дисциплин «страхам и страстям» человеческого фактора при том, что «общие определения часто теряют свою убедительность перед лицом многообразия реальной проектно-художественной практики» [10, с. 3], преследует цель объединить и использовать данные, полученные в разных областях знания, для выработки методов решения конкретных проектно-графических задач. Так же известно, что «системный подход провоцирующий самовозрастание информации, приводит к тому, что аморфное в сознании становится структурно организованным, и при этом адресат играет более активную роль» [6, с. 19]. Это обеспечивает оптимальное управление ситуацией в общепринятом его понимании – достижение цели с наименьшими затратами.

Системный подход облегчающий «задачу противодействия энтропии» позволяет условно снизить степень неопределенности: «когда вы чувствуете, что нечто непредвиденное может нагреть извне, вам

необходимо быть уверенным в том, что ничто не может заставить вас врасплох изнутри» [18]. Системный подход позволяет также дистанцироваться и «объявить расположенные по ту сторону семиотической границы внешние структуры не-структурами» [20] и тем самым сузить видимую область значимых взаимодействий. С другой стороны, система помогает выявить знания, «выходящие за предполагаемые границы проблемы, которые можно было бы использовать для ее решения» [21, с. 275]. Если не учитывать, «что анализ, ведущий к «простым началам» как этап на пути к синтезу, обнаруживает, что так называемое «начало» всегда уже сложно» [19], основные логические операции, лежащие в основе человеческого мышления, разработанные в философии, позволяют использовать как функциональный (форма взаимодействия) так и атрибутивный (форма существования) подходы к построению системы, описывающей графический дизайн и как результат, и как процесс, по возможности не вдаваясь в социальные аспекты этого явления.

Рассматривая все множество имеющихся понятий можно представить его в виде «пирамидальной» структуры, «где каждый более высокий «этаж» занимают понятия более общие» [4, с. 30]. Генеральным критерием разделения средств построения образа на основные группы (понятия более высокой степени общности, представляющие фрагменты более низкого порядка [4, с. 42]) следует избрать их традиционно-дисциплинарную связь с различными способами познания: наука, искусство и практика, принимая, разумеется, во внимание то, что границы между ними остаются достаточно условными. Таким образом, вершину пирамиды образуют три основные группы: 1) композиционные средства, 2) художественные средства и 3) графические технологии.

Композиционные средства включают: *физические характеристики «целого»* [23, с. 109], *элементы композиции и фундаментальные принципы взаимоотношений*. Их, как наиболее объективные данные, можно отнести к областям «науки» поскольку атрибутивные и функциональные качества этих категорий по большей части основываются на положениях и знаниях, формулируемых в философии, теории архитектуры и психологии восприятия информации, кибернетике, антропологии и др. В свою очередь, физические характеристики целого разделяются на: а) формат (контекст, размер, пропорции, форма), б) отношение к формату (размер и расположение, форма/контрформа), в) взаимное расположение частей, (структура/иерархия). Изобразительные элементы это – формальные-функциональные: а) точка, б) линия, в) пятно; содержательные-атрибутивные: а) физическая фактура, б) графическая фактура, в) цвет.

Фундаментальные принципы взаимоотношений элементов представляют собой бинарную оппозицию: а) отрицание (оппозиция, контраст), б) соглашение (подобие, нюанс), и в) градиент, формирующийся на отношении подобия и различия, поскольку бинарная оппозиция как раз и фиксирует такое единство двух противоположностей как «нераздельность тождества и различия». Для подтверждения правомочности такого радикального подхода можно вспомнить «известную со времен античности логическую операцию – дихотомию, т. е. деления объема понятия на два класса, созданную Лейбницем под влиянием китайской философии («инь» и «янь») двоичную систему счисления» [24], положившую основы современной информатики; бинарные оппозиции, изучаемые К. Леви-Стросом в качестве структур и многие другие авторитетные теории и исследования в философии, математике, естествознании и гуманитарных науках. При этом необходимо понимать, что в искусстве (как и в жизни) «противопоставление между половинами выражает более тонкую диалектическую связь» основанную на «теории взаимности, столь же прочной в этнологии, что и теория всемирного тяготения в астрономии» [25].

Художественные средства составляют следующую группу: *художественные обороты, изобразительные эффекты, а так же степень и форма условности, и сопровождающая ее эмоциональная окраска*. Основные используемые в этой группе понятия традиционно исследуются в теории изобразительного искусства, музыки и литературы, а также в тех областях психологии, которые изучают процессы создания и восприятия художественных образов, и в том числе творчество как духовный «мистический процесс «не свойственный интеллекту» [26, с. 359]». Художественные обороты здесь рассматриваются как тропы языка – виды деформации, сдвиги в семантической структуре изображаемых объектов и понятий как коэффициент преломления реальности, отраженной в сознании и художественно осмысленной. Оставляя в стороне несогласия и неразрешимые со времен античности споры о «родах, видах, числе тропов и их систематизации» [27], можно выделить следующие основные наиболее часто используемые в графическом дизайне обороты: прямое противопоставление, и косвенное противопоставление в виде а) гиперболы, б) метафоры, в) иронии. Изобразительные эффекты представляют собой способ отражения в плоском статичном изображении иллюзии физических характеристик пространственно-временного континуума таких как: а) глубина, б) движение, в) время. Степень и форма условности, это своего рода уклонение языка изображения от присущей предметам, явлениям и понятиям природы, что в известной мере составляет содержание такого до конца неопределенного, но часто используемого в теории понятия как стилистика. С этой же позиции рассматриваются особенности языка графического выражения с точки зрения его аффективного содержания, т. е. выражение посредством изображения чувственных фактов и действие изобразительных фактов на чувственность.

Графические технологии образуют третью основную группу технологические средств. Это *материалы, инструменты и технологии*, а также приемы, компенсирующие или провоцирующие различные *оптические иллюзии*. Видимая взаимосвязь эстетической и эмоциональной составляющей визуального образа с присущей различным графическим техникам спецификой формально выразительных средств позволяет условно разделить графические техники, к использованию которых чаще обращаются дизайнеры-графики, на такие группы: 1) тиражные техники (высокая печать, оттиск, трафарет.); 2)

живописные техники (монотипия, пастельная живопись, акварель, цветные карандаши или фломастеры); 3) графические техники (кисть, мягкий материал, маркер); 4) смешанные техники с использованием различных материалов (коллаж из полиграфической продукции, коллаж из различных материалов, аппликация); 5) фотография (постановочная, репортажная, любительская); 6) компьютерные технологии (приложения для создания изображений, приложения для обработки изображений); 7) оптические иллюзии. Оптические иллюзии. Эта особенность зрительного восприятия учитывается и используется в графическом дизайне для формирования более устойчивых композиционных схем и ритмических структур, а также для возбуждения внимания.

Выводы. Парадоксальность интеллектуальной ситуации, заключающей в себе извечную потребность человеческого духа преодолеть все противоречия, конструируя Космос из Хаоса, приводит к возникновению различных моделей концептуальных систем и методов структурирования знаний. Закономерности развития мыслительных конструкций как частный случай проявления сил, определяющих организацию мира, отраженные в мифологических концепциях эстетически организованного мирового порядка, лежат в основе множества канон-программ. В них нравственные и философские критерии искусства своего времени так или иначе регламентируют изобразительное творчество, и это приводит к формированию многих «рациональных стереотипов, имеющих жизненно-важное значение, и нормализации, не препятствующей творчеству и получившей юридические права [26, с. 220].

Но, несмотря на вековую устойчивость и консерватизм, каноны претерпевают исторические изменения, «умирает Бог», и претензия человека на авторство в преобразовании мира полагает водораздел между каноническими и проектными типами культуры [1, с. 27]. В попытке упорядочить мышление, которое служит решению поставленной задачи, рождается «конструктивный подход», при котором изображение координируется в соответствии со смысловой, эмоциональной, и пластической концепцией «знакообразования» [11, с. 4]. Здесь теория и практика визуальной коммуникации использует композиционные приемы и методы, разработанные и апробированные в архитектуре, а так же профессиональный багаж, накопленный другими видами искусств и науки. И, наконец, экономическая необходимость поиска кратчайших путей и наименее затратных технологий изготовления продукта заставляет дизайнеров приступить к «проектированию процесса проектирования». Так возникают многочисленные теоретические труды и руководства, многие из которых, при достаточно полном освещении той или иной стороны графического дизайна, остаются ограниченными в отношении других (сторон) или вовсе их не касаются. Системный подход, преодолевая междисциплинарные барьеры и упрощая необходимый обхват абстрактно и операционно значимых понятий, предлагает методологию, которая позволяет раскрыть социально-культурную ориентацию проектного мышления, свойственную канон-программам и художественным программам. При этом следует оговориться на то, что любое теоретическое построение остается абстрактным с определенной степенью точности отражением реально существующего комплекса взаимосвязанных элементов, и не может дать «больше», нежели многообразие, сложность и противоречивость системы «живой». И в конце концов, всякая система подвижна и изменчива – «она становится, совершенствуется, развивается и, наконец, умирает... [28, с. 89]». Но поводом для оптимизма в систематизации средств построения образа в графическом дизайне, становятся стремительно расширяющиеся границы практики, не позволяющей забывать о том, что средства рождаются в процессе деятельности, отражая ее уровень в определенном состоянии развития. И это служит еще одним доводом в пользу новых и новых попыток преодолевать разделенность воображения и суждений, интуиции и логики, согласия и разногласия, и искать способы мышления, которые не сводятся к упрощенной схеме.

Дальнейшее исследование темы предполагает анализ проблематики проектного образа в графическом дизайне.

Источники и литература:

1. Методика художественного конструирования. – М. : ВНИИТЭ, 1978. – 336 с.
2. Проектирование в графическом дизайне / С. А. Васин, А. Ю. Талащук, Ю. В. Назаров, Л. А. Морозова, В. В. Сумароков. – М. : Машиностроение-1, 2006. – 320 с.
3. Михайленко В. Є. Основи композиції. Геометричні аспекти художнього формотворення / В. Є. Михайленко, М. І. Яковлев. – К. : Каравела, 2004. – 304 с. : ил.
4. Гражданников Е. Д. Метод систематизации философских категорий / Е. Д. Гражданников. – Новосибирск : Наука, 1985. – 104 с.
5. Бобров Ю. Г. Основы иконографии древнерусской живописи / Ю. Г. Бобров. – СПб. : Аксиома, 1996. – 256 с.
6. Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки. – М. : Наука, 1973. – 256 с.; Лосев А. Ф. О понятии художественного канона / А. Ф. Лосев // Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки. – М. : Наука, 1973; Лотман Ю. М. Каноническое искусство как информационный парадокс / Ю. М. Лотман // Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки. – М. : Наука, 1973.
7. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / К. Ньюарк. – М. : АСТ; Астрель, 2005. – 255 с.
8. Лесняк В. И. Графический дизайн / В. И. Лесняк. – К. : Биос Дизайн Букс, 2009. – 416 с.
9. Розенсон И. А. Основы теории дизайна / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2008. – 219 с.
10. Серов С. И. Гармония классической типографики / С. И. Серов. – М. : Линия График, 2003. – 32 с.
11. Серов С. И. Типографика визуальной коммуникации / С. И. Серов. – М. : Линия График, 2004. – 32 с.
12. Серов С. И. Типографика Виртуальной среды / С. И. Серов. – М. : Линия График, 2004. – 32 с.

13. Кудин П. А. Психология восприятия и искусство плаката / П. А. Кудин, Б. Ф. Ломов, А. А. Митькин. – М. : Плакат, 1987. – 208 с.
14. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – М. : Искусство, 1979. – 424 с.
15. Лукреций. О природе вещей : [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/lukr/01.php
16. Деррида Ж. Подпись – событие – контекст : [Электронный ресурс] / Ж. Деррида. – Режим доступа : http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Derr/podp.php
17. Герчук Ю. А. Художественная структура книги / Ю. А. Герчук. – М. : Книга, 1984. – 207 с.
18. Деррида Ж. Улисс-Граммфон: Дескать (про) Джойса : [Электронный ресурс] / Ж. Деррида. – Режим доступа : http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Derr/uliss.php
19. Деррида Ж. Деконструкция: триалог в Иерусалиме : [Электронный ресурс] / Ж. Деррида, Д. Хартман, В. Изер. – Режим доступа : http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Derr/dekon.php
20. Лотман Ю. М. Семиотика культуры : [Электронный ресурс] / Ю. М. Лотман. – Режим доступа : http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Lotm/01.php
21. Джонс Дж. К. Методы проектирования / Дж. К. Джонс. – М. : Мир, 1986. – 326 с.
22. Вейтгеймер М. Продуктивное мышление / М. Вейтгеймер. – М. : Прогресс, 1987. – 336 с.
23. Дешан Л.-М. Истина, или Истинная система : [Электронный ресурс] / Л.-М. Дешан. – Режим доступа : <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000825/index.shtml>
24. Гаврюшин Н. К. Антитетика в концептуальных системах : [Электронный ресурс] / Н. К. Гаврюшин. – Режим доступа : <http://feb-web.ru/feb/litenc/encyclp/leb/leb-3941.htm>
25. Леви-Стросс К. Структурная антропология : [Электронный ресурс] / К. Леви-Стросс. – Режим доступа : <http://www.niv.ru/doc/anthropology/stross/index.htm>
26. Дитрих Я. Проектирование и конструирование: Системный подход / Я. Дитрих. – М. : Мир, 1981. – 456 с.: ил.
27. Фундаментальная электронная библиотека. Русская литература и фольклор : [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://feb-web.ru/feb/litenc/encyclp/leb/leb-3941.htm>
28. Афанасьев В. Г. Общество: системность, познание и управление / В. Г. Афанасьев. – М. : Политиздат, 1981. – 432 с.